SECTOR

ROČENKA 2017

#100



HRY ROKA 2017

LEGEND OF ZELDA, ASSASSIN'S CREED ORIGINS
HORIZON: ZERO DAWN, CUPHEAD, PUBG
DIVINITY: ORIGINAL SIN 2, WOLFENSTEIN 2


HRY ROKA


RECENZIE



HARDVÉR



FILMY

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš
Róbert Raduška
Tomáš Kuník
Táňa Matúšová

Články nájdete na
www.sector.sk




TOP



NAJLEPŠIE HRY ROKA 2017

Rok nám skončil a je načase zhrnúť si najvýraznejšie hry za uplynulých 12 mesiacov. Znovu sme pripravili celkový rebríček redaktorov Sectoru a vyšlo nám 20 najlepších titulov roka, ktoré mixujú ako najlepšie AAA, tak aj indie tituly.

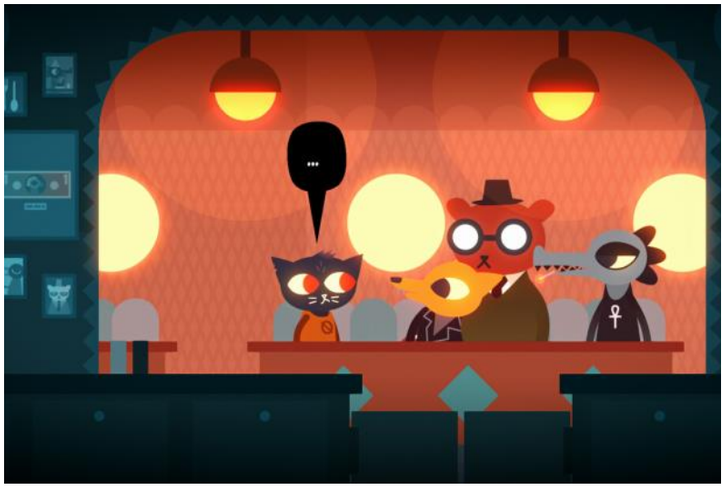
20. Thimbleweed Park (PC, Xbox One, PS4, Mobil, Switch)

Klasické point and click adventúry uplnulý rok veľmi dobre oživil Thimbleweed park od Rona Gilberta, ktorý dokázal znovu zachytiť atmosféru adventúr 90-tych rokov.



19. Night in The Woods (PC, PS4, Xbox One, mobily)

Netradičná adventúra sa na svetlo sveta dostala vďaka Kickstarteru a vo svete plnom zvieratiek sa jej podarilo magicky zachytiť strasti aj radosti ľudského bytia.





18. Uncharted: The Lost Legacy (PS4)

Príbehy Nathana Drakea už síce skončili, ale jeho parťáčky sa tento rok rozhodli vydať na vlastné dobrodružstvo a v samostatnej hre preskúmali Indiu.



17. Forza Motorsport 7 (PC, Xbox One)

Racingov sa nám tento rok urodilo dostatok, ale najviac z nich zaujala Forza, ktorá priniesla masívnu ponuku vozidiel, dostatok tratí, zmeny počasia a nový štýl kampane. Plus teraz všetko aj v 4K pre Xbox One X a PC.







16. Nier: Automata (PC, PS4)

Dvaja androidi v Nier Automata ponúkli nečakane zaujímavý zážitok, a to ako po hrateľnej, tak aj príbehovej a hudobnej stránke.

15. Hellblade: Senua's Sacrifice (PC, PS4)

Príbeh psychicky chorej slečny predierajúcej sa zvláštnym svetom zaujal a zároveň ponúkol niečo netradičné.

14. Resident Evil 7 (PC, Xbox One, PS4)

Nový štýl Resident Evil sérii prospel, komornejšie zaradenie a hranie z pohľadu prvej osoby dokázali hráčov viac chytiť a vtiahnuť do sveta hororu.

13. Persona 5 (PS4)

Japonské RPG zastupuje Persona 5, ktorá skončila ako jedna z najkvalitnejších hier minulého roka.









12. Total War Warhammer II (PC)

Boje vo Warhammer svete pokračovali aj tento rok a teraz rozsiahlejšie a vylepšené. Znovu čakajte masívne bitky a kvalitne spojený manažment. Možno hra mohla byť skôr expanzia k prvej Warhammer hre, ale napriek tomu je kvalitná a fanúšikov chytí.

11. Injustice 2 (PC, Xbox One, PS4)

Ak hľadáte najkvalitnejšiu bojovku roka 2017, je to práve Injustice 2, ktorá vrátila späť superhrdinov a nechala ich bojovať proti sebe a tentoraz aj v naozaj parádnom príbehovom móde.

10. Wolfenstein II: The New Colossus (PC, Xbox One, PS4)

Wolfenstein pokračuje vo svojej reštartovanej sérii a teraz nás v nacistickom svete zaviedol do Ameriky, kde ponúkol pohľad na okupované Spojené štáty americké.

9. Ghost Recon: Wildlands (PC, Xbox One, PS4)

Ghost Recon sa v novej časti dočkal veľkej zmeny, otvoril sa, ponúkol veľké rozsiahle prostredie, množstvo obsahu aj kooperáciu a neskôr pridal aj multiplayer.







8. Super Mario Odyssey (Switch)

Koncom roka dostal Switch ďalšiu posilu zo strany kvalitných titulov, a to nového Super Maria, ktorý prekonal očakávania a ponúkol veľmi zaujímavú kombináciu skákačky a otvorených svetov.

7. Cuphead (PC, Xbox One)

Dlho vyvíjaná kreslená arkádovka Cuphead nakoniec dopadla veľmi dobre. Ponúkla zábavnú, ale zároveň náročnú hrateľnosť a doplnila to zaujímavými bossmi a to celé v úplne netradičnom svete.





6. Playerunknown's Battlegrounds (PC, Xbox One)

Hra, ktorá chytila milióny hráčov vďaka svojmu jedinečnému Battle Royale štýlu, ktorý pošle do boja 100 hráčov, pričom všetci vedia, že na konci boja prežije len jeden.

5. Horizon: Zero Dawn (PS4)

Autori Killozne skúsili niečo nové a úplne iné a našli sa v tom. Ponúkli jedinečný svet s netradičným osadenstvom a kvalitným vizuálom. V oblasti interakcie vo svete síce nie sú tak ďaleko ako konkurencia, ale ďalšie pokračovania by to mohli vylepšiť.







4. Prey (PC, Xbox One, PS4)

Netušili sme, ako dopadne niekoľkokrát reštartovaný a oproti svojej pôvodnej predlohe úplne zmenený titul Prey. Nakoniec to však dopadlo nad očakávania, kvalitná hrateľnosť s hĺbkou, zaujímavými prostrediami a výbornou atmosférou.

3. Assassin's Creed: Origins (PC, Xbox One, PS4)

Na treťom mieste skončil parádny Assassin's Creed Origins, ktorý prekonal očakávania a Ubisoft sa s tým skutočne pohral. Ponúkol masívne a detailne spracované prostredie Egypta, nechýbali zaujímaví hrdinovia, historické postavy a aj nové prepojenie s prítomnosťou.

2. Divinity: Original Sin II (PC)

Na PC uplynulý rok prekvapila hra Divinity: Original Sin II, pokračovanie taktickej fantasy RPG, ktorú teraz autori dotiahli takmer do dokonalosti. Nechýba multiplayer, kooperácia, editor. Fanúšikovia RPG si to určite musia zahrať.

1. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch, WiiU)

Nintendo konečne uplynulý rok prinieslo dlho vyvíjané pokračovanie The Legend of Zelda série, teraz presunuté do otvoreného sandboxového sveta, v ktorom môžu hráči prežiť desiatky hodín. Hra ponúkla jedinečnú atmosféru, kvalitne spracované boje, celé to dopĺňali logické hádanky a príbeh, ktorý vás vtiahne.







VÝBER ČITATEĽOV

Vyhodnotenie najlepších titulov bolo tento rok tesné a Origins súťažil s Horizon Zero Dawn v boji a prvé a druhé miesto. O tretie a štvrte sa pobili PUBG a Wolfenstein II.

Najlepšia hra 2016 roka podľa výberu čitateľov

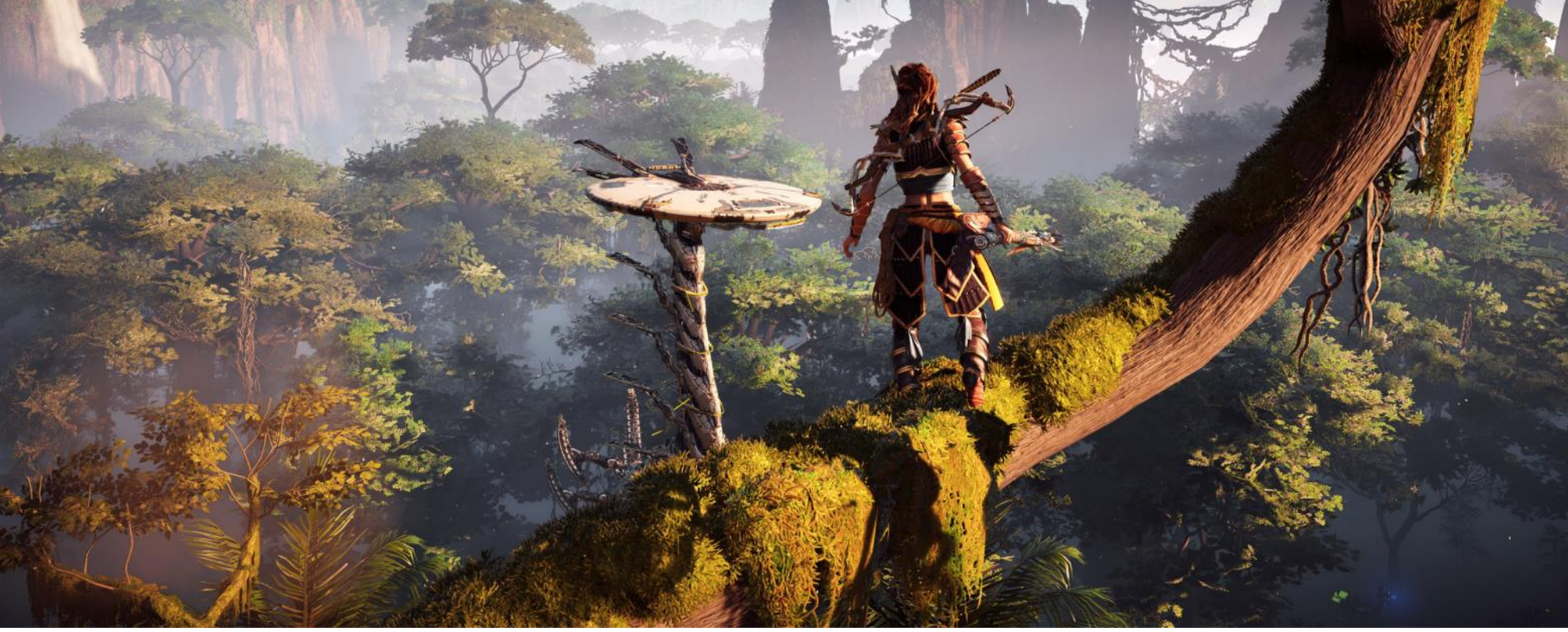
1. Assassin's Creed: Origins (28%)
2. Horizon: Zero Dawn (27%)
3. Playerunknown's Battlegrounds (15%)
4. Wolfenstein II: The New Colossus (15%)
5. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (14%)
6. Resident Evil 7 (10%)
7. Prey (2017) (8%)
8. Divinity: Original Sin II (8%)
9. Call of Duty: WWII (7%)
10. Mass Effect: Andromeda (5%)
11. Ghost Recon: Wildlands
12. Nier: Automata
13. Cuphead
14. Hellblade: Senua's Sacrifice
15. Forza Motorsport 7
16. Hitman
17. Star Wars Battlefront 2
18. Super Mario Odyssey
19. Total War: Warhammer II
20. Gran Turismo Sport

Najlepšia PC hra

1. Assassin's Creed: Origins (24%)
2. Playerunknown's Battlegrounds (21%)
3. Wolfenstein II: The New Colossus (17%)
4. Divinity: Original Sin II (14%)
5. Resident Evil 7 (11%)
6. Prey (2017)
7. Cuphead
8. Call of Duty: WWII
9. Ghost Recon: Wildlands
10. Mass Effect Andromeda

Xbox One

1. Forza Motorsport 7 (23%)
2. Assassin's Creed: Origins (17%)
3. Cuphead (11%)
4. Wolfenstein II: The New Colossus (9%)
5. Playerunknown's Battlegrounds (6%)
6. Resident Evil 7
7. Prey (2017)
8. Injustice 2
9. Middle-Earth: Shadow of War
10. The Evil Within 2



PS4

1. Horizon: Zero Dawn (38%)
2. Uncharted: The Lost Legacy (16%)
3. Assassin's Creed: Origins (15%)
4. Nier: Automata (7%)
5. Nioh (7%)
6. Resident Evil 7
7. Gran Turismo Sport
8. Wolfenstein II: The New Colossus
9. Persona 5
10. FIFA 18

WiiU

1. The Legend of Zelda: Breath of the Wild (40%)
2. Super Mario Odyssey (17%)
3. ELDER SCROLLS: SKYRIM (10%)
4. DOOM (6%)
5. FIFA 18 (5%)
6. Mario Kart 8 Deluxe
7. Mario + Rabbids: Kingdom Battle
8. Xenoblade Chronicles 2
9. Splatoon 2
10. LEGO City Undercover

Mobil

1. Injustice 2 (16%)
2. Monument Valley 2 (13%)
3. World of Warships Blitz (8%)
4. Planescape: Torment - Enhanced Edition
5. Motorsport Manager 2

3DS

1. Metroid: Samus Returns (14%)
2. Pokémon Ultra Moon/Ultra Sun (10%)
3. Fire Emblem: Echoes - Shadows of Valentia (6%)
4. Ever Oasis
5. Monster Hunter Stories

Najočakávanejšia hra

1. Red Dead Redemption 2 (26%)
2. Metro Exodus (23%)
3. Far Cry 5 (16%)
4. Shadow of The Tomb Raider
5. Kingdom Come: Deliverance
6. God of War (PS4)
7. Days Gone
8. Spider-man
9. Anthem
10. Age of Empires: Definitive Edition

Najväčšie sklamanie

1. Star Wars Battlefront 2 (24%)
2. Mass Effect: Andromeda (20%)
3. Need for Speed Payback (19%)
4. For Honor (9%)
5. Call of Duty: WWII (7%)
6. Destiny 2
7. Road Rage
8. Syberia 3
9. Middle-Earth: Shadow of War
10. Friday the 13th



Najlepší multiplayer

1. Playerunknown's Battlegrounds (36%)
2. Call of Duty: WWII (10%)
3. Star Wars Battlefront 2 (9%)
4. Ghost Recon: Wildlands
5. FIFA 18
6. Divinity: Original Sin II
7. Destiny 2
8. Cuphead
9. For Honor
10. Fortnite: Battle Royale

Najlepší VR titul

1. Resident Evil 7 (21%)
2. Fallout 4 (16%)
3. Skyrim VR (13%)
4. SUPERHOT VR
5. Doom VFR

Mobily

1. Samsung Galaxy S8 plus (21%)
2. iPhone X (20%)
3. Huawei Mate 10 Pro
4. Xiaomi Redmi Note 4
5. Samsung Galaxy Note 8

Zariadenia

1. Xbox One X (38%)
2. Nintendo Switch (28%)
3. Fidget Spinner
4. Alienware 13 OLED
5. Razer Blade

Zariadeniach je to sklamanie keďže Fidget Spinner skončil až na treťom mieste, za Switchom a Xbox One X.

Herný hardvér

1. GTX 1080ti (38%)
2. GTX Titan V (17%)
3. GTX 1070
4. Intel i7-8700
5. Ryzen 7

Z komponentov znovu viedli grafiky a teraz GTX1080ti s veľkým náskokom pred nedávno ohláseným Titanom V.



Filmy

Pri filmoch to bol veľký boj medzi Loganom, Dunkirkom a Johnom Wickom 2. Vysoko vyskočil aj Blade Runner a Star Wars.

1. Logan: Wolverine
2. Dunkirk
3. John Wick 2
4. Blade Runner 2049
5. Star Wars: Poslední Jediovia
6. Thor: Ragnarok
7. To
8. Strážcovia Galaxie Vol. 2
9. Wonder Woman
10. Baby Driver
11. Spider-Man: Návrat domov
12. Kráľ Artuš: Legenda o meči
13. Rozpoltený
14. Piráti Karibiku: Salazarova pomsta
15. Kingsman: Zlatý kruh
16. Pasažieri
17. Ghost in the Shell
18. Vojna o planétu opíc
19. Wind River
20. Čiara






10



THE LEGEND OF ZELDA

NAJLEPŠIA NINTENDO HRA DOTERAZ?

WIIU, SWITCH / NINTENDO / AKČNÁ ADVENTÚRA



A: BREATH OF THE WILD

Pred storočím nastala strašná kalamita. Na krajinu Hyrule sadol tieň entity Ganon a zahalil svet do temnoty, ktorá pretrváva až doteraz. Pätica legendárnych hrdinov a princezná odhodlaná svet zachrániť vo svojom boji zlyhala a čo viac, dokonca aj bájne stroje, ktoré mali podľa predpovedí slúžiť na porazenie Ganona, spadli do jeho moci a teraz všetko pustošia. Piesočné búrky, lávový dážď, potopa, či skaza z oblakov môžu každý deň zasadiť poslednú ranu tomu, čo zostalo z kedysi slávnej civilizácie. Zdá sa, že už nejestvuje žiadna nádej na záchranu a temnota tento svet úplne pohltí. No jeden hrdina sa nikdy nevzdáva...



ČAKÁ VÁS NOVÁ KAPITOLA VO VZŤAHU LINKA A ZELDY

Sledujete, ako sa mladý hrdina prebúdza v podivnej svätyni za jemného volania ženského hlasu. Volá sa Link a musí sa prebudiť, lebo ho svet potrebuje. To je všetko, čo o ňom pre začiatok viete. Netrvá dlho a už sa vžívate do jeho kože, preberáte nad ním kontrolu a do daru dostávate veľmi cenné zariadenie, ktoré vám pomôže na ceste, ktorá je pred vami. Neďaleko seba nachádzate Sheikah tabuľu, kus starobylej, no zároveň pokročilej technológie, ktorú by niekto možno nazval tablet, no jej možnosti sú vám zatiaľ zahalené. Vychádzate tak z úvodnej komnaty, v truhliciach nachádzate jednoduché oblečenie a vydávate sa von. A nič vás nedokáže pripraviť na to, čo vás tam čaká.

Hrozba je síce všadeprítomná, no zatiaľ je ďaleko. Vy ale vyjdete von a dych vám vyrazí výhľad, aký ste skutočne neočakávali. Otvára sa pred vami krásny a rozľahlý svet, ktorého všetky rôzne podoby ani nedokážete naraz spočítať. Zdanlivo nekonečné lúky, lesy, zasnežené hory, či dokonca sopka, sa zdajú byť na dosah ruky, no predsa tak ďaleko. A to ešte netušíte, že sa ďaleko za nimi, či za vašim chrbtom, skrývajú dedinky, osady, púšť a dokonca ostrovčeky. Cítite tú voľnosť, ktorá vám dáva slobodu ísť kamkoľvek. Vybrať si vlastnú cestu, ktorou sa vyberiete. No zároveň cítite ťažobu bremena, ktoré na vaše bedrá kladie temný prízrak vznášajúci sa nad hradom rovno pred vami.

Ak by som mal The Legend of Zelda: Breath of the Wild charakterizovať len jediným slovom a nemalo by to byť prídavné meno vyjadrujúce kvality hry, bola by to sloboda.

Naozaj ju tu môžete nasávať plnými dúškami a vo veľkej miere vám umožňuje formovať si taký herný zážitok, aký len chcete. Máte prakticky len jednu úlohu – zastaviť zlo a poraziť Ganona. A je len na vás, ako sa k tomu dostanete. Táto úloha je jasná hneď od úvodu, no môžete sa k nej dopracovať sériou menších úloh nabalených na tomto hlavnom queste, no taktiež aj cez rôzne menšie či väčšie odbočky, putovanie a objavovanie, no aj hľadanie samého seba.

A hneď úvod vám naznačuje, ako táto sloboda zároveň pomáha otvárať možnosti hry, pričom aj keď je fanúšikom jasné, že toto je Zelda, je najviac revolučnou v sérii, pričom si so sebou nenesie nič z minulosti, čo by novým hráčom bránilo užívať si ju plnými dúškami. Vyjdete zo svätyne a môžete sa vybrať kamkoľvek. Ale spravíte len dobre, ak sa vyberiete za starým pustovníkom dole pod kopcom. Sú to totiž vaše prvé kroky k príbehu, ktorý zaberá celé storočie a predstavuje pravdepodobne to najlepšie, čo séria doteraz ponúkla. A hra vám ho neservíruje sama, musíte ho aktívne odkrývať, oživovať svoje spomienky a pátrať, čo sa stalo.

Navyše vám dá starý pustovník aj niekoľko tipov na to, čo v tomto svete robiť, či kam sa vybrať. A pokojne mu môžete skúsiť ukradnúť pečené jablko, ktoré si pripravuje. Je to dobrák a aj keď vám vynadá, že sa to nepatrí, nakoniec vám ho nechá. Koniec koncov vie o vás viac, než sa na prvý pohľad zdá, a tak trochu tuší, že to jablko budete potrebovať. Predsa len vám dokáže obnoviť jedno srdiečko z vášho (spočiatku biedneho) života. Viete si tu nájsť aj jednoduché zbrane, ktoré sa vám čoskoro budú hodiť. A takto na vás hra postupne veľmi intuitívne a prirodzene nabaľuje ďalšie novinky, pričom ich však musíte získavať a objavovať sami. Nedaruje vám zadarmo nič a rovnako ako si musíte zaslúžiť príbeh, tak si musíte zaslúžiť aj vybavenie, zbrane a schopnosti.

NÁPADITÉ A ROZMANITÉ QUESTY SÚ PILIEROM HRY

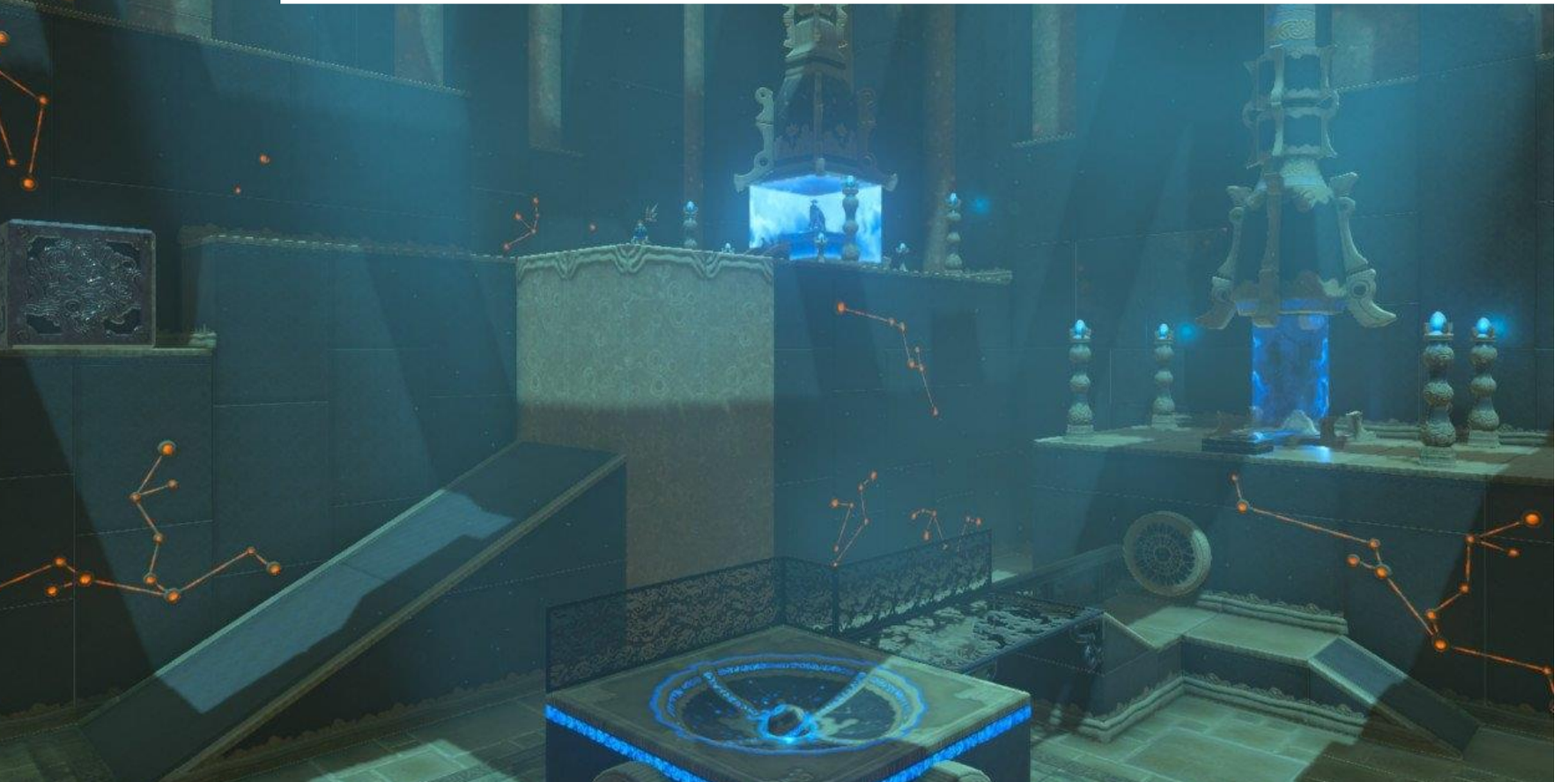


To je jedna možnosť. No tých je tu naozaj veľa a je tu aj jedna veľmi priamočiara, zatiaľ asi skôr teoretická. Nikto a nič vám nebráni v tom, aby ste sa vybrali okamžite za Ganonom najkratšou možnou cestou a skúsili ho poraziť priamo. Nemáte na to dostatočné vybavenie a ani schopnosti, no som si istý, že nepotrvá dlho a niekto to dokáže s poriadnou dávkou cviku aj bez toho. Samotný súboj je však už len čerešnička na fenomenálnom zážitku, o ktorý by ste sa týmto pripravili.

A je to naozaj bohaté sústo, ktoré si môžete pred tou povestnou čerešničkou vychutnať. Jednak je tu obrovský otvorený svet, ten je ale posiaty množstvom vedľajších úloh, postavičiek, no aj nepriateľov, ktorí vám neraz dokážu narobiť poriadne problémy. A aby toho nebolo málo, v celej hre sa nachádza viac ako stovka svätýň, ktoré čakajú len na to, aby ste ich objavili. Podľa Nintenda zaberie prejdenie len hlavnej línie hry zhruba 20 hodín. Ak sa ale zapojíte aj do týchto vedľajších aktivít, vie to poriadne narásť. Hrou som sa nehnal, plnil som však hlavne main quest so svätyňami a menším množstvom vedľajších úloh. Nakoniec som v hre strávil viac ako 40 hodín a uvedomil som si, čo všetko som ešte nevidel a nezažil, či len prebehol okolo.

Niektoré hlavné úlohy tiež nemusíte splniť, aby ste sa dostali ku koncu. Medzi tie najzaujímavejšie patrí krotenie pradávnych mechanických beštií, ktoré predstavuje hneď niekoľko rôznych vrstiev hrateľnosti. Musíte sa k nim najskôr dopracovať, potom ich vydobyť, na čo ale potrebujete často špeciálne vybavenie. Potom vás čaká už len bludisko v ich útrobách, kde na vás číha séria rôznych priestorových hádaniek, ktoré musíte vyriešiť. A nakoniec súboj s bossom. A kým niektorých silných protivníkov len tak rozosiatych v hernom svete dokážete obísť, s týmito sa už musíte vysporiadať, ak si chcete záver výrazne zjednodušiť.

LOGICKÉ HÁDANKY POTRÁPIA A AJ ZABAVIA



V hre je navyše aj obrovská porcia starej školy. Pre niekoho môže byť šok, že dostane úlohu v rámci hlavného questu a na mape mu nesvieti žiadna hviezdička, kam má ísť. Nie je tu ani žiadna šípka, ktorá vás navádza na cieľ. Pri väčšine úloh nič také naozaj nenájdete a je to len dobre, keďže vás tak hra vedie k tomu, aby ste ju skúmali a spoznávali. A ktovie, možno po ceste narazíte na ďalšiu z jej zaujímavých tvárí. Skvelou ukážkou je úloha, ktorá vás poverí získaním Master Swordu. Ikonická zbraň série sa vrátila, ale nie je samozrejmosťou. Musíte si ju zaslúžiť a bude to poriadne tŕnistá aj bolestivá cesta. V jej závere vás však čaká zaslúžená odmena a aj taký ten dobrý pocit, aký sa z hier čoraz viac vytráca.

Ale to sú veci, ktorými by sa dala charakterizovať hra ako celok. Breath of The Wild vie byť taká náročná, aká je čarovná. Nefunguje tu úplne tradičný respawn nepriateľov, no aj tak sa ich vo svete nikdy úplne nezbavíte a hliadky tu budú vždy. A nielen tí väčší vás dokážu neraz zabiť jedinou ranou.

Na každý súboj musíte byť pripravení, či je s bossom, alebo nie. Niekedy je riešením aj útek, no veľký zmysel tu má aj stealth postup. Tichým našľapovaním dokážete nepozorovane obísť nepriateľov, a dokonca tu aj narazíte na niekoľko stealth questov. Okrem toho ale musíte brať do úvahy, že samotný herný svet je tu postavou. Nie je až taký personifikovaný, ale musíte ho naozaj dobre spoznať. Skladá sa z mnohých rôznorodých častí, každá má svoje pravidlá, svoje monštrá a aj svoje podmienky, ktorým musíte prispôsobiť Linkovu výbavu. Ak je niekde zima, nemôžete tam ísť bez zodpovedajúceho oblečenia či elixíru. Taktiež musíte počítať s tým, že v noci budete mať väčšie problémy s monštrami, no na druhej strane korisť z nich sa vám môže hodiť. Dážď ovplyvňuje možnosť lozenia po svahoch, no búrka pomôže zamaskovať vaše kroky aj vo väčšej blízkosti, keď leziete poza chrbty nepriateľov. Navyše sú pre vás veľkým nebezpečenstvom blesky a pravidelne sa na nočnej oblohe zjaví krvavý mesiac a vtedy Ganon a jeho prisluhovači získavajú väčšiu moc a mali by ste sa im vyhýbať.

OBČAS PRÍDETE K VYLEPŠENIAM NETRADIČNE



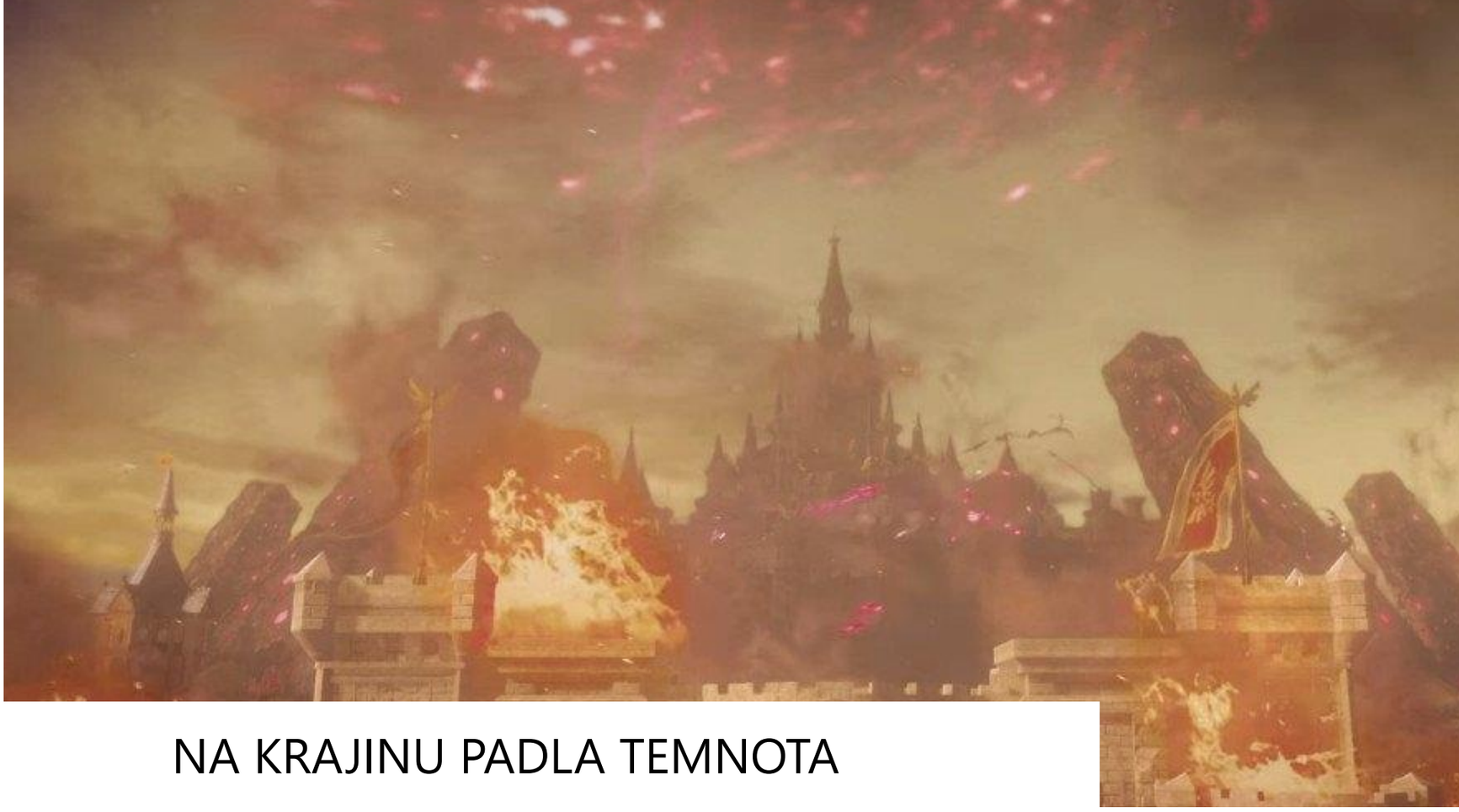


OBČAS SÚBOJ NEBUDE CESTOU VPRED

Aj keď to tak z opisu vyššie nevyzerá, nová Zelda je stále akčnou adventúrou. Je však pravdou, že s mnohými RPG prvkami narába oveľa lepšie ako mnohé hry tohto žánru. Rôzne outfity vám umožnia nielen prispôsobiť sa okolitému prostrediu, ale zlepšujú tiež štatistiky. To isté platí aj pre zbrane, pričom tie môžu mať rôzne dodatočné efekty, ktoré môžu byť vhodné proti určitým nepriateľom. A potom je tu ešte varenie a miešanie elixírov. Bežne narazíte na potraviny, ktoré vám môžu obnoviť kúsok života, ich správnou úpravou a miešaním s inými viete ale posilniť ich liečivé schopnosti a pridať špeciálny efekt, ako napríklad zlepšenie staminy či odolnosť voči nejakému počasiu alebo útokom. To isté platí pre elixíry, ktorých miešanie je ale náročnejšie. Vaše štatistiky dokážu nabudiť ešte aj víly ako vedľajšie questy.

Okrem tretieho Zaklínača si nespomínam na hru, kde by z hry sršal taký dobrý dojem z podobných aktivít a radi sa do nich budete púšťať. Navyše má hra výborne zvládnutú ekonomiku. Je preč chodenie po domčekoch a rozbíjanie váz kvôli hernej mene. Tú teraz získate hlavne obchodovaním, nikdy jej nebudete mať priveľa, no ak sa posnažíte, ani málo. Musíte naozaj putovať svetom, zbierať veci a pozerať sa na to, kedy je lepšie z niečoho čosi nechať pre seba a kedy je výhodnejšie predať to.

Link časom nadobudne niekoľko špeciálnych schopností. Niektoré sa týkajú Sheikah tabule, pričom získate niekoľko možností, ako si do nej značiť vlastné ciele, keďže hra vás nevodí za ručičku. Postupne odhaľujete mapu herného sveta a aj keď sa vám mnohé veci do nej poznačia samé, postavy, nevyriešené svätyne a iné si musíte poznačiť sami. Schopnosti sú doplnené o možnosť vzdialene narábať s kovovými predmetmi, vytvárať útvary z ľadu, zastaviť čas na nejakom predmete, či tradičné bomby.



NA KRAJINU PADLA TEMNOTA

A práve tých si dosýta užijete vo svätyniach, ktoré nahrádzajú bludiská. Je ich tu mnoho, sú väčšie aj menšie, no vždy nápadité. Niektoré sú zamerané len na boje, kedy rozširujú vaše vedomosti o súbojovom systéme, čím vás pripravia na náročnejších súperov a vy sami sa zlepšíte. No väčšina je zameraná na rôzne logické hádanky. Vedia vám dať aj zabrať, no riešenie nikdy nie je ďaleko. Predstavte si to ako hrobky v modernom Tomb Raiderovi, ktoré sú plné rôznych nápadov a nakoniec vám dajú hneď niekoľko odmien. Okrem koristi aj orb, pričom potom môžete 4 orby na oltároch niekde v hernom svete vymeniť buď za ďalšie srdiečko, alebo za rozšírenie staminy.

Výrazným elementom hry sú aj zvieratá. Keďže je svet naozaj veľký, potrebujete sa po ňom vedieť rýchlo prepravovať. Odomknuté svätyne a veže slúžia na rýchly teleport, padák zas na plachtenie medzi vysokými miestami, no Link je aj šikovný lezec, ak má dostatok staminy. Na bežnú pozemnú prepravu ale slúžia kone. Eponu môžete získať pomocou amiibo figúrky Linka, inak si koňa musíte nájsť a skrotiť. Postupne si musíte budovať silnejšie puto, aby sa dal jednoduchšie ovládať a na jeho ustajnenie musíte používať stajne rozosiate po svete. V púšti zas môžete jazdiť na piesočných tuleňoch pomocou štítu, ktorý tiež slúži na snowboardovanie v zasnežených kopcoch. No a pes je zas užitočný pomocník, ktorý vám pomôže odhaliť skryté veci.

Na niektorých miestach vidno dedičstvo Wii U, pre ktoré bola hra pôvodne vyvíjaná. Najmä Sheikah tabuľa jasne odkazuje na gamepad. Aj vizuálne to z technologického hľadiska nie je niečo, čo by konkurovalo napríklad nedávnemu Horizonu, aj tak ale hra vyzerá fantasticky, a to hlavne vďaka jedinečnému art štýlu, ale aj živému svetu, kde sa tráva hýbe podľa smeru vetra a niektoré scenérie vám naozaj vyrazia dych. Škoda občasných prepadov snímkovania v TV režime, ktoré sú lokalizované na určitých miestach.



NA SÚBOJE SA MUSÍTE PRIPRAVIŤ

Hudba je opäť skvelá, obsahuje niekoľko silných skladieb, pričom je dynamicky šitá na mnohé momenty. Aj menšie melódie tu ale majú svoje miesto a keď niekde začujete harmoniku hrať nenápadnú skladbu vo francúzskom štýle, už viete, že je pri vás ďalší vedľajší quest, ktorý nemôžete odmietnuť.

Navyše je Breath of The Wild prvou hrou v sérii, ktorá obsahuje dabing. Link zostal nemým hrdinom, no hodí sa to k tomu, ako ho nová hra vykresľuje a tiež k jeho ceste za spoznávaním samého seba. Ostatné hlavné postavy sú ale nadabované a aj niekoľko vedľajších, pričom zvlášť na tých hlavných oceníte kvalitu, najmä čo sa týka hereckého obsadenia. Obzvlášť Patricia Summersett je ako Zelda nezabudnuteľná.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild je dobrým dôvodom na kúpu Nintendo Switch.

Nie je to dokonalá hra, no dokonalá hra ani neexistuje a viac-menej takú ani nepotrebujeme. Potrebujeme hru, pri ktorej každý ďalší splnený quest prináša radosť aj smútok, lebo vieme, že sme o krok bližšie k cieľu. Potrebujeme hru, nad ktorou bežne cez deň rozmýšľame a predstavujeme si, čo nás v nej čaká zajtra, či po návrate z práce. A presne taká nová Zelda je. Je to herný zážitok, aký sa vidí len ojedinele a pri ktorom máte až zimomriavky. S čistou hrateľnosťou, úžasným svetom a príbehom, do ktorého sa budete chcieť ponoriť ešte hlbšie. Jednoduchý, no účelný súbojový systém si vás získa spolu s množstvom logických hádaniek a aj poriadnou výzvou. Navyše vám dáva do rúk až nepredstaviteľnú slobodu a ani trochu vás nechce viesť za ručičku. A ak by vám aj to bolo málo, ešte stále si môžete zapnúť Pro HUD, ktorý vám skryje väčšinu informácií a opäť tak hra ponúkne odlišný zážitok.



+ obrovský otvorený a živý svet
+ sloboda a voľnosť
+ hlboký príbeh, ktorý vás vtiahne
+ zábavné súboje a logické hádanky
+ prirodzene vás privedie k skúmaniu
+ artštýl, hudba a dabing hlavných postáv
+ vie ponúknuť slušnú výzvu
+ variabilita prostredí a nutnosť prispôsobenia
+ kvalitne spracovaná fyzika

- občasné prepady snímkovania v TV režime

10

MATÚŠ ŠTRBA



SUPER MARIO ODYSSEY

SKÁKAČKA PLNÁ ZÁBAVY

SWITCH / NINTENDO / ARKÁDA



Hovorí sa, že dvakrát človeka tou istou vecou neprekvapíte. Nintendu to ale vychádza, aj keď treba dodať, že tá istá vec u neho dvakrát nikdy nie je rovnaká. Nebojí sa nových nápadov a ani riskovania so svojimi najväčšími pokladmi. Začiatkom roku sme boli toho svedkom pri Zelde, teraz je na rade Mario. A jeho ústrednou témou sú prekvapenia. Nestáva sa často, aby recenzentské kópie sprevádzali listy od autorov, no k Super Mario Odyssey nám jeden taký prišiel. Yoshiaki Koizumi a Kenta Motokura v ňom opisovali vývoj, no hlavne novinárov žiadali, aby o prekvapenia nepripravili samotných hráčov, ktorí budú hru hrať. Dodržať embargo bola jedna vec, celkom iná vec bolo neprezradiť prekvapenia v oblasti herného obsahu, aby hráči sami mohli objavovať, čo hra ponúka.

To bolo hlavne kvôli tomu, že celá hra je pretkaná menšími a väčšími prekvapeniami a vlastne celý úvod len zisťujete, že toto nie je ten Mario, ktorého už viac ako 30 rokov poznáte, aj keď niektoré veci zostali nezmenené. Každý obrázok, každé jedno video, možno aj neopatrné vety v texte by mohli byť spoilerom niečoho, čo len čaká na to, kým to sami objavíte. Jedna vec je tu ale stále po starom. Bowser opäť uniesol princeznú Peach z Hríbikova a je na dobre známom fúzatom inštalatérovi, aby ju aj tentoraz zachránil z jeho pazúrov.

V hre je ale oveľa viac než v minulosti. Bowser sa už neobťažuje s malichernosťami, ako je napríklad súhlas, a rovno vystrojil svadbu. Tá konceptom rámcuje celú hru, následnosť svetov v nej a aj niektoré úlohy, no zároveň si z nej hra prepožičala aj niektoré vizuálne prvky, ktoré môžete odpozorovať napríklad na svadobných amiibo postavičkách.

Bowser dostal nových poskokov, ktorými sú zlí plánovači svadby a už vám je asi zrejmé, že sa hra v niektorých oblastiach neberie príliš vážne, ale využíva svadobnú štylizáciu na podobné výstrelky.

Všetko by sa pre nášho známeho hrdinu mohlo zdať stratené, no v boji nie je sám. Bowser totiž neuniesol len Peach, ale aj Tiaru. A kým Mario chce zachrániť svoju vyvolenú, klobúk Cappy zase svoju sestru Tiaru.

V príbehu tak spájajú svoje sily, no v hrateľnosti samotnej toto spojenie prináša veľké zmeny, vďaka ktorým je tento Mario, podobne ako pred ním Zelda, najrevolučnejší od prechodu do 3D. Porovnaní so Zeldou bude mnoho. Rovnako ako v nej, aj teraz vám hra vlastne už od začiatku dáva do rúk všetky možnosti a obrovskú slobodu, no len postupne sa učíte to všetko využívať.





Musíte zabudnúť na systém power-upov, ktorý poznáte z minulosti. Tu nič také nenájdete a Cappy je jediná vec, ktorá sa v hre Mariovi dostane do rúk, no tu a tam ich hra rozdelí, takže si dokonca budete musieť poradiť len s bežným skákaním. Žiadne fireballs, žiadne plachtenie ako veverica, či tanooki kostým. Čapica poslúži v boji proti nepriateľom ako zbraň, keď ju hodíte. Hádzať ju navyše môžete niekoľkými spôsobmi, čo sa neskôr zíde aj pri plnení úloh. Útoky/hádzanie dokonca podporuje pohybové ovládanie, vďaka čomu autori povzbudzujú hráčov v hraní s oddelenými Joy-conmi, no ovládanie rôznymi pohybovými gestami dobre funguje aj na Pro ovládači. Cappy taktiež pomôže v skokoch, interagovaní so spínačmi a v ďalších činnostiach.

Cappy vám ale umožňuje najmä prevteliť sa do nepriateľských postavičiek a aj niekoľkých objektov v herných svetoch. Razom sa tak môžete stať pokojne zipsom, bleskom a dostať sa na bežne nedostupné miesta, no tiež sa dokážete hravo stať niektorou z nepriateľských postavičiek. To z dizajnérskeho hľadiska trošku mení ich vzhľad a ten pocit, keď sa prvý raz vidíte ako Goomba s fúzami, je na nezaplatenie. Hlavne ale preberáte schopnosti týchto postavičiek a je ich tu naprieč všetkými svetmi naozaj mnoho, takže vám to zároveň otvára mnoho nových možností. Niektoré priamo potrebujete k postupu, iné vás zase dostanú niekam, kam by ste sa v Mariovej koži nedostali.

Goombov dokážete napríklad skladať na seba a vytvárať z nich vysoké veže, ktoré vás dostanú do výšky, no taktiež dokážu zaimponovať Goomba slečne. Firebros vám prepožičajú schopnosť hádzať fireballs a neskôr príde rad aj na Yoshiho. Taký Bullet Bill a Chain Comp sú síce obávaní nepriatelia, no stačí hodiť čapicu a razom ochutnáte ich silu a výhody, ktoré proti vám bežne majú. Nie každá postavička je však rovnako poddajná.



Niektoré sú chránené, a tak im musíte napríklad z hlavy zraziť ochranu, aby ste sa im do nej dostali. Sami budete skúšať, do akej kože vám hra dovolí vliezť a čo to pred vami otvára.

Odyssey sa líši od predchádzajúcich 3D marioviek a skôr odkazuje ďalej do minulosti, konkrétne na Super Mario 64 a Super Mario Sunshine, z ktorých si berie sandboxový herný dizajn založený na skúmaní herných svetov a slobode v tom, kam sa vyberiete a čo budete robiť. Herné kráľovstvá na seba síce lineárne nadväzujú, no kedykoľvek môžete ísť späť a je len na vás, ako dlho sa v ktorom zdržíte. Musíte sa len dostať ďalej a na to potrebujete mesiace, ktoré tu nahradili hviezdy a slúžia na pohon vašej lode Odyssey. Tie v jednotlivých kráľovstvách dostávate za plnenie úloh, no taktiež sú skryté za rôznymi hádankami a prekážkami, ktoré musíte prekonať.

A tých mesiacov je tu naozaj veľa. Ja som sa za týždeň hrania a po prejdení hry dostal na číslo 501 a odhadom som bol asi v polovici, možno ani toľko. Každý svet má trošku iný počet mesiacov, keďže každý je úplne rozdielny. Niekde je ich viac, inde menej. Ich počet sa navyše postupne mení – narastá. Svety sa totiž vyvíjajú s vaším progresom a prechádzajú niekoľkými fázami, pričom postupne sa tam môžu objavovať nové a nové mesiace. Hra je tak rajom pre všetkých s obsesívno-kompulzívnou poruchou, ktorí musia v hrách zbierať všetko. Kým základ vám dokáže zabrať takých slušných 15 -20 hodín podľa tempa hrania, po záchrane Peach sa stále máte kam vracať a plniť všetko to, čo sa vám doteraz nepodarilo. Čo je na ďalšie desiatky hodín a nechýbajú ani skryté kráľovstvá s extrémnymi výzvami po dohratí len pre tých najodolnejších.

Základných príbehových kráľovstiev je tu 14, pričom každé z nich je úplne iné ako veci, ktoré ste v Mario hrách mohli zažiť doteraz. Sršia nápadmi od prvého načítania obrazovky, až po posledný objavený pixel a zamilujete sa už do toho prvého kráľovstva, ktoré predstavuje krásnu nočnú krajinu plnú hmly a s obrovským Mesiacom na oblohe. Zamrznutá púšť je zas plná kontrastov a ďalej nastupuje hora dinosaurov, les, džungľa, svet plný jedla, kráľovstvo v oblakoch, Bowserovo kráľovstvo, dokonca Mesiac aj so svojimi tajomstvami. Každé z nich má svojských obyvateľov, vlastný charakter, vlastný štýl úloh a aj vlastné súboje s bossmi, aj keď hra plánovačov svadby obmieňa pravidelne v istých podobách, no tých dopĺňajú aj ďalší, viac unikátni.

Nintendo sa tu dokonca rozhodlo aj zaexperimentovať a v prípade New Donk City prináša jedno z kráľovstiev, ktoré sa vymyká hernému konceptu. Kým všetky ostatné sú zjavne hravé, unikátne, ale stále v dizajnovom štýle série, New Donk City preberá realistické črty inšpirované New Yorkom. Po jeho uliciach sa premávajú taxíky, na chodníkoch stretnete bežných ľudí a celé to budí veľký kontrast s Mariom a jeho univerzom. Kráľovstvo je tak v konečnom výsledku stále zábavné, no vizuálne obyčajné. Na druhej strane, má až tri svoje tváre. Úvodná temná a upršaná je krásna, končí však prvým veľkým súbojom. Druhá denná je tá, ktorú uvidíte najviac. A potom je tu ešte jedna festivalová, ktorá ale patrí medzi to najlepšie, čo v hre vôbec nájdete a je to krásna reminiscencia na začiatky série.

Až po záchrane Peach sa vám sprístupní samotné Hríbikovo ako ďalšie kráľovstvo, už bez ďalších priamych úloh, hlavný cieľ ste splnili, ale stále je tu množstvo obsahu, ktorý vás ďalej zabaví. Zároveň tu hra vzdáva poctu Super Mario 64 ako svojej veľkej inšpirácii. V niečom len tak v odkazoch, inde priamo, keď vás k jednej z úloh pripustí len v retro kostýme. Každé kráľovstvo je prepchaté mincami, ktorými si tu nenavyšujete počet životov. Tie máte teraz len tri, prípadne po booste šesť, ale zomierať môžete dovtedy, kým máte zlatky. Tie fungujú ako univerzálne platidlo v obchodoch. No každé kráľovstvo má aj vlastnú menu, ktorá býva trošku lepšie skrytá.





V obchodoch si za zlatky viete vylepšiť život, kúpiť mesiac (koľko majú skladom), či kozmetiku pre loď a postavu. Kozmetika pre loď len spestruje jej interiér a exteriér. V prípade kostýmov pre Maria je to však o niečom inom. Áno, niektoré fungujú skôr ako kozmetika a ak sa vám nepáči obyčajný kostým, môžete si vybrať schému stavbára z Makera či niečo iné. No hlavne za unikátne kráľovské peniaze si dokážete kúpiť kostýmy, ktoré vás dostanú na miesta, kam sa bez nich nedostanete a čaká tam na vás ďalší mesiac. Táto fialová mena je v každom svete rozhádzaná presne, teda ak chcete mať všetku kozmetiku pre Maria a aj loď, musíte zobrať každú jednu skrytú mincu.

Odyssey je síce 3D mariovkou, avšak autori vo veľkom odkazujú na pôvodnú Super Mario Bros. v hojnom počte viac či menej skrytých 2D úrovní, ktoré sú porozhadzované po kráľovstvách. Tie slúžia nielen ako skryté bonusy, ale taktiež na to, aby ste sa niekam dostali. Na vrchol vysokej veže sa tak napríklad dostanete len v 2D retro podobe, kedy ako pixelový Mario bežíte po stene ako v 2D prostredí. Aj tieto úrovne skrývajú mesiace, ďalšie mince, a dokonca sa v nich autori hrajú s perspektívou, či gravitáciou, takže nie vždy je dole aj naozaj dole. Dokonale to prezentuje jedna z úrovní, kde beháte po šiestich stranách kocky - ale to som už možno prezradil až príliš.

Z tradičnej Mario hrateľnosti zostalo len to skákanie, s ktorým sa vracia aj ekvilibristika hlavnej postavy. Mario síce môže byť malý a zavalitý, no okrem skákania po hlavách nepriateľov hravo zvláda aj trojskoky, odrážanie od protiľahlých stien, šplhanie po stĺpoch a traverzách a mnoho ďalšieho, vďaka čomu sa dokáže dostať aj horšie dostupné miesta a zvlášť v neskorších pasážach autori preveria vaše reflexy a schopnosť v tejto oblasti, kedy bude musieť byť každý jeden skok dokonale načasovaný. Pomáha naozaj dobrá kamera, ktorá sa presúva sama veľmi inteligentne a ak by vám to nevyhovovalo, vždy ju máte vo vlastných rukách, či sa len rýchlo stlačením jedného tlačidla vycentrujete. Cappy do hry navyše priniesol aj niečo iné. Prostredníctvom neho si hru môže užiť dvojica hráčov súčasne, avšak len v asymetrickej kooperácii, ktorá však niekomu môže stačiť.

Hra je síce primárne singleplayerová a tomu je prispôsobený celý jej dizajn, avšak kedykoľvek sa môžete prepnúť do hry dvoch hráčov, kedy jeden stále hrá ako Mario a ten druhý má možnosť detailnejšie ovládať Cappyho.

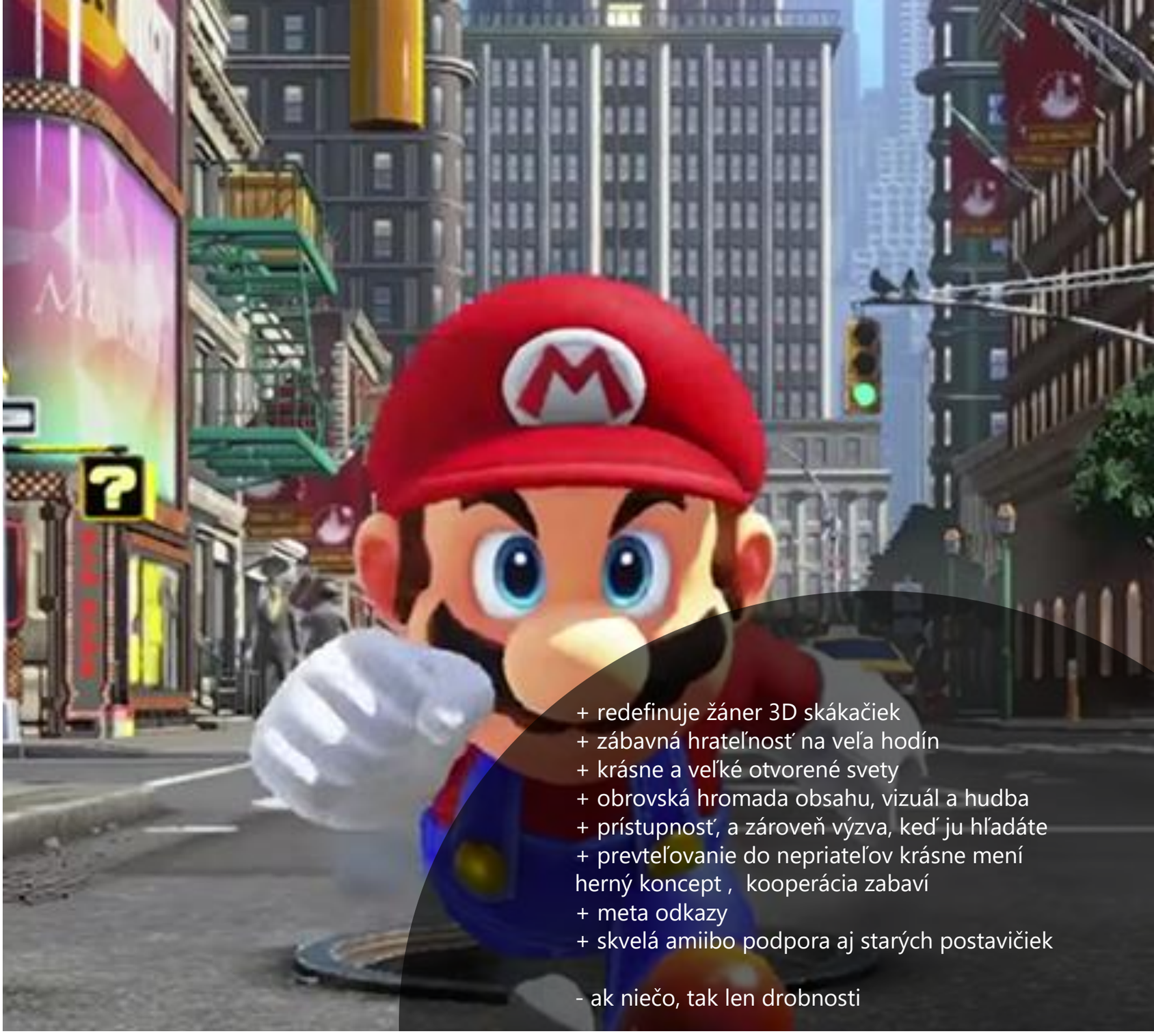
Láskavý a milý humor v Odyssey nechýba a rovnako sa môžete tešiť aj na niekoľko vtipných scénok, pričom tá najlepšia prichádza asi po záverečnom súboji. To je ale niečo, čo k sérii tak trochu patrí. Zároveň hra veľmi sympaticky odkazuje nielen na históriu vlastnej série, ale aj popkultúru. Naozaj by ste od Maria pravdepodobne nikdy nečakali, že v ňom nájdete drobný odkaz na Sedem alebo Pink Floyd, no predsa to tu je. A čo sa týka vlastnej histórie, okrem už spomínaných prvkov je tu toho naozaj veľa, dokonca jedna montáž alebo aj skryté nálepky s pixelovými postavičkami, ktoré predstavujú modernejšie inkarnácie 3D Maria v retro kabáte.

Oplatí sa všímať si detaily, ktoré na jednej strane plnia peknú kozmetickú, respektíve efektnú funkciu, no taktiež majú svoj podiel aj na budovaní unikátnej hrateľnosti. Nie je to len o zvieratkách, ktoré sa pristavia, drobnostiach na stavbách a skrytých odkazoch, no možno si raz všimnete tiež to, že postavičky menia svoje výrazy nielen podľa aktuálnej situácie a okolností, ale tu a tam sa Mario len tak nenápadne niekam pozrie a v tom momente vám napadne, či sa tým postavička nesnaží niečo naznačiť.

Graficky hra posúva limity konzoly na novú úroveň a vyzerá skvele ako na cestách, tak aj na TV. To síce hlavne vďaka naozaj krásnym svetom, ale keď si uvedomíte, že pri tom všetkom sa hýbe v 60 fps, treba dať klobúk dole. Ešte viac si však budete užívať hudbu, ktorá je jednoducho krásna. Mnohým situáciám šitá na mieru ponúka naozaj obrovskú variabilitu a je strašne chytľavá. Nehovorím len o známej skladbe Jump up, super star!, ale aj o mnohých ďalších, ktoré tu nájdete. Hudba tu perfektne podčiarkuje hrateľnosť a atmosféru, čoho dôkazom môže byť úplný záver jej príbehu, ktorý je už len o tom, aby ste si ho užili. Hra vám ponúkla výzvu predtým a ponúkne ju aj potom, tam si to musíte len užiť pri na Mario pomery netradičnej hrateľnosti, v unikátnom svete a za zvuku parádnej hudby.

Zelda zdvihla latku v oblasti gamedesignu otvorených svetov veľmi vysoko a ovplyvnila tak hry v budúcnosti. Super Mario Odyssey je zas pravdepodobne najlepšia 3D platformovka, aká kedy vôbec vznikla. Hodnotiť ju po jednotlivých bodoch je takmer nemožné, keďže je o momentoch, ktoré vám zostanú v pamäti. Taktiež o prekvapeniach, ktoré pri hraní zažijete. A tie sú súčtom všetkých faktorov hry, či je to hrateľnosť, grafika, zvuk, no hlavne zábava, ktorú pritom zažívate. Nápadmi prekonáva dvojicu takmer dokonalých Galaxy hier a navyše pridáva skvele spracované otvorené svety, v ktorých sa nudiť rozhodne nebudete a takú obrovskú hromadu obsahu, že od vydania budete mať o hranie postarané na veľmi dlho. Ak sa tu dá niečo vyčítať, sú to len drobnosti. Osobne by som si napríklad na mape rád robil vlastné značky. Možno niekomu nebude voňať New Donk City svojim vzhľadom. Alebo sa vám pri niektorých útokoch nechce hýbať a hra to vyžaduje. To sú ale len malé veci. Táto oslava jednej z najznámejších herných sérií vôbec sa podarila a vy ste na ňu pozvaní.



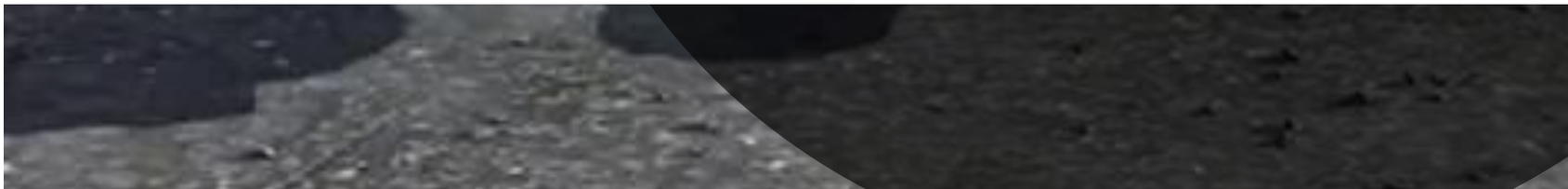


+ redefinuje žáner 3D skákačiek
+ zábavná hrateľnosť na veľa hodín
+ krásne a veľké otvorené svety
+ obrovská hromada obsahu, vizuál a hudba
+ prístupnosť, a zároveň výzva, keď ju hľadáte
+ prevteľovanie do nepriateľov krásne mení herný koncept , kooperácia zabaví
+ meta odkazy
+ skvelá amiibo podpora aj starých postavičiek

- ak niečo, tak len drobnosti

10

MATÚŠ ŠTRBA





PERSONA 5

MOKRÝ SEN FANÚŠIKOV JAPONSKÝCH RPG?

PS4 / ALTUS / RPG



Ešte sme sa nespamätali po vianočnej nádielke či nepredýchali prvotný štart 2017 a máme dvoch kandidátov na hru roka (na konci mája!). Kto patrí k šťastným majiteľom Switch alebo Wii U, adoruje Zeldu: Breath of the Wild. Členovia kmeňa PlayStation dostali novú iteráciu RPG modly, ku ktorej môžu vzhliadať. Persona 5 nekompromisne žerie všetok voľný čas a po 130 hodinách sa len škľabí a chce vás presvedčiť, že je to najlepšia hra série i roka. Niet dôvodu pochybovať, neukazuje iba novú silu japonského prúdu, ale šikovne spracúva alegórie súčasného sveta do pestrého štylizovaného celku.

No neznalci si môžu chvíľu zvykať, lebo namiesto lineárneho rozprávania sú hneď prvé tri hodiny dosť fragmentované a červené intro by ste si skôr pomýlili s J-Pop videoklipom. Záhadný maskovaný hrdina uháňa po strechách budov či strope kasína, neskôr sedíme v policajnej cele a hltáme minúty vyšetrovania, či sa vrátime do dávnejších mesiacov, kedy sme na ulici pomohli slečne v problémoch a začali študovať na strednej škole neďaleko srdca Tokia. Nie je toho málo, chvíľu sa budete hľadať, no keď si dáte dokopy kalendár (mimoriadne dôležitá vec), rýchlo pochopíte. A keď si myslíte, že ste na hru vyzreli, objaví sa podivná séria snov so sestričkami, šéfom Igorom a vy čušíte v cele spútaní reťazami. Znie to ako nesmierne ťažko uchopiteľný guláš, ale musíte vytrvať. Persona 5 je úžasne napísaný celok, no majestátnosť odhaľuje postupne – dianie, postavy, asociácie či samotný dej. Existencia dvoch svetov (nočného i denného) je jasne rozlíšená a veľmi pomáha sledovanie jednotlivých dní. Vstrebávate dianie, odhaľuje sa bližšia i vzdialenejšia minulosť (veľká časť je rozprávaná ako flashback) a hoci je najprv elementov pomerne veľa, zaradíte si ich na časovú líniu. A väčšinu času máte zreteľne v ľavom vrchnom rohu napísané, ktorý deň a jeho časť práve prežívate. Potom si ľahšie značíte veľké momenty i menšie anekdoty – a zistíte, že každá fáza má iné príležitosti, možnosti a úlohy.

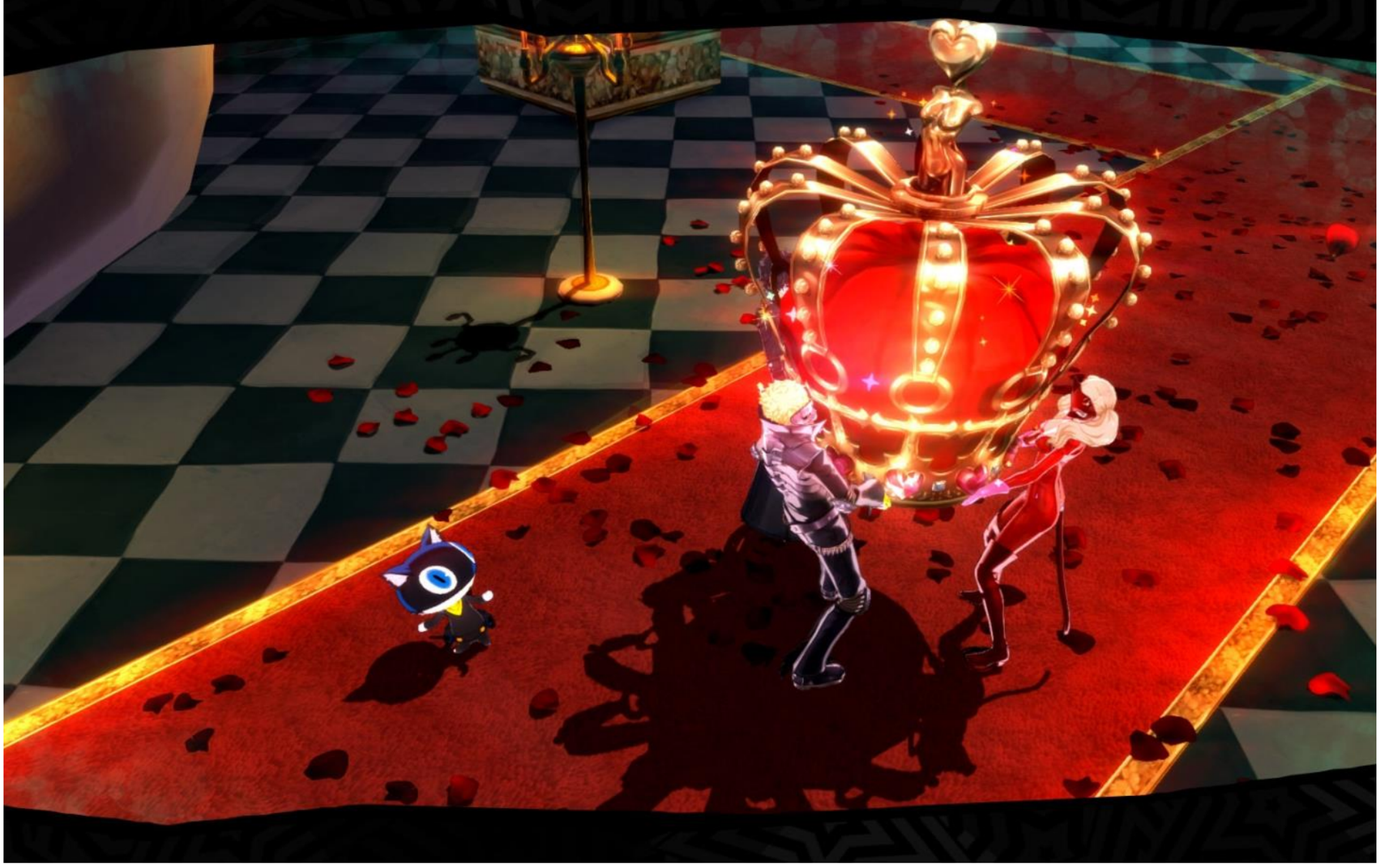
Persona 5 sa rysuje ako kriminálka, hlavný hrdina je štylizovaný do podoby nočného zlodeja, ale celý kolorit skrýva oveľa viac. Politické machinácie, stav spoločnosti, vnútorné rozpoloženia, rozličné vízie a aj stredoškolský život či malé vzťahy.



Hlavný hrdina prichádza na školu, kde má nálepku zločinca (čo síce nesúvisí s jeho charakterom, ale...) a okamžite je zaškatuľkovaný učiteľmi i spolužiakmi. Preto má bližšie k lokálnemu galganovi ako bežným študentom. Táto dvojica hneď v prvý deň zažije neuveriteľnú zmenu školy na záhadný zámok a na druhý deň sa jednoznačne vydáva pátrať po jeho pôvode. Chlapci stretnú zvláštne stvorenie (malá premúdrelá mačička) a táto trojica odhalí, že Palace vytvára myseľ učiteľa (čo nepatrí medzi najobľúbenejších, ale má bohatú minulosť). Už v tom momente spozorniete – prečo má jeho palác cely a v nich uväznených volejbalistov, keď bol kedysi veľký šampión? Je to jedna alegória z mnohých – ako sa vnútorne nastavenie dokáže zhmotniť do podoby herného bludiska.

Jednotlivé aktivity rozložené v kalendári na jednotlivé dni a ich časti majú úžasnú štruktúru i tempo. Znalci série i Japonska vedia, že všetko začína v apríli a aj hlavná línia. Počas dňa sa snažíte napraviť pošramotenú povesť a mrháte čas na školu, predmety, občasný test i dialógy s ostatnými. Nemôžete ostať na pokraji, postupne si tvoríte kontakty a plníte civilné úlohy. Cez deň je Persona 5 kvalitným sociálnym simulátorom stredoškolského japonského študenta v autentickom Tokiu. Hľadanie priateľov je spočiatku potrebné, nakoľko ste samotár vo veľkom meste a socializácia vám určite padne vhod kvôli bojovým častiam. Tvorba väzieb v podobe Confidants si žiada trávenie spoločného času alebo pomáhanie iným, lebo vaši rovesníci a iní obyvatelia sa potácajú v náročných fázach života. Vhodne nasmerovaná pomoc je prenesená do vašich atribútov a štatistík – chcete sa vyvíjať vy, vaše vedomosti, guráž či šarm, ochotu a súčasne sú reflektované aj v nočných záťahoch.

Spočiatku vás hra vedie k novým kamošom, núka kontakty alebo ich prepojí priamo s príbehom, takže ich nemôžete minúť. Neskôr sa paleta rozšíri a hráč stojí pred dilemou, ako tráviť čas, jednak sám (Persona 5 má tony vedľajších aktivít, ako posilňovanie, filmy, hry, knihy, a dokonca vedľajšie džoby či túžby vyžierať pochúťky) alebo s ostatnými. Viac ako 20 Confidants je záruka variability a pri časovej tiesni (štruktúra kalendára má aj odvrátenú



stranu – nedokážete doň natlačiť všetko) si musíte vyberať a prehodnotiť kontakty i priaznivcov. Utužené vzťahy s niektorými prinášajú benefity – lepšie štatistiky alebo isté výhody do bludísk. Budete prekvapení, že aj vo vašej partii sa nájdu pohnuté charaktery, ktoré hľadajú cestu k lepšej budúcnosti alebo miesto v spoločnosti.

Tento svet nemá bežné archetypy, čo je fantastická správa pre znalých hráčov RPG i videohier. Za dlhším prológom nečaká opäť záchrana sveta a desiatky hodín odskúšaného grindu. Je to mimoriadne dobre napísaná sonda do spoločnosti, kde zaznievajú témy útlaku, slobody, machinácie, spravodlivosti či rozpínajúceho sa populizmu. Jednotlivé postavy, s ktorými prichádzajú hrdinovia do kontaktu, skrývajú nielen vlastných démonov, ale priamo škodia spoločnosti, a preto je potrebné vyrvať im srdce a priviesť ich k pokániu.

Na ceste za spravodlivosťou poslúžia nočné pasáže, kde sa hrdina stáva lídrom skupiny Phantom Thieves. Dobro koná cez návštevy Palace, ktoré majú podobu bludísk. Každé z nich má úplne odlišný dizajn, nakoľko zobrazí vnútorný svet inkriminovaných postáv. Často sú to väzenia, cirkusy, bizarné končiny. Vždy iné, výrazne štylizované a maximálne originálne. Zistíte, že sa učiteľ navonok tvári ako kamoš študentov, no škola prehliada jeho prehrešky a muž má vnútro plné nenávisti a tmavého väzenia. Alebo ďalší člen spoločnosti vydiera iných a podpláca politikov. Vašou úlohou bude nájsť cestu do Palace i eventuálny poklad. Ďalší deň posielate volaciu kartu a potom idete tvrdo po poklade, čo je v prenesenom význame priamo srdce jednotlivca, ktoré musíte zmeniť, aby odčinilo svoje zločiny. Palace nedokážete prejsť na jeden hlt, ale často sú aktivity rozdelené na tri až päť dní, no fragmentácia nie je na škodu, skôr postupne dávkuje kvalitný obsah. Ešte aj opakované návštevy dokážete využiť na klasické súboje.

Súboje prebiehajú v štvorčlennej skupine, bojujete proti rozličným nepriateľom, na výber máte obranu, útoky, isté schopnosti alebo majestátne ťahy. Oponentom sa postavíte s pomocou vášho zosobnenia, takzvanej Persony, ktorú treba trénovať. Je to odzrkadlenie charakteru, k dispozícii sú silné stránky i slabiny, ktoré treba prispôsobiť nepriateľom, ktorým sa idete postaviť.

Práve na odhaľovaní slabín a účelovom zasahovaní je postavený celý systém, nakoľko sa môžete pokúsiť aj o reťazenie úderov, dodatočné zásahy alebo mocný All-Out úder s dlhočiznou animáciou a poriadnou pasekou. Znalci JRPG i série si prídu na svoje, ibaže sa budú spočiatku predierať štylizovanými menu, kde sú porozhadzované písma a farebné graffiti. Nie je ľahké získať všetky Persony, no je to súčasť pasie. Jedným z procesov verbovania je vyjednávanie a hráč sa priamo snaží komunikovať s porazenými tieňmi cez šikovné odpovede, lebo každá Persona má inú príslušnosť a vaše odpovede sa jej nemusia páčiť. Niekedy ju vysmejete či urazíte, inokedy získate na prvý pokus. Iste, úroveň vyjednávania sa zlepšuje, získavate zároveň aj peniažky či vzácne predmety.

K mamutej hracej dobe neprispieva iba rozsiahly scenár, dlhé mesiace hernej doby, veľa Confidants či Palace prostredí. Je tu aj Mementos, ohromný priestor s náhodne generovanými poschodiami, kde hráč preniká čoraz hlbšie v priebehu hry. Nachádzajú sa tu ciele (podobne ako v Palace) obsahujúce srdcia na potrebnú zmenu a prebieha tu zisk potrebných skúseností či zdokonaľovanie schopností. Persona 5 je neskutočne urečnená hra, takže občas vám polhodinka čisto iba v bludisku príde vhod.

Prakticky každý element hry je zásahom do čierneho. Máloktorá hra má taký prepracovaný scenár, kde sa nezamýšľate nad hlúposťami či nadväznosťou, ale hltáte ho naplno. Fanúšikovia môžu mať japonskú stopu a plnohodnotný zážitok umocňuje výrazná štylizácia na jednej strane, no vysoký stupeň autenticity na druhej. Metro Tokia či jednotlivé štvrte vyzerajú a dýchajú atmosférou rovnako ako v skutočnosti. Štruktúra hry s kalendárom od apríla naprieč mesiacmi je dokonalá a ideálna pre postupné vychutnávanie a zisk ďalších postáv, Person či iných častí obsahu. Spočiatku ste vedení lineárne, neskôr sa možnosti otvoria a sami si určujete, ako budete tráviť čas. Je tu viac ako tucet výborne pripravených postáv a veľa úloh, čo majú zmysel a nevypĺňajú iba dlhé hodiny za malú odmenu v podobe peniažkov.

Najsilnejšou devízou je vysoký level abstrakcie a odkazov. Na dianie v spoločnosti, zloduchov a ich bludiská reflektujúce čierne zákutia duší. Využívanie ich svetov je víťazstvom herného dizajnu a hra nemá dôvod opakovať sa, stále vás posúva ďalej a odmeňuje za hranie a nutnú investíciu, ktorá skutočne patrí medzi najvyššie. Mnohé hry sú poskladané tak, že po polovici sa už cítite obeťou opakovania alebo sú príliš krátke, aby ste si vychutnali predkladaný svet. Persona 5 je však výborne vybalansovaná na všetkých úrovniach obsahu – scenár, postavy, dej, civilné Tokio, X bludísk a Mementos, súbojový systém, do toho jazzová muzička a nezameniteľná atmosféra. Tejto hre prakticky niet čo vyčítať.

Persona 5 sa dá hrať na PS4 vo FullHD rozlíšení, ale bez problémov ju utiahne aj staršia PS3, pre ktorú je táto hra najlepšou labuťou piesňou po 10 rokoch na európskom kontinente (ak nechcete rátať Cars 3 a podobne). Je to pravé víťazstvo videohry ako cenného média, čo aktivizuje hráča a súčasne núka hodnotný obsah.

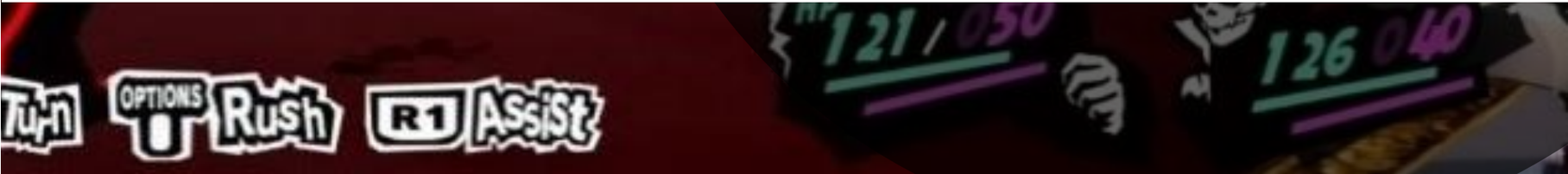




+ vzácny výber tém a ich podanie
+ vynikajúco pripravený scenár
+ hrdina a jeho partia
+ vytváranie vzťahov a život študenta
+ autentické Tokio a jeho štvrte
+ variabilné bludiská reflektujúce majiteľov
+ chytľavý súbojový system
+ veľmi japonská štylizácia
+ rozsiahla herná doba

10

MICHAL KOREC




9.5



HORIZON: ZERO DAWN

FAR CRY S MECHANICKÝMI DINOSAURAMI

PS4 / GUERILLA / AKČNÁ RPG



Možno to nikto nečakal, no štúdio, ktoré nám viac ako desaťročie prinášalo akčné prestrelky, urobilo riskantný krok. Vývojári z Guerrilla Games začali krátko po dokončení tretieho titulu Killzone hľadať ďalší cieľ, za ktorým by sa mali vybrať. Pustili sa do skúmania nových nápadov, ktoré by mohli byť podkladmi pre celkom novú hru štúdia, ktorá by prezentovala ich meno aspoň tak dobre, ako to dokázala značka Killzone. V roku 2011 sa menšia časť štúdia pustila do vývoja novinky, ktorá sa mala odohrávať v otvorenom svete a nemaliv nej chýbať RPG prvky. Horizon: Zero Dawn naberala reálne kontúry a z ničoho sa postupným spájaním najrôznejších myšlienok začala vytvárať jedna z najočakávanejších nových značiek na PlayStation 4. Jej oficiálneho odhalenia sme sa dočkali na E3 2015, kedy sa nám predstavila pôsobivým trailerom. Pôvodne mala vyjsť ešte minulý rok, no autori si vyhradili ešte nejaký čas navyše na doladenie detailov, a tak prišiel odklad.

Ako ale všetci veľmi dobre vieme, čas letí veľmi rýchlo a vydanie hry je už za dverami. No to, čo na vás za nimi čaká, je skutočne masívne. Horizon: Zero Dawn bol sčasti zahalený rúškom tajomstva, pričom to, čo sme sa o hre dozvedali, si autori pred vypustením na verejnosť určite veľmi dobre premysleli. A to najmä po príbehovej stránke, ktorá je tu skutočne dôležitá. Horizon: Zero Dawn totiž nemá multiplayer, čo najmä v tejto dobe môže byť pre niektorých hráčov skôr odstrašujúce. Krátka herná doba sa totiž stáva pravidlom a pre jej rozšírenie je v hrách prítomná práve online časť, v ktorej sa už hráči zabavia aj sami. Toto však nie je prípad druhej veľkej značky štúdia Guerilla Games.

Vzdialená budúcnosť a svet po ničivej skaze. Ľudia zvyknutí na pohodlný život sa z luxusných príbytkov museli vrátiť späť do prírody, jaskýň či do drevených kempov. Nad svetom prevzali kontrolu robotické zvieratá, ktoré sa len tak nedajú zastaviť. Príbeh hrá v Horizon: Zero Dawn naozaj prvé husle. Miesto hlavnej postavy tu prevzalo mladé dievča Aloy, ktoré sa už do sveta v tejto podobe narodilo. Kto však Aloy presne je, o tejto téme veľmi autorom do reči nebolo. To totiž nevie ani ona sama - a v súvislosti s tým sa formuje celý príbeh. Jej domovom je planéta, na ktorej žijú ľudia v drevených chatrčiach a vonku pobehujú vyspelé stroje, ktoré doslova prekypujú modernými technológiami. Aloy to nemala v živote ľahké, no aj napriek tomu chce pomáhať ostatným. Je to hrdinka, ako sa patrí, a na ceste do neznáma ju budete sprevádzať práve vy. A to sa neodmieta.



ČAKAJTE OTVORENÝ SVET A VEĽA OBSAHU

Pri prechode na RPG štýl v otvorenom svete sa museli v Guerrilla Games veľmi veľa učiť, aby dokázali priniesť hráčom to, čo od takejto hry čakajú. Horizon: Zero Dawn sa odohráva v masívnom, detailnom prostredí, ktoré je jednoducho nádherné. Krásne prepracovaná, rozmanitá a bohatá príroda, ktorá vás nadchne. Nájdete tu rozľahlé oblasti bez kvapky vody podobné Grand kaňonu, miesta zaliate slnkom s pestrou prírodou, no tiež lesy, zasnežené hory, jazerá či oblasti s ruinami, ktoré sú pozostatkami „starovekej", teda našej civilizácie. Zhrdzavené satelity, veterné elektrárne či semafory prirodzene vyvárajú kontrast medzi súčasným svetom a minulou civilizáciou. Prostredie je tu teda naozaj veľkolepé, pričom k vytváraniu celkovej atmosféry prispieva fakt, že sa plynulo mení denná doba, a to spolu s počasím. Pokojne sa vám teda môže stať, že sa v strede boja zatiahne obloha a začne pršať.

Mapa hry je obrovská a pri plnení úloh sa neraz stane, že musíte prejsť poriadny kus cesty, aby ste sa dostali k určitému bodu. Samozrejme, hra ponúka aj možnosť rýchleho cestovania, no sám som sa tejto možnosti veľakrát vzdal a dobrovoľne som poctivo prešiel celou krajinou len preto, aby som ju mohol podrobnejšie preskúmať. Pri hraní Horizon letí čas expresným tempom. Na ceste k nie až takej vzdialenej úlohe sa bez problémov pozabudnete niekde v polovici, keď si meriate sily so stádom robotických zvierat, zbierate cenné suroviny alebo narazíte na tábor nepriateľov, nad ktorým chcete prevziať kontrolu. Týmto spôsobom sa vám môže rutinná cesta, ktorá mala trvať pár minút, natiahnuť aj na niekoľko hodín. V nádhernom prostredí Horizon sa teda neodohrávajú iba boje medzi ľuďmi a strojmi, no aj tie medzi rôznymi predstaviteľmi ľudskej rasy. V časoch, kedy by mali byť ľudia vďační za to, že vôbec žijú, sa budete musieť na tejto dobrodružnej ceste neraz postaviť práve proti svojmu druhu. A to najmä už v spomínaných táboroch. Toto však nie je žiadna náplň niektorej z hlavných úloh, iba súčasť obrovského sveta, ktorému v Horizon: Zero Dawn budete musieť čeliť.



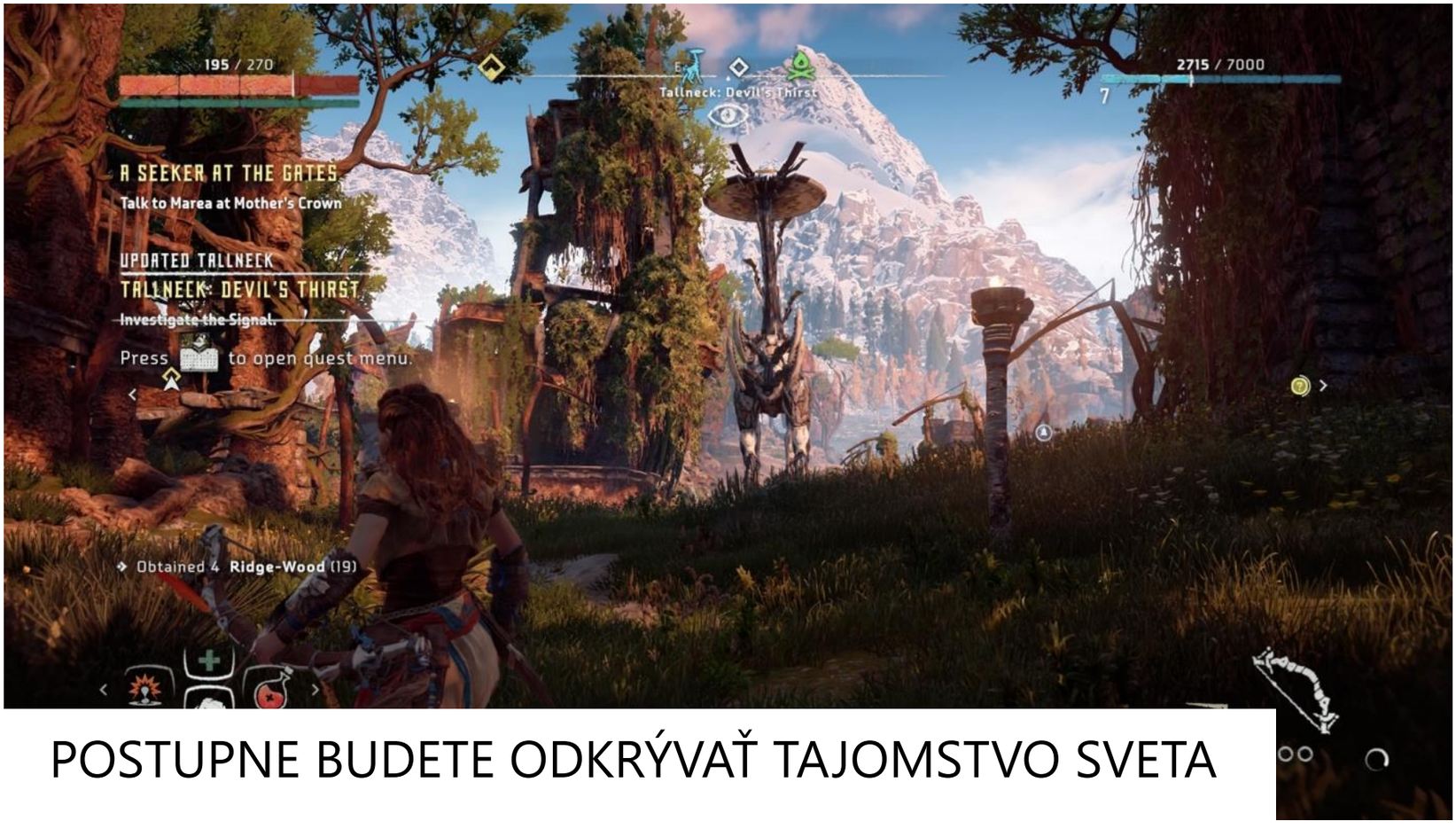
Stále tu platí pravidlo, že silnejší vyhráva a dostať nepriateľov z vášho dohľadu je určite to, čo vám prospeje. Rýchle cestovanie ako aj ukladanie hry prebieha pomocou ohnísk. Čím viac ohnísk získate, tým lepší prístup máte neskôr k rôznym bodom na mape. Navyše v získaných kempoch sa vám hneď objaví aj obchodník, u ktorého si môžete kupovať, ale aj predávať suroviny, zbrane alebo ampulky na „liečenie". Ukladanie hry vo väčšine prípadov prebieha len manuálne - to platí vždy, ak sa svojvoľne prechádzate po mape. Keď už ale plníte questy, vtedy sa o to postará aj hra sama.

Hra je veľmi previazaná s prírodou, s čím súvisí aj získavanie všetkých potrebných surovín. Môžete byť v podstate samostatnou jednotkou a nikdy nemusíte navštíviť obchodníka - ak si vystačíte so základným lukom a outfitom. Vlastniť lepší luk, prípadne iný typ, je určite veľké plus. Na tie kvalitnejšie si dokonca môžete pridávať modifikácie, ktoré vám ešte vylepšia alebo zdokonalia jeho schopnosti. To isté ale platí aj o oblečení, ktoré nie je pre Aloy iba nejakým módnym výstrelkom. To môže plniť aj funkciu ochrany pred ohňom či iným typom hrozby, alebo vďaka nemu budete môcť aj lepšie splývať s okolitým prostredím a nepriatelia vás ťažšie zazrú v tráve či niekde medzi stromami. Každopádne predmety potrebné na zväčšovanie kapacity inventára či vytváranie rôznych druhov šípov a pascí nájdete v prírode.

Dokonca aj zdravie si môžete dopĺňať zbieraním byliniek, čo je aj navyše oveľa efektívnejšie ako výroba ampuliek. A keď už spomínam výrobu, presúvať sa rýchlym cestovaním po mape nie je zadarmo - potrebujete na to špeciálny balík, ktorý si taktiež musíte vytvoriť. S nedostatkom som však nikdy problém nemal. Hneď na úvod som si vytvoril zo desať takýchto predmetov a do konca hry sa nestalo, že by mi chýbali.

Pri rýchlej akcii je kľúčová špičková hrateľnosť, a tá v Horizon: Zero Dawn určite je. Či už ide o prosté skúmanie prostredia, lezenie po skalách vo výškach či priame súboje, autori si dali na každom aspekte záležať. Všetko beží hladko a aj keď som si musel chvíľu zvykať na daný systém, keď som si ho osvojil, nemal som absolútne žiadny problém. Vo svoj prospech môžete využívať aj prostredie, a to napríklad streľbou z veľkých výšok či spoza menšieho jazera. Menšie robotické tvory do vody, samozrejme, nevkročia, čo zase neplatí o väčších, ktorým voda neprekáža, a práve tej sa vtedy musíte vyhýbať vy. Kvôli obmedzeným možnostiam pohybu sa tam stanete ľahkou korisťou. Pri súbojoch s väčšími, no najmä silnejšími monštrami, si musíte dávať pozor na úplne každý pohyb, zatiaľčo prepínate zbrane, vyrábate šípy či hľadáte ampulku so zdravím medzi bombami či pascami (aj preto je efektívnejšia liečba z rastlín). Uznávam, že v niektorých momentoch som toho musel riešiť v krátkej chvíli naozaj veľa a viacerými tlačidlami, čo nebolo úplne šťastné riešenie, no to je asi daň za veľkú rozmanitosť v hre.

Práve v boji viete veľmi dobre využiť zaostrenie - focus, ktorý je vašou súčasťou od začiatku hry. Ide v podstate o zariadenie rozšírenej reality, s ktorým dokážete nielen vidieť cestu, po ktorej sa roboti pohybujú, no taktiež zachytíte slabé slabé miesta mechanických zvierat, do ktorých sa oplatí strieľať. Všetky zvieratá fungujú na biomasu, takže je logické, že by ste sa mali snažiť ísť po nádržiach s ňou. Pri väčších strojoch, ktoré majú aj zbrane, môžete cieliť práve na výzbroj, pričom v určitom momente z nich spadne a dá sa využiť proti ich nositeľom. Robo zvieratá sa pohybujú buď v stádach, alebo samostatne a v závislosti od typu aj na prípadný útok reagujú odlišne - a práve tu je dôležitý stealth prvok. Slabšie mašiny sa väčšinou držia v stádach, pričom ak začnete na ne útočiť, rýchlo zutekajú preč, čo sa, samozrejme, o silnejších povedať nedá. Súboje sú z tohto pohľadu naozaj akčné, dynamické. Umocňuje to fakt, že každý stroj si vyžaduje inú taktiku boja. Niektoré zvieratá viete aj ovládnuť, aby bojovali za vás, prípadne ak prevezmete kontrolu nad koňom/býkom, môžete ho osedlať a využiť ako dopravný prostriedok na skrátenie dlhých ciest.



POSTUPNE BUDETE ODKRÝVAŤ TAJOMSTVO SVETA

Od začiatku až do konca hry má Aloy silný charakter, je to osobnosť, ktorá sa len tak nevzdáva. No práve jej vystupovanie v dialógoch budete môcť ľubovoľne ovplyvňovať. Samozrejme, pri rozhovoroch dostávate možnosti s otázkami, no ak ide o dôležité dialógy a nie iba bežné rozhovory s obchodníkom, vyberať môžete z viacerých citovo zameraných viet. Tie môžu byť agresívne - útočné, rozumné alebo s podtónom. Autori v hre tvrdia, že to má vplyv na charakter postavy, no pravdepodobne iba v momente dialógu a nie dlhodobý, ktorý by neskôr mal dôsledky. Čo však na Aloy môžete ovplyvňovať aj z dlhodobého hľadiska, sú jej schopnosti a level. Samotný level postavy sa zvyšuje získavaním skúsenostných bodov, ktoré dostávate najmä za plnenie úloh či zabíjanie mechanických, ale aj skutočných zvierat. Za každý jeden level či splnenú úlohu je pritom postava odmenená aj bodmi zručností, ktoré vie premeniť za novú schopnosť. Zručnosti Aloy sú rozdelené do troch kategórií a ako býva zvykom, vylepšenia na seba nadväzujú.

Príbeh hry má skvelé tempo. Vízia vzdialenej budúcnosti, ktorá príbehom prehovára aj do súčasnosti, vie naozaj zaujať. Síce má slabšie miesta, ale celkovo hre pridáva na kvalite. Od začiatku vás chytí a budete chcieť vedieť, čo bude ďalej a ako to nakoniec skončí. Hlavná dejová linka je postavená z 21 hlavných úloh, ktoré sú v podstate jedinečné a všetko sa v nich točí iba okolo príbehu. Preskúmate v nich rôzne kúty miestneho sveta a pozriete sa na zaujímavé miesta, zatiaľčo sa pred vašimi očami bude odohrávať príbeh. Nečakajte teda žiadne hlúpe úlohy v podobe príďte do bodu A a pozbierajte/zabite určité stroje na 21 spôsobov, ale dynamický dej. Všetky tie generické úlohy sú dobrovoľné, no sú zároveň natoľko zábavné, že ich budete naozaj robiť bez nátlaku. Popri hlavných zadaniach hra v sebe ukrýva aj niekoľko vedľajších, ktoré sú taktiež rozmanité. Pri nich budete zvyčajne pomáhať obyvateľom sveta s rôznymi problémami a podobne. Povedať, koľko trvá prejsť hlavný príbeh, nie je také jednoduché, pretože hernú dobu natiahnete prostým skúmaním prostredia.



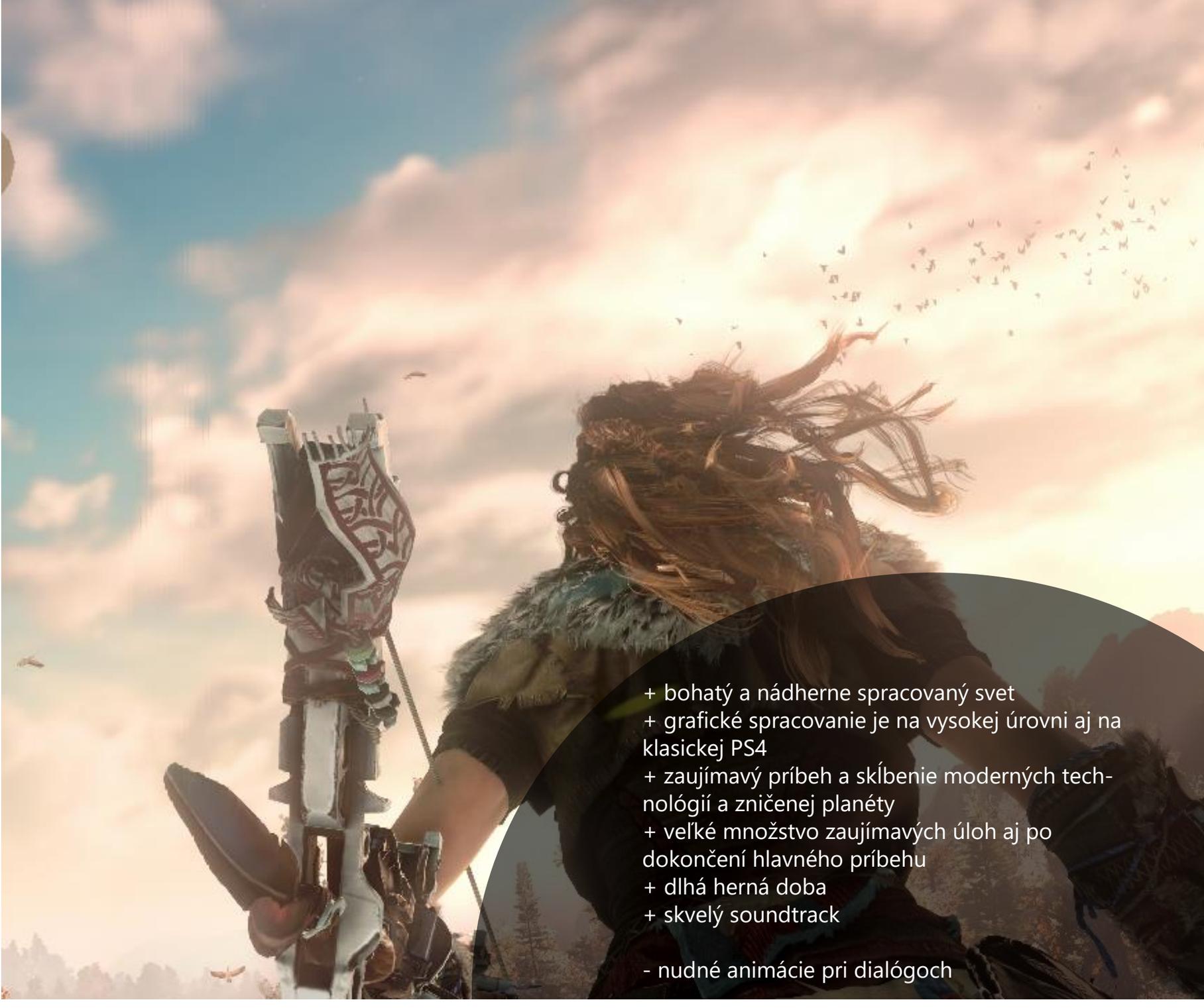
SVET PONÚKNE ROZMANITÉ TYPY PODNEBÍ



Ja som hlavný príbeh zdolal za 27 hodín, no po takomto čase strávenom s hrou mi v štatistikách svieti dokončenie hry na približne 32%. Myslím, že to hovorí za všetko. Horizon: Zero Dawn teda pozretím titulkov rozhodne nekončí.

Aj keď som hru prešiel na klasickej PlayStation 4, aj tu je jej grafické spracovanie na špičkovej úrovni. Také kvalitne spracované prostredie do hĺbky, rozmanitosti a celkovo možností minimálne na PlayStation 4 nemá obdoby. Nádherný žijúci svet ponúka množstvo prekrásnych scenérií, ktoré si žiadajú byť zvečnené na fotografii. Pre tieto momenty je tu prítomný fotografický režim, ktorý v sebe skrýva klasické funkcie, ako filtre, jas, rôzne rámiky či nastavenie hĺbky ostrosti, no taktiež je tu možné nájsť nastavenie hernej doby, pri ktorej môžete vidieť, ako sa nádherná obloha nad vami hýbe, slnko zapadá a vychádza mesiac spolu so žiarivými hviezdami. Snímkovanie je uzamknuté na 30 snímok za sekundu, pričom túto hranicu si aj väčšinu času udrží. Občas prídu poklesy, no tie nejako výrazne nerušia zážitok z hry. Pri hre takýchto rozmerov je priestor na množstvo chýb, na nejaké bugy som teda pochopiteľne narazil. Napríklad zvieratá mi po zabití lietali po oblohe, no išlo len o ojedinelý bug a so žiadnymi inými chybami som sa počas hrania, našťastie, nestretol.

Na Horizon: Zero Dawn môžu byť vývojári zo štúdia Guerrilla Games právom hrdí. Podarilo sa im vytvoriť naozaj originálny titul masívnych rozmerov, ktorý je takmer po každej stránke dotiahnutý k dokonalosti. Hra ponúka obrovský, nádherne spracovaný svet, do ktorého sa ponoríte na dlhé hodiny a s radosťou sa tam budete vracať. RPG systém motivuje k ďalšiemu postupu spolu s príbehom, ktorý aj napriek slabším momentom vie zaujať. Sladkým prídavkom je napokon aj výborný soundtrack, ktorý vás sprevádza počas celej hry, no do pamäte sa vám zapíše najmä titulnou skladbou.

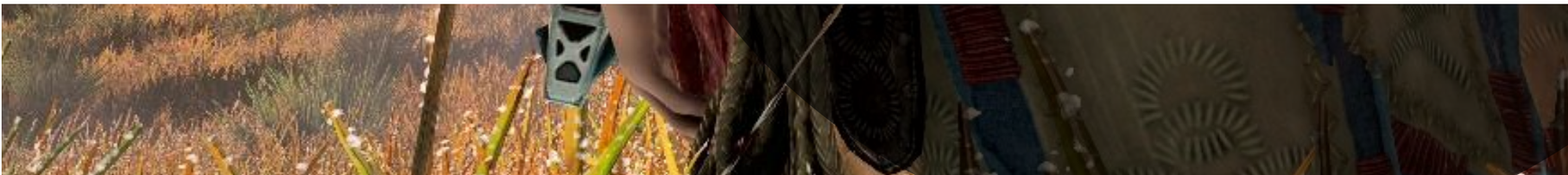


+ bohatý a nádherne spracovaný svet
+ grafické spracovanie je na vysokej úrovni aj na klasickej PS4
+ zaujímavý príbeh a skĺbenie moderných technológií a zničenej planéty
+ veľké množstvo zaujímavých úloh aj po dokončení hlavného príbehu
+ dlhá herná doba
+ skvelý soundtrack

- nudné animácie pri dialógoch

9.5

TOMÁŠ KUNÍK





PREY

PREY SA VRACIA V NOVOM ŠTÝLE

PC, XBOX ONE, PS4 / ARKANE / AKČNÁ SURVIVAL

Bethesda dlhé roky nevedela, čo so značkou Prey, až ju nakoniec nalepila na nový titul od Arkane. Ten je úplne iný ako pôvodná akčná hra, je skôr ako vystrihnutý zo série Bioshock. Nezavedie nás však pod vodu, ani na oblohu, ale až do vesmíru. Na vesmírnu stanicu, kde sa niečo pokazilo.

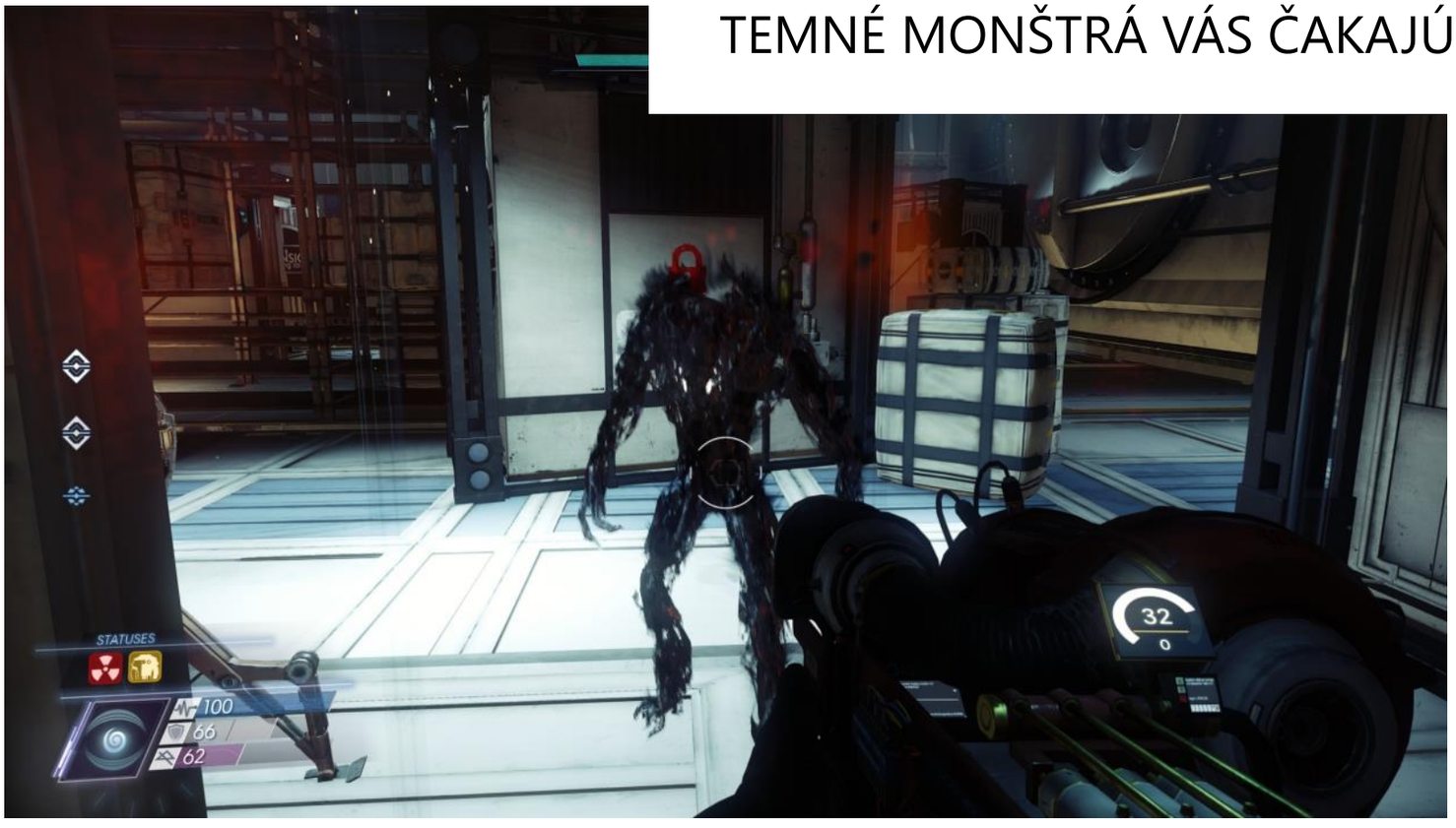
Presnejšie nás autori v hre zatiahnu 20 rokov do budúcnosti na vesmírnu stanicu Talos I postavenú na orbite Mesiaca. Nezavedú nás však do našej časovej línie, ale do paralelnej, v ktorej Kennedy prežil pokus o atentát a celá budúcnosť sa odohrávala inak. Investovalo sa do vesmíru a po šesťdesiatych rokoch rozvoj neustal. Vysielali sa výpravy, budovali vesmírne stanice. To však privolalo mimozemskú rasu Typhon. USA a Rusku sa podarilo útok zvrátiť a zajať jedného tvora na vesmírnej stanici. Vďaka výskumu vytvorili neuromody na vylepšovanie schopností človeka. Masívne na tom zarábali, zveľaďovali starú vesmírnu stanicu a pokračovali vo výskumoch... až doteraz.

Prvá stanica vznikla v roku 2035 a tam začína váš zvláštny príbeh, v ktorom sa dostanete do postavy Morgan Yu, či už ženy alebo muža. Sami si vyberiete. Prebúdzate sa doma vo svojej izbe, aby ste zistili, že sa deje niečo zvláštne. Ľudí okolo vás napadli podivné čierne monštrá a pomaly zisťujete, že vôbec nie ste na Zemi. Ste na vesmírnej stanici, na ktorej na vás z nejakého dôvodu ro výskum. Je to prvé veľké odhalenie a nebude jediné.

Čaká vás príbeh, v ktorom budete spoznávať sami seba, situáciu okolo, celú stanicu a aj zvláštne tvory, ktoré pozabíjali väčšinu posádky. Masívna stanica je na pokraj kolapsu a vašou úlohou bude vyriešiť situáciu. Síce už dopredu tušíte, aké riešenie to bude, ale cesta bude pln prekvapení. Rátajte s tým, že to bude bezmála 20-hodin cesta hlavným príbehom s množstvom vedľajších misií a úloh, ktoré zaberú ďalšiu desiatku hodín. Nebude to jednoduchý výlet, bude to ťažká cesta s častým umieran zbieraním surovín, výrobou predmetov, objavovaním prostredí a odhaľovaním celého pozadia príbehu. Všetko veľmi dobre vyvážené. Teda ak máte radi ťažšie hry. Toto nie je bežná prestrelka, ale ani RPG.

Hra má výborne zapracované rozprávanie príbehu, či už vaše kontakty cez vysielačku, ako aj cez maily na termináloch, nahrávky a rôzne ďalšie informácie, ktoré postupne skladajú mozaiku udalostí.

TEMNÉ MONŠTRÁ VÁS ČAKAJÚ





Postup vám priebežne križujú boje so stále nebezpečnejšími formami mimozemských Typhonov, ktorí od malých polypov prechádzajú k veľkým monštrám, či už psychickým, alebo ohnivým, ale aj lietajúcim. Nechýbajú ani posadnutí ľudia. Nepriateľov síce nie je veľa, ale nie je ich jednoduché zabiť. Ak sa dá, je lepšie vyhýbať sa bojom. Nakoniec je to jedna z možností. Nedá sa síce nebojovať úplne, ale je možné mnohým bitkám sa vyhýbať. Stále však musíte hľadať zbrane, vylepšovať si ich, zbierať náboje alebo si ich aj vyrábať, keďže ich nikdy nebude dosť.

Zbieranie vecí, vylepšovanie schopností a výroba sú jedným zo základov hry. Ak totiž chcete postupovať, musíte sa vylepšovať. Často sa vám totiž stane, že na novú situáciu nie ste pripravení. Ak sa nechcete vracať, vždy je dobré vyzbierať, čo sa dá, v recyklačných strojoch to zmeniť na suroviny a tie zas použiť vo výrobných strojoch na výrobu potrebných nástrojov, lekárničiek alebo vybavenia. Samozrejme, na všetko musíte mať plány, ktoré musíte nájsť. Niekedy ich dostanete ako odmenu pri hlavných misiách, niekedy pri vedľajších a inokedy sú schované a budú vašou odmenou, ak ich nájdete. Napríklad sú tak schované aj niektoré zbrane. Osobne som niekde pri začiatku prepásol Q-beam a Disruptor. Hra nerieši, či ste pripravení a či máte všetko, a tak som ostal s pištoľou, brokovnicou, a hlavne základnou zbraňou celej hry - oceľovým kľúčom.

Podobne objavujete všetko v hre, hlavne získavate neuromody, ktorými sa vylepšujete v rôznych oblastiach, ako fyzických, ktoré vám vylepšia odolnosť, presnosť, schopnosti hackovania a ďalšie parametre, tak aj psychických, keďže vďaka výskumu Typhonov ľudia prišli na to, ako využívať psychickú silu v boji. Ich odomknutie vám pridá niekoľko ďalších typov útokov. Na to pre zmenu potrebujete dávku psi energie, ktorá sa bude hľadať rovnako ťažko ako náboje.



Často sa tak budete pohybovať s minimom zdravia, nedostatkom nábojov, bez psi energie. Budete tápať a snažiť sa nájsť spôsob, ako sa vyhnúť nepriateľom.

Strieľanie a objavovanie dopĺňajú aj puzzle úlohy, kde musíte prísť na to, ako otvoriť dvere, nájsť karty alebo inú cestu cez šachty, či už skákaním, alebo si ju aj vytvoriť. Máte totiž aj také zbrane, ako je kuša na penové šípky, ktoré síce nikoho nezabijú, ale umožnia vám vzdialene ovládať terminály. Prípadne máte Gloo kanon, ktorý vystreľuje expandujúcu penu, ktorá na chvíľu znehybní nepriateľov, ale hlavne ak ju strieľate na steny, môžete po nej skákať a otvorí vám nové cesty cez levely. Tie sa oplatí hľadať, často sa tak vyhnete bojom a ušetríte náboje, lekárničky a ďalšie zásoby.

Čo vás bude po celú dobu iritovať, je neustále hľadanie prístupových kariet a kódov od dverí. Všetko je pozamykané a len postupne to viete otvoriť. Na druhej strane ak už niečo odomknete, môžete sa vždy vracať späť, pozbierať zásoby, alebo sa vrátiť k vedľajším misiám. Nakoniec aj samotné úlohy vás často vrátia do už známych častí základní. Robia to len minimálne, ale vždy vidíte, ako sa situácia v danej časti základne zmenila a napríklad zaplnila nepriateľmi. Nechýbajú možnosti výletu mimo základne, kde môžete objavovať otvorený vesmír, prehľadávať lietajúce trosky, telá a získavať ďalšie zásoby.

Vizuálne je hra pôsobivá. Samotná kvalita grafiky síce nie je úplne top, ale architektúra a celé spracovanie stanice aj štýl veľmi dobrý. Stanica totiž vzhľadom na svoj vek a postupné budovanie má rôzne architektúry od art deco štýlu ako Bioshock, cez retro futuristický štýl, až po sovietsky brutálny štýl. Bude to skutočne pôsobivá prechádzka, a to ako vo vnútri, tak aj vo vesmíre. K tomu je všetko rýchle, bezproblémové. Jedine textúry mohli byť aj detailnejšie, ale nie sú nekvalitné a výrazne to hre neprekáža.

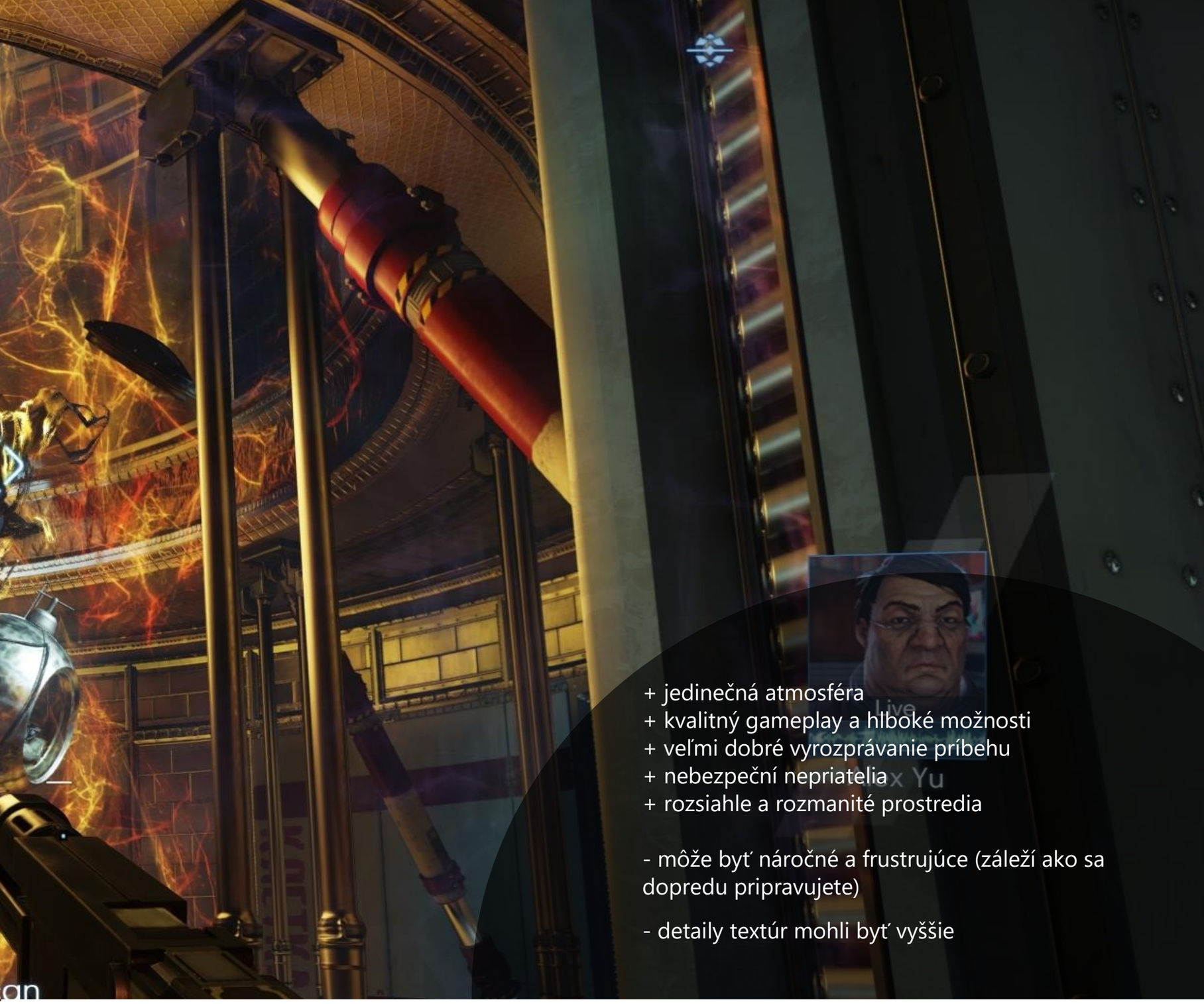


Výkon nemá problém ani so slabšími kartami a na ultra pri 1440p môžete ísť aj na GTX 970 a stále mať 60 fps. Zároveň sa Arkane pohralo aj s ovládaním, ktoré je na PC veľmi dobré. Síce hra zahŕňa množstvo klávesov, ale stále je to prehľadné a rýchlo sa dá zvyknúť. Možno sa tam dalo spraviť pár zjednodušení a elegantnejších riešení - napríklad pri zadávaní do terminálov potvrdzujete klávesom a nie tlačidlom myši, alebo kódy musíte pracne vyťukávať do displeja. Občas je to adrenalín, ak vám na zátylok dýcha Typhon a vy sa musíte rýchlo dostať do bezpečnej miestnosti.

Dotvára to veľmi pôsobivá hudba od Micka Gordona, ktorý pracoval na Doomovi. Tá sa bude upravovať podľa aktuálnej situácie okolo vás a vystupňuje atmosféru. Dopĺňa to dunenie v pozadí a nepríjemné zvuky mimozemskej rasy.

Celé to oživujú rozhovory, kde vám hlas neustále do ucha komentuje situáciu, púšťate si záznamy posádky. Je to množstvo informácii, ktoré postupne nasávate.

Celkovo sa Prey veľmi podaril, hoci sa možno nemusel volať Prey, keďže hráči si pod tým môžu predstavovať úplne inú hru. Napriek tomu ide o veľké prekvapenie tohto roka a ak máte radi Bioshock, System Shock a tento štýl hier, toto bude presne pre vás. Ponúka parádne rozpovedaný príbeh, pôsobivé a rozľahlé prostredie, veľa objavovania, zbierania, výrobu predmetov, vylepšovanie, a hlavne veľa umierania. Hráči, ktorí nevyžadujú neustálu akciu, nechcú byť vedení po jednej cestičke vpred, ale chcú hĺbku hry a veľa možností, si to veľmi dobre užijú.



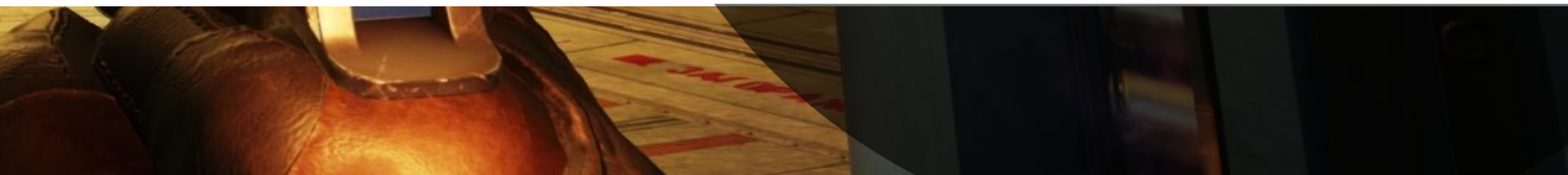
+ jedinečná atmosféra
+ kvalitný gameplay a hlboké možnosti
+ veľmi dobré vyrozprávanie príbehu
+ nebezpeční nepriatelia
+ rozsiahle a rozmanité prostredia

- môže byť náročné a frustrujúce (záleží ako sa dopredu pripravujete)

- detaily textúr mohli byť vyššie

9.5

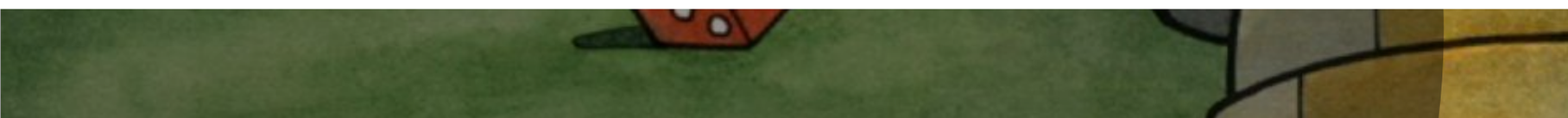
PETER DRAGULA



CUPHEAD

VITAJTE V KRESLENOM SVETE

XBOX ONE, PC / STUDIO MHR / ARKÁDA



Studio MDHR nás už roky zásobovalo upútavkami na svoju jedinečne vyzerajúcu arkádovku Cuphead, ktorá od začiatku zaujala svojou grafikou. Tá je ako vystrihnutá zo zlatej éry animovaných filmov v 30-tych rokoch, kedy hviezdili Mickey Mouse a ďalšie klasické animáky. Autori previedli celý tento štýl do hry, a to veľmi dobre. Pridali k tomu skákaciu hrateľnosť, a to nie hocijakú.

Predstavte si, že si zadovážite peknú milučkú skákačku a zistíte, že ste si vlastne kúpili zamaskovaný Dark Souls. To je presne Cuphead. Je ťažký, ale stále milý, zábavný, a zároveň jedinečný. Nikde inde si totiž nemôžete zaskákať s hrnčekom s nohami strieľajúcim z prsta, ktorý bojuje proti všetkému možnému aj nemožnému v rozsiahlom kreslenom svete. A prečo vlastne budete bojovať? Rozprávkové mestečko je totiž po uši zadlžené diablovi. Obyvatelia s ním hrali kocky a prehrali. Rovnako aj dvaja bratia Cuphead a Mugman, ktorí sa diablovi rozhodnú splatiť dlhy, ale zároveň ho chcú aj dostať. Ich cesta nebude ľahká.

Hra totiž nie je obyčajná skákačka s dlhými levelmi. Je založená primárne na bojoch proti bossom. Autori chceli prekonať rekord v počte bossov v podobnej hre a zrejme sa im to aj podarilo. Je tam boss na bossovi, a to až tak, že čistých skákacích run & gun levelov je len menej a sú navyše nepovinné. Bol to zámer autorov a príjemne to oživuje štandardný skákací štýl.

Dostávate sa tak do zvláštneho mestečka, ktorým musíte prejsť. Mestečko je rozdelené na tri časti, každá má sériu bossov, run & gun levely a obchodík, v ktorom si nakúpite nové zbrane. Budete sa tak postupne zastavovať pri obyvateľoch mestečka, ktorých musíte poraziť, či to bude rastlina, pirát, morská panna, Aladín a rôzne ďalšie bytosti. Podľa toho, či sú na zemi alebo vo vzduchu, buď skáčete, alebo lietate na malom lietadielku. Vždy je to však ťažké a napriek tomu, že levely prejdete aj za minútu alebo dve, prechádzanie jedného vám môže zabrať aj polhodinu, hodinu, dve hodiny.... Opakovanie bude základ. Pri ňom sa totiž budete učiť, ako nepriatelia v danom leveli bojujú a ako sa im vyhýbať, kedy skákať, kedy útočiť. Niekedy pomôže šikovnosť, niekedy je najlepšie vymeniť zbrane.

Lepšie zbrane si kupujete za zlato z nepovinných levelov. Tie sú neraz dlhšie a zamerané na beh a ničenie malých nepriateľov.



ČAKÁ VÁS ŤAŽKÁ, ALE NÁDHERNÁ ARKÁDA



Často sú však aj ťažké, ale ak chcete zlato, musíte ich prejsť. To vám umožní kúpiť si napríklad automaticky zameriavaciu zbraň a aj vyššie zdravie. Osobne by som povedal, že sú to dve najdôležitejšie vybavenia do ďalšej hry. Bude sa vám prechádzať oveľa ľahšie.

Hlavne získanie dodatočného života vám zvýši počet životov v hre na 4 a umožní vydržať dlhšie a prípadne aj prejsť levely. Ak by sa vám nezdalo, že to zvládnete sólo, môžete hrať s priateľom kooperačne. Automaticky to však neznamená ľahšiu hru. Nepriatelia sa upravia a poraziť ich bude ťažšie, rovnako na obrazovke je vďaka dvom postavičkám viac chaosu. Čo však v kooperácii môžete robiť, to je navzájom sa oživovať. Ak stihnete nakopnúť odlietajúceho ducha druhej postavičky, vráti sa späť. V zápale boja to je však často ťažké, ale taká je nakoniec celá hra. Kooperácia je zatiaľ len offline na jednej obrazovke, ale autori už potvrdili aj pridanie online možností.

Spolu vám môže hra zabrať okolo 8-10 hodín, ale podľa šikovnosti aj 20 hodín. Bude do doslova vo vašich rukách. Popritom ak ste všetky boss levely hrali v jednoduchšom simple móde, môžete si ich zahrať v ťažšom regular móde a skúsiť v nich dosiahnuť aj maximálne skóre. Hlavne neskôr, keď sa vrátite skúsenejší a lepšie vybavení. Bossovia sú v regular móde ťažší a pridajú aj nové triky alebo nových menších bossov. Levely tak budú aj bohatšie. Určite sa ich oplatí prejsť, aby ste neboli o nič ukrátení. K tomu sú v hre rôzne skryté bonusy, ako čiernobiela verzia alebo retro štýl hudby. Od postavičiek ich dostanete za perfektné prejdenie boss levelov alebo za prejdenie run & gun levelov.

Čo je pri arkádovke orientovanej na šikovnosť veľmi dôležité, je ovládanie a to autori dotiahli ako na gamepade, tak aj klávesnici. Celkovo je na PC veľmi dobré, viac-menej používate len šípky, skákanie a strieľanie.



Môžete sa ešte uhýbať, vymieňať zbrane a používať super útok. Všetko je poruke, je to jednoduché a rýchlo sa do toho dostanete. Podobne aj na gamepade, len tam mi vôbec nešlo do prstov štandardne nastavenie ovládanie, kde je strieľanie nastavené cez X a skákanie s A. Ťažko sa tak robia dve veci naraz. Úplne ideálne je vymeniť si strieľanie na oba zadné triggery, keďže aj tak strieľanie držíte stále a popritom A-čkom pekne skáčete. Potom je to paráda. Čo sa týka kooperácie, na konzole samozrejme hráte s dvomi gamepadmi, na PC si môžete zvoliť klávesnicu a gamepad, alebo dva gamepady.

Z technického hľadiska je hra veľmi dobre dotiahnutá. Grafika nie je extrémne zložitá ani náročná, ale vizuálne jedinečná. Je to 2D, plne ručne kreslená grafika a aj to na nej vidieť. Každý výbuch, každá postavička, pozadia, všetko k sebe pasuje a sedí a vytvára jedinečný vizuálny dojem. Akoby ste pozerali klasický animovaný film ešte aj s pridaným filtrom evokujúcim jeho vek. Užijete si k tomu parádnu rozmanitosť, neokukané dizajny prostredí a aj postavičiek plných fantázie. Dopĺňa to jedinečný soundtrack s dobovou hudbou. Všetko sa k sebe až neuveriteľne hodí.

Zaujímavosťou je, že za hru sú zodpovední dvaja bratia Jared a Chad Moldenhauerovci , ktorí dostali nápad na hru potom, ako videli úspech Super Meat Boya. V úvodných konceptoch vyskúšali cez 150 rôznych dizajnov postavičiek, až sa nakoniec rozhodli pre šálkovú postavičku. Tou sa inšpirovali v japonskom propagandistickom filme z roku 1936, kedy sa chlapík so šálkou namiesto hlavy menil na tank. Zo začiatku rozmýšľali o klasickom príbehu záchrany dievčiny, ale nakoniec za rozhodli o príbeh plný problémov, do ktorých sa dostali postavy samé. Zatiaľ čo Jared dizajnoval hrateľnosť, Chad kreslil, o hudbu sa postaral Kris Maddigan a celé to do Unity enginu zapracovali dvaja programátori.



Trvalo to niekoľko rokov, keďže všetko je ručná práca, a zároveň to bola ich prvá hra. Nakoniec to dotiahli do veľmi zdarného konca a čakanie sa oplatilo.

Celkovo je Cuphead parádna arkádovka s jedinečným art štýlom a atmosférou. Inde niečo podobné nenájdete. Vtiahne vás do svojho kresleného sveta a nepustí, až kým ju neprejdete, alebo od zlosti nerozbijete ovládač, klávesnicu alebo hocičo, čo bude poruke. Hra je náročná, ale férová, stále vás motivuje hrať ďalej, aby ste ju dorazili. Hrať pritom môžete sólo alebo kooperačne, kedy sa zvýši zábava, ale aj chaos na obrazovke.

Nakoniec dobrá rada - ak nemáte pevné nervy, radšej do toho nechoďte.



+ jedinečný umelecký štýl grafiky
+ kvalitná zvuková stránka
+ znovuhrateľnosť v kooperácii a master obťažnosti
+ veľmi dobre nastavená hrateľnosť

- náročnosť môže odradiť hlavne v začiatkoch (neskôr si zvyknete)
- kooperácia spôsobí chaos na obrazovke

9.5

PETER DRAGULA



MARIO KART 8 DELUX

MARIO UŽ AJ NA SWITCH KONZOLE

SWITCH / NINTENDO / RACING



Nintendo Switch nie je len konzolou o jednej hre, aj keď si to možno mnohí myslia. Zelda síce na svoju stranu strhla najväčšiu pozornosť, dokonca právom, keďže je to jedna z najlepších hier vôbec, no aj tie ostatné hry v jej tieni majú svoje kvality, za ktoré sa rozhodne nemusia hanbiť. Len nie sú tak veľmi na výslní. A odteraz budú mať boj o hráčov ešte o niečo náročnejší, nakoľko sa do pozornosti dostáva ďalší silný titul pre konzolu priamo od Nintenda. A aj keď to nie je úplná novinka, stále dokáže strhnúť obrovské množstvo fanúšikov.

Na Mario Kart 8 sme sa pozreli zhruba o takomto čase pred 3 rokmi, kedy hra vyšla na Wii U. Teraz sa vracia späť, aby dokázala, že v rámci „kartovačiek" pre ňu jednoducho neexistuje konkurencia. Mario Kart 8 Deluxe si svoj podnázov právom zaslúži. Prekračuje rámec štandardných remasterov, aké sú dnes v čoraz väčšej móde. Je to ultimátne vydanie, na ktorom vidieť aj hromadu novej práce, pričom taktiež môžeme badať, že si Nintendo zobrali k srdcu aj pripomienky od fanúšikov. Stručne by sa dalo povedať, že ak ste si pred 3 rokmi pri hraní hovorili, čo by ste radi vylepšili, tu je to už hotové.

Základ hry sa však nijako závažne nezmenil. Hre koluje v kóde čisto-čistá arkádová hrateľnosť zameraná na okamžitú a rýchlu zábavu, aby ste si sami mohli zahrať prakticky kedykoľvek (so Switchom to platí ešte viac), no taktiež si k hraniu mohli pokojne pozvať niekoho iného, či sú to vaši priatelia, alebo len niekto, kto vedľa vás práve sedí v lietadle a pri sledovaní prejavil záujem, že by si aj on hru chcel skúsiť. Potom tu je ale aj druhá tvár hry. Tvár ošľahaná plameňom turba unikajúceho z výfukov vašej motokáry, v ktorej vráskach sa jasne odrážajú tisícky najazdených virtuálnych kilometrov v snahe dominovať nad ostatnými hráčmi.

Offline a online hranie tu fungujú v až vzácnej rovnováhe a nedá sa povedať, ktorá z týchto súčastí by mala mať navrch. Vlastne to záleží len od vás a od toho, čo vám vyhovuje a aký ste typ hráča. Najviac si hru však užijú tí, čo sa nechajú zlákať volaním oboch. Deluxe edície v tomto prípade znamená ultimátnu nádielku obsahu, ktorá obsahuje celú základnú hru spolu s DLC a aj ďalšími novinkami, ktoré hru rozširujú aj vylepšujú. Až zrazu nebudete vedieť, kam sa chcete najskôr vrhnúť.

Najsilnejšou časťou ponuky v singleplayeri sú poháre. Tých je v Mario Kart 8 Deluxe celkovo 12, každý z nich sa skladá z vlastnej štvorice pretekov a preteky sa v rámci pohárov neopakujú. Ak ste to pri čítaní počítali, už viete, že je v hre celkovo 48 pretekov, teda o 16 viac ako to bolo v základnej osmičke. A rovnako ako v jej prípade aj teraz táto ponuka predstavuje pestrý mix, v ktorom nájdete úplne nové trate, no aj nejeden remake niektorej z najobľúbenejších tratí v histórii série, či už to boli trate na Wii, Gamecube, SNES, alebo pokojne aj GameBoy Color. Vek nespoznáte ani na jednej, vždy sa zabavíte kráľovsky.

Práve trate si vás totiž získajú snáď najviac. Každá jedna je iná a úplne unikátna vzhľadom, štýlom, náročnosťou, možnosťami a aj technikou. Niekde nájdete viac skratiek, inde zas krúžite v okruhu ako na Nascare, avšak nesmiete zabúdať na to, že si tu môžete dosýta zalietať a dostanete sa tiež pod vodu. Je tu dokonca aj trať z Excitebike, ale v modernom 3D prevedení, stále však s miestami, ktoré vám narobia problémy a aj takými, ktoré predstavujú príležitosť. A to platí prakticky pre každú trať.

PRETEKY POKRAČUJÚ





Musíte sa ich poctivo naučiť, aby ste vedeli, kadiaľ sa oplatí ísť, kde získate viac príležitostí na powerupy alebo boost plošiny. prípadne kde na vás nečíha nebezpečenstvo v podobe Piranha rastliny.

Poháre si môžete prispôsobiť aj náročnosťou, ktorá je v hre reprezentovaná kubatúrou, akú jazdíte, a teda aj rýchlosťami, ktoré pri jazdení dosiahnete. V 50cc kategórii sa do hry dokáže dostať naozaj každý behom prvých pár pretekov. 100cc a 150cc zvyšujú rýchlosť, no až 200cc vás poriadne strhne. Musíte byť rýchli, musíte vedieť správne brzdiť a tiež driftovať, čo vám v tejto hre vie garantovať menší rýchlostný boost. Do toho musíte časom zvládnuť aj plachtenie vzduchom, využívanie antigravitačného pohonu (napríklad na predbehnutie súpera). Dokonca aj správne načasovaný skok vie pomôcť k úspechu. Poslednou kategóriou je Mirror a predstavuje zrkadlovo obrátené trate.

Ak už budete mať na konte všetky poháre vo všetkých kubatúrach, v singleplayer časti vám zostávajú ešte časovky, kde sa môžete naháňať za rekordmi. Prípadne VS preteky, kde si sami zvolíte pravidlá v siedmich parametroch a jazdíte podľa ľubovôle. Battle mode je asi najväčším prekvapením v Deluxe verzii. Môžete ho hrať offline aj online a ponúka oveľa zábavnejší a prepracovanejší zážitok, v ktorom nájdete päticu režimov, ktoré môžete hrať tímovo aj každý sám za seba, no taktiež môžete meniť aj ďalšie nastavenia.

Medzi Battle režimami nájdete klasický Balloon Battle, kde musíte pripraviť súperov o balóniky na ich zadku. Musíte zobrať powerup, trafiť súpera a postrážiť si vlastný zadok. Renegade Roundup dá všetkým hráčom do vienka Piranha Plant, pomocou ktorých na seba pri jazdení v arénach útočia.



Bob-omb Blast vracia do akcie balóniky, no útočiť teraz môžete len pomocou bômb, čo výrazne mení taktiku. Coin Runners, ako vyplýva z názvu, je celé o zbieraní mincí. Keď ale súpera trafíte niektorou zbraňou, o mince prichádza. Shine Thief je hra na naháňačku. Musíte čo najdlhšie držať hviezdu, ktorú získate buď v úvode súboja, alebo po náraze do súpera. Tieto režimy môžete hrať následne aj v rámci šampionátu, pričom k dispozícii je 8 arén, ktoré sú spracované rovnako dobre ako trate. Novinkami sú dva nové predmety – pierko a Boo.

Mario Kart 8 Deluxe však nie je len o pretekárskom majstrovstve, ale najmä o boji o pozície, či už je čistý alebo „špinavý“. Vracia sa kompletná nádielka powerupov, teraz však pre ne dostanete dva sloty – primárny a náhradný. A na niektorých miestach sa vám objavujú hneď dva powerupy nad sebou, ktoré zoberiete jediným prejazdom. Banány, rakety, fireballly a mnohé ďalšie si zamilujete a zároveň ich budete nenávidieť, keď budete na čele a zrazu zozadu dostanete všetky peklá, ktoré v hre jestvujú. To sú momenty, kedy sa kvetnatosť vášho vyjadrovania posúva na nepoznanú úroveň. Navádzaný modrý pancier je už len čerešničkou na torte.

Už od začiatku máte odomknutých všetkých 42 postavičiek, čo je možno trošku škoda. Na druhej strane si stále môžete odomykať nové vozidlá a ich úpravy, takže sa nemusíte báť, že by sa časom vytratila motivácia vyhrávať. Autá majú vlastné štatistiky, ktoré tvoria základ. Na ne nadväzujú štatistiky kolies, ktoré vedia veľa zmeniť a celkový výsledok vie ovplyvniť aj klzák, ktorý do vašej výbavy taktiež patrí. Môžete tak hľadať mix ideálnej zostavy a vašej obľúbenej postavičky, pričom zvlášť Inklingov si zamilujete a každá postavička má vlastné emócie počas pretekov.

Mario Kart 8 Deluxe je tiež o vzťahoch a ich ničení. Je to ultimátna skúška priateľstva a lásky pri lokálnom multiplayeri, kde si nedarujete ani centimeter. Na jednej konzole môžete hrať naraz štyria na delenej obrazovke, čo je stále bezkonkurenčná zábava. Lokálne môže hrať 8 hráčov pri spojení konzol. Online sa do pretekov môže zapojiť 12 hráčov (a hneď dvaja z jednej konzoly), čo je tak akurát. Na výber máte online preteky alebo zápasy v Battle mode, pričom obe majú oddelený systém hodnotenia. Začínate na 1000 bodoch v oboch prípadoch, výhry vás dostavajú vyššie, prehry zas nižšie. Matchmaking je globálny alebo regionálny, môžete však pretekať aj s priateľmi a rivalmi a taktiež sa zúčastniť turnajov.

Online infraštruktúra hry je na veľmi slušnej úrovni. Hráčov je už teraz veľa, takže sa nemusíte báť. Vyhľadávanie hier je rýchle, no možno by to chcelo nejaký browser. Na komunikáciu s ostatnými máte v lobby niekoľko strán základných pozdravov a iných vyjadrení. Ďalšie preteky sa zas rozhodujú pomocou hlasovania a následného náhodného žrebovania. A tu spoznáte tu pravú tvár hry, ktorá vás prinúti kričať od hnevu aj radosti po tesnom víťazstve. Online režim je v hre veľmi silný a neuveriteľne návykový, no má aj pár nedostatkov. Niektoré však nie sú priamo chybou hry, ale skôr systému konzoly, ktorého online súčasť je zatiaľ len v beta verzii a nenájdete tu napríklad chat.

Mario Kart 8 Deluxe je najlepšou Mario Kart hrou vôbec. Takéto zhodnotenie stačí, aby ste vedeli, ako na tom hra je. Zvuky sa príliš nezmenili, no grafika sa dočkala niekoľkých pekných vylepšení a nových detailov, ktoré rozhodne potešia a ešte viac zlepšujú výsledný dojem z hry. Ešte aj ovládanie sa dočkalo niekoľkých zmien k lepšiemu a tiež novej Smart Steering funkcie, ktorá pomôže úplným nováčikom, aby sa lepšie udržali na trati. Hru môžete ovládať aj pohybom a zo sociálnych funkcií nechýba implementácia Mario Kart TV na zachytávanie rôznych momentov. Cez amiibo si zas viete sprístupniť nové kombinézy. A toto všetko je hromada obsahu aj zábavy, ktorá sa len ťažko odmieta.



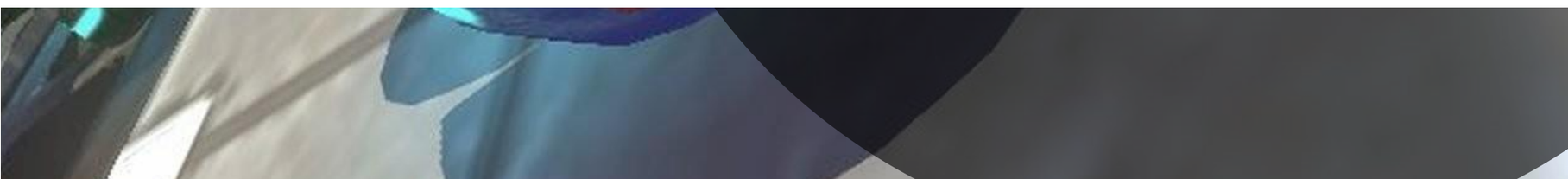


+ návyková hrateľnosť
+ zábavný offline aj online multiplayer
+ veľká nálož obsahu
+ pekné vylepšenia v hrateľnosti aj grafike
+ veľa rôznych kombinácií postáv, vozidiel a vylepšení
+ podpora pohybového ovládania, Mario Kart TV, amiibo

- pre hráčov pôvodnej hry tu nie je jasný ťahák
- online hraniu stále chýba niekoľko prvkov

9.5

MATÚŠ ŠTRBA





DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

NAJLEPŠIA AKČNÁ RPG NA PC

PC / LARIAN STUDIOS / AKČNÁ RPG





Larian Studios prekvapujú. A na rozdiel od niektorých iných vývojárov príjemne. O tom, že títo Belgičania vedia robiť kvalitné hry, nás už presvedčili dávno, ale úroveň ich tvorby sa neustále zvyšuje, čo sa práve potvrdilo aj v novej hre z Divinity univerza. Možno je to aj preto, že sa tvorcovia nepodriaďujú tlaku distribútora, ale radšej oslovili fanúšikov na Kickstarteri, ktorí urobili veľmi dobre, že hru Original Sin 2 podporili.

Hra ohúri už svojou úvodnou ponukou, kde je hneď niekoľko lákadiel, ktoré naznačujú jej dlhú životnosť. Samozrejmosťou je príbehová kampaň, ktorá sama osebe zaberie desiatky hodín. Navyše je hrateľná aj v multiplayeri a kooperácii. Veľmi koketne znie Game Master, kde je možné vytvárať a editovať vlastné ťaženia a následne sa o ne podeliť s komunitou. Podpora moderov je vítaná. Okrem toho je k dispozícii aréna, kde sa proti sebe jednotlivo alebo v tímoch postavia dvaja až štyria hráči, a to aj s LAN pripojením. Na výber je Deathmatch a King of The Hill s možnosťou určiť počet postáv, ktoré môže ovládať každý zúčastnený a časový limit kôl v ťahových súbojoch. Komfort užívateľa zaručuje aj výber ovládania. Pokojne môžete použiť ovládač pre Xbox One aj PS4, hoci, samozrejme, hra sa najlepšie ovláda myšou a klávesnicou.

Radosť, ale možno aj vrásky na čele, spôsobí vytváranie postavy. Nie je totiž jednoduché vybrať si z predvolených osôb, ktorých plusom sú ich individuálne príbehy, úlohy a ciele. Niekto sa chce pomstiť bývalému majstrovi, iný získať späť svoje postavenie, ďalší zabiť dôležitý cieľ na objednávku alebo spoznať svoje korene a stratenú minulosť. Ale nemajte obavy, tie ostatné postavy stretnete už na začiatku vášho putovania, môžete ich pribrať do partie a spoznávať ich osudy a zámery. A dokonca im môžete pri zoznámení zmeniť povolanie. A potom je tu možnosť vytvorenia vlastného hrdinu, ktorý je vlastne nepopísanou knihou. Určité zmeny pritom môžete vykonať aj u predvolených postáv.

Pri editácii hrdinu sú k dispozícii rôzne rasy, vrátane nemŕtvych, ktorí sú zaujímaví tým, že sa liečia jedmi, zatiaľ čo klasické liečivé odvary ich zraňujú. Má to svoje pre aj proti - hlavne počítajte s tým, že kostlivci sú väčšine obyvateľov nesympatickí. To sa však dá pozmeniť maskou, ale aj investovaním bodov v ponuke civilných schopností, kde je okrem presviedčania pri komunikácii aj zjednávanie cien pri obchodovaní, zakrádanie, kradnutie, výroba predmetov, identifikovanie vzácnej výbavy a telekinéza. Vojnové schopnosti pre zmenu umožňujú osvojenie a zveľaďovanie až desiatich povolaní, takže sa okrem svojho pôvodného môžete neskôr naučiť aj ďalšie a rôzne ich kombinovať. Ďalej zahrňujú tréning so špecifickými druhmi zbraní a defenzívne techniky.

Postavy potužujú aj investície do základných atribútov (sila, šikovnosť, inteligencia, ale aj pamäť, ktorá pridáva sloty na aktívne kúzla a schopnosti) určujúcich odolnosti, efekt a presnosť v boji, no aj akú výbavu je možné použiť. A spolu s talentmi (zaujímavé je napríklad liečenie krvou, keď v nej stojíte alebo možnosť komunikovať so zvieratami, čo otvára nové možnosti aj úlohy) to predstavuje precízny rozvoj každého člena družiny. Navyše budete mať v priebehu hry aj príležitosť zvolené parametre spätne zmeniť.



So svojimi druhmi sa môžete zoznámiť už na lodi, kde sa začína váš príbeh, ktorý zakrátko pokračuje na ostrove plnom zotročených obyvateľov. Medzi nich patríte aj vy. Môžete sa síce voľne pohybovať po meste a pobreží, ale len preto, lebo je nepravdepodobné, že z tohto miesta dokážete uniknúť. Navyše máte na krku obruč, ktorá limituje vaše schopnosti. Zrejme je vám už teda jasné, že prvým krokom bude zbavenie sa nepohodlnej „obrúčky" a hľadanie cesty na slobodu. To je však len začiatok. Postupne odhalíte nekalé praktiky magistrov, ktorí robia zo svojich obetí monštrá, zoznámite sa s rebelmi, prekutáte podzemné kobky a bludiská, zlomíte kliatbu, spoznáte spirituálny svet, s ktorým ste prepojení. To všetko doplnené malými aj veľkými úlohami stihnete ešte na ostrove a príbeh sa rozvíja ďalej. Zisťujete, že máte pred sebou oveľa väčšie poslanie, ako ste si mysleli, musíte si osvojiť božské sily, konfrontovať sa s kreatúrami Voidwoken a zabrániť záhube sveta.

Obrovské množstvo hlavných a vedľajších úloh sa neraz dá splniť viacerými spôsobmi. Navyše sa nejedná o banality typu „ prines 20 kusov toho a toho", ale o komplexné a nápadité zadania doplnené konverzáciou. Budete hľadať spôsob, ako sa zbaviť obruče na krku, odhaľovať nekalé praktiky magistrov, ale možno s nimi aj spolupracovať, vyšetrovať prepadnutia karaván, no aj riešiť spor dvoch trolov, ktorí si vzájomne konkurujú.

Môžete zachraňovať alebo obetovať rôzne osoby podľa vlastného uváženia, paktovať s démonmi, hľadať spôsoby, ako rozšíriť svoje božské sily, riešiť rôzne veľké aj malé problémy, čo sa týkajú celého sveta, ale aj jednotlivých postáv, na ktoré narazíte alebo vás sprevádzajú. Ojedinele narazíte aj na hlavolamy.

Samozrejme, postup sprevádzajú boje. Pri bežnom potulovaní sa pohybujete v reálnom čase, pričom skupinke môžete nastaviť predvolenú alebo vlastnú formáciu, aj rozdeliť jednotlivých členov. Bitky sa prepnú do ťahového režimu a vaše aj nepriateľské postavy v určenom poradí vykonajú svoje akcie založené na akčných bodoch. Schopnosti a kúzla, ktoré sa počas hry učíte z kníh, nevyžadujú manu alebo inú surovinu, ale potrebujú niekoľko kôl na regeneráciu. Výnimkou sú pokročilé schopnosti, ktoré už vyžadujú body božskej suroviny. Tú ojedinele získate z „mláčok" na výnimočných miestach, neskôr extrahovaním z obetí a duchov, alebo doslova kradnutím z inej podobne obdarenej osoby. Okrem toho môžete pri potýčkach používať aj jednorazové zvitky. V boji aj tentoraz zohrávajú veľkú úlohu rôzne elementy a ich fyzikálne vlastnosti. To dáva priestor na taktizovanie a rôzne efektívne kombinácie. Napríklad voda v spojení s elektrinou spôsobí masové poškodenia aj šok a, samozrejme, uhasí oheň, ktorý zas vybuchuje v spojení s jedovatými výparmi a olejom.





Zaujímavo je rozlíšené poškodenie mečmi, kladivami, dýkami, lukmi a ďalšími tradičnými zbraňami verzus mágia a prírodné živly. Postavy môžu mať dva druhy ochrany. Zatiaľ čo šíp alebo sekera štandardným spôsobom znižujú hodnotu fyzického brnenia (ale môžu mať aj pridaný nejaký element), ohnivá strela, jedovatý výpar alebo mrazivý útok poškodzujú magické. Spravidla až po úplnom odstránení brnenia útoky uberajú život. No stále sa môže stať, že fyzické je na nule a seknutia už idú na telo, no súčasne je magické ešte aktívne a kúzla zatiaľ nepreniknú a najskôr musia zlomiť patričnú ochranu. Pritom postavy vybavené štítom majú priamo v boji možnosť priebežne si hodnotu brnení obnovovať. A to sa dá aj vybranými kúzlami a odvarmi. Tento systém dáva slušný priestor na taktizovanie.

Bitky sú však aj na nižších obťažnostiach skutočne náročné. Natrafíte síce aj na protivníkov, ktorých dáte ľavou zadnou, no aj keď si už vyformujete postavy a získate nové schopnosti aj lepšiu výzbroj, stále budete stretávať bežných nepriateľov, ktorí vás s prehľadom porazia. Neraz je to doslova systém pokus - omyl, keď až po vypuknutí bitky zistíte, že na tohto tu ešte rozhodne nemáte - hlavne ak vám už v prvom ťahu zabil jednu alebo viac postáv. Problém je v tom, že nepriatelia sú veľmi nevyvážení (najmä po odchode z ostrova) a nech robíte čokoľvek, v mnohých bojoch budete značne znevýhodnení a neraz si ich zopakujete. A to aj vtedy, keď sa chvíľu pomotáte niekde inde a vrátite sa posilnení vyššími levelmi a výbavou. Na druhej strane je pocit víťazstva o to sladší. Avšak konfrontácie s extrémnymi protivníkmi môžu byť niekedy skutočne frustrujúce.

Tvorcovia nezabudli ani na košaté a slušne nahovorené dialógy, ktoré ponúkajú množstvo volieb a ich kombinácií, čo vedie k rôznym výsledkom. A zahrňuje to aj extra odpovede súvisiace s povolaniami či rasou. Niekedy pritom nemusíte viesť rozhovor v úlohe hlavnej postavy, môžete to skúsiť v pozícii niektorého spoločníka, čo prináša ďalšie alternatívy, ale občas aj riziká. A s väčšinou NPC postáv sa dá popri debate uskutočniť výmenný obchod alebo nákup za peniaze. Po obsahovej stránke super, ale možno aj vás nepríjemne prekvapí, že v rozhovoroch nepoužívate priamu reč, ako je v RPG dobrým zvykom. Vaše odpovede sú vlastne len sprostredkované rozprávačom. Pôsobí to dosť neosobne a minimálne spočiatku je otravné, keď napríklad namiesto otázky „Kto si?" máte voľbu „ spýtajte sa ho, kto je " - samozrejme, po anglicky, prípadne v alternatívnom jazyku a zatiaľ bez češtiny.

Okrem toho môže hráča trochu zmiasť denník, ktorý informuje o priebehu úloh formou krátkych zápisov. Získané stopy a poznatky sa totiž nezoraďujú v logickom slede, ale na základe toho, kedy ste sa k nim dostali, hoci už možno informácie nie sú aktuálne a vy už ste sa dostali ďalej. Takže posledný zápis je napríklad o tom, že by ste mali vyhľadať rebelov, ale vy už ste pritom s nimi dávno jedna ruka. V súčasnosti by už však vďaka aktualizácii mal byť tento problém uspokojivo vyriešený. Putovanie krajinou urýchľujú sochy, ku ktorým sa po ich odhalení môžete kedykoľvek mimo boja okamžite premiestniť. Hoci aj z bludiska na otvorenú pláž. Ak by vám to nestačilo, použijete aj malé teleportovacie pyramídy, ktoré položíte na ľubovoľnom mieste - osvedčili sa už v minulých Divinity hrách.

Až na špeciálne vstupy môžete uzamknuté dvere, na ktoré narazíte, nielen odomknúť kľúčom, ale aj otvoriť pakľúčmi aj rozbiť pomocou zbraní. Ale radšej lukom či kušou, sekera alebo meč sa pritom ľahko poškodí. Cez mreže sa dá dostať aj pomocou teleportačného kúzla, ktoré má naozaj všestranné využitie. Svojho druha jednoducho premiestnite na druhú stranu a potom naspäť. Truhlicu za riekou zdvihnete do vzduchu a položíte vedľa seba. V boji takto napríklad uchopíte nepriateľa a šmaríte do ohňa. A sú tu aj ďalšie vychytávky, ako je pojedanie pozostatkov nebožtíkov, čím môžete získať ich spomienky a občas sa aj naučíte kúzlo, ktorým disponovali (dobre to funguje pri nemŕtvom hrdinovi). Alebo sa otrávite...

Súčasťou hry je tona použiteľných vecí rôzneho druhu, od rozličných potravín a odvarov, cez výzbroj s bonusovými vlastnosťami, až po listy s informáciami, knihy na naučenie schopností a receptov. Každá postava má vlastný inventár a maketu, na ktorú môžete nahadzovať zbrane, brnenia a prstene a pekne sa to dá medzi sebou obmieňať. Mnoho vecí v okolí, vrátane dverí a truhlíc, sa dá rozbiť, spáliť, preniesť, ukradnúť, preskúmať a využiť rôznymi spôsobmi. A čo pozbierate, to sa hodí pri výrobe všetkého možného, či už na základe získaných návodov alebo vlastným experimentovaním. Do vybraných predmetov pritom môžete vkladať runy s rôznymi efektmi.

Pri tom všetkom sa vlastne ani nemôžete čudovať, že z času na čas narazíte na nejaké bugy. Viackrát sa mi stalo, že mi magická výbava umožnila použiť s ňou spojenú schopnosť až potom, keď som ju z postavy sňal a znovu ju nasadil. V jednom prípade sa mi jednoducho neotvoril dialóg s dôležitou NPC postavou. V boji sa párkrát stalo, že postava nevykonala svoj ťah a nič sa nedialo - jediným riešením bolo nahranie uloženej pozície (to pri 20-minútovom boji naštve). Takže bugy v hre sú, ale už ich redukujú nové aktualizácie a záplaty.

Original Sin 2 je izometrická hra v príťažlivej grafike s množstvom interaktívnych objektov a NPC postáv. Na všetko sa dobre pozerá, môžete si to priblížiť, otočiť, využiť kameru, ktorá sleduje pohyb hrdinu alebo oblasť a použiť taktický pohľad. Užívateľské rozhranie je praktické a intuitívne, v teréne sa dobre orientuje pomocou mapy a minimapy. Hudba je úchvatná a postavy si s vami nielen píšu, ale aj nahlas rozprávajú a dabing je fajn. Len škoda spomínaných nepriamych odpovedí vašich hrdinov v dialógoch.

Tohtoročná hráčska jeseň aj vďaka Divinity: Original Sin 2 nie je až taká sychravá a milovníkom kvalitných a komplexných RPG prináša zážitok, ktorý ich zahreje. Masívne dielo, pri ktorom strávite aj niekoľko desiatok hodín, má v sebe čaro klasických hier na hrdinu a súčasne vonia novotou. Oproti Original Sin z roku 2014 pôsobí modernejšie, ale ponecháva si efektívne prvky, ako je napríklad vzájomné pôsobenie rôznych elementov a živlov v priebehu bojov. Bitky sú premyslené, i keď neraz poriadne zdĺhavé a zaberajú značnú časť hry. Hlavne kvôli nevyváženým protivníkom, čo je inak jediný väčší problém hry - no pre niektorých hráčov adekvátna výzva. Každopádne ak ste skutočným priaznivcom tohto žánru, je pre vás Original Sin 2 priam povinnosťou.



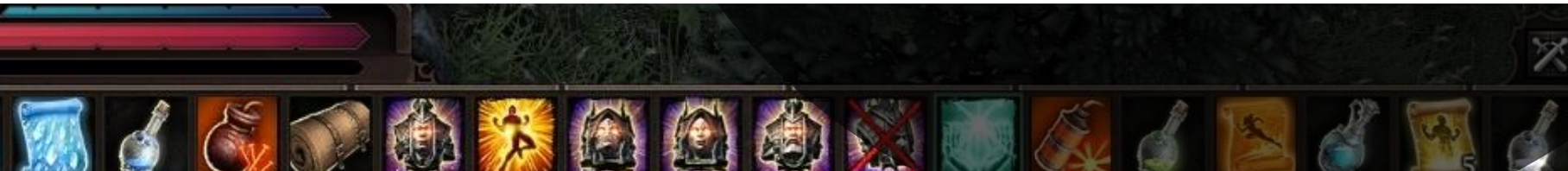


+ pútavý masívny obsah s tonami úloh a predmetov
+ značná voľnosť pri rozhodovaní a napredovaní
+ multiplayer, kooperácia, Game master editor
+ využívanie elementov a prírodných živlov počas boja

- nevyvážená obťažnosť nepriateľov
- technické chybičky a bugy

9.5

BRANISLAV KOHÚT






9.0

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

AKO ZAČALO BRATSTVO?

XBOX ONE, PC, PS4 / UBISOFT / AKČNÁ ADVENTÚRA





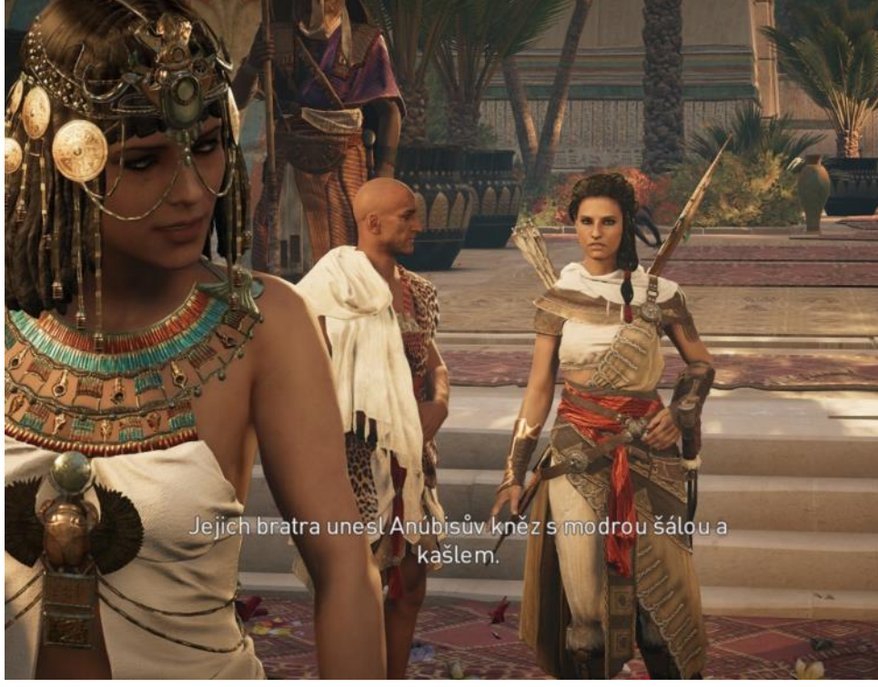


Ubisoft po krátkej pauze pokračuje so svojou Assassin's Creed sériou a tentoraz nás zavedie do starého Egypta, na miesto, kde sa to všetko začalo. Na miesto, kde vzniklo bratstvo assassinov, bojovníkov za spravodlivosť a ochranu sveta pred zlom. Začali dlho predtým, ako sa objavili templári, v časoch iného veľkého zla. Presnejšie to bolo v roku 49 pred naším letopočtom...

Ak si pamätáte, Ubisoft nás s Assassins Creed sériou už previedol Blízkym východom, Talianskom, zaviedli nás do Ameriky, do Paríža aj Londýna. Vždy v inom období, s inou témou. Jednoducho parádne výlety do histórie s príbehom založeným na presúvaní sa po DNA línii do minulosti, a to s jediným cieľom - ovládnuť svet. Existuje totiž spoločnosť Abstergo založená templármi sústreďujúca sa na získanie starých artefaktov, a to všetko pomocou spomienok. Majú však problém, ich pokusné subjekty sú z rádov assassinov a tí nedopustia, aby sa sveta zmocnilo zlo.

Teraz nás čaká príbeh úplne prvého zabijaka Bayeka z egyptskej Siwi, medžaja, ktorý je ochrancom ľudu a faraónov. Smrť jeho syna ho síce na rok vyradila zo svojich povinností, ale vracia a späť, aby sa pomstil. Pomstil postavám v pozadí manipulujúcim s faraónmi a osudmi celého národa. Musí ich zastaviť a púšťa sa do boja po boku svojej manželky, ktorá zároveň pomáha Kleopatre získať jej trón a rovnako nezaostáva bojovými schopnosťami. Čaká ich výlet krížom cez Egypt, malé a veľké mestá, chýbať nebudú pyramídy, Níl a plavenie sa, a ani výlety mimo Afriky. Bude to pôsobivé dobrodružstvo plné akcie, vrážd, zrady, a hlavne pomsty.

Samotný príbeh sa priamo orientuje skôr na osobnú pomstu, život bežného ľudu, ale aj postavenie medžaja. Je to parádny výlet Egyptom a jeho životom tesne pred začiatkom nášho letopočtu. Nechýba Kleopatra, Cezar a iné veľké osobnosti, ale autori nezabudli ani na predkov a ich tajomné odkazy. Ukážu začiatky assassinov, dozvieme sa, ako získali svoj legendárny nôž a nechýba ani prítomnosť, aj keď znovu len menej zastúpená. Prítomnosť k tomu bude mierne iná, na akú sme zvyknutí. Teraz už opustíme Abstergo a prevtelíme sa do novej postavy,



mladej ženy Layly, ktorá pracuje v teréne v štýle Lary Croft a práve ona objavila pozostatky Bayeka. Stále to však bude len malý doplnok k hlavnému príbehu. Možno je až škoda, že to autori nerozvedli hlbšie.

Väčšinu času tak strávite v Egypte, ktorý budete postupne objavovať, prechádzať ním či už pešo, na koni, alebo ťave a s pomocou vášho verného sokola. Budete na ceste svojej pomsty, a zároveň ako medžaj pomáhať bežným ľuďom. Budete sa rozprávať s ľuďmi, získavať od nich informácie, vyrážať do boja, aby ste niekoho zachránili, porazili banditov, alebo získali strateného koňa, a celé to doplní aj pátranie, v ktorom si pozriete miesto činu a zistíte čo ďalej. Toto všetko vás povedie k ľuďom, ktorí majú na svedomí smrť vášho syna. Bude to postupný strom členov starodávneho rádu.

Znovu budú misie rozdelené na hlavné a vedľajšie ako v predchádzajúcich Assasinoch, kde nebude chýbať ani množstvo vedľajších aktivít. Teraz však pribudne jeden zásadný rozdiel, ktorý mení štýl hrania titulu. Hra totiž pridáva ešte hlbšie RPG prvky, popri skill strome dostáva levely postava, zbrane a aj nepriatelia. Čo sa tým mení, je hlavne postup misiami, tie totiž majú svoj určený level a náležite tomu rovnako skúsených nepriateľov. Ak daný level nemáte, je dobré pospĺňať niekoľko vedľajších misii, aby ste si level zvýšili. Misie vás síce do boja pustia, ale ak bude rozdiel viac ako dvoch levelov medzi vami a nepriateľmi, budú príliš silní a budú vás len deprimovať a nervovať.



Ruka v ruke s levelom postavy idú aj zbrane, ktoré rovnako postupne získavate stále lepšie. Vo výbave budete mať jeden alebo dva luky, dve ručné zbrane, štít. Stále budú kvalitnejšie a aj rozmanité. Zatiaľ čo luky majú viac-menej len niekoľko základných tvarov, ale ich sila sa bude zvyšovať, zbraní bude veľa, od mečov, cez rôzne mačety, zahnuté sekáče, obušky, kladivá, sekery, palice. Všetko postupne stále silnejšie, ale rôzne rýchle. Preto je dobré na rozmanitých nepriateľov vyberať a používať rôzne typy zbraní. Všetky majú aj svoje bonusové vlastnosti, ako je zvyšovanie adrenalínu alebo krvácanie nepriateľa.

Okrem vylepšovania zbraní si môžete zo získaných surovín vytvárať lepšie vybavenie. Napríklad rukavice na lepšiu streľbu s lukom, nátepník na silnejšie údery, brnenie, kvalitnejšiu skrytú čepeľ. Všetko toto si môžete vyrábať sami, ale ak zájdete na trh, môžete si za zozbierané peniaze nechať u kováča vylepšiť vaše zbrane, môžete tam predať zbytočné predmety, alebo si necháte ušiť nový oblek, prípadne kúpite zviera na presun. V hre však nie je nevyhnutné obchodovať a prejdete ju bez problémov aj bez toho. Môžete si však tým hru spestriť. Rovnako nie sú nevyhnutné ani mikrotransakcie v ingame obchode, ktoré sú určené na zjednodušenie a zrýchlenie hry. Kupujete v nich rôzne položky za helix kredity, ktoré čiastočne získavate v hre a ktoré si môžete aj zaobstarať za reálne peniaze. Za helixy sa dajú kúpiť mapy pokladov, body na rozvoj schopností, suroviny alebo aj zbrane (pri zbraniach ale pozor, ak nemáte potrebný level na zbraň, nemôžete ju použiť).

Investovanie do hry však nie je potrebné a je lepšie si ju užiť celú, ako sa snažiť rýchlo ju prejsť. Vedľajšie misie navyše nie sú stereotypné ani nudné a prinášajú rôzne informácie o svete a živote ľudí v Egypte. Na vyplnenie času môžete ničiť pevnosti banditov, bojovať v aréne, pretekať na vozoch, alebo objavovať poklady v prostredí, na ktoré vás navedú staré zvitky. Tam napríklad musíte sedieť v púšti, aby sa vám objavila fatamorgána. Môžete napríklad aj loviť zvieratá, alebo si ich aj skrotiť, aby vám následne pri bojoch pomáhali.

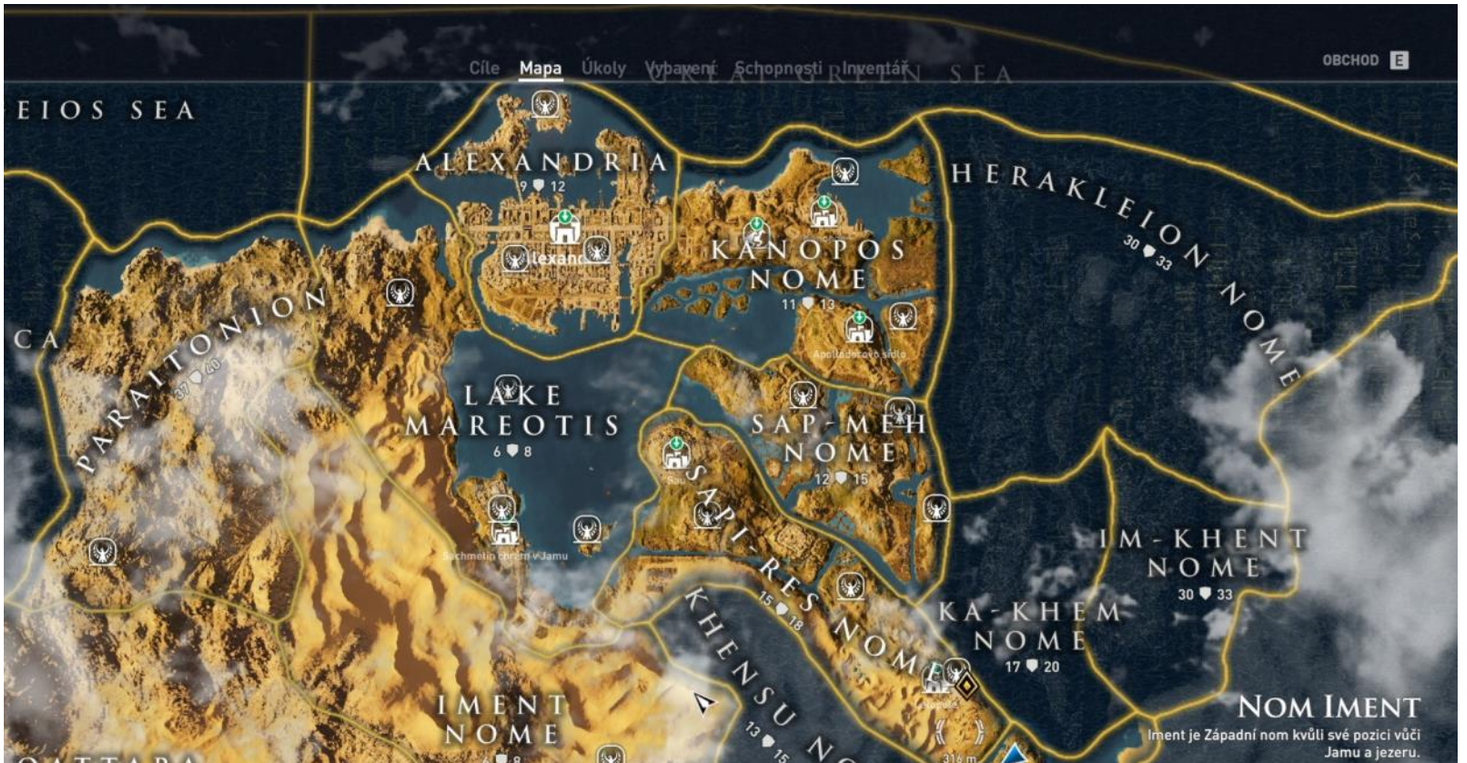
Boje sú totiž v novom spracovaní náročnejšie, a to je len dobre. Už nemôžete len tak na hocikoho skočiť zo strechy s nožom a likvidovať, koho sa vám zachce, zabijete tak len slabšieho nepriateľa. Teraz musíte viac taktizovať, sledovať levely nepriateľov a najlepšie ich ničiť osamote, lebo pri útokoch viacerých silnejších nepriateľoch naraz sú vaše nádeje na prežitie slabé. Navyše ak používajú ešte aj štíty, dostanete sa cez nich ešte ťažšie. K tomu nebude výnimkou, keď vás ďalší začnú z úzadia ostreľovať šípmi.

Kvôli prehľadu na bojisku a aj nájdeniu vášho cieľa, či to už bude väzeň, alebo niekto, koho musíte zabiť, používate svojho sokola Seny. Ten je akousi obdobou dronov z moderných hier. Preskúmate ním prostredie, označíte nepriateľov a napríklad aj lokalizujete zver alebo truhlice so zbraňami. Je to taká príjemná predohra pred misou. Navyše si môžete neskôr vycvičiť Senu aj na útoky na nepriateľov, čím ich zabaví a vy napríklad ľahko prekĺznete, ak idete stealth štýlom, alebo znížite počet nepriateľov. Podobne si skillmi vylepšíte svoje zabijácke schopnosti, pridáte kombá, streľbu z luku s viacerými šípmi, otrávené alebo uspávacie šípky. Bude toho veľa na vylepšovanie. Netradičným prídavkom je získanie schopnosti na navádzaný šíp, ktorý môžete vo vzduchu ovládať. Je to trochu mimo bežnej reality hry, ale nakoniec je to celé v Animuse.

Príbehový základ hry prejdete za 30 hodín, s tým, že na vedľajších možnostiach nemáte problém dosiahnuť aj 50 hodín. Záleží na tom, na čo všetko sa orientujete. To je však len úvodný obsah. Okrem platených expanzii, ktoré pridajú dodatočné príbehy, prídu aj doplnky zadarmo, ktoré rozšíria možnosti hry. Hlavne príde Discovery mód, ktorý vám umožní preskúmavať pamiatky s komentárom a bez bojov, pribúdať budú aj denné questy a napríklad aj Horde mód, v ktorom sa budete brániť pred vlnami nepriateľov.

Čo sa autorom znovu skutočne poradilo, je vizuál. Kvalitne zachytili ako púšť, tak aj staré egyptské mestá, ako Alexandria, Memphis, Siwa alebo aj Giza. Tie sú vždy iné, niektoré sú presvetlené s egyptskou architektúrou, iné už majú nádych gréckej alebo rímskej architektúry a podľa ich umiestnenia naberajú aj iný farebný nádych.

Nakoniec v Gize, samozrejme, nechýbajú pôsobivé pyramídy, ktoré sú ešte v zachovalej podobe a spolu s priam živým obyvateľstvom a aj faunou vytvárajú jedinečnú kulisu pre váš assassinský zážitok. Ak by sa vám to veľmi páčilo, hra má vstavaný aj fotomód, v ktorom si môžete nastaviť a vytvoriť vlastné zábery. Tie sa následne zdieľajú s ostatnými hráčmi a vidia ich priamo na mape hry - podobne ako Google mapy.



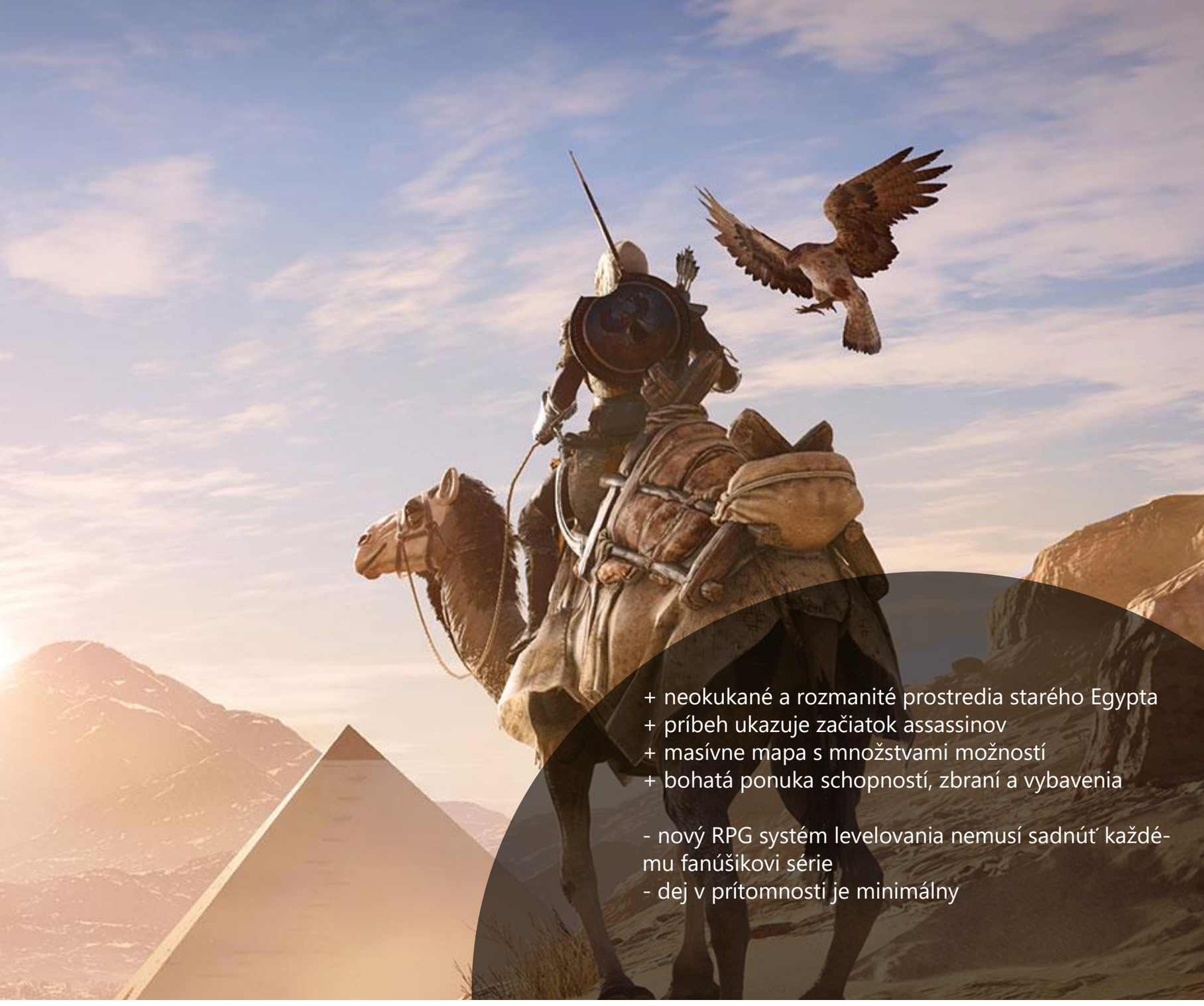


Vyzdvihnúť z grafiky môžeme kvalitné animácie pohybu, skákanie, už prakticky úplne plynulé parkourové prechádzanie prostredí. Možno boje mohli byť ešte plynulejšie, ale nie je tam zásadný problém. Poteší aj parádna dynamická voda, dynamická tráva a rastliny, alebo nasakovanie oblečenia ako vodou, tak aj krvou. Zaujmú aj jedinečné detaily miest alebo vnútorných priestorov budov. Vedeli ste napríklad, ako to vyzeralo v Alexandrijskej knižnici? Aké chodby sú v Cheopsovej pyramíde? Je to tu všetko k voľnému preskúmavaniu.

Samotný výkon grafiky vôbec nie je zlý. Síce na konzolách môžete zažiť prepady, ale na PC aj so staršou kartou ako je GTX 970 idete na ultra v 1080p nad 30 fps, väčšinou okolo 40-50 fps. Hra má popritom v sebe zapracovaný aj nezvykle rozsiahly benchmark systém, ktorý monitoruje celý systém a môžete si podľa neho dotiahnuť nastavenia. Alebo ak sa vám s tým nebude chcieť hrať, môžete si len zafixovať framerate na 30, prípadne 45 alebo 60 a hra si automaticky nastaví vizuál, aby držala framerate. V tejto oblasti zašli tvorcovia nečakane hlboko. Aj keď v dotiahnutí bugov to nie je dostatočne, nakoniec to sme pri assassinoch aj zvyknutí. Stretol som sa však len s drobnosťami a len na začiatku hry, ako je nenačítaná textúra na postavách alebo nespustený skript. Bolo to však ešte bez day one patchu.

Za grafikou nezaostáva ani zvuková stránka, ktorá ponúka jemnú a príjemnú lokálnu hudbu v pozadí, kopy nahovorených dialógov v príbehových scénach, ale aj množstvo dialógov z prostredí, kde sa obyčajní ľudia budú rozprávať o živote a aj o svojich problémoch. Je to pestré a niekedy aj zaujímavé, len tak stáť a počúvať ľudí v meste. Hra má české titulky a tak nebudete mať problém rozumieť všetkému.

Celkovo je Assassin's Creed Origins veľmi príjemným a osviežujúcim štartom novej podsérie. Užijeme si v ňom nádherne spracované prostredie starého Egypta, spoznáme, aký bol vtedy život aj aký bol začiatok assassinov. Všetko s kvalitnou atmosférou a hrateľnosťou teraz obohatenou o RPG štýl levelovania postavy ako aj bojov. Nemusí to síce sadnúť každému, ale po hernej stránke to je pozitívny prídavok, ktorý pridáva sérii ďalšiu hĺbku a posúva ju vpred. Možno je škoda, že príbehová línia v prítomnosti je znovu len menším doplnkom v hre. Síce sa posúva vpred, ale nevyvíja sa až tak, ako by mohla. Napriek tomu je však hra kvalitným assassinskym zážitkom.



+ neokukané a rozmanité prostredia starého Egypta
+ príbeh ukazuje začiatok assassinov
+ masívne mapa s množstvami možností
+ bohatá ponuka schopností, zbraní a vybavenia

- nový RPG systém levelovania nemusí sadnúť každému fanúšikovi série
- dej v prítomnosti je minimálny

9.0

PETER DRAGULA





NIER: AUTOMATA

ŽENSKÉ ANDROIDKY VYRÁŽAJÚ DO BOJA

PC, PS4 / PLATINUM GAMES / AKČNÁ



Nier: Automata je herný počin, aký sa len tak nevidí. A to si musíte uvedomiť predtým, ako vôbec začnete uvažovať nad kúpou hry. A to v mnohých ohľadoch. Je to pokračovanie akčnej RPG z roku 2010, ktorá ponúkla zaujímavé nápady, no už kolísala v prevedení, avšak znalosť predchodcu nie je úplne nutná. Dej síce nadväzuje a odkazuje na (dávnu) minulosť prvého dielu, no zároveň je úplne sebestačný, takže sa nemusíte báť, že by ste sa v ňom stratili. A ak sa v ňom stratíte, stratili by ste sa aj v prípade, že prvú časť dobre poznáte.

V niektorých aspektoch je hra svojská. V iných úplne jedinečná. Hlavne je však dieťaťom dvoch rozdielnych rodičov. Na jednej strane sa vrátil Yoko Taro, ktorý vytvoril univerzum Drakengard, do ktorého patrí aj táto hra, a pod ktorého taktovkou vznikol aj pôvodný Nier. Square Enix mu ale dôverovali až tak, že mu po menšom neúspechu dali opäť šancu priniesť niečo svojské. Zohnali mu však výpomoc. Jeho svet a nápady sa tu tak kombinujú s dynamickou akciou od majstrov tohto žánru – Platinum Games. A ako asi tušíte z hodnotenia vyššie, výsledok je presne taký, ako to znie. Podobné momenty neponúkne žiadna iná hra, no nie je to jazda pre každého.

Začnime ale tou jedinečnosťou. Vezmite si napríklad koncept herného príbehu. Ten tu ponúka až 26 rôznych koncov a už to je niečo, čo nečítate každý deň. V tomto prípade si však koniec nepredstavujte ako animáciu, ktorá vás čaká po skončení hry. Berte to ako koniec jednej cesty, ktorá vás však môže priviesť na inú, prípadne vám ukáže jednu z mnohých slepých uličiek. Rôzne rozhodnutia v rôznych momentoch môžu mať za následok jeden z takýchto koncov. Ak napríklad zomriete hneď v prológu, niekoho niekde zabijete, či utečiete z boja. Vtedy vám hra tento koniec a jeho

následok stručne naznačí a pred očami vám prebehnú záverečné titulky.

A kým väčšina koncov je skutočne takýmito odbočkami, Nier: Automata prekvapivo dobre pracuje s vrstevnatým príbehom, ktorý je ako králičia nora, do ktorej vliezla Alica. A je len na vás, ako hlboko sa do nej odhodláte ponoriť. Prvé prejdenie vám ponúkne základy príbehu a jeho koniec, pričom však otvorí hneď niekoľko dôležitých otázok, na ktoré ale neponúkne odpovede. Druhé prejdenie vám ponúkne novú perspektívu, no už tretie a štvrté posunú príbeh oveľa ďalej, do predtým netušených vôd. Ani to vám však nemusí stačiť a môžete túžiť ísť ďalej, či hru rozohrať znova a dobehnúť ešte nesplnené vedľajšie úlohy.

A takéto pracovanie s príbehom nie je len sileným trikom. Dej hry je naozaj kvalitný a tušíte, že sa za ním skrýva viac, ako sa na prvý pohľad zdá, pričom s rôznymi zvratmi autori pracovali veľmi dobre. Je prakticky o strete kultúr na niekoľkých úrovniach a zároveň o nás a našom vývoji, aj keď dosť metaforicky. Útok mimozemšťanov vyhnal ľudí do blízkeho vesmíru a na Zemi teraz o kontrolu nad ňou bojujú dve mechanické formy života. Mimozemšťania zaútočili pomocou strojov – robotov v roztomilom retro sci-fi štýle, no poriadne nebezpečných. Ľudia vytvorili androidov, ktorí bojujú o planétu v ich mene. Každá z týchto foriem nesie v sebe odkaz svojich tvorcov a postupne sa vyvíja.

Hlavnou hrdinkou je 2B, z ktorej srší trošku fetiš Platinum Games, ktorý je provokatívny, no nie vulgárny alebo prvoplánový. Je androidom, do vienka však dostala akoby babydoll vzhľad s krátkou sukňou a jej vizuál je dotvorený ešte podväzkami a vysokými podpätkami. Razom však zistíte, že nechce zaujať len netradičným dizajnom, ale aj charakterom a jeho posunom. Sekunduje jej 9S, skôr prieskumný android, ktorý ale vie podať pomocnú roku a vzniká medzi nimi nečakaná a tak trochu aj zakázaná chémia, v ktorej pozadí však cítite viac z herného príbehu. Ak ho chcete odhaliť, musíte ísť hlbšie do nory.

Je to akčná RPG, no v príjemnom duchu vás prekvapí prelínaním žánrov. V úvode sa totiž tvári ako top-down rolovacia prestrelka a ešte párkrát zmení perspektívu, kým sa dostanete k tradičnej akcii v Platinum štýle, v ktorej je badať korene Devil May Cry či Bayonetty. Aj tá má ale niekoľko tvárí. Niekedy sa zmení na 2D akciu, pri pohľade zhora, či dokonca zboku, pričom sa pohybujete v trojrozmernom prostredí len v dvoch dimenziách ako pri 2.5D hrách. Nier: Automata to nepoužíva prehnane často,



len vtedy, keď sa to hodí a ako spestrenie. Neskôr častejšie využijete hackovanie, najmä ako jeden z možných útokov na nepriateľov, čo je zas minihra s rôznorodou náročnosťou v štýle Asteroids.

Toto všetko vás hra nechá preskúmať prirodzene, keď sa túlate jej svetom a plníte postupne hlavné aj vedľajšie úlohy. Spustošená krajina núka relatívne otvorený herný svet, ktorý sa skladá z niekoľkých rôznych prostredí, napríklad zničeného mesta, púšte, lesa, či zábavného parku. Rôznym častiam zodpovedajú aj iné typy nepriateľov či spriatelených jednotiek. Svet nepatrí medzi tie najväčšie, no nie je ani malý. Má však veľký problém a tým sú neviditeľné steny, ktoré vás obmedzujú. Ak niekde vidíte priestor, neznamená to, že tam môžete aj ísť. A kým niekde dokážete jedným rezkým skokom skočiť na strechu budovy, inde nepreskočíte zvalený kmeň stromu. Dosť to kazí dojem z otvorenosti prostredia. Na každom kroku narazíte na postavy, no nie všetky sú nepriateľské, aj keď sa tak tvária. Niektorí protivníci voči vám nič nemajú, ak na nich nezaútočíte. Iní vám zase okamžite idú po krku. A čím viac času s hrou strávite, tým ťažšie to v jej svete budete mať. Priateľov bude ubúdať, nepriateľov pribúdať. Hlavne ale prídete do styku s niekoľkými naozaj výnimočnými NPC, ktoré si zamilujete. A nie sú to len tie hlavné. Hra si pre vás pripravila niekoľko nečakaných momentov, ktoré zmenia váš pohľad na svet a jeho postavy. Prvá návšteva zábavného parku patrí medzi to najlepšie, čo tu nájdete, už len kvôli tomu, aký netradičný pocit to vo vás vzbudí.

Keď sa to tak vezme, hlavná príbehová línia je, čo sa týka úloh, na tom podobne ako nová Zelda. Nie je ich tu až tak veľa, ale dokážu vám zabrať slušnú porciu času. A pomedzi to stále narážate na vedľajšie úlohy. Niektoré sú tradičné „fetch questy", kde len máte niekomu niečo doniesť, inokedy zas musíte niekoho zachrániť, či niečo poraziť, sú tu však aj nápaditejšie úlohy, aspoň z hľadiska postáv a príbehu. Stále ale hovorím len o prvých dvoch prejdeniach. Z nich to prvé vám podľa štýlu hrania môže zabrať 10-15 hodín a stále budete mať počas toho druhého čo dobiehať. Ak sa do hry poriadne ponoríte, strávite v nej pohodlne cez 30 hodín, a to je slušná herná doba.

Netradične je tu riešený aj role-play. Kedykoľvek môžete meniť štýl boja svojej postavy a ako hrou prechádzate, postupne sa levelujete, takže vydržíte viac a spôsobíte viac poškodenia. Väčšie úpravy ale predstavujú inštalácie čipov. Tie môžete nechať na automatiku, no lepšie spravíte, ak sa manažmentu chopíte sami. Vtedy sa možno pokúsite odstrániť svoj systémový čip a dočkáte sa ďalšieho konca.



Každopádne máte takto veľmi dobrú kontrolu nad svojou postavou a jej aktívnymi a pasívnymi schopnosťami a možnosťami. Sloty sú obmedzené, ak nejaký čip pridáte, iný musíte odobrať. A meniť môžete aj také, ako je napríklad úprava HUD a podobne.

Postupne budete tiež rozširovať svoj pestrý arzenál rôznych sečných a bodných zbraní, ktoré si môžete ďalej vylepšovať, čo vás okrem kreditov stojí aj súčiastky. Tie musíte hľadať vo svete a nie každý predajca zbraní dokáže upravovať všetky zbrane. A posledným prvom na vylepšovanie je Pod. Každý android totiž má pomocnú jednotku, ktorou je drobný lietajúci Pod. Ten ponúka palebnú silu navyše, no aj pomoc a nové možnosti. Môžete nachádzať nových, no tiež ich vylepšovať, meniť im zbrane a prepínať medzi nimi podľa potreby. A nakoniec ukážu aj svoje veľké miesto v príbehu hry, no na to si budete musieť počkať.

Akcia je naozaj na vysokej úrovni. Je rýchla, dynamická a precízna. S rôznymi zbraňami sa rozdielne narába a musíte si nájsť ten svoj štýl. Neskôr si tiež viete sprístupniť iné útoky, kombinovať ich a využívať aj špecifiká jednotlivých postáv, nakoľko 2B nie je jediná, do ktorej syntetickej kože sa v hre dostanete.

Navyše nie vždy je akcia nutná. Niekedy to vyrieši hack, inokedy stačí problémovou lokalitou len prejsť, no nedostanete korisť. Na rýchly presun svetom slúžia zvieratá, ak si ich skrotíte, no tiež terminály. Škoda, že si tam autori tu a tam pomôžu lacnou barličkou a akože niektoré terminály teraz majú servisné úpravy, takže zas musíte prechádzať svetom k svojmu cieľu po svojich.

Hra tých väčších nedostatkov veľa nemá, no ďalším z nich je kolísavá vizuálna kvalita. Grafika vám vie vyraziť dych - v dobrom aj zlom význame. Narazíte tu na naozaj krásne scenérie a jedinečné momenty či architektúru sveta. Hra je neraz výborne štylizovaná, aj keď obmedzuje farebnú paletu, no s citom. A potom tu narazíte na momenty, pri ktorých cítite presný opak.

Textúry v biedne nízkom rozlíšení sú doplnené fádnou štylizáciou a chudobným vizuálom sveta. Takto to kolíše dosť často.

Našťastie to isté neplatí pre zvuk. Dokonca aj anglický dabing je vynikajúci a vdychuje postavám život a charakter (zvlášť B2 a A2), no nezabudnuteľná je hlavne hudba, za ktorou stojí Keiichi Okabe a jeho Monaca.

Hra v sebe skrýva aj jednoduché, no taktiež netradičné online možnosti. Nezahráte si tu multiplayer a ani nič podobné, no vo svete môžete tu a tam nájsť nejaké to telo, ktoré patrí niektorému z hráčov, ktorí na tomto mieste zomreli. Môžete telo oživiť a bude chvíľu bojovať po vašom boku. Alebo z neho zoberiete korisť. Ak zomriete, dostanete možnosť zanechať svoje telo s odkazom pre ostatných hráčov. A nakoniec, ten skutočný koniec, pred vás hra postaví aj jedno nezištné, no poriadne ťažké rozhodnutie. Môžete niekomu pomôcť, no musíte to naozaj chcieť.

Yoko Taro opäť zbúral konvencie a priniesol hlboký a prepracovaný príbeh, ktorý od vás chce, aby ste sa do neho čo najhlbšie ponorili. Platinum Games do toho vniesli poriadnu porciu zábavnej akcie, prepracované RPG prvky a skvelú prácu s hráčom a jeho vedením naprieč možnosťami aj žánrovými trópmi. Nier: Automata je navyše hra s presahom – ľudským, aj filozofickým, ktorý sa napríklad predstavil vo forme inšpirácií filozofmi, ako Kant alebo Kierkegaard. Je tu množstvo existenciálnych otázok, no zbytočne neprebíjajú herné kvality, vhodne ich dopĺňajú. Sú tu však aj nedostatky.





+ hlboký príbeh s presahom a prepracovanými postavami
+ viaceré konce, motivácia hrať znova a ďalej
+ slušná dĺžka
+ hudba
+ zábavná akcia
+ zaujímavý a široký RPG systém
+ zbúrané konvencie, prelínanie žánrov

- neviditeľné steny vo svete
- kolísavá vizuálna kvalita

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



NIOH

SAMURAJSKÝ DARK SOULS

PS4, PC / KOEI TEMCO / AKČNÁ SEKAČKA

Sériu Dark Souls určite pozná každý. Vyznačuje sa najmä zvýšenou náročnosťou, a práve to láka mnohých hráčov. Existujú totiž aj takí, ktorí sa radi mučia. Koniec koncov po každom ťažkom protivníkovi sa objaví príjemný pocit eufórie a endorfíny sa rozlezú po celom tele ako neposlušné mravce. Vývojári zo štúdia Team Ninja, ktorí sú známi svojou sériou Ninja Gaiden, postavili svoju PR kampaň na tom, že táto hra bude veľmi náročná a z tohto hľadiska sa nedá zahanbiť.

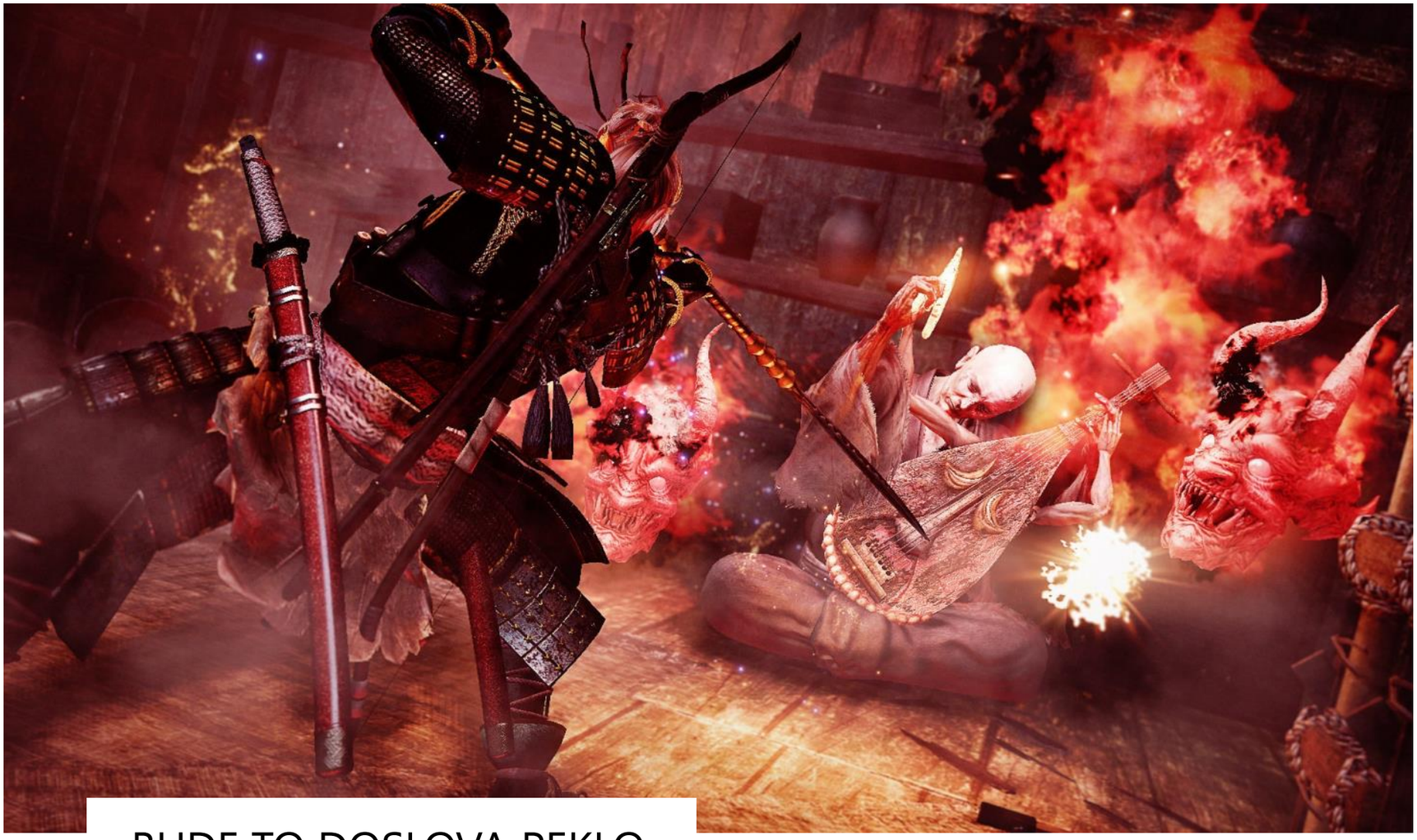
Nioh je pekelne ťažkou hrou a budete sa obávať nielen toho, či to prežije váš ovládač, televízor a konzola, ale aj vy sami. Na obal hry by mali umiestniť upozornenie: pozor, hrozí infarkt!. Lenže podľa nadšených recenzií vo svete a užívateľských poznatkov je to presne to, čo na trhu chýbalo. Nioh sa vydaril, o tom niet pochýb. Ale je to hra vhodná aj pre vás a bežných smrteľníkov?

Ocitnete sa v koži Williama Addamsa, takzvaného západného samuraja. Na hlave mu vlajú biele vlasy pripomínajúce hrivu Geralta z Rivie. Symbolom tohto hrdinu sú japonské katany. Lenže sa nedajte oklamať, Nioh nie je zaklínač. I keď aj ten dal v hrách v niektorých momentoch zabrať, práve recenzovaný titul je neľahký stále. Nioh si ide svojou vlastnou cestou, a to je dobre. Určite sa inšpiroval konkurenciou, ale v mnohom sa odlišuje.

Iný kraj - iný mrav. Japonská ostrovná kultúra rozhodne je odlišná ako tá západná. Platí to aj o histórii. Príbeh hry sa odohráva na prelome šestnásteho a sedemnásteho storočia. Počas celej doby budete spoznávať úplne inú kultúru, ktorá je v mnohom naozaj odlišná ako tá európska. Bude vás sprevádzať množstvo ochranných duchov, lenže ešte viac nepriateľských vás bude ohrozovať. Najväčšie prekvapenie sa dostaví, keď víťazoslávne skolíte netvora a vykľuje sa z neho ešte horší démon.

WILLIAM, KANATA A POTOKY KRVI



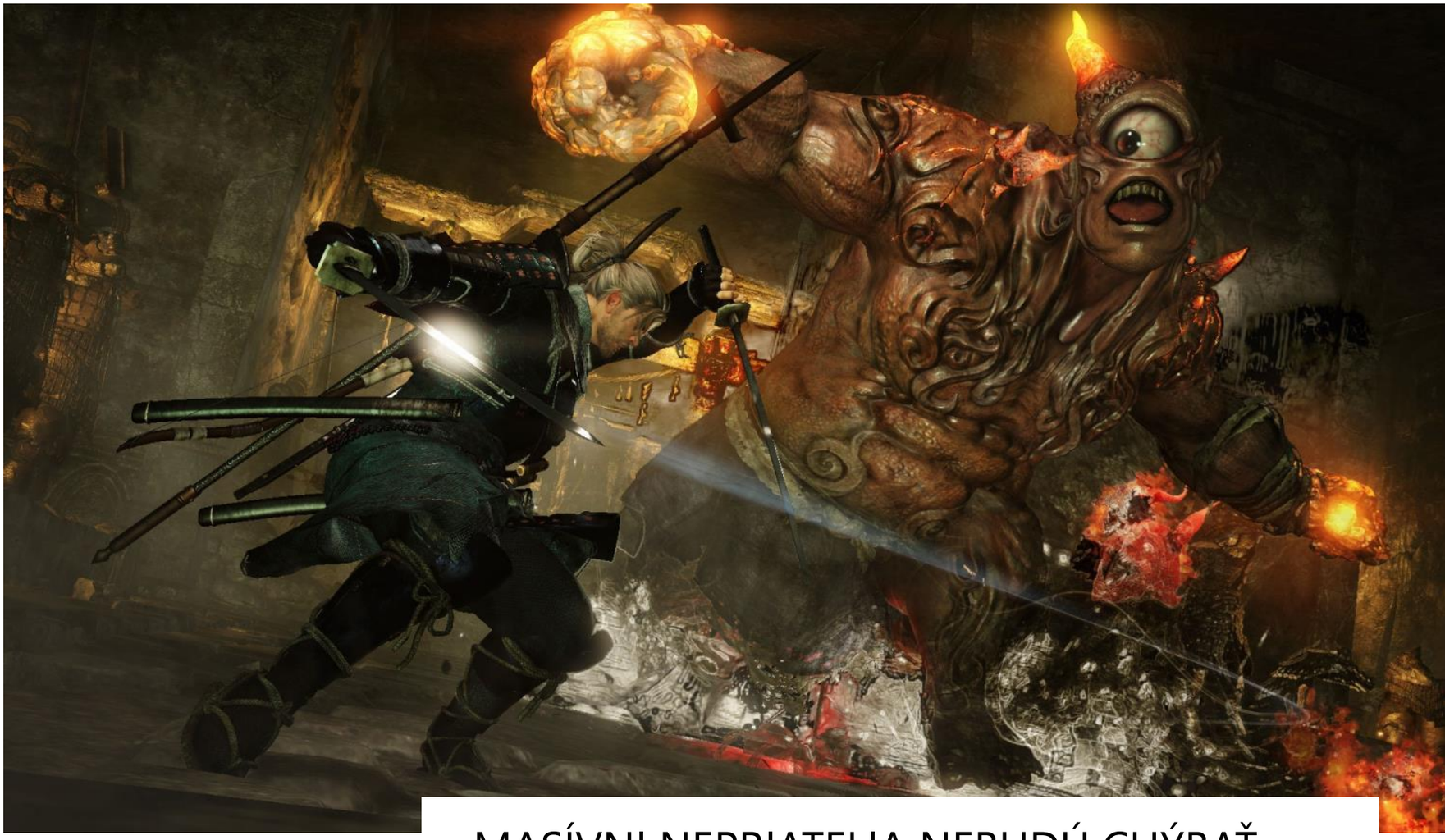


BUDE TO DOSLOVA PEKLO

Hra môže zabrať aj viac ako sto hodín čistého herného času. Nemá otvorené lokality, ale lineárne. Územia väčšinou pôsobia spočiatku rozľahlejšie, než skutočne sú. Potom zistíte, že si môžete otvoriť skratku ku svätyni, ktorá slúži ako checkpoint a pobavíte sa na tom, ako ste hru prekabátili. Plocha sa zdá veľká aj preto, lebo nepriatelia sú tuhí a ak umriete, zrodia sa znovu. Čiže jediné riešenie, ako si hru uľahčiť, je naučiť sa správne fígle a chmaty. Časom budete na bojisku kraľovať vy a nebojte sa - dokonca aj na finálnych bossov existujú fígle, ako ich poraziť. Dosť často som rady a návody vyhľadával na internete. Všetko je to o trpezlivosti a učení sa.

Herných prvkov je tu habadej. Hlavný hrdina je síce daný, ale viete si ho počas progresu upravovať, čo v konečnom dôsledku aj budete musieť.

Postavu si vylepšujete ako v každej správnej RPG. Budete rozdeľovať skúsenostné body - uprednostníte magickú energiu alebo silu? Začiatočníkom odporúčam to druhé. William nie je dobrým mágom. Hlavný dôraz je tu kladený na boj samotný a kúzla sú len doplnok. Na výber je množstvo zbraní - od katany, cez oštepy, sekery, až po zbrane, ktoré väčšina európskeho publika nepozná. Minimálne ich názvy nie. Vyberať zbrane môžete aktívne počas boja klávesovými skratkami gamepadu, no do menu ísť neodporúčam, keďže sa hra pritom nepauzuje. Nástrojov na sekanie krčných tepien je dosť. Zbieranie predmetov z truhiel a mŕtvych tiel je časté. Nálezy sú náhodne generované. V tomto smere je hra tak trochu ako Diablo. Okrem zbraní vypadávajú aj obyčajné kamienky, prstene, elixíry. Všetko to, čo RPG svet dobre pozná.

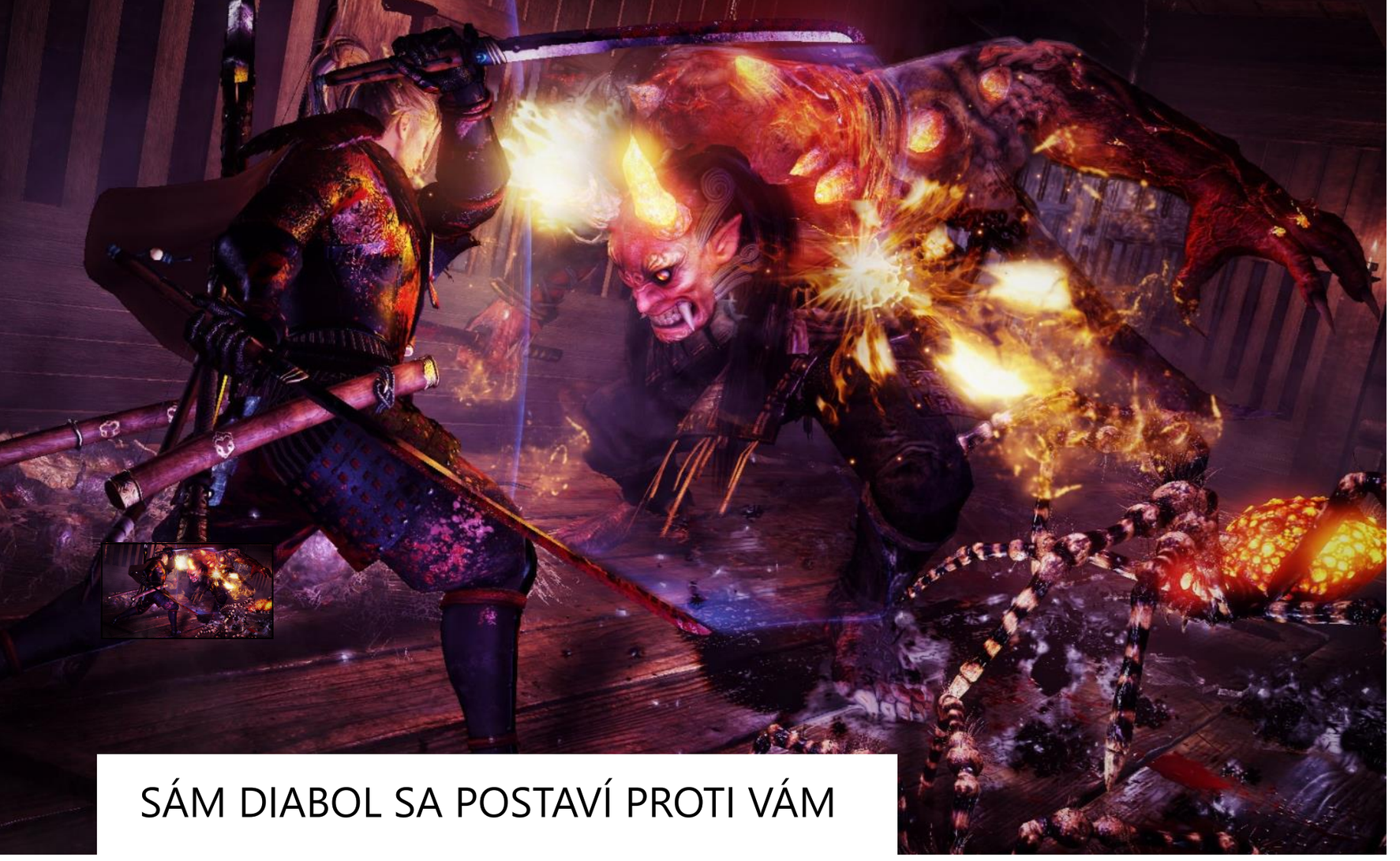


MASÍVNI NEPRIATELIA NEBUDÚ CHÝBAŤ

Počas postupu zbierate skúsenosti nazvané Amrita. Keď umriete, tak ich síce stratíte, lenže, našťastie, nie nadobro. Nájsť ich môžete pri svojom mŕtvom tele, ktoré ochraňuje strážny duch. Investujete ich najmä do vyšších úrovní postavy v blízkosti svätyne. Objavuje sa ojedinele a vie vás doliečiť, budete sa pri nej oživovať, keď umriete, budete si môcť napríklad zavolať živého hráča na pomoc (mne sa to zatiaľ nepodarilo), pozývať strážneho ducha, ale aj rozdeľovať skúsenostné body. Existujú aj rozšírené body skúseností, ktoré nestratíte a držia sa vás ako kliešť. To sú samurajské, magické alebo ninja. Sú to body, ktoré ste si ešte nestihli rozdeliť a správne investovať. Rozhodnite sa dobre, ako s nimi naložíte, pretože univerzálneho bojovníka nevytvoríte.

Bojový systém je zábavný, respektíve by som ho skôr označil ako spravodlivý. Používate buď silné a pomalšie útoky, alebo rýchlejšie a menej účinné. Musíte dávať pozor, aby ste si udržali hodnotu energie, ktorá je tu nazývaná Ki. Budete môcť viacerými spôsobmi uskakovať. Ak zaútočíte na nepriateľa znovu v správnom okamihu, obnoví sa trochu Ki - toto kombo je nazývané Ki Pulse a je dobré sa ho naučiť čo najskôr. Uspieť hŕŕ taktikou sa tu nedá. Možno len niekedy pri obyčajných pešiakoch. Rozhoduje aj postoj, ktorý sa dá meniť za behu. Buď je nízky, stredný, alebo vysoký. Podobne ako v prvom Zaklínačovi si vyberáte štýl podľa nepriateľa. Na obrie pavúky predsa nebudete používať vysoký pomalý štýl, ktorý sa najlepšie uplatní pri finálnom bossovi.

Oddychovať sa chodí k iným titulom. Odreagujete sa pri Call of Duty, príbeh vychutnáte pri nejakej adventúre. Ale pri tejto hre sa vybúrite a vyzúrite. Ale nielen náročnosťou sa pýši táto exkluzivita pre Playstation 4.



SÁM DIABOL SA POSTAVÍ PROTI VÁM

Viete si ju spustiť so snímkovaním 30 fps aj 60 fps, a to aj na pôvodnej konzole. Pri Pro verzií je to o niečo krajšie, ale rovnako plynulé. Načítavanie nie je veľmi zdĺhavé, čo je pri častom umieraní dobrou správou. Nejaký technický problém som zachytil len párkrát, keď hra spadla do systému.

Temná atmosféra dýcha z každej strany. Príčinou sú možno tmavé farby, ale titul je skutočne krásny a očarí vás. Veď to viete posúdiť z obrázkov alebo videí. Pri páchaní atentátu mečom na rôzne svietniky, škatule a iné predmety sa všetko hýbe, fyzika sa prejavuje v dostatočnej miere. Nie každý tvorca myslí aj na takéto detaily. Autori zo štúdia Team Ninja sú ale skúsenými borcami. Zvuk je rovnako dokonalý a povedal by som, že aj hudobný sprievod, ktorý ušným bubienkom nezačne liezť na nervy. Ak áno, vypnite konzolu a dajte si na chvíľku oddych. Hudobné nástroje tvoria epické kombinácie. Zaznejú bojové pochody a niekedy to má až filmový nádych s nečakanými momentmi.

Nioh si určite zaslúži pozornosť hráčov. Výstrahu ste dostali, chcieť vrátiť tovar len preto, lebo nebol určený vám, je zbytočné. To nie je dôvod na reklamáciu. Nioh má byť ťažký. Je to špecifická odnož RPG žánru pre masochistov, tých čo hľadajú výzvu, ale aj pre tých, ktorí radi objavujú. Je to komplexné dielo, ktoré zvláda všetko potrebné na výbornú. Prináša neľútostné boje, na istých miestach vás nechá vydýchnuť a dovolí nasávať príbeh z ďalekého východu

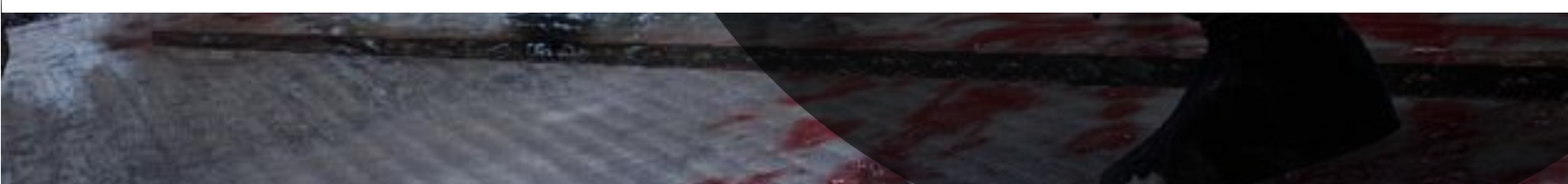


+ výborné grafické spracovanie
+ vydarený bojový systém
+ množstvo predmetov a protivníkov
+ dokonale zvládnutá japonská kultúra

- príliš ťažké
- tuctový príbeh

9.0

POSSOL





RESIDENT EVIL 7

OHROZENIE SVETA POKRAČUJE V TEMNOM SÍDLE

PC, XBOX ONE, PS4 / CAPCOM / AKČNÁ



PRIPRAVTE SA NA HOROR

Séria Resident Evil nás sprevádza už neuveriteľných 20 rokov. Objavila sa na rôznych platformách, inšpirovala filmových tvorcov, príjemne vydesila viac generácií hráčov. A ešte rozhodne neskončila. Okrem oprášených starých častí tu teraz máme plnohodnotné pokračovanie. Sedmička sa na jednej strane vracia ku koreňom série, ale pritom sa odpútava od košatého príbehu, ktorý nás s rôznymi odchýlkami sprevádzal už od roku 1996.

Hneď v úvode sa teda dostávame k prvej zásadnej zmene. Resident Evil 7 sa nezaoberá špinavosťami korporácie Umbrella a nehľadajte tam známe kladné ani záporné postavy, ktoré sa opakovane objavovali na scéne. I keď občas hra jemne naznačí určité súvislosti. Tentokrát je to úplne iný dej, nové obsadenie, odlišné motivácie, avšak s povedomými pravidlami a charakteristickými znakmi série. No aj s novými prvkami a v histórii Resident Evil priam revolučnými zmenami. Tvorcovia sa prestali kŕčovite držať zastaraných súčastí, ale pochopili aj to, že by sa mali vrátiť k jedinečnej hrateľnosti prvých častí. A to všetko zúročili v novej hre, ktorá je spočiatku naozaj iná ako jej predchodcovia, ale pritom nezaprie, že patrí do rodiny Resident Evil. A čím dlhšie budete hrať, tým viac vám nový titul bude pripomínať jeho úspešných predkov.

Príbeh je akoby poskladaný z najlepších momentov známych filmových hororov. Je o hľadaní blízkej osoby v pochmúrnom sídle rodiny s tragickým osudom, na mieste s desivou minulosťou, paranormálnymi javmi a bosoráctvom. Nájdete tam niečo z Evil Dead, Blair Witch, Saw, možno si spomeniete na filmy Hory majú oči a Texaský masaker motorovou pílou. Budete sa báť, pritom hra vám neskrýva dlho podstatu zla, veľmi skoro dôjde k priamej konfrontácii s ním v rôznych podobách. Ale ako to už býva, skutočnú pravdu o tom, čomu čelíte, sa dozviete až oveľa neskôr.

Atmosféra strachu je budovaná hneď od začiatku, cítite sa znepokojení už pri prvých krokoch v zdanlivo roky opustenom a schátranom dome. Potom si v prehrávači pustíte prvú nájdenú videokazetu (možno trochu exotický prvok pre mladších hráčov) a zažijete desivú epizódu z pohľadu skupinky, ktorá bola na tom istom mieste, kde ste teraz vy. Záznam skončí a hlavný protagonista musí ísť presne tam, kde sa naplnil strašidelný osud kameramana a jeho spoločníkov - navyše sám. Dotýkate sa rovnakých vecí, len sú možno viac poznačené časom, kráčate v ústrety nočnej more, o ktorej viete, že je stále niekde tam a už na vás čaká. A potom aby ste sa nebáli. Hoci postupujete v úlohe Ethana Wintersa, ktorý hľadá svoju nezvestnú ženu Miu, prostredníctvom videokaziet nielen spoznáte zážitky predošlých návštevníkov domu, ale aj zakúsite strach v ich koži. Na chvíľu sa stotožníte s obeťami a v ich úlohe vás čaká aj interakcia s okolím. O to viac budete nervózni, keď potom pôjdete už ako Ethan po ich stopách.

Hlavný hrdina uzavretý v dome s mnohými zamknutými dverami a jeho blízkom okolí - to je pre hry zo série Resident Evil charakteristické. Novinkou je však vnímanie udalostí z pohľadu prvej osoby. Nepozeráte sa teda na chrbát hlavného protagonistu.



O DRSNÉ SCÉNY NEBUDE NÚDZA

Okrem okolia vidíte maximálne svoje ruky, čo neraz polievate liečivou tekutinou po utŕžení zranení, ktoré sú sprevádzané aj červenými škvrnami na obrazovke. Aj vďaka tomuto pohľadu odpadajú problémy s kamerou, ktorá v minulosti v režime tretej osoby nie vždy volila správne uhly. Nemá to pritom žiadny negatívny dopad na hrateľnosť ani interakciu s prostredím a predmetmi.

Stále je to o tom, že musíte prehľadávať objekty a nájdené veci si poobzeráte zo všetkých strán, aby ukázali niečo podstatné. Niekedy si ich môžete zobrať so sebou, inokedy nie, len vám niečo naznačia. Čo vyzbierate, to treba použiť na inom mieste alebo využijete pre svoju osobnú potrebu a ochranu. Áno, reč je o tradičných liečivých bylinkách a odvaroch a tiež zbraniach, medzi ktorými je nôž, sekera, pištole, brokovnica, ale aj plameňomet a granátomet či diaľkovo odpaľované nálože. A k tomu potrebuje muníciu, ktorú buď nájdete, alebo si ju vyrobíte kombináciou určitých predmetov - rovnako ako účinnejšie liečivá.

Veci zhromažďujete v inventári s novým dizajnom, ale tradičnými možnosťami a obmedzenou kapacitou. Je však primerane veľký a dá sa príležitostne zväčšiť batohmi. Navyše sa zachovala aj truhlica na odloženie prebytkov, ktorá je vždy v miestnosti s magnetofónom na ukladanie vášho postupu. Uložiť hru tam môžete kedykoľvek bez obmedzení, nemusíte zbierať pásky ani nič iné. Navyše sa progres automaticky ukladá aj na checkpointoch, takže v prípade úmrtia sa nevrátite veľmi ďaleko. Ešte viac vám to uľahčí výber ľahkej obťažnosti na začiatku hry, ale ani tá bežná vás priveľmi nepotrápi. Tvrdšie to bude po odomknutí madhouse náročnosti po prvom prejdení hry.

Klasika je aj mapa domu s jednotlivými poschodiami a okolím. Potešia tiež puzzle v štýle prvých častí Resident Evil. No škoda, že ich nie je viac. Niekedy si však tvorcovia

vymýšľanie hlavolamov uľahčili a buď sa opakujú, alebo sme dokonca kedysi videli také isté. Napríklad zrejme tušíte, ako zobrať zo stojana zbraň, aby ste potom nezostali uväznení v miestnosti. Narazíte však aj na originálnejšie rébusy, na ktorých riešenie ale skôr či neskôr prídete. Sympatické je automatické používanie baterky počas celej hry. Ethan si samostatne osvetľuje priveľmi tmavé miestnosti a chodby a nemusíte riešiť ani umiestnenie baterky, ani sa obávať, že sa vybije. Peknou vychytávkou sú aj klietky s užitočnými predmetmi, ktoré sa odomykajú vložením istého počtu vyzbieraných starobylých mincí. Určité momenty v hre sú mimoriadne brutálne a krvavé, často s nečakaným vyvrcholením. Otvorené násilie je však využívané v primeranom množstve a rovnomerne sa strieda s pasážami, kde sa pokúšate nevzbudzovať pozornosť a zaoberáte sa hľadaním predmetov a ich využitím. V poslednej fáze hry už síce budovanie atmosféry strachu upadá v prospech akcie, ale s odhodlaním sa budete rútiť do finále.

Možno nie je práve najvhodnejšie rozoberať nepriateľov, na ktorých narazíte, aby ste neprišli o prekvapenie. Ale vzhľadom na to, že už sú do istej miery známi aj vďaka oficiálnym upútavkám a pripravovaným DLC, aspoň trochu si ich priblížime. V zásade platí, že unikátni protivníci, ktorí majú konkrétne mená, plnia úlohu bossov a kým to nie je vyslovene zámer hry, nedajú sa zabiť. Musíte pred nimi len utekať a skrývať sa, prípadne ich oslabiť, čo štruktúra obydlí a lokalít celkom dobre umožňuje. No potom sú tu kreatúry, ktoré síce s určitým úsilím, ale predsa zlikvidujete, napríklad jedovatý hmyz alebo slizký molded, ktorému je najistejšie odseknúť hlavu.

Vzhľad hry je na vysokej úrovni. Úvodný exteriér počas dňa síce vôbec nie je pôsobivý, ale prakticky všetko ostatné sa odohráva v zatemnených budovách a počas šera v záhrade, prípadne niekde inde, kde to už vyzerá oveľa lepšie. Dalo by sa povedať, že engine exceluje v tmavých lokalitách. Niektoré pasáže vyzerajú veľmi realisticky a rozhodne aj postavy a najvypätejšie situácie. Celkový vizuál je veľmi dobrý, a to aj vďaka dizajnu miestností, okultistickým symbolom a hre svetla a tieňa.

ZBRANE A CRAFTOVANIE BUDÚ DOPĹŇAŤ TEMNÚ ATMOSFÉRU







SÍDLO PONÚKNE ZÁHADY A PREKVAPENIA

Pozitívny prínos pohľadu prvej osoby, pri ktorom odpadáva trápenie s nevhodnými uhlami kamery, som už spomínal. Avšak recenzovaná PC verzia má určité technické chyby. Aj napriek zmene nastavení, kde sa skutočne dá upraviť všetko možné, som narazil na miesta s prudkým poklesom fps. Niekedy mi hra aj na pár sekúnd zamrzla. Neboli to pritom nejaké výnimočné lokality a problém bol vždy len pri prechádzaní konkrétnych úsekov. Po odchode na iné miesta už hra fungovala úplne bez problémov. Na PC však oceňujem praktické ovládanie na klávesnici s myškou, ktoré v minulých častiach bolo skôr ťažkopádne.

Skvelú atmosféru podporuje kvalitný dabing a hudba, ktorá je vo vhodných momentoch správne dramatická a bičuje nervy. Úvodná melódia obsahujúca aj spev mi stále znie v ušiach, čo svedčí o jej nápaditosti. Počas postupu neraz vystrašia dobre načasované zvuky, ktoré bývajú spojené s nečakanou aktivitou. Vtedy vás vyľakajú hoci aj dvere, ktoré sa znenazdajky samé otvoria alebo sa zatriasli po buchotaní na druhej strane. Ale to je nič oproti momentom, keď je vám zjavne niekto v pätách a zúfalo bojujete o svoju záchranu.

Resident Evil 7 je ukážkovým príkladom, ako sa dá osviežiť rokmi overená klasika, keď tvorcovia odbúrajú zastarané súčasti a urobia niekoľko praktických zmien. Keď sa k tomu pridá nový príbeh, hoci stojí trochu mimo hlavnej dejovej línie série, výsledkom je naozaj vydarený horor, ktorý priaznivcov žánru nemôže nechať ľahostajnými. Predovšetkým prvá časť hry je naozaj desivo príťažlivá, dokáže hráčov naplniť strachom, ale nedovolí im cúvnuť. Pokušenie je príliš veľké a atmosféra poriadne hustá. Hoci v úvode môžete zapochybovať o spriaznenosti sedmičky so značkou Resident Evil, čoskoro vás utvrdí v tom, že do tejto ságy jednoznačne patrí a navyše sa hrateľnosťou vracia k jej koreňom. Len sa pritom nebojí niektoré veci urobiť po novom. A nebojte sa ani vy - alebo radšej áno, veď o tom Resident Evil je. Naberte však odvahu pustiť sa do hry a pre istotu si ju ešte zahrajte v noci a v tme.

Je ešte len január, ale ja mám svojho prvého kandidáta na hru roka. Capcom totiž priniesol naozaj veľkú, strašidelne dobrú vec - a zrejme konečne poriadny titul, kvôli ktorému sa oplatí kúpiť PS VR, hoci si pritom možno naložíte do trenírok.



+ kvalitný príbeh s desivými momentmi
+ nové ponímanie, ale inklinácia k štýlu prvých častí
+ hranie z pohľadu prvej osoby a ďalšie praktické zmeny

- sekanie a nestabilita v určitých úsekoch hry
- niektoré hlavolamy sa opakujú alebo sú známe z minulých dielov

9.0

BRANISLAV KOHÚT



THIMBLEWEED PAR

MÁTE RADI KLASICKÉ LUCASARTS ADVENTÚRY?

PC, XBOX ONE, PS4 / TERRIBLE TOYBOX / ADVENTÚRA



K

Keď sa povie adventúra zo starej školy, mnohým staromilcom zasvietia oči a vytrysknú z nich nostalgické slzy. Lenže časy, kedy sme uctievali klasiky od LucasArtsu, Sierry či Legendu, sú dávno a takmer nenávratne preč - spoločne s bizarnými kombináciami predmetov a otravným pixel huntingom. Zahrabané pod nánosmi prachu, poctivo ukryté kdesi v kúte, kam sa pozrieme raz za niekoľko rokov a spomíname. S nostalgickou láskou a zároveň povzdychnutím, že dnes by sme to už zrejme nedali. Ale prečo si to znovu neskúsiť v novom dobrodružstve, vyšetriť jednu zamotanú vraždu a perfektne sa pritom baviť?

Presne tak, prečo nie? Thimbleweed Park otvára svoje brány, ráčte vstúpiť, toto bude jazda, akú ste nečakali.

Thimbleweed Park je adventúra. Klasická, „point&clicková", s pixelmi vyskakujúcimi na každom rohu a ak v nej chcete vykonať niektorú z akcií (započať rozhovor, vziať predmet, dať ho niekomu alebo ho použiť), je potrebné kliknúť na adekvátny príkaz v dolnej lište a až potom jeden z hrdinov spraví to, čo od neho očakávate. Herné princípy sa za tých bezmála 30 rokov príliš nezmenili a Thimbleweed Park si z nich berie len to zábavné.



PIXELOVANÍ VYŠETROVATELIA V RETRO ADVENTÚRE

Bez servítky pred ústami - a to tak úsmevne, že rukopis Rona Gilberta a Garyho Winnicka sála z každého riadku scenára. Práve Thimbleweed Park v seba spája potrebnú atmosféru, zápletku a humor, ktorý dokáže divy, hoci sme si to doteraz možno ani neuvedomovali.

Dej sa odohráva v roku 1987 (a ten je pre znalcov Maniac Manson dobre známy), kedy bolo pivo chutnejšie, dievčatá milšie a aj tie vyšetrovania tajomných vrážd bez forenzných serepetičiek v dávno zabudnutých mestečkách zaujímavejšie. Mŕtvolu máme, dvojicu vyšetrovateľov tiež, tak poďme na to. Aby ste sa do Thimbleweed Park ponorili, musíte automaticky odhodiť zábrany z grafického spracovania, strach z tej lišty v spodnej časti obrazovky a obrniť sa trpezlivosťou. Síce to nie je peklo ako kedysi, no zúfalému skúšaniu a následnému plieskaniu si dlaňou do čela sme sa nevyhli ani tentoraz. Nie raz, ale vždy to napokon dávalo zmysel - už sme jednoducho zabudli v hrách premýšľať. V prvom, druhom a aj tom dvadsiatom rade ide predovšetkým o príbeh, (tu si to dajte pekne nahrubo, dvakrát podčiarknite a vytetujte vedľa vegánskeho receptu na nejakú hipsterovinu, milí, nezávislí vývojári) rozprávanie a postupné rozpletanie jednotlivých udalostí alebo ak chcete mikropríbehov.

Prezrádzať čosi viac z príbehu je dvojsečnou zbraňou. Prídete si na to sami a o to väčšia zábava to pre vás bude. Thimbleweed Park je niečo na štýl Lynchovho Twin Peaks, možno trochu zriedené Kingovym Derry či záhadami z Aktov X. A teda viac než podivné mestečko. Ale len tak naoko a zabalené do poriadne vtipného obalu. Vražda je vražda, potenciálnych vrahov hneď niekoľko, no korunu tomu dodávajú vedľajšie postavy, ktoré nielenže spovedáte, ale za mnohé z nich si zahráte (nielen) v retrospektívnych rozprávaniach. To si tak spokojne vyšetrujete, keď tu zrazu vám niekto začne rozprávať príbeh z minulosti a už to ide. Vyskúšate si kožu arogantného klauna (aj my sa tešíme na filmové To), nádejnej programátorky MMucasFems Games (mrk mrk, LucasArts), ducha vynálezcu Franklina. Žiadna z týchto odbočiek nie je samoúčelná a predstaví vám postavy, ktoré sú späté s vašim prípadom, vynikajúco sa prezentujú, je radosť za ne hrať, hoci sa povahovo odlišujú.

Ako sa chcete dostať záhade na koreň, nájsť povestného psa (samozrejme ho zakopal záhradník, ktorý tu mimochodom nechýba a je... je proste skvelý, lebo neustále kope. A čo? No predsa jamy!) odklikáte si dlhé hodiny a stretnete množstvo bizarných postáv. Šerif, patológ a správca hotela v jednej osobe je len postupne nudiacim začiatkom, nasleduje podivná veštica, ktorá prekliala klauna za urážky a teraz si nevie zmyť svoj make-up, svojský opilec, angažovaná novinárka, podivný predavač či jeho konkurentka v „cukrárni"- všetko sú to hláškujúce persóny, ktoré by v iných adventúrach boli za to najlepšie, čo sme v danom svete „prekecli", tu sú všetky postavy vynikajúco napísané. Dialógy s nimi sú úžasné, na každú vetu sa tešíte, nič znudene neodklikávate. Vieme, že Ron Gilbert je perfekcionista, no tento kúsok, ktorý sa uchádzal o našu priazeň na Kickstarteri už tri roky dozadu, je na dnešnú dobu nesmierne prepracovaný. Každý riadok budete hltať očami, vtipy sú poskrývané takmer všade a vás to jednoducho priťahuje k sebe. Nemali sme pocit, že by bola hra príliš utáraná alebo sme sa topili pod tonami balastu. Také pohodové adventúrenie, ktoré si užívate plnými dúškami.

Ďalším plusom je dvojica hlavných vyšetrovateľov. Antonio Reyes je mladé ucho, ktoré vás svojím nadšením, mladíckou nerozvážnosťou a nedostatkom skúseností neraz rozosmeje. Angela Ray zas naopak predstavuje prácou znudenú a sarkastickú agentku, ktorá to chce mať všetko z krku, Reyes ju len brzdí vo vyšetrovaní a svojím nadšením pije krv. Otrávená Rayová a nabudený Reyes je skvelá dvojica: vzájomné doberanie sa nemá jedinú chybičku, prepínať medzi hrdinami môžete kedykoľvek, dokonca to bude nutné pri riešení niektorých hádaniek a je len na vás s kým povediete rozhovor. Je však pravdou, že rozmanitosť samotného prístupu k prípadu mohla byť ešte prepracovanejšia, pretože mnohé dialógy majú totožné repliky, len ich hovorí iná postava. V podstate vôbec nezáleží na tom, koho ovládate.

AJ MENU JE ROVNAKÉ AKO V LUCASARTS HRÁCH



Humor nie je založený na akože vtipných momentoch a gagoch. Postavy predstavujú samé osebe studnice vtipov. Inštalatérske duo sestier prezlečené za holubov rozosmeje okamžite a pokračovať by sme mohli hotelovými duchmi, mladým cool výrastkom a podobne. V Thimbleweed Park to celé funguje a necítite sa trápne - alebo len minimálne. Scenár často spomína na adventúrne začiatky, odkazuje napríklad na možnosť zomrieť v nich, množstvo nezmyselných zásekov a slepých uličiek. A vy sa len usmievate, pretože presne viete, o čom je reč. Keď s agentkou Ray prvýkrát stretnete vyššie uvedené sestry, tá len znepokojeným hlasom prehovorí, že toto je presne tá situácia, kedy by ste v starých adventúrach mali okamžite uložiť hru. Sestry vás vyvedú z omylu, to by sa predsa mohlo stať len v zle nadizajnovaných hrách. Pri pohľade na signály hľadajúce indivíduá, ktoré komunikujú zvieracími pazvukmi, sa ťažko ubránite smiechu aj pri podobných vsuvkách a narážkach nielen na hry.

Aj preto sme si užívali dialógy - všetky, až do toho posledného. Vždy sme sa tešili na to, kam zas vývojári posunú hranice a čím prekvapia a rozosmejú. Skrátka to funguje, všetkému nahráva aj zasadenie do minulosti a jemné odkazy na to, čo v tej dobe vyznievalo futuristicky. Thimbleweed Park je totiž krachujúce mestečko, kedysi to však tak nebolo. Tešilo sa obľube, prosperovalo vďaka spoločnosti Pillow Company, ktorá vyrábala špeciálne prístroje uľahčujúce každodennú prácu. Kopírka, policajná vysielačka, identifikátor tváre, krvnej skupiny či odtlačkov prstov - to všetko zabalené do obrovských krabíc, ktoré s vami komunikujú. Nešťastie v továrni vyústilo jej zatvorením, no nielen to stojí za jej tajomstvom. Po smrti jediného dediča strýka Chucka sa všetko zamotáva a vyšetrovanie vraždy sa postupne začína akoby presúvať na vedľajšiu koľaj a riešite úplne iné problémy. Nevadilo nám to, mikrozápletky sú dostatočne pútavé.

NETRADIČNĚ SITUÁCIE SÚ NA KAŽDOM KROKU



Prezradiť napredovanie príbehu by uškodilo samotnému hraniu. Tak ako pri iných príbehoch necítime výčitky zo spoilerov, tu nám v tom bráni i fakt, že odhaľovanie príbehového pozadia je zaujímavejšie ako hranie. Aj keď zakysnete a budete okolo seba kopať a hrýzť, čo máte preboha spraviť, necítite zbytočnú frustráciu a nahliadnutie do návodu tentoraz nie je veľký hriech. Pretože sa to výborne hrá a neustále sa niečo zaujímavé deje. Alebo môžete prelistovať stovky kníh v knižnici, ktoré napísali podporujúci hráči z Kickstarteru. O zábavu je postarané na nenápadných miestach, atmosféra vás vtiahne tak, že máte radosť z vyzobávania týchto odrobiniek a náležite sa do nich ponorte. Tento pocit z dobre odvedenej práce sme tu nemali v žánri adventúr už dlhé roky. Dokonca ani pri remakeoch starých Lucasoviek. Nuda nehrozí.

Ako sa to celé hrá? No, ako klasická adventúra: chodíte, zbierate predmety (mimochodom, mnoho je zbytočných, pre ďalší postup nepotrebných, takže nechýba ani sto zrniek piesku, ktoré postupne vyzobávate na obrazovkách s vidinou achievementu), používate ich na miestach, kde by ste nečakali, ale v šialenej logike príbehu to napokon nie je také okaté a taktiež sa rozprávate s desiatkami postáv. To je všetko a úplne to stačí. Interface založený na starom SCUMM systéme môže pôsobiť ťažkopádne a zbytočne náročne, no nenechajte sa odradiť. Tu si dal niekto záležať na tom, aby to fungovalo ako kedysi, no dizajnovo sa snažil vyjsť hráčovi v ústrety. Aby to mal jednoduchšie, dajú sa zobraziť aktívne predmety a nechýba ani zápisník s nápovedou o jednotlivých úlohách. Pomôže, občas postrčí, hoci vám nič konkrétne nepovie, ukáže cestu a nemusíte si to zapisovať sami.

Hneď na začiatku vás čaká voľba obťažnosti. Casual voľte výhradne vtedy, ak... vlastne ani nevieme, prečo sa tu nachádza. Thimbleweed Park si treba užiť so všetkým, čo k tomu patrí. Hardcore možnosť je tá jediná, po ktorej siahnite, v casual totiž odpadávajú kompletne niektoré hádanky, ale aj kúsky príbehu, o ktoré by bola veľká škoda prísť. Stačí si s každým podebatovať a postava vás už navedie na to, čo od vás chce. Pravé tlačidlo myšky uľahčuje možnosť výberu akcie, avšak nespraví za vás všetko.

TAJOMNÝ PRÍBEH SI ŽIADA TAJOMNÉHO VEDCA





STRAŠIDELNÝ ŠAŠO NECHÝBA

Priznáme sa, že sme mnohokrát stratili niť a spomínali na časy, kedy bolo potrebné skúšať všetko na všetko, avšak to k tomu akosi patrí. Často je riešenie na dosah, len musíte použiť vhodnú postavu a prepínať sa medzi nimi.

Thimbleweed Park nie je žiadna jednohubka, pripravte si približne 20 hodín času, ak máte staršie adventúrky v malíčku. V opačnom prípade sa herná doba natiahne omnoho viac. Príbeh rozdelený do deviatich aktov zaručuje mnoho hodín prvotriednej zábavy. Trochu nás zamrzela absencia možnosti preskakovania dialógov, ale to len v momente, kedy sa postavy opakovane vyrozprávajú pri našich nezdaroch a snahe dostať sa ďalej. Dialógy prebiehajú klasicky a sme radi, že sa v ničom zbytočne neexperimentuje. Vyberiete možnosť ďalšej konverzácie z vety, ktorú postava aj skutočne povie, pričom tie nepodstatné postupne miznú. Maličkosť, ale, žiaľ, ani dnes nie samozrejmosť. A nezabudnite čítať popisky všetkých predmetov, inak prídete o množstvo sarkastických poznámok. Len škoda - opakujeme - že vo väčšine prípadov je jedno, za ktorého z agentov práve hráte, hovoria to isté.

Pixelová grafika nemusí byť pre každého, avšak v Thimbleweed Park je to najlepšie možné grafické spracovanie, ktoré si v hre dokážeme predstaviť. Je detailné, nik sa tu nehrá na umelecké stvárnenie pochybných vízií nezávislých tvorcov. Všetko do seba pekne zapadá a je to hardvérovo nenáročné. Animácie pohybov možno pôsobia mierne kostrbato, ale pozrite sa na obrázky ešte raz. Toto je pixel art. A jeden z tých najlepších a najkrajších. Ozvučenie nijako nezaostáva: klasické ozvučenie predmetov a akcií dopĺňa atmosféru, hudba je skvelá a za dabing si niekto zodpovedný zaslúži pusu na čelo. Žiadne odrapkané vety zo scenára, ale ľudský prednes tak, akoby ste sledovali film či seriál. Otrávený hlas Rayovej je vynikajúci a tešíte sa na každú sarkastickú poznámku aj preto, akým tónom bude prednesená.

Thimbleweed Park predstavuje srdcovku pre milovníkov starších point & click adventúr. Ak považujete za adventúru lineárne napredovanie v štýle The Walking Dead, veľmi rýchlo narazíte na nepreniknuteľnú bariéru. No perfektný návrat do klasického adventúrenia si užijete, ak sa podvolíte tomu, že kedysi to bolo trochu iné - náročnosť je na dnešnú dobu o stupienok vyššia, ale zábavu ponúka Thimbleweed Park skvelú. Len nie je pre každého. My sme sa náležite bavili a spomínali. Takto má vyzerať návrat retro zábavy.



+ scenár a postavy
+ pútavé dialógy a skvelý dabing
+ humor
+ krásny pixel art
+ dĺžka hry
+ klasická point & click adventúra
+ systém nápovedy
+ päť ovládateľných postáv

- inventár zobrazujúci málo predmetov
- nemožnosť preskočiť dialógy

9.0

JÁN KORDOŠ



MASS EFFECT ANDROMEDA

CIEĽ - NOVÁ GALAXIA

PC, XBOX ONE, PS4 / BIOWARE / AKČNÁ RPG



VITAJTE V ANDROMEDE

Predstavovať Mass Effect priaznivcom RPG žánru je úplne zbytočné. Táto sci-fi séria od Bioware presvedčila o svojich kvalitách už v prvej časti v roku 2008 a hráči hltali každý ďalší diel. Dnes už pokojne môžeme hovoriť o kultovej ságe, ktorej nerobí hanbu ani najnovšie pokračovanie, čo prišlo po dlhšej odmlke. Ale má to jeden háčik.

Úvod hry patrí tradičnému vytváraniu postavy mužského alebo ženského rodu, ktorej môžete zmeniť meno, ale bude patriť do famílie Ryderovcov. To má svoj význam a pochopíte to, už keď dostanete možnosť upraviť si v menu aj vzhľad vášho súrodenca. Potom sa už prenesiete do budúcnosti, kde precitnete po poriadne dlhom spánku na arche Hyperion letiacej vesmírom. Jej cieľ je nájsť nový domov pre obyvateľov na palube a hlavnú zodpovednosť za úspech misie nesie takzvaný Pathfinder. A zrejme vám je hneď jasné, že napokon toto bremeno ponesiete vy.

Vaša postava sa najskôr zoznámi s archou a následne vydá na prieskum planéty, ktorá síce nie je ideálna, ale mohla by sa stať novou kolóniou. Užijete si tam predovšetkým akciu, čo môže niektorých hráčov odradiť, ale slušný priestor dostanú aj RPG prvky a spoznávanie ďalších planét, základne Nexus v otvorenom vesmíre a svojej lode Tempest, ktorou sa prepravujete z jedného miesta v neznámej galaxii na druhé pomocou hviezdnej mapy. A v neposlednom rade sa zoznamujete aj s posádkou, s ktorou môžete hodiť reč priamo na palube vášho plavidla a vybraná dvojica vás sprevádza aj v boji v teréne.

Boj je jednou z prvých vecí, ktorú si osvojíte a rovnako ako mnohé ďalšie prvky vychádza z minulých častí Mass Effect. Spravidla po pristátí na nejakej planéte máte možnosť spoznávať jej okolie, čo sa nezaobíde bez potýčok. Hlavným protivníkom je agresívna mimozemská rasa, ale na muške budete mať aj rôznu lokálnu faunu či hliadkujúce stroje. Vašu postavu štandardne vnímate zmenšenú z pohľadu tretej osoby.

Keď vytasíte pištoľ, automatickú pušku alebo inú zbraň, zväčšená horná časť tela hrdinu sa zobrazí na ľavej strane obrazovky. Môžete sa prehodiť na pravú a uprostred obrazovky vidíte zameriavací kurzor aj s ukazovateľom života, prípadne energetického štítu zameraného nepriateľa. Podobné parametre máte aj vy a spolu s doplnkovými údajmi sa zobrazujú na spodku obrazovky. Bojuje sa v reálnom čase a základom je streľba zo zbraní, ktoré sa nabíjajú pri univerzálnych debničkách porozhadzovaných v teréne. Pohyb a skoky vám uľahčia trysky na obleku a využijete aj rôzne bariéry a objekty na svoje krytie. Poskytujú určitú ochranu a môžete spoza nich strieľať aj bez toho, aby ste vystrkovali hlavu. Využijete aj útok zblízka a šťavu tomu dodávajú bojové schopnosti, ktoré si osvojíte pri zvyšovaní levelu postavy. V boji štandardne používate tri, ktoré môžete obmieňať a nastavovať v Ryderovom menu. Sú to skutočne chuťovky rozdelené do troch kategórií: bojové, biotické a technické.

Prvá skupina bojových schopností je zameraná hlavne na strelné zbrane a granáty. Biotické schopnosti sú už zaujímavejšie, založené na využívaní energie, ktorou nepriateľa zdvihnete do vzduchu či odhodíte (dá sa to pekne spojiť), vyvoláte šokovú vlnu alebo vytvoríte dočasný obranný štít, ktorý odráža strely priamo do nepriateľov.



NAVŠTÍVITE NIEKOĽKO PLANÉT

Napokon sú k dispozícii technické schopnosti, kam patrí aj účinný plameňomet, taktický plášť neviditeľnosti a vysávanie energie, ktorou si doplníte vlastné štíty. S novou úrovňou postavy pribúdajú skill body, ktoré investujete do ľubovoľných aktívnych a pasívnych schopností. Každá má šesť stupňov, ktoré po investovaní čoraz väčšieho počtu bodov zlepšujú jej účinok. Schopnosti majú komplexnejší rozvoj a zahrňujú aj voľby, pri ktorých si vyberiete vždy jeden z dvoch variantov. Takže si napríklad zvolíte rýchlejšiu regeneráciu útoku, alebo zvýšite poškodenie, ktoré spôsobí. Optimálne je sústrediť sa na menej schopností a vylepšiť ich na maximum. Na základe schopností, ktoré si vyberáte a zdokonaľujete, sa odomknú aj nové profily postavy. V úvode je to adept, ak preferujete bojové schopnosti, sprístupní sa vojak, iné voľby ponúknu formu prieskumníka či infiltrátora. Profily si môžete prepínať a prinášajú hneď niekoľko bonusov v boji. V bitkách vám celkom slušne asistujú dvaja členovia tímu, ktorých si vyberiete. Sú samostatní a môžete ich jednotlivo alebo naraz koordinovať jednoduchým pokynom. Takto im určíte miesto, kam sa majú presunúť alebo cieľ, na ktorý by sa mali zamerať. Sami pritom šikovne využívajú schopnosti, ktoré sú pre každého individuálne, ale môžete ich v zjednodušenej forme zlepšovať podobne ako Rydera. Napríklad sympatická blondína Cora je dobrá s brokovnicou, takže môžete zlepšiť jej účinok s touto zbraňou a určite investujte body do jej biotických schopností.





BOJE NEBUDÚ CHÝBAŤ

Zneškodneného spolubojovníka v boji jednoducho oživíte pri jeho tele, po bitke precitne aj sám. Ak zahyniete vy, čaká vás nahranie manuálne alebo automaticky uloženej pozície z checkopintu. Sú pritom miesta počas misií, kde sami ukladať nemôžete.

Pri konfliktoch vám určite pomôže aj kvalitnejšia výzbroj. Zbrane, brnenia a doplnky môžete nájsť pri mŕtvych protivníkoch alebo vo futuristických debničkách. Dajú sa aj kupovať od obchodníkov, u ktorých narazíte na všetko možné, ale záleží na tom, aké majú zameranie. Najviac vás však poteší možnosť vyrábať vlastnú výbavu podľa vašich preferencií. V prvom rade sa musíte na lodi alebo základni dostať k vedeckému terminálu, ktorý má dve hlavné sekcie. Výskum odomyká plány a rozšírenia a sprístupníte si tam nákresy konkrétnych zbraní, brnení a doplnkov. Na to potrebujete tri druhy výskumných bodov - podľa toho, ku ktorej z troch frakcií patrí požadované technológia. Po výskume môžete vytvoriť prototyp v sekcii vývoja. Na zhotovenie prilby, ochrany rúk, špičkovej snajperskej pušky alebo modifikátora napríklad na zvýšenie kapacity zásobníka, ale potrebujete dostatočné množstvo rôznych druhov surovín. A tie nájdete v teréne.Pri potulkách krajinou vás okrem boja čakajú aj hlavné a vedľajšie úlohy a rozhovory s NPC postavami, ktoré sa spravidla zhromažďujú v chránených zónach. Väčšina planét má totiž nepriaznivé podmienky a aj keď máte na sebe oblek, ohrozené je aj vaše zdravie - niekde je to rádioaktivita, inde extrémne teplo alebo naopak zima.

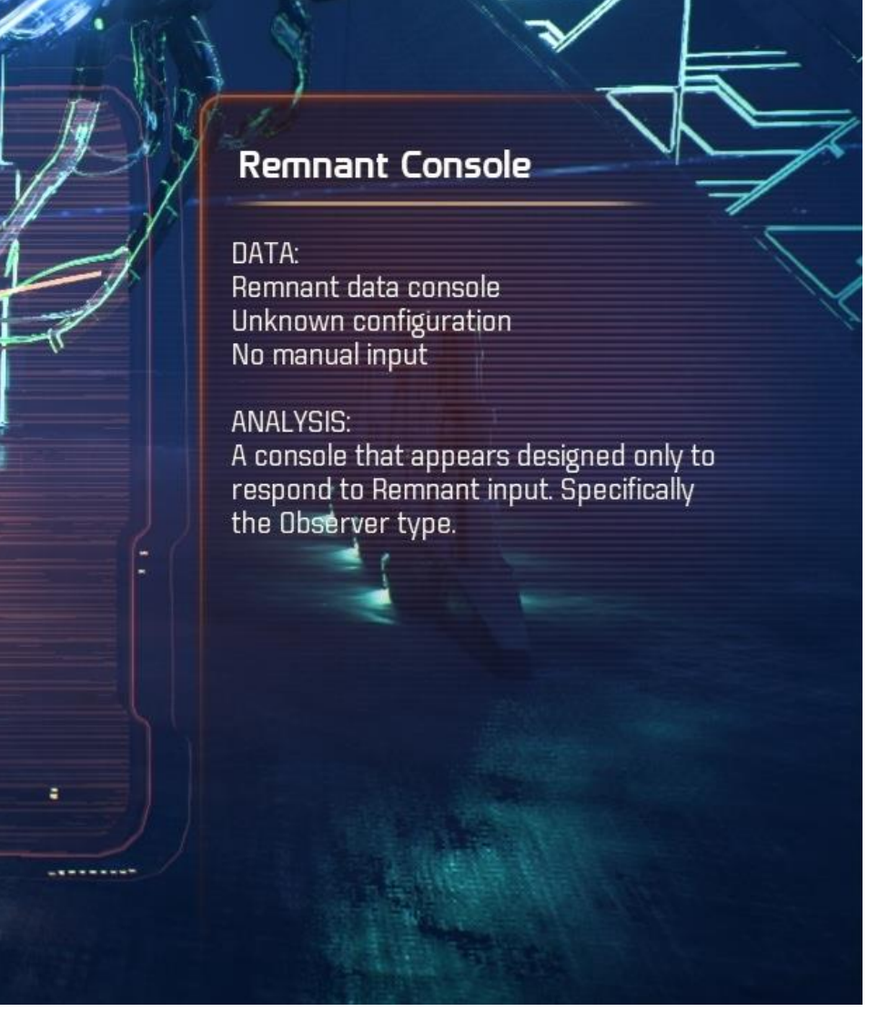


HRU DOPĹŇA PÁTRANIE PO MINULOSTI GALAXIE A PLANÉT

Avšak vaša postava bez problémov odoláva v postihnutej oblasti niekoľko minút (záleží aj na úrovni hrozby). A keď nebezpečne klesne ukazovateľ podpory života, treba zájsť do najbližšej obývanej zóny, musíte sa schovávať v tieni alebo zohrievať pri zdroji tepla a po krátkej regenerácii môžete znovu vstúpiť na kritické miesta.

Výdatnou pomocou na výpravách je vaše vlastné terénne vozidlo. Je to univerzálny transportér, ktorý okrem rýchlej prepravy prináša extra zabezpečenie proti radiácii (ale tiež klesá). Vozidlo sa dá premaľovať, vylepšiť rovnako ako iná výbava pomocou vedeckého terminálu a zvláda aj veľmi náročný terén. Niekedy však treba prepnúť režim jazdy - zmení sa poloha nápravy a stroj je vtedy pomalší, ale dostane sa aj na veľmi strmé kopce. Niekedy si budete len tak vychutnávať parádny pocit z jazdy v krajine, kde sa vaše vozidlo dostane prakticky kamkoľvek, aj cez zdanlivo neprekonateľné prekážky a bariéry. To však stále nie je všetko. Transportér v krajine detekuje miesta, kde sa nachádzajú ložiská nerastov a priamo z neho môžete vypúšťať ťažobné drony, ktoré vám pravidelne prinášajú suroviny. Inak ale narazíte aj na malé, jednorazové zdroje surovín, ktoré jednoducho extrahujete vašou postavou. Do cesty sa vám postavia nielen nepriatelia, ktorí vás neraz prekvapia pešími hliadkami vypustenými z leteckých transportov. Môžete naraziť aj na rôzne zvieratá a kreatúry, ktoré najčastejšie pripomínajú menšie dinosaury.

Sympatickou súčasťou pri skúmaní okolia, ale aj plnení úloh, je skenovanie objektov. Zariadením na ruke prehliadate veci naokolo a keď sa sfarbia dočervena, môžete ich skenovať. Takto získate údaje o predmetoch, ale čo je dôležité, aj body výskumu, ktorých druh závisí od povahy objektu a jeho príslušenstva k frakcii. Čím viac skenujete, tým viac bodov a možností na odomknutie nových nákresov v termináloch. Určite poteší aj mapa krajiny, kde sa okrem iného dajú pohodlne prepínať miesta misií a tie potom vidíte aj na navigačnej osi v hornej časti obrazovky.



Nechýba možnosť rýchleho cestovania. Na to väčšinou využijete vysunuté stanovištia na vybraných miestach, kde zo vzduchu pristane viacúčelový modul. Slúži ako malá bezpečnostná zóna, kde sa doliečite, môžete meniť zbrane a doplniť muníciu alebo sa vrátite na Tempest.

Úlohy vás čakajú prakticky všade - na Nexuse, na planétach, na lodi. Niekedy je zadanie na jednom mieste a riešenie na inom a treba sa tam prepraviť. Kuriózne je, keď rozohráte úlohu, ale ešte nepoznáte miesto, kde máte niečo vykonať. Vtedy vám nepomôžu ani ukazovatele, čo vás inak pohodlne navedú k potrebnému miestu alebo osobe. Hlavné úlohy sa, prirodzene, týkajú osídľovania nových území a prípravy podmienok pre kolonistov- vrátane zakladania základní. Budete sa aj snažiť získať dôveru rôznych lídrov a dôležitých osôb a čeliť nepriateľskej mimozemskej rase pod vedením fanatického Archona.

Nepovinné zadania sú tiež nápadité. Môžete plniť úlohy, ktoré vám pomôžu zblížiť sa s členmi posádky a je tu aj SAM - umelá inteligencia, s ktorou je Ryder prepojený a hľadá jej pamäťové spúšťače. Okrem toho sa pokúsite dokázať (ne)vinu údajného vraha, budete skúmať obelisky a šplhať sa po nich, aktivovať prístroje, niekedy aj s menšími hlavolamami. Pustíte sa do hľadania nezvestných, oslobodíte zajatcov, čaká vás interview reportérkou, odhalenie sabotéra, skúmanie vesmírnych telies sondami a mnoho ďalšieho. Dialógy sú pritom dostatočne košaté a ponúkajú voľby, ktoré sa líšia nielen rozhodnutím, ale aj intonáciou. Odpovede a argumenty môžu byť emotívne, logické, ležérne a profesionálne.

A potom sú tu ešte kryo operácie, kde vyberáte aktivity a odomykáte perky. Príjemný doplnok predstavujú aj úderné tímy. Jedná sa o podobný systém ako v MMORPG Star Wars: The Old Republic. Najmete si regrútov a budete ich posielať na misie, ktoré vyberáte zo zoznamu. Po niekoľkých hodinách sa na základe zdatnosti zvoleného borca dostaví kladný alebo nepriaznivý výsledok. Regrút dostane viac alebo menej skúseností,získa nové črty a prinesie vám nejakú korisť. Zaujímavosťou je, že niektoré takéto misie môžu byť plnené aj formou multiplayeru, ktorý je zakomponovaný do hry. Multiplayer vlastne v hre ani nemusel byť, ale je to sympatický bonus. Prirodzene, dá sa hrať aj samostatne mimo príbehu. Využíva dobre navrhnutý systém streľby spojený s krytím a môžete si vyberať predvolené postavy, ktoré sa líšia výzbrojou a aktívnymi bojovými schopnosťami.

Všetko to dobré a kvalitné, bohužiaľ, sčasti kazí zlá optimalizácia a technický stav hry. Je pravda, že k dispozícii sme mali recenzentskú verziu, ktorá však dostala aktualizáciu, čo mala reprezentovať finálnu podobu produktu. Ale je jasné, že to jedna záplata ani náhodou nespraví a bude treba ešte dlho plátať. Aj napriek automatickému úvodnému nastaveniu dochádzalo k nepríjemným problémom a sekaniu. Manuálne nastavenie pomohlo len čiastočne. Snímkovanie nárazovo lietalo hore-dolu, chvíľami hra fungovala plynule, potom priam kolabovala.



POZEMNÉ VOZIDLO VÁM POMÔŽE S PRESUNOM

Pri odchode z hry bolo treba čakať na ukončenie doslova niekoľko minút. Takto si vyladený titul rozhodne nepredstavujeme.

Na druhej strane treba povedať, že grafika je skvelá a aj pri stredných nastaveniach dokáže vyvolať údiv. Najmä niektoré lokality sú skutočne nádherné. Preháňať sa po povrchu zasneženej planéty na transportéri je paráda a nepovedali by ste, aké krásy môže skrývať zdanlivá pustina. Každé miesto, každá planéta je pritom iná, ale všade vás čakajú jedinečné pohľady, či už sa ocitnete na púšti, v džungli alebo studených horách, kde si pri strmých štítoch môžete chvíľami pripadať ako v Tatrách. Tvorcovia mysleli aj na také efekty, ako sú stopy krokov či kolies v piesku a snehu alebo snehová pokrývka na vozidle a oblekoch postáv. Postavy tiež nevyzerajú zle, ale občas majú čudné pohyby, napríklad zvláštne krívajú. Sem-tam si všimnete aj chybičky v inak veľmi vydarených predelových scénach a napríklad celkom nesedí, keď vám postava oznamuje niečo smutné a pritom sa usmieva.

Atmosféru vhodne dotvára kvalitné ozvučenie, hudba, ktorá je menej nápadná, ale rezonuje v kľúčových momentoch a slušný dabing všetkých postáv.
Mass Effect: Andromeda je jedinečná hra s veľmi bohatým obsahom a hneď niekoľkými otvorenými svetmi na rôznorodých, fascinujúcich planétach. Ponúka úžasné možnosti a množstvo zábavy a úloh aj po zavŕšení nosného príbehu. Ale aby ste hru dokázali oceniť, musíte mať vzťah k akčným hrám aj RPG.

Hru totiž tvoria obidva žánre, ktoré sa však priamo nemiešajú, skôr sa striedajú. Pomer je asi dva k jednej v prospech čistokrvnej akcie, ktorú si užijete v dynamických bojoch a pri jazde na transportéri. Stále však dôležitú úlohu zohráva aj RPG zložka, ktorá hre dodáva hĺbku a zahrňuje bohaté dialógy s voľbami, ktoré majú dopad, precízny vývoj postáv, výrobu výzbroje a množstvo ďalších aktivít. Mnoho hráčov jednoducho bude túto hru milovať tak ako jej predchodcov, možno aj viac a odpustí jej aj technické nedostatky, ktoré môžu trochu znepríjemniť inak takmer dokonalý zážitok. Ak vás však odrádza priveľa akcie, radšej sa do Andromedy ani nepúšťajte.

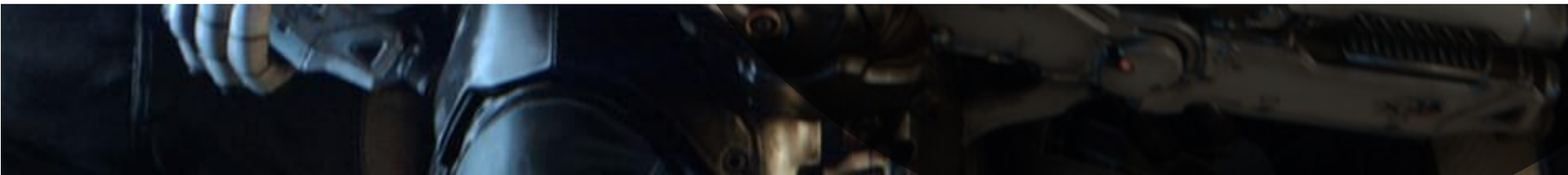


+ dynamické akčné boje s využitím unikátnych schopností a krytím
+ RPG zložka, ktorá dodáva hre hĺbku a šťavu
+ komplexný vývoj postáv, výskum a výroba výzbroje
+ fantastické svety, fascinujúce prostredia
+ jazda na transportéri a jeho široké využitie
+ multiplayerový doplnok

- zlá optimalizácia a technický stav
- niektoré nevydarené animácie

9.0

BRANISLAV KOHÚT



WOLFENSTEIN 2: NEW COLOSSUS

AMERIKA ČAKÁ NA SVOJE OSLOBODENIE

PC, XBOX ONE, PS4 / MACHINE GAMES / AKČNÁ



Bethesda pred pár rokmi reštartovala Wolfenstein sériu vo veľkom štýle a po menšej samostatnej expanzii prináša aj plnohodnotné pokračovanie nazvané Wolfenstein II: The New Colossus. William Joseph Blazkowicz alebo Terror Billy ako mu nacisti hovoria, sa tentoraz vydá oslobodiť Ameriku.

Ak ste nehrali predošlé časti a neviete nič o legendárnej Wolfenstein sérii, ktorá prakticky rozbehla celý 3D fps žáner, zameškali ste veľa. Ale v skratke, je to séria umiestnená do druhej svetovej vojny, kde sa s hrdinom Blazkowiczom pokúšame zastaviť nacistickú hrozbu. Celá séria sa nesnaží hrať na realitu, ale ponúka prímes sci-fi vďaka nacistickým pokusom s duchmi, ale aj novými technológiami, kde nechýbali mechanické monštrá. To však bol základ v pôvodných hrách, v novom reštarte sa situácia zmenila a z druhej svetovej vojny sme sa presunuli do sveta po nej. Blazkowicz bol totiž zranený, Hitlera nemal kto zastaviť a ovládol celý svet. V prvej časti sme spoznávali úplne zmenenú Európu, ktorá je koncom 50-tych rokov v rukách nacistov a dostali sme sa aj na Mesiac. Urobili sme vtedy, čo sme mohli, ale svet sa nedá len tak zmeniť, a preto teraz skúsime nový smer, nový kontinent.

Amerika je v roku 1961 okupovaná nacistami, veľa miest je zničených atómovými bombami ale odboj tu stále žije a my mu ideme pomôcť. Ak sa dá odniekiaľ začať oslobodzovať svet, je to práve tu. Je potrebné zmobilizovať odboj, pomôcť mu vzchopiť sa a začať bojovať. Ale nebude to také jednoduché. Ani priamočiare, ani heroické. Nový príbeh bude úplne iný. Jasné, je tam akcia, ale tie udalosti okolo toho.... musím povedať, že scenáristi zrejme fičali na niečom poriadne silnom.

Od hry totiž nečakajte čistý superhrdinský príbeh. Blazkowicz bol na konci poslednej hry znovu zranený, dlho ležal a teraz sa ledva pozbieral, aby mohol pri prepade nového hlavného stanu odboja bojovať. Boj začína na vozíku, a to je len začiatok extrémov, ktoré hráčov čakajú. Hlavne prvá polovica hry bude ponúkať nový, nečakaný smer. Možno však až príliš citovo a na rodinu zameraný, ale je kvalitne zvládnutý a spoznáte v ňom aj iné stránky hlavných postáv, špeciálne Blazkowicza. Všetko je prekvapivo dobre zahraté a kamera a dialógy tomu dopomáhajú. Niekedy až príliš zvláštne a dlhé dialógy môžu začať nudiť, inokedy však jedinečné scény pobavia.



Všetko preto, aby ste si užili aj iné pocity medzi brutálnymi misiami a lepšie sa stotožnili s vašou skupinkou odboja. Proti odboju a Blazkowiczovi znovu stojí Frau Engel, ktorá po odchode Hitlera do úzadia prebrala celú mašinériu a to, že je šialená, vám dôjde hneď v prvých prestrihových scénach. Najhoršie je, že jej hlavným cieľom je dostať Terror Billiho, a to vďaka jej nacistickej mašínérii nebude ľahké. Je všade a Blazkova tvár je v každých TV správach, na letákoch v mestách.

Naštastie, ľudia z odboja majú ukradnutú ponorku, ktorá ich presunie tam, kam potrebujú, potichu zaútočia a utečú skôr, ako ich stihnú chytiť. Aspoň tak si to odboj predstavuje, ale také ideálne to nebude a situácia pôjde od desiatich k piatim.

Samotná fps hrateľnosť má základy v posledných častiach Wolfensteina, a teda je intenzívna, krvavá a zábavná. Znovu ponúka silné zbrane, veľké explózie, mierne bludiskový dizajn levelov, ale v netradičných prostrediach. Teraz hra dostala ešte o štipku viac voľnosti. Hlavne váš hlavný stan - ponorka ponúkne úplne voľný pohyb a aj vedľajšie misie. Doplnia to rôzne zberateľské veci, nechýbajú upgrady zbraní, postavy a schopnosti. Aj keď všetko len v nepovinnej forme. Ak sa však na to zameriate, pocítite vylepšenia v každej oblasti.

Do výbavy dostanete samopaly, guľomety, brokovnice, laserové zbrane ako aj rôzne ďalšie futuristické superzbrane, ktorými budete kosiť desiatky nepriateľov naraz. Všetko v jedinečne dotiahnutej akcii, intenzívnej a dynamickej, kde je rozstreľovanie nepriateľov je priam lahoda. Ostreľovanie končatín a striekanie krvi nechýba a vytvára to veľmi dobrý dojem. Z old school štýlu to dopĺňa manuálne zbieranie lekárničiek a nutnosť ukladania pozície čo najčastejšie. Celkovo veľmi dobrá hra na odreagovanie. Jediná škoda je, že autori sa znovu nesústredili na rozmanitosť nepriateľov a celou hrou vás sprevádza rovnaká ponuka vojakov, mechov, psov a dronov. Síce je ich dostatok, ale časom sa nevyvíjajú. Náležite tomu ani bossov nečakajte veľa a chýba aj záverečný boss.





Stále však celú hru oživujú rozmanité lokality, od zničeného New Yorku, cez pokojný Roswell, až do podzemné základne v Area 52 a ani tentoraz nebude chýbať výlet do vesmíru, aj keď nie na Mars, ale na Venušu, kde vás bude čakať prekvapenie. Nakoniec tých príbehových prekvapení sú tam tony. Samotná hrateľnosť síce veľké prekvapenia neprináša, ale hra dostáva novú možnosť vylepšení postavy, a to hneď v troch úrovniach, ktoré vám zaistia tri možnosti prechádzania levelmi. Vybrať si môžete len jednu. Prvá možnosť vám umožní zúžiť sa a prejsť malými rúrami, druhá vám dá silne plecia a prebúrate nimi steny, tretia zase doplní vysúvacie násady na nohy, ktoré umožnia prechádzať cez vysoké prekážky. Pre každý typ úprav budú v leveloch iné možnosti postupu ďalej, aj keď často to znamená len to, že sa do ďalšej miestnosti dostanete inými spôsobom.

Kampaň má približne 13 hodín, na vyšších obťažnostiach aj viac, ale stále to nie je to celá hra. Popri príbehových misiách môžete riešiť aj vedľajšie misie pre tím v ponorke, za ktoré dostanete upgrady pre vašu postavu a doplnia to vedľajšie misie na likvidovanie uberkomandantov. Títo velitelia sú rozmiestnení po Amerike a môžete sa za nimi vydať a zlikvidovať ich. Síce v kratších, ale intenzívnych misiách. Zo zábavných doplnkov nechýba ani 3D Wolfenstein arkáda v ponorke. Nečakajte však žiadnu kooperáciu alebo multiplayer, keďže rovnako ako predošlé dve hry je to prísne singleplayerová záležitosť. Ak by vám to všetko bolo málo, pribudnú ešte tri singleplayerové expanzie za tri nové postavy.

Grafika v hre neexceluje, ale ani nesklame. Hlavne id tech engine ani v novej verzii nemá rád kvalitné textúry a ťažko ich budete hľadať.

Autori síce tvrdia, že megatexture systém vypustili, ale nedá sa povedať, že by ho nahradili niečím, čo by textúram pomohlo. Objekty blízko vás majú slabé rozmazané textúry a často sú aj nízko polygónove. Je to škoda, čakali sme už krok vpred aj v tejto oblasti. Na druhej strane, ako zvyčajne v hrách na tomto engine, ak sa na prostredia pozriete z diaľky, vidíte množstvo detailov, rozmanitosti a cítiť z nich prepracovanosť. Následne efekty explózii, krvi a kvalitné nasvietenie tomu dodáváva správnu atmosféru.

Po stránke výkonu hra nie je zlá a mierenie na 60 fps tu stále je. Možno však na PC nie až také dotiahnuté, kde napríklad GTX 970 na ultra síce v uzavretých oblastiach pôjde 60 fps, ale v otvorených klesne aj nižšie k 30fps, pričom kvalita vizuálu nie je taká, aby to malo o toľko padnúť. Plus pri vydaní sa objavili rôzne menšie technické nedostatky pri spúšťaní hry, ktoré MachineGames nedotiahli.

Čo sa týka spracovania zvukov, je to lahoda pre uši - ako zvuky zbraní, tak aj hudba v pozadí a hlavne dabingy postáv, kde Biran Bloom zvládol Blazkovicza parádne, ale oveľa viac prekvapil Christopher Heyerdahl, ktorý prináša do hry svoj jedinečný prejav ako jeden člen odboja.

A podobne Nina Franoszek ponúka kvalitné stvárnenie psychopatky Frau Engel. Tá ešte v hre predstaví aj svoju dcéru, ktorá bude ďalšou kľúčovou postavou príbehu.

Keď to zhrnieme, Wolfenstein II je kvalitná strieľačka, ktorú dopĺňa parádny príbeh a množstvo prekvapení v alternatívnej histórii sveta a aj nacistami ovládanej Amerike. MachineGames ukazujú, ako sa majú robiť pokračovania, len škoda, že ich snahu o kvalitu sťahuje dole id tech engine. Hrateľnosť je však rozmanitá rovnako ako prostredia a plne si to vychutnáte. Možno variabilita nepriateľov mohla byť vyššia, ale svoju ťažkú úlohu pohyblivých cieľov pre BJ Blazkowicza plnia statočne.





+ intenzívna a brutálna akcia
+ kvalitne spracovaný príbeh zameraný na postavy a aj nacistami ovládaný svet
+ rozmanité a nápadité prostredia
+ humorné scény

- slabšie textúry
- malá rozmanitosť nepriateľov
- málo veľkých bossov

9.0

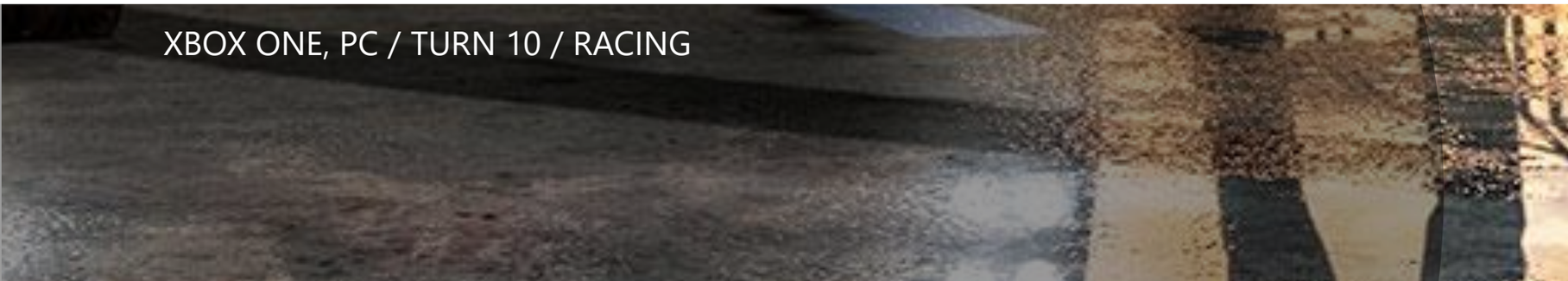
PETER DRAGULA



FORZA MOTORSPORT 7

700 ÁUT ČAKÁ NA SVOJICH ŠOFÉROV

XBOX ONE, PC / TURN 10 / RACING







Začnem trochu netradične – priznaním. Posledné o niečo viac ako dva dni boli veľmi náročné. Ten prvý som si doprial aspoň pár hodín spánku, spočítali by ste ich na ruke nemotorného drevorubača, ten druhý som už ťahal nonstop bez spánku. A iba sčasti preto, lebo som musel. Ťahal som herný maratón hlavne preto, lebo som sám chcel. Aj keď som toho teda veľa nenaspal, aspoň som toho poriadne veľa najazdil. Stovky a stovky kilometrov v rôznych kútoch sveta a v autách, ktoré aj Jeremy Clarkson považuje len za svoj mokrý sen. Forza bola vždy tak trochu ako droga. Ľahko sa na ňu navyklo, ťažko od nej dávali ruky preč. A po dvoch rokoch sa to opäť potvrdilo.

Forza Motorsport 7 je väčšia, lepšia, krajšia, dynamickejšia a pútavejšia. Tak by sa dala stručne zhodnotiť, ak by to od vás niekto chcel len jednou vetou. Tam však jej prívlastky nekončia a aj keď vás tu a tam nahnevá a rozhodne sa nechce zapáčiť každému, je to taktiež poctivý kus roboty, ktorá sa odráža hlavne v detailoch, ktoré mnohé iné hry ignorujú, no až tu si uvedomíte, že dokážu celkový herný zážitok posunúť ešte o kúsok vyššie. Nie sú to čerešničky na torte. Je to nenápadné zdobenie po jej okraji, ktoré je však sladké a nápadité.

Až pomaly neviete, odkiaľ začať. A možno to nevedeli ani autori, tak má hra tie začiatky vlastne tri. Majú však svoj dôvod, keďže vám chcú naznačiť, o čom je aktuálny ročník. Je o slobode a rôznorodosti, zároveň aj o príbehoch, ktoré sa za jazdením na hranici možností skrývajú. Preteky sú vlastne príbehmi –áut, jazdcov, tratí a udalostí, ktoré sa môžu stať pamätnými. A tu si vytvoríte vlastný príbeh, vlastnú cestu. Môže viesť cez nablýskané krásavice, ako napríklad úplne nové Porsche 911 GT2 RS. Môžete na ňu nazerať z kabíny pretekárskeho ťahača, kam sa len tak nedostanete. Alebo si cestu prerazíte sami v japonských športových autách, ktoré akoby popierali fyzikálne zákony.

Touto trojicou vám hneď v úvode nová Forza načrtne, že teraz je voľba len a len na vás. Ani zďaleka to však neilustruje tú slobodu, ktorá je pred vami. Hra teraz vo veľkom ťaží z kariéry. Tá v päťke možno krívala, no v šestke sa už opäť dostala do formy. Sedmička túto



formu transformuje na niečo obrovské, a zároveň slobodné. Forza Driver's Cup je dlhý pretekársky pohár, ktorý sa skladá zo šiestich kapitol, ktoré sú postupne rozsiahlejšie a aj náročnejšie. Aby ste sa dostali do ďalšej, musíte pokoriť tú pred ňou. Ako to ale spravíte, je len a len na vás. Každá kapitola totiž ponúka hneď niekoľko menších či väčších šampionátov. A je ich tu viac ako je potrebné k postupu.

Šampionáty sú venované určitým triedam, autám alebo aj témam. Napríklad znovuzrodenie amerických muscle áut dáva na výber z naozaj pestrého počtu rôznych kúskov. Inokedy to ale môže byť naopak a máte len obmedzený výber. Okrem šampionátov sú tu ale aj špeciálne Showcase eventy v každej kapitole. Sú najmenej tri, no ich počet neskôr narastá a tiež sa nesú v určitých témach, no neboja sa viac odviazať. Nájdete tu napríklad bowling na trati Top Gearu. Ibaže namiesto gule máte veľkú limuzínu, ktorou musíte zrážať kolky na trati. Je tu ale aj prekážkový autocross či eventy zamerané na konkrétne autá či súperenie so známymi menami, napríklad s Kenom Blockom. Tieto eventy sú navyše uvádzané známymi osobnosťami, ktoré k nim ponúkli zaujímavý komentár. Je to spomínaný Ken Block, ale aj Tanner Foust, Charlie Turner z Top Gear magazínu a mnoho ďalších motoristických novinárov, či dokonca inžinierov z automobiliek.



V tomto všetkom si môžete vybojovať umiestnenia, za ktoré získavate skúsenostné body, kredity, občas autá a iné odmeny a hlavne body postupu. Tie sa postupne sčítavajú a keď máte dostatočný počet, môžete ísť o kapitolu vyššie. Napríklad v úvode máte na výber šesť rôznych tried v prvej kategórii, ale dostatok bodov naberiete už z dokončenia troch. Záleží na vašom vkuse a nálade, ktoré si vyberiete. A ak sa vám nejaká nepáči, jednoducho ju zrušíte a začnete inú. Môžete si tak ísť presne po vašich obľúbených druhoch motošportu, no prípadne tiež skúšať niečo iné. A neskôr sa kedykoľvek vrátiť k tým, ktoré ste predtým nerozohrali. Táto pestrosť vám tak umožňuje v kariére voľne skákať od kamiónov k hyperautám a potom k historickým formulám zo 70. rokov.

Voľnosť je jedna vec. Druhá vec je, že táto hra je aj o vás. Preto autori do popredia vytiahli jazdca, ktorý sa stáva vašim virtuálnym alter egom, ktoré môžete upravovať. Začína to výberom pohlavia, no neskôr môžete meniť aj vzhľad a vyberať si z viac ako 300 skinov, ktoré sú historické, popkultúrne, tímové, značkové a aj národné.

Navyše ako odmeny padajú náhodne. O to viac poteší, keď vám zrazu padne pretekárska kombinéza s motívom slovenského znaku. Taktiež si môžete nastaviť odznak a toto všetko vás reprezentuje ako v online, tak aj v systéme drivatarov, ku ktorému sa ešte dostaneme.

Po novom do kariéry vstupuje aj prvok náhody. Ani Forza sa totiž nevyhla lootboxom, no autori ich zakomponovali naozaj inteligentne. Môžete ich ignorovať a jazdiť ako kedykoľvek v minulosti. Ak sa na ne ale pozriete, zistíte, že vám z nich môžu padať autá, skiny, odznaky a hlavne mody. To sú drobné modifikácie podmienok v pretekoch, ktoré vám môžu priniesť väčší zisk, či už skúsenostných bodov, alebo kreditov. Pomocou nich si môžete vypnúť nejaké nastavenie, čo vám dá napríklad o 40% viac bodov. Niektoré navyše môžete použiť opakovane a ich efekty sa líšia. Ak s modifikáciou nie ste spokojní, môžete ju predať, aj keď za nižšiu sumu. Padajú náhodne a časom príde rad aj na taktizovanie. Ak máte modifikáciu, ktorá vám dá až 100% prirážku, je lepšie aktivovať ju v pretekoch, za ktoré dostanete viac.

Takto si navyše dokážete dosť personalizovať preteky, ktoré si môžete napríklad dať cez noc, či predĺžiť na vytrvalostné.

Opäť to dokazuje snahu o to priniesť hráčom čo najväčšiu slobodu v hraní aj progrese, čo veľmi dobre motivuje. Dokonca majú aj rôzne autá v kariére nastavené odmeny. Napríklad stará M3 vám dá bonusy za drifty počas pretekov, starší Dodge Ram zas pri použití na určitej trati. Podobných príkladov je tu veľa, aj tak je ale toto prvá Forza, kde som mal problém s nedostatkom kreditov a vracal som sa k starším, ešte nesplneným pretekom, ak som si chcel v aktuálnej kapitole zajazdiť na niečom exotickom. A to práve vďaka tomu, že hra motivuje kupovať si aj niečo iné ako autá, prípadne si po vyhratom šampionáte z ponúknutých cien práve kredity nevyberiete, lebo vás alternatívy zaujmú viac. A tie sú tu teraz vždy.

Vaša pretekárska kariéra vo Forza Motorsport 7 má však aj iný aspekt. A bez ohľadu na to, ktorý režim práve hráte. Autori vás chcú motivovať k tomu aby ste zbierali autá. A niet sa čo diviť, je ich tu 700, čo je naozaj úctyhodný počet. Autá sú rozdelené do piatich kategórií podľa unikátnosti. Ak vám to parkuje pred domom, pravdepodobne to veľmi unikátne nebude. Teda ak doma nemáte Lambo. Každé auto tu predstavuje istý bodový zisk, pričom platí, že čím je unikátnejšie, tým viac bodov vyjadruje. Ak ho kúpite, jeho body sa zapíšu do vášho Car Collection levelu a keď poskočíte do vyššej kategórie, dostanete tiež prístup k novým autám. Niektoré sú navyše uzamknuté ako odmena za istý event, prípadne sa dajú získať nejakou inou cestou, no nedajú sa kúpiť. Podmienky sú pri každom uvedené a potom musíte byť už len trpezliví.

Všetkých 700 áut v hre je vytvorených vo Forzavista kvalite. To znamená, že sú do detailov spracované ako ich interiéry, tak aj exteriéry. A autá vyzerajú naozaj veľmi dobre zo všetkých možných uhlov a kamier. Forzavista režim navyše teraz môžete sprístupniť kedykoľvek aj priamo na trati pred pretekmi, kedy si môžete auto detailne poobzerať, otvoriť, nastúpiť doň a podobne. Opäť je to len detail, ale pôsobí to veľmi dobre a vlastne aj autentickejšie, keď Forzavista nemáte v samostatnom showroome, ale priamo v boxovej uličke, kde okolo vás jazdia ďalšie autá a z reproduktorov sa ozýva diegetická hudba.



Tá je totiž v hre už len taká, teda nepôsobí mimo obraz, ale priamo v ňom. Na miestach, kde by v skutočnosti nebola, tam ju počuť nebudete. Skladieb je navyše pomerne dosť a sú veľmi slušné.

Trate sú spracované skôr tradične. Už sme si akosi zvykli na to, že oproti vizuálnej kvalite spracovania áut v pretekárskych hrách zaostávajú. Inak to nie je ani tu, no rozhodne neurazia. Čo však strácajú na grafike, to vynahrádzajú množstvom detailov. Či už sú to drony, vrtuľníky, dynamické kamery na ramenách zaznamenávajúce vašu jazdu, alebo len konfety a ohňostroje, všetko to krásne dokresľuje atmosféru a vyzerá dynamicky a dobre. Niektorým pomáha aj denná doba a počasie. Napríklad nočná Yas Marina vie vyraziť dych a neustále sa mení. Pomáhajú aj kvalitné tiene, ktoré sú dynamické napríklad aj pre oblaky. Tratí je tu celkovo 32, nechýbajú známe svetové okruhy a ani zopár fiktívnych. Prahu, Alpy a Rio teraz doplnil Dubaj a hodí sa sem. Celkovo trasy v hre ponúkajú zhruba 200 variácií, čo je veľmi slušné číslo. Hlavne ale potešia trate, ktoré sa po väčšej odmlke vracajú.

Forza 7 podporuje až 24 vozidiel naraz na trati, pričom už na bežnom Xbox One beží v 1080p a pri 60 fps. Aj z okolitých obrázkov môžete usúdi, že hra vyzerá dobre. PC verzia k tomu pridáva aj širšie nastavenia, ešte viac vylepšuje vizuál o nové efekty, či napríklad tiene vo vyššom rozlíšení. PC verzia podporuje 4K rozlíšenie, HDR a aj 21:9 rozlíšenia. ForzaTech engine je tak v tejto hre v najlepšej forme a keď som mal na Gamescome možnosť vyskúšať si hru na Xbox One X v 4K a 60 fps, aj tam vyzerala výborne. V každej verzii to dopĺňajú veľmi pekné efekty svetla, ale aj počasia, ktoré ešte viac oživujú obraz.

A hra aj výborne znie. Každé z áut má svoj vlastný a unikátny zvuk, ktorý vám na dobrej zostave dokáže roztancovať nábytok. Stojíte na štarte, túrujete motor, HUD na kamere je v jeho rytme roztrasený tiež a do toho ten sýty zvuk. Bez ohľadu na kameru, ktorú používate, pričom na výber ich je skutočne mnoho. Audiomix je v hre nastavený na výbornú a prospieva mu aj už spomínané spracovanie hudby. Budete si taktiež užívať prejazdy tunelmi, ktorých tu je najmä na fiktívnych tratiach mnoho, no tiež aj piskot gúm.



Pred dvomi rokmi šestka súperila s prvým Project CARS. Teraz sa situácia opakuje a sedmička ide proti Project CARS 2, pričom vychádzajú takmer naraz. Sú a aj nie sú konkurenciou. Každá z hier má iné publikum a je to hneď vidno. Kým Project CARS 2 sa opäť utápa v množstve rôznych nastavení, ktoré sú tu k uspokojeniu simulačných nadšencov, nová Forza chce by opäť hneď prístupná. Nie je to arkáda. Nie je to ani prísna simulácia. Jazdný model je v prvom rade zábavný, hrateľný na gamepade a aj trošku benevolentný. Toľko nastavení tu rozhodne nenájdete, no to neznamená, že by bol povrchný.

Základy sú stále položené v realite. Každé auto sa správa trochu inak, na grip má vplyv aj stav gúm, pri jazde čerpáte palivo a to je v prípade dlhých vytrvalostných pretekov potrebné doplniť, rovnako ako vymeniť zničené gumy. Naozaj cítite hmotnosť a aj zotrvačnosť, zvlášť pri kamiónoch, kde musíte pred zákrutou pribrzdiť niekoľko ton. Pozor si musíte dáva aj na povrch. Na niektorých tratiach sú totiž miesta, kde prechádza jeden druh povrchu na iný, čo výrazne mení brzdný účinok a môže vás to nepekne zaskočiť. Potom je už len na vás, ako si hru nastavíte, či ju chcete mať jednoduchšiu, zapnete si asistenčné pomôcky vypnete opotrebovanie pneumatík a nastavíte si miernejšie ovládanie, alebo sa prikloníte skôr k simulačne ladenej jazde, ktorá síce nie je úplne pre simulačných puristov, ale stále vie zabaviť a aj poskytnúť výzvu.

Už som sa niekoľkokrát dotkol témy počasia a dennej doby. Siedma Forza tieto prvky ponúka plne dynamické a v priebehu pretekov sa môžu hojne meniť, no autori chceli dosiahnuť autenticitu. Chýba tu síce sneh, ale dážď rôznej intenzity, rozdielna hmla a aj rôzna denná doba tu sú. Znamená to však, že pršať nebude tam, kde by ste to v skutočnosti nezažili. V Dubaji napríklad namiesto toho nájdete pieskové záveje zasahujúce do trate. To všetko ale v rámci jazdného modelu ovplyvňuje správanie áut a musíte s tým počítať. A aj v prípadoch, keď je mokrá len čas trate, prípadne začne pršať až neskôr. Skvelý je pocit, keď prejdete len jednou stranou auta po kaluži a druhá strana je na menej mokrej časti vozovky.



Navyše to celé skvele vyzerá, osobne si ma získala hmla a aj jemný opar tesne nad niektorými nižšími úsekmi tratí, veľmi dobre vyzerajú aj blesky.

Počasie s vami vie zatočiť a výsledkom toho môže byť aj situácia, kedy skončíte vo zvodidlách. Prípadne sa otlčiete sami o súperov a podobne. Môžete vtedy vráti čas a pokúsiť sa opäť, no už to budete mať poznačené v tabuľkách. A ak máte zapnuté poškodenie, zistíte, že deštrukčný model stále nie je to, čo by ste chceli. Podobne ako v iných hrách, aj tu je obmedzujúc licencia, takže žiadny zlomený záves kolesa, len nejaké pretlačené a odlomené plechy, škrabance a tam to, bohužiaľ, končí.

Pritom poškodenie vie mať dopad na jazdné vlastnosti a hra vás o ňom informuje, prípadne vám rovno navrhne boxy kvôli oprave (AI tam poškodená chodí sama), len to vizuálne veľmi nevidieť. Vo vysokej rýchlosti čelne nabúrate a viete, že sa niečo veľmi pokazilo. Je to počuť, je to cítiť, ale rozhodne to nie je vidieť, lebo vizuálne to tak zle nevyzerá.

Turn 10 si naozaj dali záležať aj na mnohých detailoch. Napríklad pribudla nová kokpit kamera, ktorá ale odstránila volant a ruky, čo je určené pre tých, ktorí majú volant a ruky pred sebou vo vlastnom setupe. Na PC je naozaj široká podpora rôznych periférií, a hlavne volantov, no údajne sa hra dá ovládať (aj keď len ťažko hrať) všeličím, aj tanečnou podložkou, ak sa chcete stať youtubermi. Podpora volantov na Xboxe je menšia, keďže tam ich toľko zatiaľ nie je. S tým však súvisí najväčšie negatívum hry. Už dlhšie sa so sériou nesie nepresný a len veľmi povrchný FFB a ani teraz spätná väzba nie je lepšia. Na gampade sa to dá zniesť. Na volante to odpustíte len ťažko, lebo čakáte, že dostanete informácie o tom, čo sa deje s vaším autom. Nie len o vibráciách. Tu je tak stále čo zlepšovať a snáď to aspoň trochu upraví nejaký patch, nakoľko autori už teraz sľubovali zlepšenie.

Naopak pochváliť treba umelú inteligenciu. Drivatari dlhšie patria ku kladom série a tiež k dôvodom, prečo môžete priateľom hovoriť, že sú hovädá. Drivatari reprezentujú ostatných hráčov vo vašej hre, aj keď s nimi nehráte priamo online.



Zbierajú umiestnenia, kredity a tie vám potom odovzdajú. Hlavne ale ako umelá inteligencia pôsobia organicky. Chybujú, nejazdia vo vláčiku v ideálnej stope a vedia tiež jazdiť veľmi defenzívne, aby vám znepríjemnili cestu za lepšími pozíciami. Neváhajú kvôli tomu zmeniť stopu a uzavrie vás, pričom to nie je vyslovene grobiansky agresívne. Naopak ak jazdíte dlhé vytrvalostné preteky a niekto začne zaostávať až tak, že ho obehnete o kolo, vie vám dať elegantne prednosť na trati.

S umelou inteligenciou si okrem kariéry vo Forza Driver's Cup zajazdíte aj v rýchlych pretekoch, časovkách, tréningoch a podobne, veď to poznáte. Okrem toho nechýbajú tabuľky (okrem Showcase eventov, tam, bohužiaľ, nie sú), prepojenie na sieť Forza Hub, prepojenie na Forza TV, zdieľanie vlastných fotiek, replay záznamov, opäť raz skvelých vizuálov vďaka bohatým možnostiam editora, polepov na autá a ani zdieľanie vlastných nastavení áut. Môžete si tak stiahnuť nastavenie vyladené niekým iným na určité trate a podmienky, ak to nechcete pred pretekmi robiť sami. Trochu mi však chýba komunitná dynamika z Forza Horizon. Hneď po pretekoch chcem vyzvať priateľa, ktorý je na kolo o stotinu rýchlejší. Chcem tiež odmeny za predvedenú jazdu a ďalšie veci, vďaka ktorým Horizon 3 tak dobre fungovala.

Forzathon eventy pribudnú neskôr a predstavia komunitné výzvy. Z multiplayeru sme si, bohužiaľ, nemohli vyskúšať ligy, na ktoré sa ešte tiež musí čakať a časom sa práve tie stanú jadrom online zážitku. Okrem nich hra ponúka rýchlejšie online lobby. V úvode si vyberiete kategóriu, ktorú chcete jazdiť, pozriete si obmedzenia a pripojíte sa. Kým čakáte v lobby, môžete si upravovať bežné nastavenia, taktiež upravovať a nastavovať auto a tiež jazdiť cvičné kolá. Nebude chýbať systém na penalizovanie toxických hráčov, ktorý ocení každý, kto niekedy zažil kolíziu v prvej zákrute. No a nakoniec bude ha riešiť svoj spectator režim cez Mixer podporu, čo je aplikácia Microsoftu na streamovanie.



Je to tá hromada pekných a hlavne funkčných detailov, ktoré si ma získali. Forza Motorsport 7 je naozaj doteraz najlepšia hra v hlavnej sérii a priniesla jednu z najlepších kariér v pretekárskych hrách za dlhé roky. Jej ponuka je obrovská a čakajú vás stovky hodín zábavného jazdenia. Len práve to jazdenie sa od šestky ďalej neposunulo. Pribudla nová dynamika počasia a dennej doby, ktorá skvele funguje, pribudli modifikácie, pribudla hromada áut a tratí, no jazdecký zážitok sa za 2 roky až tak nezlepšil. Nie je zlý, práve naopak, navyše ponúka skvelý pocit z rýchlosti. No v niektorých oblastiach sa ešte o kúsok posunúť dalo. Možno sa trošku inšpirovať v Horizon spin-offe a jeho prvkoch mimo jazdy. Určite treba opraviť FFB, dať do boxov modely mechanikov pri výmene. A potom by si hra zaslúžila ten bod, ktorý ju priblíži k dokonalosti.

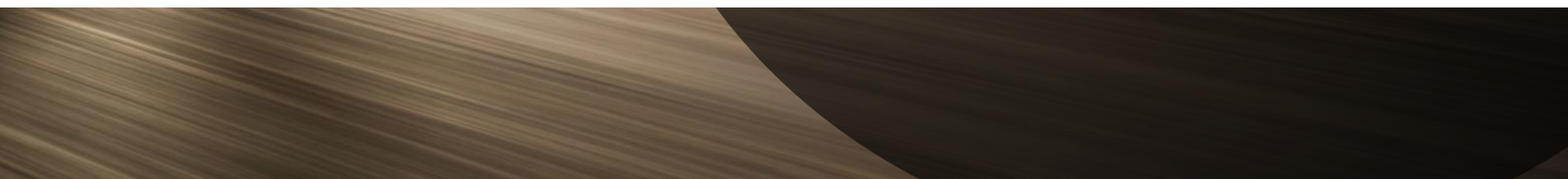




+ rozsiahla a slobodná kariéra
+ dynamika dennej doby a počasia
+ zábavný jazdný model a skvelý dojem z rýchlosti
+ obrovská ponuka áut a tratí
+ neustále motivuje, aby ste hrali
+ grafika, zvuk
+ modifikácie oživujú hrateľnosť a personalizujú zážitok
- Force feedback (odozva volantu) potrebuje opraviť
- príliš benevolentný model poškodenia

MATÚŠ ŠTRBA

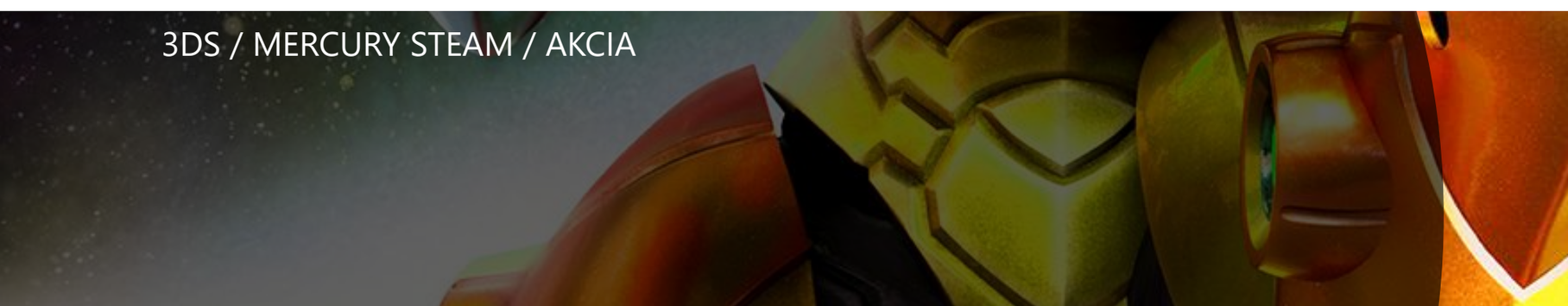
9.0



METROID: SAMUS RETURNS

SAMUS SA VRÁTILA NA 3DS

3DS / MERCURY STEAM / AKCIA





Nintendo má tento rok šťastnú ruku pri výbere zo širokého sortimentu titulov, do ktorých sa naplno oprie a prináša ich v remastrovanej podobe. Na rozdiel od iných distribútorov i výrobcov pristupuje k titulom inak už pri selekcii a prejaví sa to aj na výsledku – nejde iba o pretavenie do Full HD či 4K grafiky, ale plne prerobenú hru starú viac ako dve dekády. Fire Emblem Echoes a najnovšie Metroid: Samus Returns načreli do začiatku 90. rokov, kedy fungovali herné mechanizmy inak. Teraz sa s nimi veteráni i nováčikovia pasujú a objavujú nečakané nuansy: náročnú obťažnosť, kompaktnú hrateľnosť, a zároveň nový herný kabát, pri ktorom by našinec ani netipoval pôvod hry v roku 1991 či 1992.

Príbeh je relatívne jednoduchý a na rozdiel od zdĺhavého intra nejedného titulu súčasnosti nás bez zdržovania posiela s hrdinkou Samus Aran na planétu SR3888, kde čaká niekoľko tuctov Metroidov i nebezpečná fauna medzi nimi. Žiadne dialógy, veľké interakcie, toto je sólo jazda v neznámom svete, kde sami neviete, čo vás čaká a hra výborne využíva dizajn levelov, takže z pôvodne náročného povrchu vás posiela do ešte náročnejších hlbších levelov. Cieľ hry je jasný a vidíte ho na paneli spodného displeja: zničiť 40 Metroidov. Až ku koncu sa rozvinie pár nečakaných udalostí, ktoré po dlhom bádaní oživia pozornosť hráča.

Pri ceste nadol rýchlo pochopíte základné fakty. Na začiatku máte jeden blaster a potrebujete nejaké vylepšenia, aby ste dokázali zdolávať prekážky. A navyše musíte získať powerupy, aby ste vyčistili levely na sto percent. Núka sa cesta pre priamočiarych borcov, čo postupujú zbesilo vpred, ale ani oni nedosiahnu magickú hranicu 4-5 hodín, ktorú mal pôvodný Metroid II. Samus Returns má totiž oveľa väčšie levely, dokazuje to už pri úvodnej pristávacej ploche, ktorá sa rozprestiera do oboch strán, a to si ešte neviete predstaviť, koľko obsahu vás čaká v hlbších úrovniach.

Systém objavovania je v Metroide tradičný a postupné zdolávanie levelov na vyššie percentá priam ikonické. Nezúfajte, ak hneď prvý level ukončíte sotva na 50-55% a už vás hra posiela nižšie. Ak totiž nedokážete použiť existujúce podporné doplnky alebo ste našli všetkých Metroidov na danej úrovni (čo zistíte jednoducho podľa minimálneho počtu vyžadovaného na spodný level), netreba sa zdržiavať. Level dizajn je úmyselne pripravený tak, že máte často otvorené aj viaceré úrovne a sami sa môžete do nich vrátiť, aby ste získali pár bonusov alebo zvýšili percentuálnu štatistiku.

Prirodzene, štruktúra úrovní patrí medzi špičku v žánri a novinka to dokazuje. Dlhé hodiny som mal pocit, že taký kondenzovaný level dizajn už na 3DS raz bol – a stačí sa pozrieť na predchádzajúci titul štúdia MercurySteam, výbornú Castlevaniu: Mirror of Fate, kde ste rovnako chceli naplniť všetko na 100% a neraz dali spiatočku. Metroid: Samus Returns je v tomto smere ešte hutnejšia hra, lebo má relatívne veľa podporných doplnkov, čo značí, že buď sa do predošlej úrovne skúsite vrátiť po získaní každého z nich, respektíve po každom leveli, alebo zozbierate všetko potrebné a kvázi prejdete poschodia od najvyššieho až dole súvisle na druhý raz.





V tomto smere máte slobodnú voľbu, ale prvú hodinu je Metroid občas aj frustrujúci, lebo prídete na slepé miesta, ktoré v skutočnosti nepotrebujú ani podporné doplnky, ale stačí vypáliť do labilnej kocky alebo plošinky. Preto odporúčam osvojiť si radarový pohľad, ktorý objavuje nezrovnalosti. Veľký pomocník sa zíde všetkým, ktorí to nechcú vzdať a študovať návody, ale poctivo si to odohrať.

Podporných doplnkov je veľa, od postupne silnejúcich zbraní, cez možnosť zmrazovania, kladenia bômb alebo aj šikovného kompaktného kotúľania, až po najväčší arzenál, ktorý padne vhod pri bossoch. Zisk každého vás precvičí priamo v okolí miesta nájdenia alebo na ploche levelu. Naučili ste sa silnejšiu strelu? Už sa môžete dostať do pôvodne zablokovaných dverí. Viete sa kotúľať? Preniknete do úzkych chodieb, čo ste už dve hodiny sledovali aj s bonusom v škatuli. Dá sa vám zmrazovať okolie? Paráda, autori vás hneď vyskúšajú, lebo na niektoré plošiny neviete vyskočiť, ale určite sa bude dať troška znížiť teplota pri vyskakujúcom nepriateľovi v tvare disku. Výbornú kombináciu máte aj pri kladení bômb. Najprv sa skrčíte do gule, vyskočíte, capnete bombu do luftu, s rachotom dopadáte a potom ako Samus sa už môžete vyštverať vpred. A môžete mať aj lepkavú podobu a chodiť si pekne po strope levelu.

Orientácia, pohyb a využívanie „serepetičiek" je iba menšia časť zážitku. Rýchlo zistíte, že nehostinné prostredie otestuje vaše akčné možnosti. Nepriatelia sú drzí od začiatku, potrebujete preraziť ich štíty alebo obranu, nájsť slabiny a potom páliť naplno. Niektorí si pýtajú rovno raketu, iným je lepšie dlho sa vyhýbať (neraz nájdete inú cestu). A aby toho nebolo málo, keď prejdete pár obrazoviek alebo sa po čase vrátite, už na vás čakajú pekne obnovení. Na grindovanie ani nepomýšľate, niekedy chcete byť čo najskôr ďalej, ale hra vás nepustí, lebo hoci ste nestratili ani veľký kus zdravia, už vás čaká opäť osem hroznych, ktorých ste len nedávno vysekali. Takže sa môžete do nich pustiť zase. Old-schoooooool!





Druhy nepriateľov sa postupne zlepšujú (podobne ako vaše zbrane, tú raketu niekto dostane do huby), takže už keď si myslíte, že ste na tom relatívne dobre, autori vás prekvapia. Elektrizujúce mrchy, borci skákajúci do výšok a, samozrejme, celá široká paleta Metroidov. Súboje s nimi sú samostatnou kapitolou, každá zo 40 je náročná, máloktorú zvládnete na prvú šupu. Musíte sa naučiť odhadovať, kedy skákať, vyhýbať sa smrteľným útokom, padajúcim bombám a nevidíte ani ukazovateľ ich zdravia, takže pálite čo to dá a čakáte, kedy súboj skončí. A nepriatelia fakt berú veľa zdravia na jednu ranu!

Zdravie si síce priebežne dopĺňate a padá aj z nepriateľov (fialový orb), ale nebýva ho nazvyš. Až keď sa dostanete k ďalším kapsulám a zrazu sa vám rozšíri kapacita, je hra príjemnejšia. Ale to bude rýchlo kontrovať silnejšími nepriateľmi. Munície býva dosť, aj na rakety si postupne zvyšujete kapacitu (je to jeden z najobľúbenejších bonusov - malý, ale poteší). Občas nájdete v leveli miesta, kde sa dá nabiť zdravie či zásobník. Oveľa častejšie si budete pomáhať zostreľovaním menších nepriateľov, a keďže sa respawnujú, využijete padajúce zdravie, aby ste v plnej sile mohli vyraziť na bossa.

Napriek tomu je Metroid: Samus Returns pekne ťažká hra. Nič nedaruje a prvú hodinu dokáže byť na nováčikov až nepríjemná, lebo blúdia, dobiedzajú do nich nepriatelia, bossovia sú ťažší, zdravia málo. No toto je presne hra, kde vás tretia hodina baví viac ako prvá.

Čím dlhšie hráte, tým väčšiu motiváciu máte zaťať zuby a doraziť ten level, nájsť všetkých Metroidov, odomknúť výťah nižšie, dať si pauzu... a potom vyčistiť ten ďalší. Odporúčam hrať postupne, lebo hra je napínavá a nervóznych ľahko odradí. Možno je to práve tá klasická hrateľnosť alebo pocta MercurySteam, ktorí chceli hráčov potrápiť.

Grafika sa zlepšila, kde mohla. Na New 3DS sú animácie akceptovateľné, ale lepšie vychádza dizajn levelov. Sú farebné, prehľadné a spodný displej výborne využíva mapu a informácie. V rámci možností sa 3DS dotlačilo k dobrému výkonu a rozhodnete nevypínajte výborné zvukové efekty. Len celú dobu škrípem zubami pri ovládaní. Niektoré momenty sú ťažké, kombo páčky a tlačidiel mi úplne nesedí. V najhorších momentoch (bossovia) hromžím, že by hra lepšie sedela na inej schéme, respektíve poriadnom gamepade. S tým sa nedá nič robiť, iba si zvyknúť, napriek tomu je to menšie mínus...

Metroid: Samus Returns je však parádna pocta originálu zo začiatku 90. rokov i skvelý remake. Toto nie je stará hra v novom kabáte, ale poriadne prerobený titul s väčšími levelmi i top hrateľnosťou, ktorá dokazuje, prečo level dizajn, podporné doplnky, súboje a spôsob objavovania nezvláda poskladať každý. Tu sa nebudete nudiť dobrých 12-15 hodín a obťažnosť nie je ani vražedná ako v iných hrách. Víťazstvo pre 3DS, ktoré ďalej posilňuje svoju knižnicu a ukazuje silu série, keď do nej Nintendo opäť investuje.







+ intenzívny štart
+ vydarená atmosféra
+ dizajn levelov a bádanie
+ systém podporných doplnkov
+ náročne súboje a taktika
+ väčšia rozsiahlosť oproti originálu

- občas hnevá ovládanie

MICHAL KOREC

9.0



INJUSTICE 2

POKRAČOVANIE BOJA SUPERHRDINOV

XBOX ONE, PS4 / NETHERREALM STUDIOS / BOJOVKA

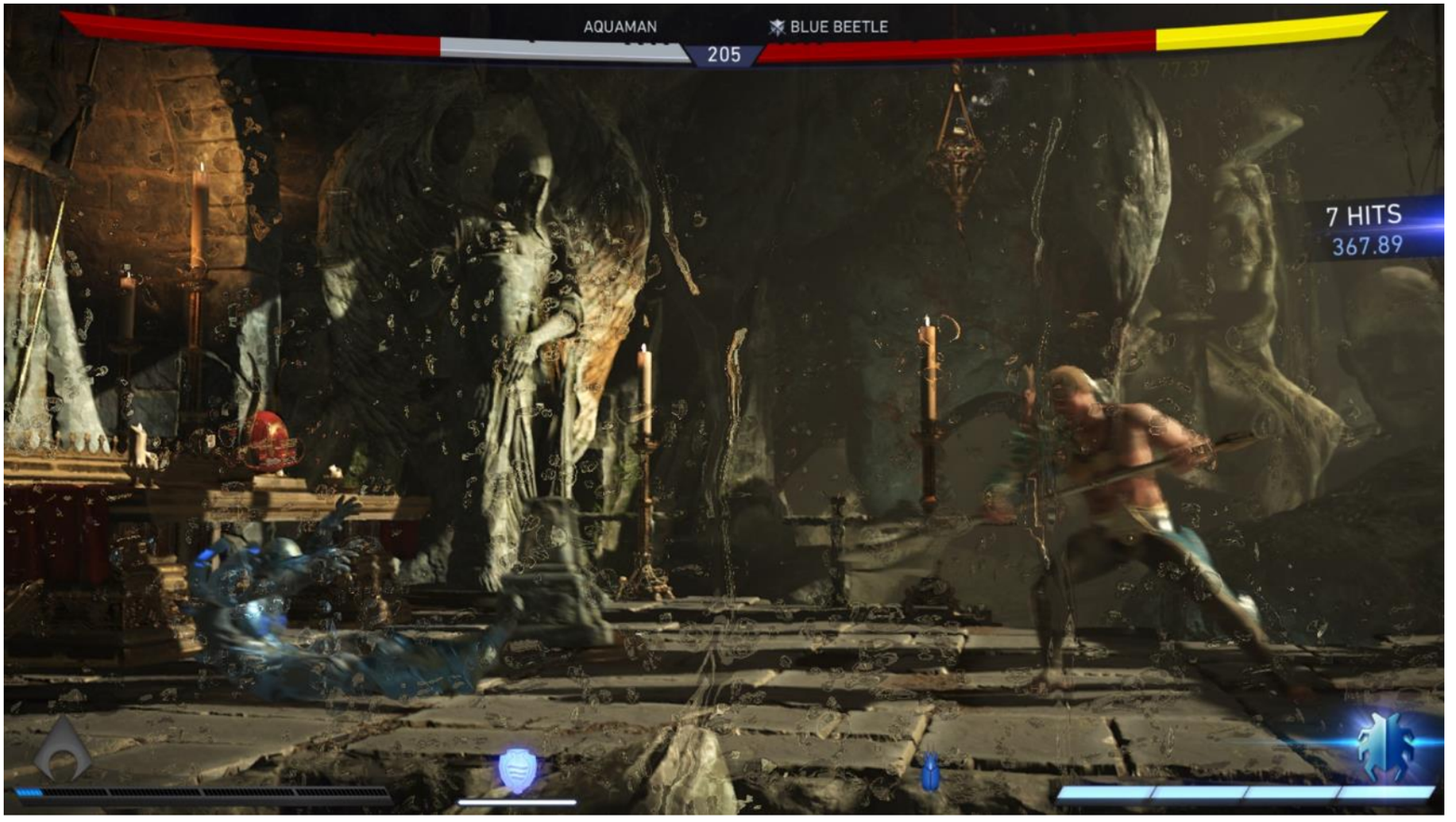
Čo so známymi komiksovými postavami? Tu a tam si s nimi nevedia poradiť ani velikáni z DC a Marvelu. Na stránkach komiksov môžeme vidieť reštartované alebo rebootované príbehy, ktoré sa snažia nanovo usporiadať dlhé roky písania mnohých autorov s rôznorodým prístupom. Výsledky sú raz kvalitné, inokedy menej. Známych hrdinov v posledných rokoch môžeme sledovať aj na našich televíznych obrazovkách a tam je to podobne, no zväčša seriály končia v priemere a nižšie. Česť niekoľkým výnimkám. A na plátnach kín. Marvelu už škodí schematickosť a seriálovosť, DC sa zase nepodarilo ani poriadne naštartovať. Je však jeden front, kde sa komiksovým hrdinom darí.

Možno trochu nečakane je to vo videohrách. Samozrejme, nedá sa hovoriť úplne globálne, ale Batman v Arkham sérii atakoval rebríčky najlepších hier, skvele sa rysuje nový Spider-Man, Marvelu sa darí pri držkovej s hrdinami od Capcomu a na DC postavičky si teraz už druhý raz posvietili borci z NetherRealm Studios. Ich domácim ihriskom je svet bojovky Mortal Kombat a badať to bolo už na prvej Gods Among Us, ktorá predstavila známe postavy v polohách, v akých ich nevídate bežne.

Zo Supermana je tyran, ktorý berie životy, Wonder Woman ním manipuluje a Batman sa snaží bojovať za ľudstvo, ktoré je obeťou v konflikte medzi dvomi kedysi chrabrými hrdinami.

Injustice 2 nás zavedie do doby 5 rokov po zatknutí Supermana. Ten je teraz v cele pod neustálym svetlom červenej hviezdy, no svet nie je v bezpečí. Áno, svet. Kým prvá časť v príbehu obsiahla niekoľko alternatívnych vesmírov, dvojka sa sústredí len na jeden, pre príbeh hry ten hlavný. Ten sa spamätáva z toho, že nemôže veriť svojim ochrancom. Medzi nimi je stále tichá a poriadne studená vojna, no aj zloduchovia opäť mobilizujú svoje sily pod zástavou Grodda, pričom neďaleko vo vesmíre číha ďalšia hrozba. NetherRealm siahli priamo po Brainiacovi ako jednom z najničivejších komiksových antagonistov a stávka na zelenú vyšla. Nemusíte byť znalec komiksov, dokonca nie je nutná ani znalosť prvej časti na to, aby ste si hru a jej príbeh užili. Je tu nejaký ten návrat do minulosti, aby vás hra uviedla do deja, no zároveň sa rozbieha nový kolotoč a dovolím si povedať, že je zaujímavejší ako v prípade jednotky. Minimálne je chladnokrvnejší.





Na scéne sú 3 strany, v každej niekoľko silných postáv a tušíte, že aj zdanlivé zmierenie nepotrvá dlho. Netreba spomínať nejaké tie zmeny strán, pár menších (nie úplne nečakaných) zvratov a niekoľko tradičných konfliktov, ako Barry Allen vs. Eobard Thawne, Diana vs. Minerva a podobne.

Injustice 2 je ďalším príkladom toho, že ani v bojovkách príbeh nemusí hrať druhé husle. V tomto prípade naopak. Hra je vlastne najlepším filmom/seriálom, aký nám DC za posledné roky prinieslo. Nechýba tu prakticky nič, pričom z Brainiaca naozaj občas až mrazí. Čaká na vás 12 kapitol, viac ako 70 súbojov, pričom v niektorých môžete alternovať medzi dvoma postavami, ktoré máte na výber. To všetko naozaj dobre pobaví na pekné dva dni. Dokonca aj tempo príbehu je lepšie ako v prvej časti. Sčasti za to môže fakt, že sú tu naozaj len predelové scény v engine a samotné boje. Žiadne QTE a ani nič podobné. A práve v príbehu si všimnete aj vynikajúcu technickú stránku hry. Tá totiž vyzerá a znie perfektne. Grafika je parádna, v príbehových scénach a tiež aj počas dynamických súbojov, pričom sa nešetrilo ani na detailoch. Príbeh vás nechá vychutnať si najlepšie animácie tvárí, aké ste v hrách za dlhú dobu videli, pri ktorých Andromeda vyzerá ako garážový indie projekt. Trochu mi pripomenuli L.A. Noir, ale graficky oveľa pokročilejšie. Dabing je hviezdny. Vracia sa Kevin Conroy ako Batman, Grey DeLisle ako Catwoman, Tara Strong ako Harley, no spoznáte aj hlasy hercov, ako Alan Tudyk, Fred Tatasciore alebo Laura Bailey. Hudba nie je taká dobrá, ale neurazí. Len jej mix by mohol byť jemnejší, keďže občas prehlušuje ostatné veci pri základnom nastavení.

Príbeh je tu teda parádny, ale je to „len" jedna z možností, ako si hru užiť. Otvorenosť herných možností je zároveň otvorením sa rôznym fanúšikom. Niektorí po bojovkách siahajú kvôli gaučovému bojovaniu s kamarátmi, iní kvôli online multiplayeru, teraz sa pridal aj singleplayer príbeh, výzvy a ďalšie možnosti.

Možno nebudete vedieť, kam skôr skočiť, no výsledkom je, že si tu každý bude môcť nájsť to svoje, čo ho pri hraní napĺňa. Najskôr je ale vhodné sa v hre ostrieľať, s čím pomáha rozsiahly tutoriál a tiež možnosť tréningov, po čom sa môžete pustiť do ostrého hrania.



Príbeh vás síce naučí hrať s pekným počtom postáv, no na osvojení tých zvyšných budete musieť zapracovať už sami. Celkovo v hre nájdete 28 základných postáv (niektoré ďalšie cez alternatívne skiny), z nich až 15 sú nové tváre. Občas dokonca NetherRealm siahli do trošku obskurných, no rozhodne zaujímavých vôd. Nie všetky postavy majú poriadne miesto v príbehu (Atrocitus sa v ňom len trochu nadbytočne mihne), no v hre si ho vedia zastať svojimi unikátnymi schopnosťami a herným zážitkom. Supergirl je tradičnou voľbou, no to už neplatí o Swamp Thing.
V iných zas badať snahu zviezť sa na popularite postáv napríklad v seriáloch, je tu teda Firestorm, Black Canary alebo Captain Cold (ktorého, bohužiaľ, nedabuje gýčový Wentworth Miller). Celkovo je tak herný zoznam veľmi pestrý a lákavý, len škoda, že už pred vydaním si autori niekoľko silných mien odložili bokom na DLC.

Medzi ďalšími režimami nájdete stálice, no aj novinky. To, že si na gauč môžete pozvať niekoho, s kým si dáte navzájom do držky, je samozrejmosť. Príjemným spestrením je Multiverse režim. Je to vlastne superhrdinská obdoba Living Towers z MKX. Každý deň sa na mape multiverza zjavujú nové výzvy, ktoré na vás čakajú. Majú vlastnú náročnosť, postavy s unikátnym výzorom a vlastnosťami, no a tiež aj odmenu. Pri každej výzve je aj level postavy, pre ktorú je stavaná, aby ste ju zvládli. Takto sa viete dostávať k vylepšeniam pre svoje postavy a udržuje to hru neustále sviežu. Zásadné zmeny nečakajte, ale oproti bežným zápasom tu môžete naraziť na súboje, kde sú upravené pravidlá a aj bonusové výzvy, za ktoré dostanete ďalšie odmeny. Taktiež si tu môžete vyskúšať DLC postavy. Ak napríklad nevlastníte Darkseida, tu v jeho podobe môžete hrať v nejakej Multiverse výzve.

Veľmi zaujímavou možnosťou je aj AI Battle Simulator ako akýsi asynchrónny multiplayer. Hráči z celého sveta si môžu zvoliť 3 zo svojich postáv, z ktorých spravia obrancov. Nezáleží na tom, na akej úrovni sú. Len si ich vyberiete a v tom momente sú vaši ochrancovia vystavení napospas celému svetu. Ktokoľvek ich môže vyzvať svojou trojicou, bez ohľadu na jeho postavy. Často tento režim spadá k tomu, aby si niekto so silnými postavami len nahnal výhry v daný deň a schmatol odmenu, no aj tak dokáže osloviť. Ste len pasívnym divákom a skôr manažérom, ktorý sa stará o výbavu postáv.



Zápasy môžete sledovať aj v zrýchlenom tempe, pričom o boj sa stará umelá inteligencia. A rovnako ako ostatní vyzývajú vaše postavy, vy môžete vyzvať obrancov iných hráčov. Naučíte sa tu vhodné counter postavy a osvojíte si tiež lepšiu prácu s výbavou.

Niektoré z postáv sa síce môžu zdať redundantné (Superman a Supergirl), ale každá má vlastný bojový štýl, ktorý si musíte osvojiť. Sú tu postavy rýchle, silné, s útokmi na diaľku a ďalšie. Samotný systém vychádza z podobných základov ako moderný Mortal Kombat. S postavou sa hýbete v štyroch smeroch, máte tu ale trojicu základných útokov: ľahký, stredný a ťažký. Silnejšie dostanete kombináciou dvoch-troch smerov a jedného z útokov. Ďalej sú tu chmaty a aj interakcie s prostredím, kedy napríklad zoberiete lavičku v aréne a hodíte ju po nepriateľovi, ak ovládate jednu zo silnejších postáv. Tie slabšie a svižnejšie sa zas od nej vedia šikovne odraziť. Štvrté tlačidlo zodpovedá špeciálnej schopnosti každej z postáv, ktorá sa dá použiť po naplnení menšieho ukazovateľa. Supergirl napríklad vystrelí lúče z očí, Flash sa hýbe rýchlejšie než súper, Batman použije batarangy a podobne.

Už tutoriál vám ale predvedie, že toto všetko je len základ, nakoľko v dvojke je súbojový systém výrazne prepracovanejší a precíznejší ako v prvej časti. Postupne sa naučíte reagovať na rôzne situácie. Blok je len úplným základom defenzívy, ak chcete žať úspechy aj online, musíte sa toho naučiť viac, využívať okná, kedy sa dajú jednotlivé akcie linkovať do dlhších kombo útokov, taktiež správne momenty, aby sa vám otvorila možnosť pohadzovania súpera vo vzduchu. Dokonca aj znalosť toho, kedy sa oplatí vstať, rozhoduje neraz o víťazstve.

No a nechýbajú ani superhrdinské útoky. Tie dlhé animácie, ktoré použijete po naplnení veľkého ukazovateľa energiou stlačením oboch triggerov a už si len užívate, ako Flash cestuje s nepriateľom späť časom a vrazí ho tyranosaurovi do papule. Lebo veď prečo nie. Vrátil sa aj Clash mechanizmus, ktorý tiež nabral väčší a lepší zmysel. V jednotke sa oplatilo len investovať čo najviac energie v bode, kedy sa bojovníci do seba zakliesnili. V dvojke je už Clash viac taktický element a niekedy sa v ňom oplatí aj prehrať. Môžete tak nabiť energiu na superútok, pričom nepriateľ o túto možnosť príde. Naopak, v prípade výhry v Clashi, získate boost života naspäť.



Tento ukazovateľ však slúži aj na posilnenie niektorých akcií, obrany a taktiež na parádne prechody multiúrovňovými arénami, kedy s nepriateľom prerazíte stenu a bojujete niekde inde.

A konečne sa dostávam k najväčšej zmene v Injustice 2, ktorú som už predtým naznačil. Už to nie je len tradičná bojovka. NetherRealm zakomponovali bohaté RPG prvky. Zápasmi levelujete svoj globálny profil a aj konkrétnu postavu.

Po výhrach a dosiahnutých leveloch prakticky v každom režime získate rôzne odmeny a medzi nimi aj korisť, tu v podobe Mother Boxov. Tie majú rôznu hodnotu a z nich vám náhodne vypadne vybavenie pre postavy s rôznym levelom, silou, raritou a aj efektmi. To ovplyvňuje štatistiky postáv, ktoré sa tak stávajú silnejšie, agilnejšie a podobne. Navyše ich to mení aj vizuálne. Kombinácií je obrovské množstvo a dokážete sa v tom neuveriteľne vyžiť, keď budete hľadať nielen ideálnu sadu pre čo najlepšie schopnosti, ale aj takú, ktorá sa vám bude páčiť (a napríklad Barryho Allena ako Flasha zmení na Jaya Garricka).

Klasické skiny sú preč a takto je to dobre. Parádne to rozširuje hrateľnosť, pridáva nielen RPG prvky, ale aj poctivý manažment, pričom si môžete vytvárať rôzne zostavy do viacerých slotov. Bohužiaľ, je to ale aj najviac chaotický prvok hry. V hre funguje prakticky niekoľko druhov meny, len sa inak volajú a každá slúži na iné účely. Za jednu nakupujete boxy, za druhú ich transformujete na iné (pri zachovaní vzhľadu), za ďalšiu ich boostujete a podobne. Hra sa pritom nijako neunúva to všetko vysvetliť a oboznámiť vás s výhodami a nevýhodami, takže v tom môžete trochu tápať, čo rozhodne nechcete. To všetko ešte viac rozširuje už tak bohaté možnosti výbavy, no je v tom trochu bordel.

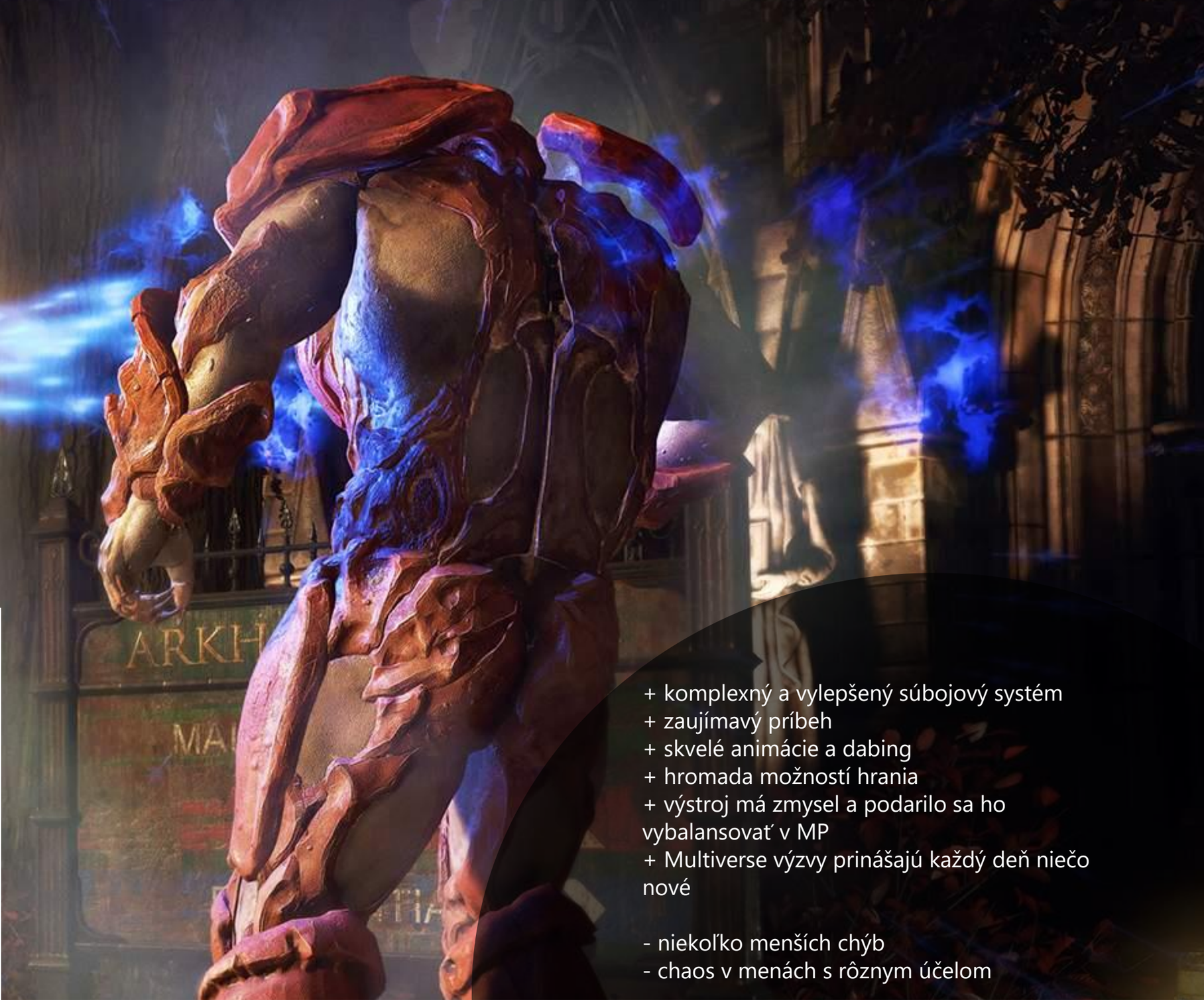
Ak ste práve ten typ, ktorý hrá bojovky kvôli multipalyeru, aj v tejto oblasti na vás čaká hromada obsahu. Online multiplayer je tradičné rozdelený na nehodnotené a hodnotené zápasy, súkromné zápasy a miestnosti s témami, ktoré zakladajú samotní hráči a cez ne sa môžete pripájať a spájať s ostatnými účastníkmi. Tradičné 1v1 zápasy sú doplnené o King of The Hill režim. Online štruktúra je jasná, prehľadná a rýchla, čo je vždy cieľom.



Vyhľadávanie zápasov je rýchle aj napriek tomu, že komunita ešte stále rastie. Vidieť môžete level súpera, jeho ping, a dokonca aj vaše šance na víťazstvo. Online už hneď po vydaní fungoval nečakane stabilne a dobre, no stále tu a tam narazíte na zápasy, v ktorých sú lagy aj pri súperoch s priemerným pripojením. K online štruktúre patria aj spolky, ktoré tu môžete zakladať, prípadne sa do nich pridávať. Do guildy prispievate aj vtedy, keď nehráte online a levelujete ju samostatne, čo opäť rozširuje hrateľnosť (na Xbox One sa môžete pridať do našej SECTORsk guildy Y60A5).

Osobne som mal najväčšie obavy o to, ako autori pri online hraní vybalansujú rozdielnu výbavu hráčov. A popasovali sa s tým obstojne, aj keď nie dokonale. Zápasy majú vlastné detailné nastavenia a v nich si, okrem iného, môžete vybrať aj to, či sa budú brať do úvahy štatistiky vášho vybavenia, alebo zostane len ako kozmetika bez efektu. Vtedy hra berie obe postavy ako rovnocenné a vy môžete pokojne so svojím „nováčikom" stáť proti maximálne vylevelovanému súperovi. Hra sa snaží byť čo najviac fér a v rámci možností jej to veľmi dobre ide. Dokonca aj postavy sú slušne vybalansované, aj keď isté zmeny určite prinesú ďalšie aktualizácie, keďže tu a tam narazíte na niekoľko nedostatkov v balanse.

Ono je to tak vlastne s celou hrou. Injustice 2 má len menšie, skôr kozmetické nedostatky. Ten balans sa upraví záplatami a aj tak sa bude aj naďalej meniť s tým, ako sa bude vyvíjať hra. To isté platí pre online komponent, ktorý je kvalitný, už sa bude len vylaďovať. Najväčším nedostatkom je ten spomínaný bordel v manažmente. Inak sme dostali ukážkovú modernú bojovku, ktorá stanovila novú úroveň v tom, koľko obsahu by mali tieto hry ponúkať. Nechceme hrať len online. Hra musí vedieť dlho udržať aj inde. Napríklad v kvalitnom príbehu na niekoľko hodín, ktorého kvality konkurujú príbehovej AAA produkcii aj skvelými animáciami. A tiež neustále sa meniacimi výzvami, ktoré udržujú hru dynamicky pri živote. Poteší tiež nejaký menší „bonus" navyše, v tomto prípade v podobe AI Battle simulácie. Dokonca aj RPG prvky v podobe výbavy majú v rámci hrateľnosti obrovskú silu. Tekken 7 to má síce rozbehnuté dobre, no Injustice 2 vstúpil do ringu vynikajúco.



+ komplexný a vylepšený súbojový systém
+ zaujímavý príbeh
+ skvelé animácie a dabing
+ hromada možností hrania
+ výstroj má zmysel a podarilo sa ho vybalansovať v MP
+ Multiverse výzvy prinášajú každý deň niečo nové

- niekoľko menších chýb
- chaos v menách s rôznym účelom

9.0

MATÚŠ ŠTRBA





SPLATOON 2

FAREBNÉ BOJE POKRAČUJÚ

SWITCH / NINTENDO / AKCIA

Nintendo skúša nové značky stále. Switch je na trhu len pár mesiacov a dočkali sme sa hneď niekoľkých, no skúšalo ich tiež v minulosti na 3DS alebo Wii U. Máloktorá z nich však zabodovala až tak ako Splatoon pred dvomi rokmi. Predaje hravo prekonávali miliónové hranice, komunita okolo hry rástla a autori ju rozširovali vydávaním nového obsahu zadarmo. Pokračovanie tak bolo len otázkou času, no na Wii U sa už nedostalo. Namiesto toho prichádza Splatoon 2 na Switch, kde síce stráca vymoženosť mapy a spawnovania vďaka spodnému displeju, no zato hra získala mnoho iných noviniek.

A aj keď by sa mohlo zdať, že odlišností oproti predchodcovi nie je veľa, sú to tie drobné novinky a vylepšenia, ktoré vo výsledku robia veľké rozdiely. Splatoon 2 sa tak hrá veľmi povedome, no zároveň inak. Opäť však ukazuje, že na zábavnú akciu nepotrebujete len strieľanie do hláv a hektolitre krvi. Bohato stačia hektolitre farby, ktoré rozlievate všade navôkol a pritom sa kráľovsky bavíte. Hravý simulátor nešikovných maliarov opäť do hlavných úloh stavia kalamáre, ktoré vedú odvekú bitku v krkolomných arénach, kde ide hlavne o to, ktorý tím pokryje mapu z väčšej časti svojím vlastným atramentom.

Jednoduchá premisa opäť funguje na výbornú a tentoraz vo výrazne rozšírenom koncepte, ktorý berie známe prvky a robí ich väčšie, lepšie, zaujímavejšie. Dokáže tiež osloviť veľmi svojskou prezentáciou, ktorá je založená na podivnosti a personifikovaných plodoch mora. Každý deň vás pri spustení privíta nové popové duo, akési hviezdy tohto fiktívneho sveta, ktoré prinášajú aktuálne informácie. Pri prvom spustení načrtnú príbeh a zoznámia vás s hrou. Pri každom ďalšom vám predstavia, aké mapy sú aktuálne v rotácii v konkrétnych herných režimov, aby ste vedeli, čo vás najbližšie dve hodiny čaká.

Ocitáte sa v meste, ktoré je hlavným herným centrom, z ktorého idete tam, kam chcete. Vyrazíte do multiplayerového lobby, kanálom sa preplavíte do príbehovej časti, či navštívite obchody a stánky, kde nájdete nové zbrane a vybavenie pre vlastnú postavičku. V mestečku to naozaj žije. Nájdete tu avatarov iných hráčov, s ktorými ste hrali. Môžete si pozrieť ich vybavenie či odkazy, ktoré zanechali ostatným. A ak sa vám tadiaľto nechce prechádzať a skúmať jednotlivé možnosti, jednoducho si vyvoláte menu a prenesiete sa priamo tam, kam teraz chcete ísť.



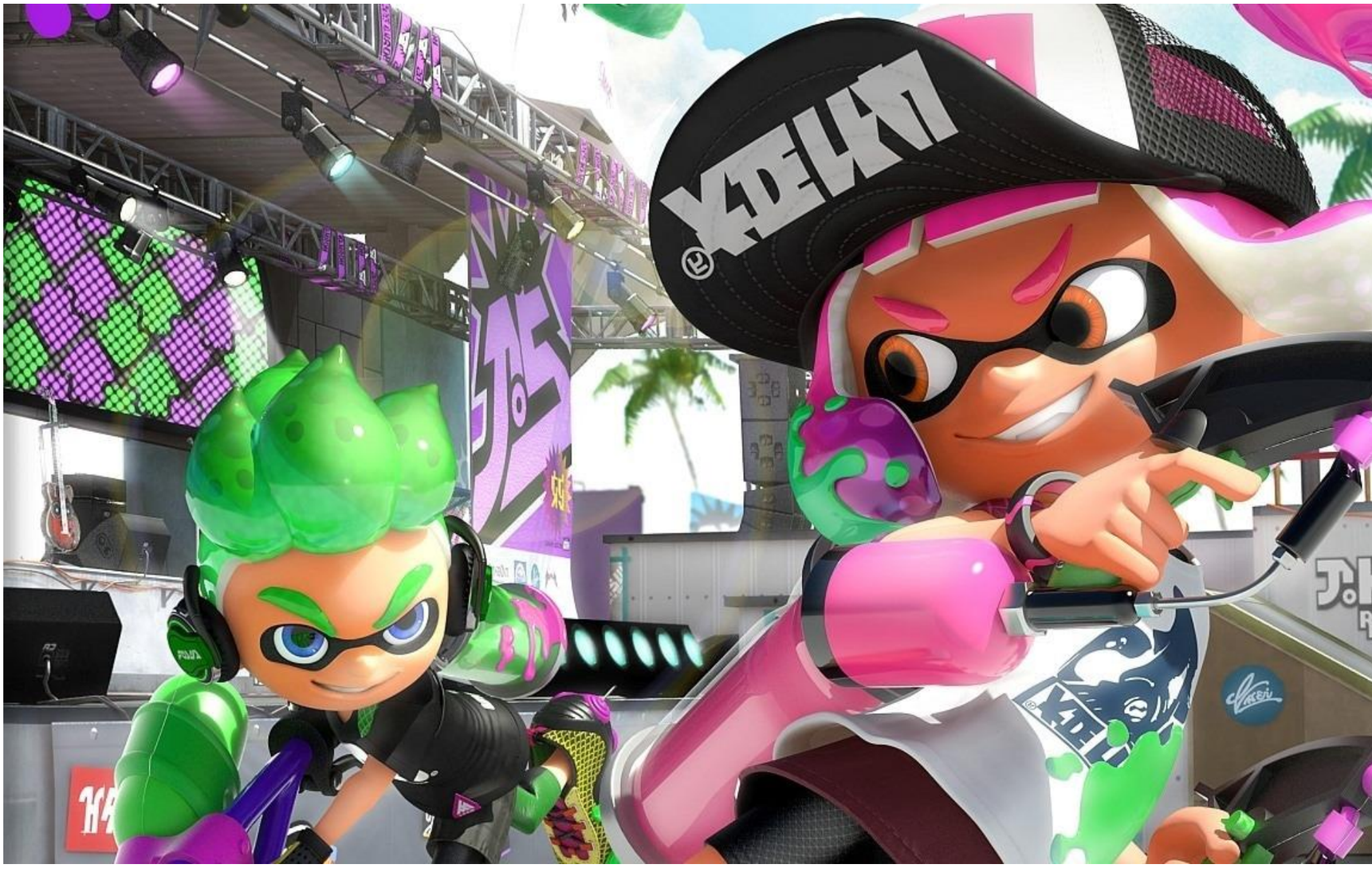
DVOJKA PRINESIE DO HRY NOVÉ MOŽNOSTI



Napríklad sa prenesiete do singleplayerovej kampane.Tá viac-menej funguje ako v jednotke, no zároveň predvádza najväčší pokrok v porovnaní s predchodcom. V meste je chaos a navyše sa stratila známa Callie, jedna z dvojice Squid Sisters. Marie vás požiada, aby ste ju našli, no ono sa to časom začne komplikovať. Kampaň je rozdelená na 5 častí, v každej je niekoľko levelov, ktorých je tu celkovo 27 a nechýbajú súboje s bossmi. K levelom sa najskôr musíte prepracovať z centrálnej časti danej časti kampane, takže sa niekam musíte vyšplhať, preskákať alebo prestrieľať. Pomedzi to môžete zbierať veci rozhádzané naokolo, ktoré vám zabezpečia istý druh hernej meny, ktorú môžete využiť na upgrade, kúpu podporných doplnkov a podobne.

Celkovo dokážete v kampani stráviť zhruba 5 hodín, čo nie je práve najviac, no ani to v podobnej hre nezamrzí. A hlavne už nie je len rozšíreným tutoriálom pred multiplayerom. Tých 27 levelov veľmi pekne graduje a sú tu namiešané rôzne typy misií, dokonca tu nájdete aj jednu alebo dve zamerané skôr na špionáž. Nájdete tu tak akčné misie, skôr platformové a aj také, ktoré poriadne preveria vašu koordináciu a slušne vás potrápia náročnými plošinami. Hra vás pripraví na nové pohybové možnosti, ktoré však v multiplayeri až tak akútne a hlavne v takej rozšírenej podobe nebudete potrebovať. Poteší ale práca so zbraňami, keďže vás v misiách vybaví rôznymi, ktoré si osvojíte a máte možnosť ich vylepšovať. Skutočným vrcholom sú ale naozaj veľmi nápadité súboje s bossmi, ktorým nechýbajú svieže nápady.

Veľmi príjemnou, no v konečnom dôsledku rozporuplnou novinkou je režim Salmon Run. Splatoon 2 v takejto podobe pridal režim hordy pre štvoricu hráčov. S ďalšími



tromi hráčmi môžete na vybraných mapách (a navrhnutých len pre tento režim) hrať proti trom vlnám nepriateľov. Ich náročnosť postupne rastie. V prípade lokálneho hrania si môžete tieto veci nastavovať sami. V každom prípade sa ale musíte pripraviť na poriadnu výzvu, kde nečelíte len novým vlnám, ale aj niektorým z osmičky bossov. Na každého platí iná taktika, každý má vlastné zbrane a z každej mŕtvoly musíte vyzbierať zlaté vajcia a odniesť ich do koša niekde na mape.

Je to výzva a obrovská zábava, no zároveň je tu aj jeden problém. V zásade máte dve možnosti, ako si tento režim zahrať. Buď hráte s trojicou hráčov lokálne a spojíte tak štvoricu Switch konzol, kedy sú všetky nastavenia zbraní, výbavy, obťažnosti alebo mapy na vás. Alebo hráte online, čo je však možné len v obmedzených oknách. Na jednej strane rozumiem, prečo sa Nintendo takto rozhodlo. Komunita teraz nebude taká veľká, aby ju mohlo deliť medzi 4 online súčasti. Na druhej strane zamrzí, že si musíte vždy pozrieť, kedy prebieha najbližší Salmon Run a aké sú jeho podmienky. Našťastie, hneď po launchi bude každý deň okno v tomto režime, takže nebude núdza o hráčov a možnosti.

Samotný online multiplayer sa v hre delí na zvyšné tri súčasti, ktoré sa stupňujú od rýchleho príležitostného hrania až po ligové hranie s tými najlepšími. Pre to všetko je typický relatívne detailný map pooling. V hre je totiž zatiaľ 8 máp, ďalšie budú pribúdať neskôr zadarmo, a každé dve hodiny sa mapy vďaka rotácii obmenia v každom z režimov. Možno to znie komplikovane, ale v rámci hry to funguje veľmi dobre a ak niektorý deň, rovnako ako ja, skončíte pri multiplayeri na pár hodín nonstop.

Je fajn, že tu existuje takýto systém, ktorý vám jednak dá možnosť získať odvetu na tej istej mape proti stávajúcim súperom aj pri rýchlom hraní, no zároveň sa postará o to, aby ste o 2 hodiny hrali úplne inú sadu máp.

Zároveň online multiplayer ponúka aj širšie možností nastavení, z ktorých niektoré sme si ešte nemohli vyskúšať. Zápasy s priateľmi a privátne zápasy sú klasika. No taktiež tu je už príprava na nový systém Nintenda, kde sa môžete spojiť s ďalšími hráčmi, ktorí budú využívať online aplikáciu Nintenda. Tá ale v čase recenzovania nebola dostupná, čo je možno trošku škoda. Pozitívom na druhej strane je, že online tu funguje veľmi dobre a sieťový kód je veľmi stabilný, takže za ten takmer týždeň každodenného hrania sme sa nestretli s nejakými výpadkami či odpájaním z hry. A ak bol dostatok hráčov, všetko bežalo ako po masle.

Základným a vlastne aj tým príležitostným režimom je Turf War, ktorý je oddelený od ostatných. V ňom ide o to, aby váš tím pokryl čo najväčšiu porciu mapy svojou farbou. Je to rýchle, je to naozaj chytľavé a ťažko sa vám bude tieto zápasy opúšťať. Navyše tu ani tak nejde o hrabanie fragov, keďže vám síce zabitie súpera môže pomôcť, no ak nezaberáte zároveň aj mapu, bude vám to nanič. Preto je vhodné spolupracovať a so spoluhráčmi si aj vybrať vhodné zbrane. Valček alebo kýbeľ s farbou patria medzi tie, ktorými najviac pokryjete, no stále musíte byť aj pohybliví a schopní útočiť, o čo sa môžu starať ďalší spoluhráči.

Keď sa v Turf War vypracujete na level 10, vyslúžite si tým pozvánku do Ranked - hodnotených zápasov, čo je vlastne nižšia kategória kompetitívnych zápasov. Tie už ponúkajú viac režimov s rôznymi cieľmi. Pred pripojením si môžete pozrieť, aké mapy a aký režim sa hrá v aktuálnej rotácii. Režimy sú inšpirované žánrovými klasikami, či je to kradnutie „vlajky“, alebo obsadzovanie bodov. Vo všetkých prípadoch je však primiešaný aj element farby a tej svojskej hravej akcie, ktorou je Splatoon typický. V závislosti od režimy sa líšia systémy bodovania a aj trestov, na ktoré si musíte dávať pozor. Ďalšími režimami v hodnotených zápasoch sú Rainmaker, Splat Zones a Tower Control.



Prakticky rovnako funguje aj League Battle, čo je najvyšší stupeň kompetitívneho hranie v hre, kam sa dopracujete vtedy, keď v hodnotených zápasoch získate level aspoň B-. Ale pozor, rovnako ako váš level rastie, tak môže aj klesať. Tiež tu rotujú mapy aj režimy a ako inak, musíte sa pokúsiť dostať medzi tých najlepších. Všetky tri druhy týchto online zápasov sa hrajú na tých istých 8 mapách, no práve tie treba pochváliť, nakoľko sú naozaj variabilné a to nielen zasadením, ale hlavne dizajnom. Nájdete tu napríklad indoorový BMX park, ktorý je skôr plochý a rozľahlý. Iné arény zase môžu ponúknuť viac vertikálnu hrateľnosť a veľké prevýšenie. Na ďalších zase nájdete atramentové rampy, na ktorých môžete grindovať ako na skateboarde a popritom strieľať, čo rozširuje váš arzenál pohybov.

Aj pohyb odlišuje Splatoon 2 od ostatných MP akcií. Najmä vďaka atramentu. Na vašom atramente sa pohybujete rýchlejšie a tiež regenerujete, nepriateľský vám ubližuje a spomalí vás. Keďže ale hráte za hlavonožce, v atramente viete aj plávať po jednoduchej zmene vašej podoby. Takto sa viete skryť pred nepriateľmi, no aj rýchlo odplávať do bezpečia a prípadne získať výhodu pri skokoch. Taktiež takto viete plávať vertikálne a prekonávať napríklad zafarbené steny. To všetko veľmi pekne rozširuje taktické možnosti hry, no v zásade to až na nejaké zmeny a úpravy nie je rozdielne oproti jednotke. Už tam to ale fungovalo výborne a tie vylepšenia spôsobili, že teraz je hranie ešte viac organické. Či už využívate pri hraní pohybové ovládanie, alebo nie.

Dvojka však urobila veľký progres v oblastí zbraní, vybavenia a schopností. Na zbraniach autori popracovali a priniesli celkom pekný zástup nových, pričom rozšírili aj už známe triedy. Určite si tu každý nájde svoj obľúbený kúsok, no nie je vhodné sústrediť sa len naň. Mňa si získali nové obojručné Splat Dualies, ktoré síce nemajú taký veľký dostrel, ale spotreba farby je veľmi rozumná a získate vďaka nim podporu v úskokoch, čo sa neraz hodí.

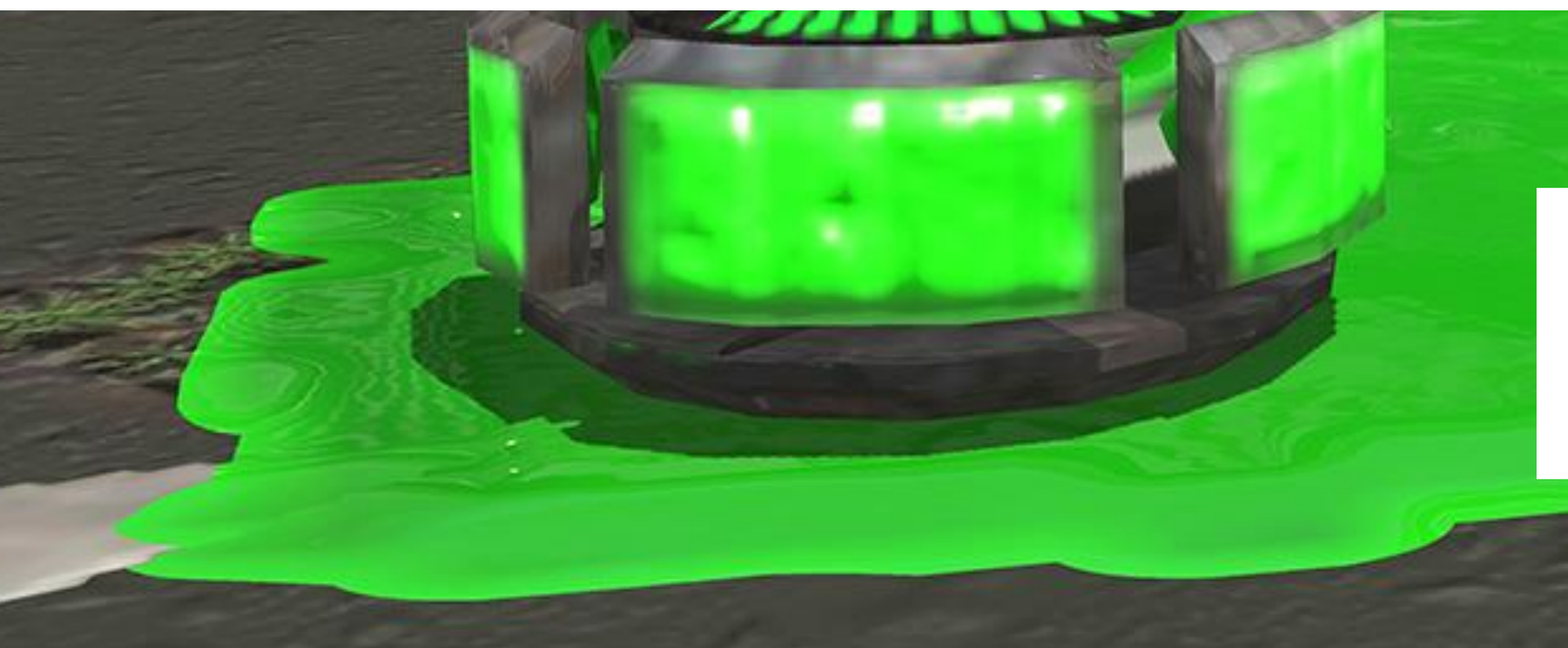


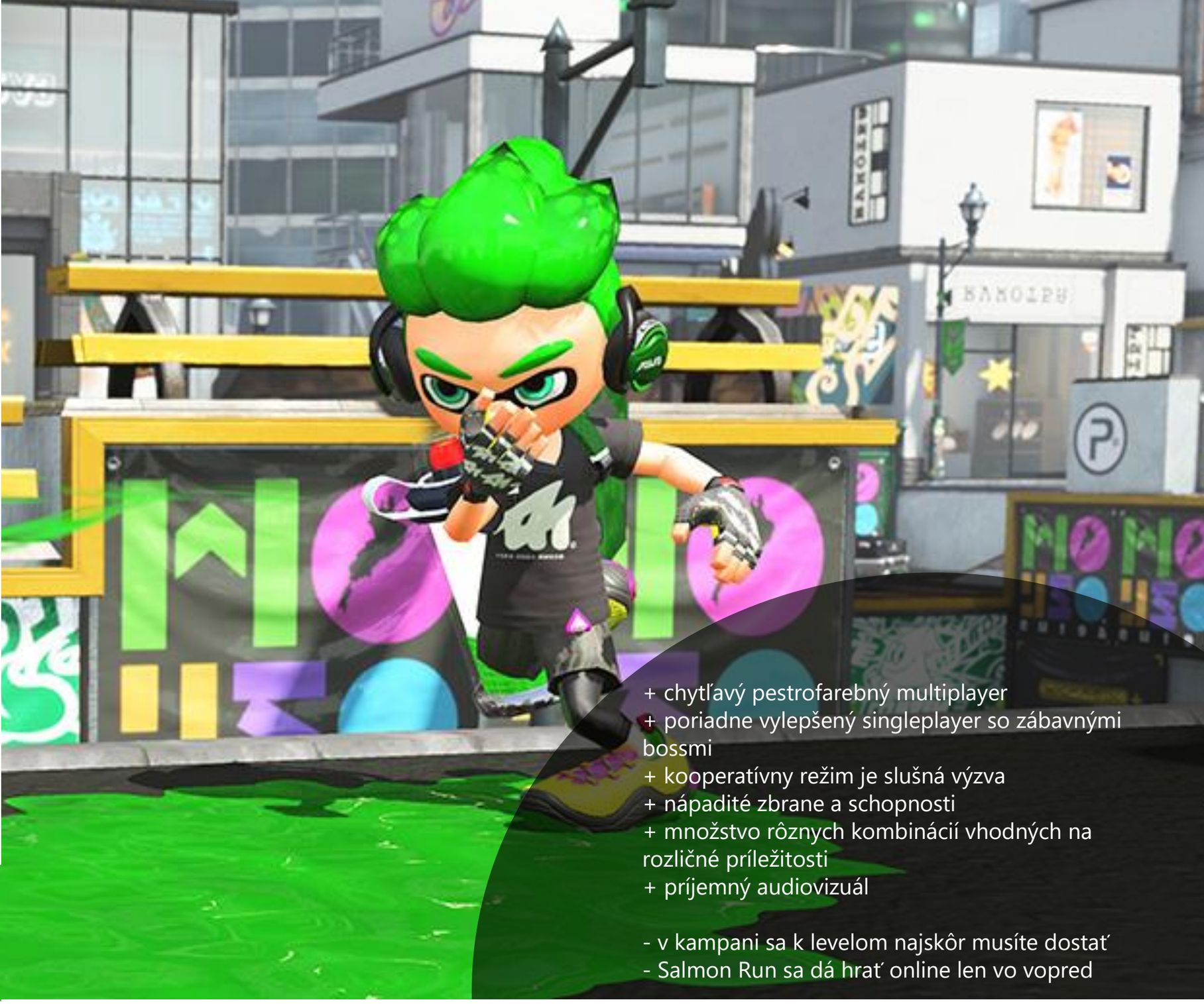
Okrem hlavných zbraní tu máte aj rôzne sekundárne, najmä v podobe rôznych foriem bômb alebo granátov. No a chuťovkou sú špeciálne zbrane, ktoré si musíte nabiť počas hry, no ponúknu širokú paletu rôznych útokov, napríklad jetpack so silnými strelami.

Sekundárne a špeciálne zbrane spolu so schopnosťami upravuje vaše vybavenie, ktoré sa delí na hlavu, tričko a nohy. Môžete si takto zlepšiť odolnosť voči nepriateľskej farbe, zrýchliť nabitie špeciálnej zbrane, znížiť spotrebu atramentu, či zmeniť špeciálnu zbraň. Tieto veci si tiež nakupujete v obchodoch za nazbierané kredity a postupne rozširujú svoje sloty, do ktorých sa priradia schopnosti. Ak s niečím nie ste spokojní, u priekupníka si môžete niektoré veci upraviť za istý poplatok. Taktiež si viete kúpiť dočasné podpory, napríklad na skúsenostné body alebo získané kredity, ale to len za špeciálne lístky, ktoré môžete získať len hraním herných režimov. Ďalšie špeciálne predmety môžete získať vďaka amiibo, no hlavne si do amiibo môžete ukladať vlastné postavičky s celou výzbrojou a výstrojom a takto si ich kdekoľvek preniesť a hrať s nimi aj mimo svojej konzoly.

Vizuálne sa tu až tak veľa nezmenilo. Stále je to však veľmi milé, veľmi (príjemne) divné a hlavne veľmi rýchle, čo pri takejto hre skutočne potrebujete. Na hru sa však dobre pozerá ako na TV, tak aj na handhelde, pričom osloví pestrofarebným a detailným svetom aj s niekoľkými peknými efektmi. A to isté by sa dalo povedať aj o hudbe, ktorá v mnohom vychádza z japonskej popovej tvorby, ktorú tak trošku aj paroduje, no veľmi jej to pristane. Chcelo by to možno už len dabing, aj keď na druhej strane, v hre sa zase až tak veľa nerozpráva.

Od vydania Overwatch tu nebola multiplayerovka, ktorá by sa mi tak ťažko vypínala. Toto je ďalšia z hier, kde si poviete, že ešte jeden zápas, no vypínate ju až za svitania. Splatoon 2 vylepšil už aj tak chytľavý koncept a drobnými zmenami ho vybrúsil takmer k dokonalosti. Navyše priniesol aj niekoľko príjemných noviniek a osloví nielen pri multiplayeri. Kampaň je príjemným zážitkom sama osebe, no je pravdou, že by mohla zjednodušiť prístup k levelom, keď sa vám ich práve nechce hľadať. A tiež zamrzí, že si kooperáciu v Salmon Run môžete vyskúšať len v predpísaných časoch. To však časom autori snáď odstránia a pribudne aj nový obsah, čo zabezpečí, že sa pri hre budete môcť ešte dlho skvele baviť.





+ chytľavý pestrofarebný multiplayer
+ poriadne vylepšený singleplayer so zábavnými bossmi
+ kooperatívny režim je slušná výzva
+ nápadité zbrane a schopnosti
+ množstvo rôznych kombinácií vhodných na rozličné príležitosti
+ príjemný audiovizuál

- v kampani sa k levelom najskôr musíte dostať
- Salmon Run sa dá hrať online len vo vopred

9.0

MATÚŠ ŠTRBA




8.5



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

NOVÁ GENERÁCIA MULTIPLAYERU

PC, XBOX ONE / BLUEHOLE / AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

Playerunknown's Battlegrounds sa neočakávane stal hitovkou tohto roka, ktorá už zlákala viac ako 30 miliónov hráčov, a to len vďaka jednoduchej obmene Deathmatch multiplayerového módu.

Deathmach mód vznikol niekedy na začiatku vekov zrejme ako prvý mód vôbec, ale práve malá obmena, s ktorou autor Brendan Greene známy pod prezývkou Playerunknown prišiel, dokázala zmeniť veľa. Svoj mód nazval Battle Royale a prvýkrát ho aplikoval úpravou DayZ módu v Arma 2. Postavil totiž 100 hráčov na rozsiahlu mapu a nechal ich bojovať do posledného preživšieho. Hráčom sa mód zapáčil, a tak ho autor následne v Arma 3 osamostatnil a zdokonalil. Stále však nebol samostatnou hrou. Tou sa stal až vtedy, keď sa spojil s autormi H1Z1 a vytvorili King of the Kill mód. Práve tam získal tento štýl hry popularitu, a zároveň bol odrazovým mostíkom pre túto hru. Greene totiž po čase od H1Z1 odišiel a spojil sa s Bluehole, s ktorými vytvoril finálnu víziu svojho módu. Vznikol tak Playerunknown's Battlegrounds.

Hru spolu spustili v marci v early access na Steame, kde ju spoločne vylepšovali, získavali hráčov a prekonávali všetky rekordy Steamu. Veľmi rýchlo prekonali rekordy DOTA 2 a Counter Strike, ktoré dominovali v počte hráčov a to bol ešte len early access. Teraz v decembri už titul ukončil úvodné testovanie a tvorbu štartovacieho obsahu a vyústil do finálnej verzie na PC. Je tak čas pozrieť sa na hru bližšie. Okolo čoho je vlastne taký ošiaľ? Čo na tom hráči vidia?

Nová generácia multiplayeru

Čo vlastne hráči na PUBG vidia? Hlavne jednoduchosť a otvorenosť každému multiplayerovému hráčovi. Nie je to Call of Duty ani Battlefield, kde potrebujete schopnosti a stovky hodín hry. Je to iné. Battle Royale mód nerieši, či viete dať dole 10 nepriateľov za 10 sekúnd a behať po mape ako šialení, alebo či ste extra zruční, nie sú tu ani žiadne schopnosti, vylepšenia a levelovania. Je to pomalý taktický multiplayer, v ktorom si vychutnávate prechod prostredím, popritom zbierate zbrane a vybavujete sa, aby ste pri strete s nepriateľom boli pripravení. Je to síce časovo náročný mód, ale zároveň je to oddychovka s minimom stresu. Práve to je na tomto také zaujímavé. K tomu celé PUBG spracovaním vedie do drsnejšieho realistickejšieho štýlu a je tak iný ako arkádovo ladená konkurencia.





PUBG je síce svojim základom jednoduchý a relaxačný titul, ale zároveň si vyžaduje taktiku počas celého hrania. Na začiatku totiž výsadkové lietadlo naberie všetkých 100 hráčov a letí krížom cez územie mapy. Je na vás, kedy sa rozhodnete vyskočiť, či na začiatku, v strede alebo na konci mapy. Tu sú totiž dôležité dve veci: dostať sa k zbraniam skôr ako nepriatelia, a teda najlepšie je skočiť do časti prostredia, kde budete sám a možno najlepšie neskočiť príliš na kraj mapy. Totiž po piatich minútach sa na mape zobrazí bojová zóna. Tam sa musíte vedieť rýchlo presunúť, čo môže byť problém, ak sa zóna objaví na druhom konci mapy. Hra má síce aj vozidlá, ale sú veľmi riedko rozmiestnené a často ich ťažko nájdete. Väčšinou sa musíte spoľahnúť na svoje nohy a pri veľkej vzdialenosti to nemusí stačiť.

Zmenšovanie bojového územia mapy je zároveň vec, ktorá robí Battle Royale tým, čím je. Pridáva do hry nutnosť pohybu a núti tak hráčov presunúť sa na stále menšie územie mapy. Zvyšok ostrova totiž postupne zahaľuje elektrické pole, v ktorom ak ostanete, pomaly vás zabíja. Územie sa postupne stále zmenšuje a elektrická zóna stále rozširuje. Tým sa stovka hráčov postupne dostáva na stále menšie územie, navzájom sa zabíja, až ostane približne desiatka posledných, ktorí sa stretnú na maličkom území. Aby to bolo trochu oživené, nad prostredím sa ešte objavuje bombardér, ktorý zbombarduje časť mapy. Tá je, našťastie, na mape vyznačená a viete, kam nemáte chodiť.

Do finálneho stretu na mape sa dá dostať rôznymi taktikami. Môžete si na začiatku zozbierať zbrane a následne sa len skrývať a pohybovať vtedy, keď nevyhnutne musíte, môžete skúsiť akčnú cestu a hľadať stále lepšie zbrane a prenasledovať každého nepriateľa, ktorého uvidíte. Alebo zoberiete auto a budete sa premávať prostredím, kde vás aj nepriatelia, ktorí vás uvidia, ťažko trafia. Prípadne ak vám budú stáť v ceste, môžete ich autom jednoducho prejsť.

Každým spôsobom sa dá dostať medzi posledných hráčov, kedy často záleží na prostredí ktoré si vyberie ako posledné. Môže to byť otvorené pole, domy, alebo som zažil aj situáciu, kde to bol útes pri rieke. Každé prostredie si už vyžaduje vlastnú taktiku a aj zbrane. Každý zápas vám ponúkne iný zážitok.

Jedna hra môže trvať okolo trištvrte hodiny, pričom môžete umrieť kedykoľvek, ale na druhej strane, keď umriete, môžete si rovno spustiť ďalšiu hru. Hráčov je dostatok a nikdy nebudete čakať na matchmaking. Vždy sa dostanete do lobby, kde si maximálne minútku počkáte, kým sa zozbierajú všetci hráči a ide sa do ďalšieho boja.

V lobby vidíte naraz všetkých ostatných hráčov a aj keď aj tu môžete zbierať zbrane, strieľať alebo sa biť, nemá to žiadny dopad na nadchádzajúcu hru.

Vyladená hrateľnosť

Veľmi dobre nastavené pravidlá módu nasleduje aj dobre nastavené ovládanie. Ako pohyb, tak aj spravovanie inventára a nakoniec aj akciu rýchlo dostanete do ruky a postupne si otestujete aj aké sú pre vás najlepšie zbrane. Je tu ako rozsiahla ponuka pištolí, tak aj niekoľko brokovníc, samopalov, pušiek, ale aj mačety a kuša. Je často o šťastí, čo nájdete a s čím sa budete musieť minimálne na začiatku uspokojiť. Dôležité je mať aspoň nejakú zbraň, aj s obyčajnou pištoľou sa dá pekne prežiť a vyhrať. Okrem zbraní sa dajú nájsť aj doplnky na zbrane, ako sú rôzne typy držiakov, tlmiče, hľadáčiky alebo ďalekohľady, ktoré môžete použiť napríklad na pušku a vytvoriť si snajperku. Pri tomto štýle hry je to veľmi vzácna zbraň. Nájsť sa dajú aj obväzy, lieky proti bolesti, energetické nápoje alebo veľké lekárničky na vylepšovanie zdravia.

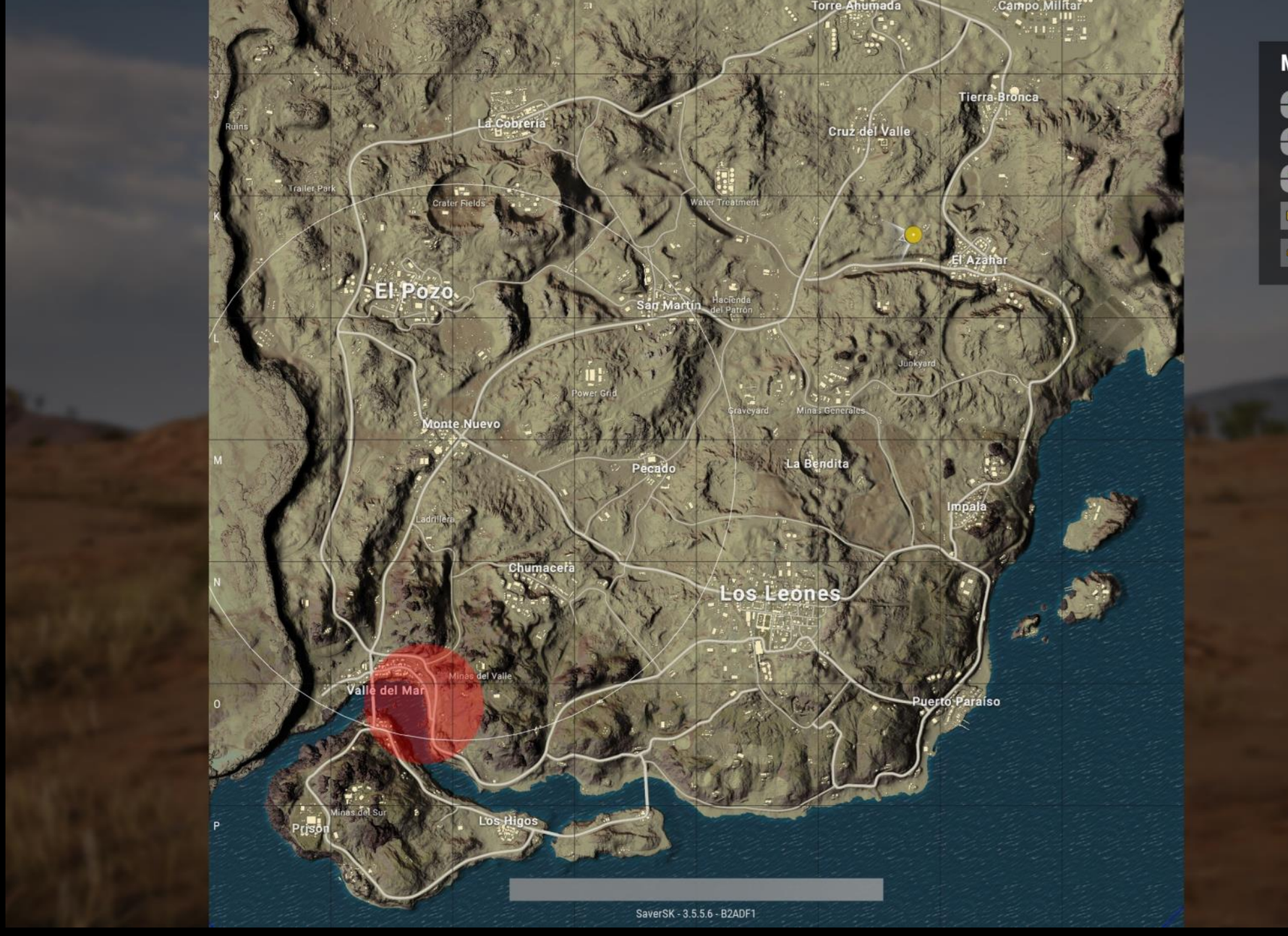




Hra pri vydaní ponúka dve mapy, jednu ostrovnú, ktorá je vzhľadom na okolité more menšia, druhú púštnu, ktorá je na celú plochu mapy a hlavne tu môžete mať problém dostať sa do prvej bojovej oblasti v požadovanom čase. Obe mapy ponúkajú jeden základný Battle Royale mód, ktorý si môžete zahrať sólo, alebo sa do boja môžete pustiť v tíme dvoch, troch alebo štyroch bojovníkov. Vybrať si môžete aj boj z pohľadu tretej osoby alebo čisto z prvej osoby. Pri FPS móde rátajte s tým, že prehľad nad bojiskom je menší a nemôžete sa len tak pozerať za rohy budov. Pri móde s pohľadom tretej osoby sa môžete prepínať, čo je vhodné hlavne pri zameriavaní s ďalekohľadom.

Celé to dopĺňa automatický matchmaking, ktorý vás dá náhodne na jednu z máp, alebo je tu aj server browser, kde sa dá napojiť na špecifický server. Voliteľné servery k základnej ponuke pridávajú aj zombie mód, v ktorom sa väčšina hráčov zmení na zombíkov a niekoľkí ľudia sa pokúšajú na mape prežiť.

Hra neponúka žiadne levelovanie, schopnosti, odomkýnanie perkov. Hráči tak majú na bojisku rovnakú šancu a je na nich, čo si nazbierajú a ako to využijú. Celé vylepšovanie postavy je len o oblečení a vzhľade. Aj debny, ktoré si môžete za nazbierané body kúpiť, sú len o odomkýnaní vizuálneho vybavenia. Jediné, čo vám ukazuje vašu úspešnosť, je rebríček s porovnaním s ostatnými hráčmi a sledovať môžete svoje štatistiky, ktoré vám ukazujú vaše schopnosti prežitia, ako aj počet nabehaných a najazdených kilometrov, počet zozbieraných zbraní, alebo počet headshotov.



Technicky zatiaľ nedotiahnuté

Zatiaľ čo hrateľnosť je veľmi dobre dotiahnutá, technická stránka má ešte pred sebou dlhú cestu. Síce oproti early access už finálnu verziu autori vylepšili, ale stále majú ešte čo robiť. Hra totiž beží na Unreal engine a ten je známy ako svojimi problémami s optimalizáciou, tak aj streamingom textúr, kde často nabiehajú textúry a LOD objekty priamo pred vašimi očami. Tu to nebude iné. Našťastie, s optimalizáciou sa oproti early access autori už lepšie pohrali a aj na GTX 970 nemá hra problém ísť v 1080p na high na 60 fps, aj keď na ultra už je framerate viac rozhádzané medzi 30 a 60 fps. Samotnému vizuálu ťažko niečo výrazne uprieť, postavy a väčšina textúr je kvalitná (keď sa natiahne najkvalitnejšia verzia), prostredia sú dostatočne zarastené vegetáciou a bohaté na malé detaily, vďaka ktorým nepôsobia jednoducho a prázdno. Celkovo rozsiahle mapy nevyzerajú zle aj keď, samozrejme, nie je to kvalita Ghost Recon alebo Assassins Creed. Čo je veľmi dobre zapracované, je zvuková stránka. Zvuky sa dajú veľmi dobre lokalizovať a viete, na ktorej strane sa strieľa a približne aj ako ďaleko sa strieľa. To je pri tomto štýle hry veľmi dôležité. Naopak, čo ešte nie je úplne stabilné, je sieťový kód, respektíve servery. Síce sa mi problémy nestávali často, ale sú nepríjemné, niekedy hlavne na začiatku hry sa objavuje rubber banding, teda skákanie postavy na miesto, kde ste boli pred chvíľou,



Rovnako priebežne nehladiac na kvalitu vášho pripojenia sa objaví network lag, kde sa vám na chvíľu na obrazovka zakryje informáciou o lagu. Viackrát sa mi stalo, že hra preskočila lobby a dlho ukazovala nahrávaciu obrazovku až do času, kedy lietadlo automaticky vyhodilo postavu von, teda na konci mapy. Všetko detaily, ktoré treba dotiahnuť. (update: dnešný patch by mal zafixovať lag a rubber banding)

V decembri spolu s finálnou PC verziou vyšla aj Xbox One verzia, ktorá je ešte v early access. Technických chýb a nedotiahnutostí má zatiaľ viac a hlavne framerate tam pri úvodnom lobby a zoskoku klesá na 20 fps, aj keď v samotnej hre sa snaží držať na 30 fps. Hrať sa však dá a hrateľnosť je veľmi podobná PC verzii s optimalizáciou ovládania na gamepad. Rátajte tam zatiaľ len s jednou ostrovnou mapou.

Neobrúsený diamant

Celkovo je PUBG po hernej stránke veľmi kvalitná a návyková záležitosť, ktorá ponúka úplne odlišný multiplayerový zážitok novej generácie. Hlavne je to iný multiplayer, ako ponúkajú bežné hry, nemusíte tu stovky hodín hrať, aby ste sa vylevelovali a všetko odomkli, ani nemusíte platiť, aby ste získali kvalitné zbrane, ani nemusíte byť ninja so superreflexmi, aby ste prežili. Je to pomalý a taktický multiplayer, ktorý si dokáže vychutnať každý. Práve pre toto všetko zlákal desiatky miliónov hráčov. V ponuke sú síce ešte len dve mapy, ale na tento štýl hry to nie je vôbec málo a nechýba rozsiahla ponuka zbraní a séria rozmanitých vozidiel. Jediná škoda je, že technická stránka ešte stále nie je úplne dotiahnutá, ale spolu s prídavkami do máp, zbraní a možností sa bude postupne vylepšovať.



+ jednoduchá, ale kvalitná hrateľnosť
+ vyladený Battle Royale mód
+ možnosť rozmanitých taktík pre výhru
+ vyrovnaní hráči, bez levelovania

- technické nedostatky

8.5

PETER DRAGULA



HALO WARS 2

STRATEGICKÉ HALO BOJE POKRAČUJÚ

PC, XBOX ONE, PS4 / CREATIVE ASSEMBLY / REALTIME STRATÉGIA



Microsoft pokračuje vo svojej strategickej sérii Halo Wars druhou časťou, ktorá nám znovu ukáže cestu lode Spirit of Fire a jej kapitána Cuttera vesmírom. Na pôvodnej hre robili Ensemble Studios, ktorí vytvorili veľmi slušný základ stratégie, a ten teraz prebrali Creative Assembly a presúvajú hru do novej generácie a boj do novej vojny.

V prvej časti hry v roku 2009 sme sa ešte na Xbox 360 dostali do vojny proti Covenantom útočiacim na ľudstvo. Zničili sme umelú planétu, aby sa následne Spirit of Fire ocitla ďaleko od konfliktu a neostávalo nič iné, ako umiestniť posádku do kryospánku. O 28 rokov neskôr sa však niečo stalo. Loď bola vtiahnutá do podpriestoru a dostala sa k objektu Ark nazývanému aj Installation 00. Toto zariadenie rozoslalo Halo objekty po celej galaxii a z nej sa aj dali aktivovať, aby bola zničená spolu s ľudstvom. Teraz je však miestom posledného boja s pozostatkami Covenantov.

Hra nám na tomto mieste ponúkne kampaň znovu doplnenú o parádne CGI animácie, nechýba kooperácia, pridaný je aj skirmish, samozrejme, multiplayer, ale najviac autori stavili na nový doplnok - mód Blitz, ktorý vymení výrobu jednotiek za karty. Creative Assembly tu vytvorili pekný základ, ktorý ponúkne niečo pre každého, a zároveň vybudovali základy na ďalšie rozširovanie.

Kampaň obsahuje 12 misii, ktoré rozbehnú zaujímavý príbeh previazaný s aktuálnym koncom vojny s Covenantmi a presúvaním sa do konfliktu s Forerunnermi. Kým sa tam však dostaneme, čaká nás ešte potýčka s Burtmi.

Stretneme sa totiž s najhoršou zberbou vesmíru, ktorú ani Covenanti nechceli, a spolu s jej strašným veliteľom Atrioxom ju vyhnali. Vyvrheli obsadili Ark inštaláciu len niekoľko mesiacov po strate spojenia so Zemou.

Ľudí, čo tam ostali, postupne vyvražďujú a zajímajú. My sa dostávame do situácie niekoľko mesiacov po ich príchode a máme šancu zastaviť to. Aspoň tak si myslí kapitán Cutter, ale nová AI Isabel patriaca pôvodnému tímu na Arku mu situáciu jasne opíše a neverí, že s polovicou posádky a zničenou loďou má šancu proti armádam Atrioxa.

Čaká vás príbeh pekne zachytený pomocou CGI animácii a komunikácia počas misii, počas ktorých budete stretávať stále väčšie hordy Brutov a postupne si rozvíjať celý arzenál a ponuku hry. Začnete s pár jednotkami, prieskumnými misiami, naučíte sa stavať základne a, samozrejme, aj útočiť. Celý systém stratégie ostal v štýle Halo Wars. Ak ste pôvodnú hru nehrali, čakajte podobnú akčnú stratégiu ako C&C alebo Starcraft, len s tým rozdielom, že stavba základne prebieha na malej ploche okolo výsadkového modulu. Do niekoľkých pozícii musíte takticky vyberať budovy, ktoré postavíte a postupne treba expandovať, zaisťovať energetické veže na okolitom území, prípadne nájsť ďalšie plochy na stavbu vysunutých základní. Základ expandovania je v získavaní energie z inštalovaných veží na základni alebo zaistení energetických veží na mape. Dopĺňa to získavanie zásob z lode, kde sa môžete spoliehať len na inštalovanie a vylepšovanie skladov, ktoré budú zaisťovať dodávky. Budete od toho závislí. Ale musíte sa, samozrejme, starať aj o výrobu pechoty v barakoch, vozidiel v hangáre, leteckých jednotiek na letiskovom module. K tomu prakticky všetko na základni môžete vylepšovať - od samotnej základne, ktorá sa bude rozširovať, cez jednotky, ktoré dostanú ďalšie zbrane, až po nové výskumy. Aby toho nebolo málo, máte svoje kapitánske menu, cez ktoré môže z veliteľskej lode privolať uzdravovacie sondy, bombardovanie, rôzne zložky rýchlej pomoci, ako obrannú vežu, ODST jednotky, míny.

Kampaň zahrnie rozmanité misie, od prieskumov prostredia s hrdinami, cez zničenie nepriateľských opevnení, až po tower defense misie, kde sa snažíte zastaviť príchod nepriateľov. Ale aj obranné úlohy, kde sa snažíte určitý čas udržať. Prejdete ich za takých 6-8 hodín, podľa toho ako sa budete ponáhľať. Následne si ich môžete zopakovať a splniť nepovinné úlohy, alebo skúsiť aj kooperáciu. Možno je škoda, že misii nedali autori viac, dali by sa vymyslieť aj ďalšie, podobne príbeh sa dal ešte rozvinúť. Ten končí zvláštne. Síce uzatvára jednu základnú príbehovú líniu a posúva sa vpred, ale ďalšie necháva otvorené, zjavne pre pokračovania Halo Wars a aj Halo. Je to škoda, lebo tu chýba ten pocit plnohodnotného ukončenia misie ako v prvej hre.

ČAKAJTE AKČNÚ STRATÉGIU V HALO UNIVERZE



Samotný singleplayer dopĺňa primárna časť hry, a to multiplayer. Ten je rozdelený na štandardné multiplayerové módy a nový bleskový Blitz mód, v ktorom prichádzajú do hry karty. Túto časť ste si mohli aj vyskúšať, ak ste hrali beta test a prakticky spája stratégiu s kartovou hrou. Do hry totiž vždy beriete balíček kariet, ktoré sa vám budú náhodne zobrazovať a budete ich môcť následne využívať na privolanie jednotiek alebo špeciálnych útokov. Okrem starosti o karty sa hrá o kontrolné body, ktoré musíte udržiavať a získavať za ne body. Kto dosiahne určitý počet ako prvý, vyhráva. Môžete hrať dvaja alebo aj šiesti, prípadne do hry zapojíte aj AI. Ak by vás však nebavila hra proti iným hráčom, je tu ešte singleplayerový a kooperačný variant Firefight, v ktorom sa bránite proti vlnám nepriateľov.

Kartový mód je jednoduchý a rýchly, ale záleží na tom, ako sa postupne vykryštalizuje a akú komunitu priláka. Je totiž založený na grindovaní a zarábaní na ďalšie balíky kariet, alebo na ich kupovaní za peniaze. Ťažko teraz pri štarte povedať, ako to bude z dlhodobého hľadiska vyvážené. Určite môžeme čakať pravidelne aktualizácie a nové balíčky kariet a možností. Uvidíme, či sa to bude Microsoft snažiť tlačiť aj na eSports a turnaje.

Ak máte radšej štandardný multiplayer so stavbou základní a výrobou jednotiek, ten tu nechýba. Zahrať si ho môžete v deathmatch móde, kde musíte protivníkovi zničiť všetky základne, alebo v móde s obsadzovaním kontrolných bodov či pevností. Zahráte si dvaja alebo aj šiesti tímovo po troch hráčoch. Prípadne si môžete pre tréning dať voľnú hru proti AI.

Či už hráte proti AI, alebo iným hráčom, musíte dostať celú stratégiu výroby a expandovania do ruky. Zvyknúť si musíte na pomalšiu výrobu jednotiek, ako aj sledovanie maxima vyrobených kusov. Sú to rovnako dôležité veci ako manažovanie zásob. Rovnako keď budete expandovať na ďalšie základne, musíte sledovať ich stav, brániť ich, alebo naopak postaviť len na odlákanie síl nepriateľa. Nečakajte veľkú komplikovanosť, je to jednoduché na naučenie sa základov a určené pre každého, hoci ak budete chcieť byť dobrí, musíte sa do toho ponoriť hlbšie, taktizovať a využívať silné stránky jednotlivých jednotiek.

Vizuálne je hra pekná, je v slušnom strategickom štandarde a nie je výrazne náročná na výkon. Či už hráte na Xbox One, alebo na PC, nebudete mať problémy.

MASÍVNE JEDNOTKY NEBUDÚ CHÝBAŤ



Creative Assembly sa s PC verziou pohrali a napríklad na GTX 970 funguje aj na 1440p bez problémov. Rovnako je dobre navrhnuté ovládanie a rýchlo sa do neho dostanete, či už hráte na klávesnici, alebo gamepade.

Samozrejme, gamepad má nevýhodu v rýchlosti a štýle ovládania a aj preto napriek prepojeniu Xbox One a PC verzií v Play Anywhere programe nie je prepojený aj multiplayer. Môžeme povedať, že je to dobré rozhodnutie. S gamepadom viete pekne vyrábať a hromadne útočiť. Rýchle taktické útoky z viacerých strán s rôznymi skupinami jednotiek už sú náročnejšie na realizáciu a oproti rýchlosti klávesnice a myši by už gamepady nemali šancu.

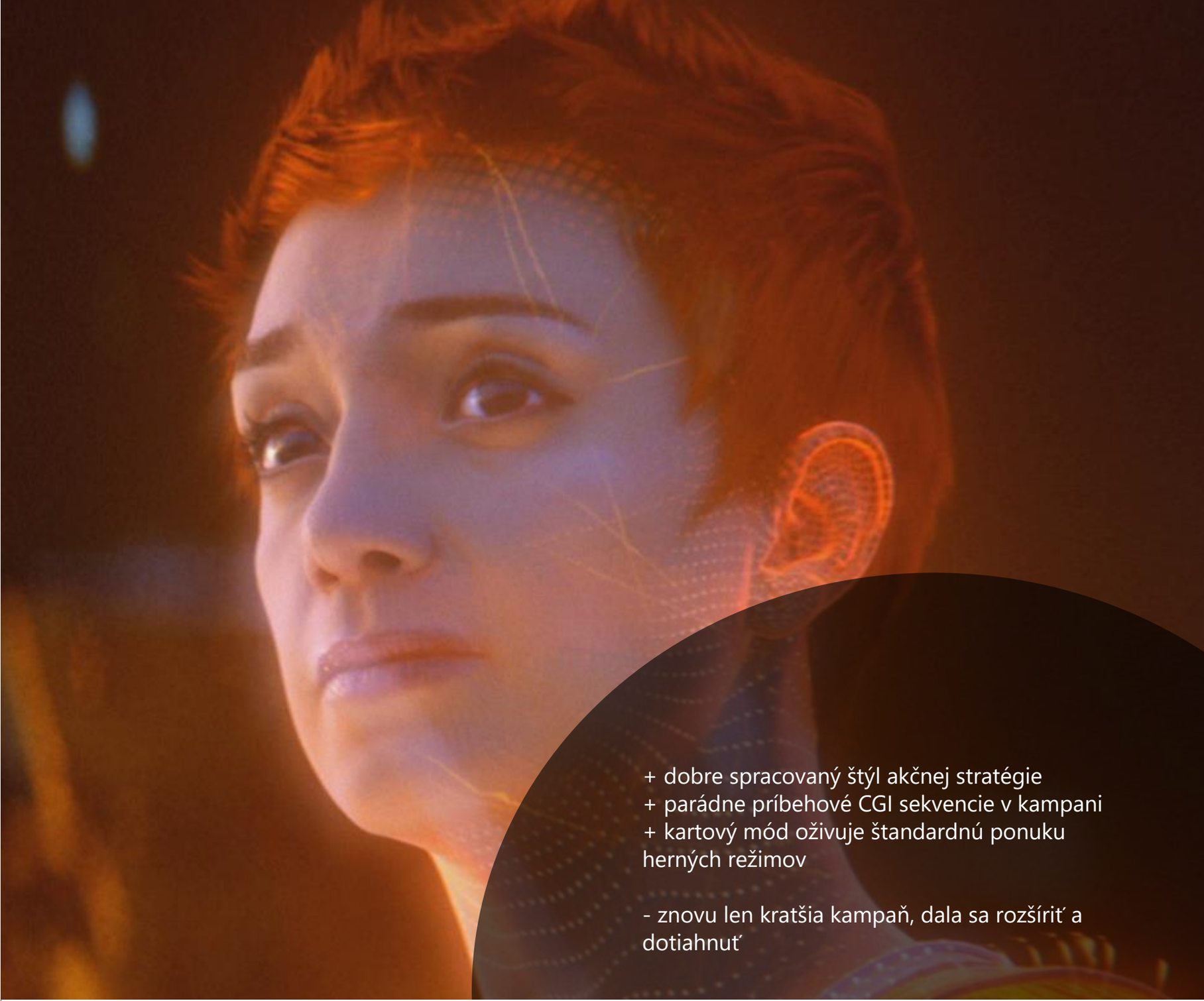
Samozrejme, vynikajú pritom CGI animácie, ktoré zaberajú asi polhodinu. Pekne zachytávajú nový vizuálny štýl nepriateľov, kde teraz vidieť, ako hra prešla od zábavných Covenantov k drsným Brutom. Nepriatelia už nie sú neohrabaní a farební, teraz sú krvaví a brutálni a aj to vidieť. Rovnako sa autori pekne pohrali s animáciami novej AI Isabel, ktorá vyzerá na dobrú konkurenciu Cortany. Má emócie, vie byť smutná a aj nahnevaná až neľútostná. Rovnako postavy kapitána Cuttera a profesorky Andersovej sú veľmi dobre vykreslené a šikovne sekundujú Isabel.

Celkovo je Halo Wars 2 pekným prídavkom do Halo kolekcie, ako aj do oblasti stratégií, hlavne na konzole, kde ich je v tomto štýle veľmi málo. PC ponuku však tiež obohatí, aj keď neposunie vpred. Ponúka ďalší postup v Halo príbehu, pekný sortiment misii a módov ako singleplayerových, kooperačných, tak a aj multiplayerových a teraz už aj kartových. Každý si tu niečo môže nájsť - aj akční Halo hráči, ktorí si doplnia príbeh pri čakaní na Halo 6 alebo aj Hearthstone hráči, ktorým sa ťahanie kartičiek rozšíri o akčnú stratégiu.

Ak by vám jedna hra bola málo, keď si objednáte Ultimate edíciu, dostanete remastrovaný prvý titul Halo Wars ako na Xbox One, tak aj PC. Ten prichádza tiež v slušnej kvalite a pekne dopĺňa dvojku pre tých ktorí nehrali pôvodnú verziu. Rozoberieme si ho v samostatnej recenzii.



STAVBA ZÁKLADNE PREBIEHA OKOLO HLAVNÉHO MODULU



+ dobre spracovaný štýl akčnej stratégie
+ parádne príbehové CGI sekvencie v kampani
+ kartový mód oživuje štandardnú ponuku herných režimov

- znovu len kratšia kampaň, dala sa rozšíriť a dotiahnuť

8.5

PETER DRAGULA





SNIPER ELITE 4

SPÄŤ DO DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY

PC, XBOX ONE, PS4 / REBELLION / AKČNÁ





Rebellion pokračuje vo svojej vydarenej Sniper Elite sérii už štvrtou časťou a znovu zvyšuje kvalitu a zdokonaľuje svoj vlastný stealth štýl hrateľnosti založený na ostreľovaní. Opäť sa tak dostaneme do kože Karla Fairburnea, agenta americkej OSS, ktorý je prevelený na ďalšie konfliktné miesto druhej svetovej vojny.

Po predchádzajúcej misii v Sniper Elite III v Severnej Afrike v roku 1942, kde nacisti vyvíjali tajnú zbraň, sa teraz Karl presúva cez more na sever, kde je v roku 1943 blízko spustenia ďalšia superzbraň. Tentoraz to bude prvá navádzaná vzdušná strela, ktorá dokáže zničiť vojnové lode. Tie proti nej nemajú žiadnu šancu a nacisti majú s raketami veľké plány - chcú dosiahnuť dominanciu na mori.



Karl ich musí zastaviť skôr, ako strelu posunú do hromadnej výroby. Začína v okrajových mestečkách a musí sa z prebojovať až do srdca nemeckého výskumu a vývoja v krajine.

Spolu to bude osem základných misii v kampani, do ktorých môžete ísť sami, ale tentoraz si už môžete zobrať aj priateľa a zaútočiť kooperačne. Znovu nechýba ani multiplayer, je tu obranný mód s vlnami protivníkov, špeciálny mód pre kooperáciu, tréningová strelnica a všetko to vytvára peknú ponuku už v základnom balíku. Ďalšie misie a obsah pridáva ešte DLC. Možno až príliš tlačené DLC, ale ak sa vám obsah hlavnej hry zapáči, určite budete chcieť viac. Nakoniec s tým autori aj rátajú.



TALIANSKO VÁS PRIVÍTA PRÍJEMNÝMI MESTEČKAMI

Samotná kampaň vás prevedie plne otvorenými a veľmi dobre navrhnutými mapami. Všetko je prepojené príbehom, v ktorom stretávate miestny odboj, spoznávate jeho problémy a popri hlavnej misii z OSS mu pomáhate. Tentoraz autori rozšírili misie o malé kempy pred misiou, v ktorých sa porozprávate s ostatnými postavami, vypočujete si ich problémy, návrhy a dajú vám primárne alebo sekundárne ciele do nasledujúcej misie. Nie vždy tam pôjde o dôležitú úlohu - niekto bude chcieť získať určité plány, niekto lieky.

Všetky misie sú rozsiahle, priam masívne a zachytávajú mestečká a ich okolie, trať uprostred lesov, celé vojenské základne, pevnosti alebo prístavy. Vždy sú veľké a s množstvom úloh rozdelených na spomínané primárne a vedľajšie. Síce vedľajšie nemusíte absolvovať, ale mapy vás priam lákajú, aby ste ich vyčistili a buď ich aspoň kompletne zdolali, alebo ešte to aj skúsili čo najčistejšie a najtichšie.

Nakoniec frontálny útok ani nie je možný. Je to primárne stealth a toho sa hra aj drží. Musíte vždy postupovať pomaly, ale môžete sa rozhodnúť, ako to spravíte. Buď budete potichu a skúsite odlákavať ľudí a postupne ich postrieľate, alebo ak sa to už nepodarí, musíte utekať, skrývať sa a postupne likvidovať prichádzajúcich nepriateľov. Môžete skúsiť aj samopal, ale ten je nepresný a len na blízky boj. Vojaci k tomu vydržia dosť veľa a nabíjanie je dlhé. Pištoľ je posledná obrana, aj keď najmenej efektívna, ale s tou výhodou, že ju máte aj s tlmičom.

Ak však netrafíte, môže z toho byť poplach. Najlepším spôsobom stealth boja nablízko je útok nožom a päsťami.

Samopal a pištoľ sú však len doplnkami, ideálna zbraň je tu snajperka, s ktorou dokážete dominovať na bojisku. Ale boj môže byť ľahký alebo ťažký. Veľmi veľa pri tejto hre záleží od nastavenia obťažnosti. Na ľahkých sa vám zobrazuje všetko, máte radar, pomocné zameriavanie, slabšiu AI, ale čím vyššie idete, tým ťažšie to je, do hry sa pridáva gravitácia, vietor, nepriatelia sú rýchlejší, presnejší a je to skutočne náročné. Ak by ste si to však chceli nastaviť sami, je tu detailná možnosť výberu jednotlivých parametrov a pomocných prvkov. Je to navrhnuté veľmi dobre a zabavia sa všetky typy hráčov.

Vždy je to však orientované na taktiku. Krčenie v kríčkoch, čakanie, kým sa nepriatelia rozdelia alebo pomalé ostreľovanie a útek, to je základ hrateľnosti. AI je pritom decentná. Má niekoľko stavov ostražitosti a treba sa mať vždy na pozore. Ak vás nepriatelia zaregistrujú a viacerí zaútočia, vždy máte problém. Navyše ak si zavolajú posily alebo bombardovanie, najlepšie je utekať. Neštítia sa ani hádzania granátov, aby vás vydurili z vášho úkrytu. Tie však máte v obmedzenom množstve aj vy a môžete sa pred misiou vybaviť aj dynamitom, mínami. Rôzne zbrane sa vždy dajú nájsť aj na mapách, v budovách a skladoch, prípadne zobrať pri prehľadávaní mŕtvych nepriateľov. To je vhodné hlavne na získavanie nábojov. Je potrebné vyzbierať najmä náboje do snajperky, keďže sa môžu minúť veľmi rýchlo.

IKONICKÉ XRAY POHĽADY PRI ZÁSAHOCH SA VRACAJÚ



Vždy si k tomu musíte dávať pozor na zadýchanie, nebehať stále, lebo pri zameriavaní nebudete môcť zadržať dych a presne zacieliť. Rovnako je dôležité aj zdravie a tu je spravené na čiastočný autoheal - jeho úroveň je rozdelená na dieliky a vždy posledný sa automaticky doplní. Ostatné musíte doliečovať lekárničkami alebo obväzmi. Všetko trvá určitý čas a aj preto je potrebné schovávať sa či už v kríkoch, za múrikmi, alebo aj v množstve budov, ktoré sú väčšinou plne otvorené, aby ste v nich mohli nájsť veci, dokumenty alebo zaujať pozíciu.

Len v jemnom prevedení sú v hre zapracované schopnosti a upgradovanie zbraní. Skilly získavate podľa hodností a môžete si v každej úrovni vybrať jeden. Samotné zbrane si môžete odomkýnať za peniaze získané z misii aj keď som v tom nevidel hlbší zmysel. Stačí odomknúť najlepšiu snajperku a najlepší guľomet, najtichšiu pištoľ a vybavené. Samotným zbraniam chýba väčšia variabilita a niektoré sú rovno v ponuke zablokovaných s DLC označením. Na bojisku si ich však môžete ľubovoľne vymeniť za nepriateľské zbrane a napríklad nájdete aj protitankovú.

Každá zbraň má aj svoje vylepšenia, ktoré sú skôr v podobe bonusov, Napríklad ak vypálite 20 striel zo vzdialenosti väčšej ako 100 metrov, zlepší sa vám zoom, dvojité zabitia zvýšia silu nábojov alebo streľba do semenníkov odomkne špeciálny skin. Každá zbraň má vlastné vylepšenia, a teda postup môžete opakovať s každou z nich. Osobne mi celá táto upgradovacia časť v hre nechýbala. Autori sa snažili pridať niečo na vylepšovanie, ale nedali tomu dostatočnú hĺbku, rozmanitosť a zmysel. Je to len malý doplnok.

Kampaň som mal prejdenú za 14 hodín aj s Target Furhrer preorder misiou. Reálne čakajte cez hodinou na jednu misiu - podľa toho, akým štýlom budete prechádzať územie a či budete chcieť splniť všetko.

POSTUPNE SI ODOMKNETE STÁLE LEPŠIE ZBRANE



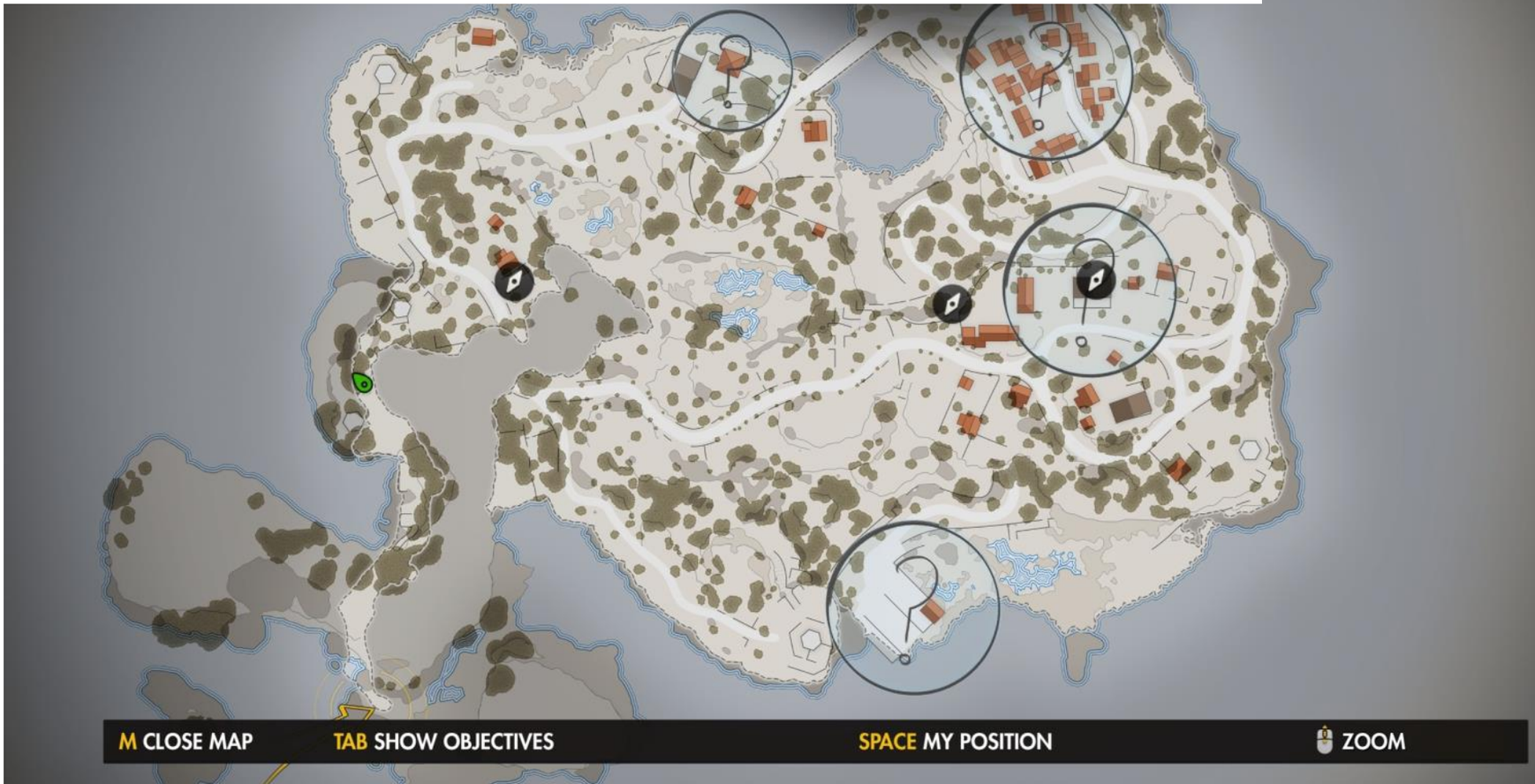
Plus, samozrejme, neustále smrti a opakovania spravia svoje a rovnako aj nastavená obťažnosť. V každom prípade to bude veľmi príjemne strávený čas a neoplatí sa ponáhľať. Celé si to ešte môžete rozšíriť zozbieraním všetkých listov v leveloch, hlásení alebo dokumentov a pokúsiť sa ich dať na 100%. Dopĺňajú to výzvy, čo sú dopredu určené úlohy. Napríklad zabiť všetkých nepriateľov útokmi na telo, alebo doniesť telo protivníka na určité miesto, pripadne skúsiť prejsť level za 15 minút.

Hru ešte rozširuje kooperácia, v ktorej si môžete zahrať všetky levely spolu s jedným priateľom, Môžete sólo alebo s tromi priateľmi skúsiť obranné misie a čeliť vlnám nepriateľov. A zaujímavý je hlavne Overwatch mód, v ktorom dvaja spolupracujete na eliminovaní nepriateľov. Jeden strieľa so snajperkou z vyvýšených lokalít, druhý má len samopal a ide priamo akcie. Tu sú ďalšie dve špeciálne misie s vlastnými mapami mimo kampane.

Doplnkom je strelnica, kde môžete súperiť o najlepšie skóre s ostatnými hráčmi a, samozrejme, nechýba multiplayer pre 12 hráčov, kde nájdete štandardné mody, ako Deathmatch a Team Deatchmatch a, samozrejme, snajper módy, kde sa snažíte zlikvidovať nepriateľov na čo najväčšiu vzdialenosť a napríklad aj s tým, že tímy sú rozdelené a nikdy nebojujú na telo. Ak by ste chceli niečo štandardnejšie, je tu aj boj o kontrolné body, konkrétne tu sú v podobe rádiových veží. Ťažko povedať, ako dlho sa bude multiplayer hrávať, ale minimálne teraz pri štarte si snajperské vojny užijete.

Vizuálne je hra veľmi dobrá, ponúka veľmi slušnú optimalizáciu pri kvalitnej grafike a veľkej rozsiahlosti. Na GTX 970 išla ultra na 1440p s framerate medzi 30 a 60 fps, vždy záleží od náročnosti daného prostredia a optimalizácie daných častí. Niekedy sa dá naraziť na neoptimalizované úseky s nasvietením, kedy framerate padne. V tomto to veľmi pripomína Hitmana.

MAPY BUDÚ ROZSIAHLE, PONÚKNU SÉRIU ÚLOH





HRA NÁS ZAVEDIE AJ DO HÔR

Nakoniec obe hry sú si v tomto smere veľmi podobné, len s tým, že v ohľade prostredí Sniper Elite 4 nemá davy ľudí a často tak vyzerajú prostredia až príliš prázdne. Hlavne v mestečkách by to chcelo viac života a možno na základniach viac vojakov. Ale nedá sa poprieť, že náročnosť je vyladená. Nie je to Call of Duty a aj desať vojakov vám narobí starosti, na vyšších nastaveniach aj päť. Nehovoriac o pancierových vozidlách, na ktoré je jednoducho snajperka väčšinou krátka.

Atmosféru veľmi dobre dotvára ozvučenie, ktoré je pri stealth hre základ. Pekne počuť výstrely, pohyb vojakov a pri akcii doslova cítiť hustnúcu atmosféru. Takmer každá mapa má špeciálne zvukové kulisy, pravidelné dunenie, či už streľbu z dela, alebo prelietavajúce lietadlá, ktoré využijete na zakrytie svojej streľby. Tá je rovnako pôsobivá, hlavne vďaka spomalenej paľbe a detailom prestrelenia nepriateľov. Pekne vidíte, kde ste trafili, ako náboj prerazil kosti, mozog, pľúca alebo iné orgány. A nielen pri streľbe, ale aj pri boji nablízko, kde stealth zabitia majú rozmanité animácie a teraz aj priblížené. Podobne explózie pekne ukážu dopady črepín na telá nepriateľov. Možno chýba ešte jeden detail, a to odtrhávanie končatín.

Celkovo je Sniper Elite 4 jednou z najlepších taktických vojnových hier. Mapy sú kvalitne navrhnuté, nútia vás taktizovať a priam motivujú spĺňať všetky ciele a úlohy. Dopĺňa to kooperácia a aj špecifické snajper módy v multiplayeri. Hra tak má kompletnú ponuku pre taktických hráčov. Nie je to Call of Duty, a to je veľmi dobre. Autori si vytvorili svoj špecifický štýl, ktorý ďalej vylepšujú a až na drobnosti ho zvládli parádne. Možno viac života v leveloch by nebolo na škodu ako aj hlbšie schopnosti a vylepšenia. Okrem toho ťažko niečo vytknúť a prichádzajúci Sniper: Ghost Warrior bude mať čo robiť, aby sa vytiahol na túto kvalitu. Ale ten už bude ladený mierne odlišne.

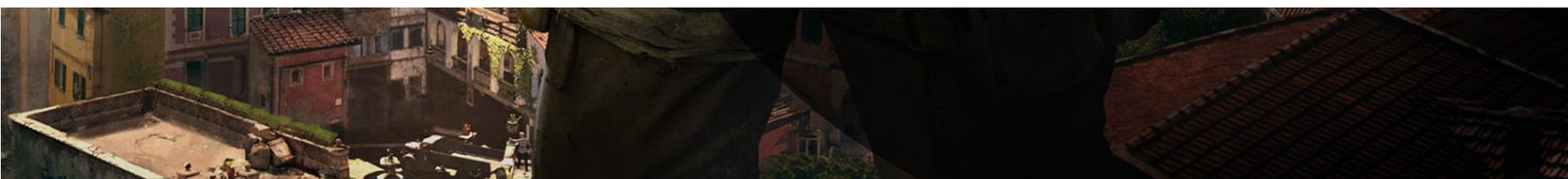


+ kvalitné a rozsiahle mapy
+ dobre dotiahnutá hrateľnosť
+ kooperácia
+ detailné nastavenia obťažnosti

- len nevýrazné schopnosti a vylepšenia
- predpripravené zbrane pre DLC
- minimálne mestským mapám chýbajú obyvatelia

8.5

PETER DRAGULA





FOR HONOR

SVET RYTIEROV, SAMURAJOV A VIKINGOV

PC, XBOX ONE, PS4 / UBISOFT / AKČNÁ

Po uzatvorenom aj otvorenom beta teste tu máme premiéru novej hry od Ubisoftu plnej mečov, sekier a ďalších historických zbraní. Názov For Honor je vhodný, hoci bitky v hre sú v skutočnosti málokedy čestné, ale prinášajú pôžitok zo súbojov v stredoveku a poriadnu dávku násilia, pri ktorom doslova padajú hlavy. Je to jedna z hier, ktoré si rozhodne zaslúžia nálepku 18 +, a práve preto zláka aj mladších hráčov. No nie je zaujímavá len tým, že sa autori neštítia brutality a krvavých tiel.
Sólo režim a kooperácia ako príprava na veľké zápasy



Pri testovaní hráči skrížili meče v multiplayeri a mnohí záujemcovia sú zvedaví na to, ako dopadlo ťaženie v sólo režime. Hneď prvou dobrou správou je, že kampaň môžete hrať aj v kooperácii s ďalšími tromi hráčmi. Pred vami sa rozprestrie mapa krajiny, kde si môžete zvoliť sady misií za všetky tri prítomné frakcie - stredovekých rytierov, Vikingov a samurajov. Optimálne je hrať v uvedenom poradí, pretože tvoria ucelený príbeh. Ten síce nie je veľmi originálny a nejde do hĺbky, ale príjemným spôsobom vás zoznámi s univerzom a hlavne jednotlivými bojovníkmi. Hoci nie všetkými. Spoznáte rôzne postavy, ich silné stránky aj slabiny. Niektoré sú mocné, ale pomalé, iné naopak veľa nevydržia, ale dokážu rýchlo rozdávať niekoľko rán za sebou.

VYBERTE SI SVOJHO HRDINU

V každej časti príbehu si zvolíte nového hlavného hrdinu alebo hrdinku, avšak niektoré misie absolvujete s inými bojovníkmi z tej istej frakcie. Skutočne nečakajte komplikovaný dej, ide o priblíženie základných pohnútok a vzťahov frakcií a vytvorenie podhubia pre multiplayer. Musíte totiž počítať s tým, že For Honor je primárne multiplayerová hra, a tak jej nemožno zazlievať sotva 5-hodinovú kampaň. Tá je iba predohrou, ktorá ale dokáže skvele navnadiť na boje s inými hráčmi.

Vzhľadom na to, že je singleplayer (kooperácia) iba akýmsi predskokanom, ponúka zaujímavú náplň a nápadité úlohy. Napríklad budete bojovať aj na ľade, ktorý pod vami praská a ak neprebehnete na pevnú zem, utopíte sa. To sa však dá využiť proti nepriateľovi - buď ho rovno sotíte to diery v ľade a je po ňom, alebo ho schmatnete a zahodíte.



BOJE VYŽADUJÚ SKILL

Zažijete aj súboj v provizórnej aréne, kde vášmu oponentovi asistujú vlky. Spočiatku nevyzerajú agresívne, len sa prechádzajú, ale čoskoro zistíte, aké nepríjemné sú ich náhodné výpady. Hlavne keď ste práve uprostred bitky s húževnatým súperom. Mimovoľne mi to pripomenulo scénu z filmu Gladiátor, kde na hlavného hrdinu počas duelu vyskakovali tigre. Okrem toho zažijete aj krátku naháňačku na koni, kde musíte stínať okolitých jazdcov. Budete aj vypaľovať domy, aby z nich neliezli nepriateľské posily, chrániť baranidlo, kým sa nedostane k bráne, klásť jedovaté pasce a, samozrejme, bojovať s bossmi.

Pasáže s rytiermi a Vikingmi sú dostatočne pestré, vo finále so samurajmi akoby už tvorcom dochádzal dych - úlohy sa tam obmedzujú na prosté zabíjanie vybraných cieľov. Avšak je tam aj jedna originálna s agresívnym slonom. Popri povinných zadaniach môžete získať bonusy za zozbierané predmety z rozbitných nádob a preskúmané zaujímavé miesta v okolí.

V ťažení využijete rôzne voliteľné schopnosti. Pred každou misiou si vyberiete dve. Môžu byť pasívne alebo sa aktivujú a priebežne obnovujú. Zlepšujú útok či výdrž bojovníka, zvýšia kapacitu života, dokonca aj umožnia pravidelne sa liečiť, čo je asi najužitočnejší doplnok. Na schopnosti sú určené dva sloty a do tretieho sa uloží predmet nájdený na bojisku s jedným či dvomi použitiami. Umožní vám vystreliť ohnivý šíp alebo na určené miesto nasmerovať strelu z katapultu,





KRÁTKA KAMPAŇ NECHÝBA

položíte na zem zástavu, ktorá lieči spojencov alebo pascu na nepriateľov. V kampani vám rastú príbehové levely a získavate ornamenty, materiály a ďalšie súčasti na úpravy vašej postavy či ikony štítu, ktorý vás reprezentuje aj v multiplayeri. Celkový progres závisí na zvolenej obťažnosti misie s patričným znásobením skúseností. Získate aj hernú menu - oceľ, ktorú môžete využiť na odomykanie úprav postáv a výbavy do multiplayeru.

Nosnou časťou hry sú nepochybne boje na sieti, kde skrížia meče hráči medzi sebou. Režimov je niekoľko, ale po ich vyskúšaní zistíte, že sa v zásade jedná o dve formy s niekoľkými mutáciami. Všade je možnosť bojovať proti (vcelku zdatným) AI nepriateľom alebo uprednostniť živých protivníkov.

V prípade nedostatku hráčov, alebo keď sa niektorí odpoja počas zápasu, sú oponenti tiež nahradení umelou inteligenciou.

Férový boj zažijete v dueli jeden na jedného, kde hra neakceptuje výbavu a nie sú prístupné voliteľné schopnosti. Hráči sa musia spoliehať na svoju šikovnosť a keď označia súpera v strážnom režime, aktivuje sa pokročilý režim boja. Vtedy sa výpady protivníka vykrývajú pohybom myši (páčky) do ľavej alebo pravej strany a hore. Orientujete sa podľa ukazovateľov na náčrte štítu. V kombinácii so štandardným, slabším útokom alebo silnejším, ale pomalším, hráč zaútočí na hlavu alebo boky nepriateľa.



BOJE SÚ ROZDELENÉ NA SEKANIE PEŠIAKOV A SÚBOJE HRDINOV

Okrem toho je možné do súpera vraziť, chytiť ho a zhodiť na zem - alebo ešte lepšie z mosta, pretože vtedy je hneď po ňom. Každá postava má svoje špecifické útoky a kombá tvorené kombináciou klávesov a myši. Aj na PC sa dá použiť gamepad. Tieto techniky sú efektívne, ale rýchlejšie odčerpávajú staminu. Unavený bojovník je zadychčaný a potrebuje chvíľu pauzu, aby dokázal znovu účinne útočiť. No aj v tejto fáze dokáže vykrývať súperove útoky. V krajnom prípade sa dá utiecť a mimo strážneho režimu uhýbať aj formou kotrmelcov.

Pri boji sa zvyšuje ukazovateľ pomsty a keď sa naplní, môžete aktivovať mód odplaty, počas ktorého spôsobujete vyššie poškodenie a máte zvýšenú odolnosť. Ak súpera dorazíte silnejším úderom, môžete ho navyše aj popraviť. Na výber máte dve brutálne zakončenia (ďalšie sa dajú odomknúť za hernú menu). Potom porazeného rozpolíte, oddelíte mu hlavu od tela alebo ho skrvavíte iným násilným spôsobom. A za to ešte získate renomé navyše. V dueli sa bojuje na päť kôl - po troch víťazstvách je jasný šampión. Úspech môžete zavŕšiť aktiváciou emócií, napríklad zdvihnutím rúk nad hlavu.

Podobným spôsobom prebieha aj duel dvojíc, ten už však nemusí byť taký férový. Keď rýchlejší hráč porazí svojho protivníka, spravidla pribehne na pomoc svojmu partnerovi. Zostávajúci nepriateľ potom musí čeliť dvom oponentom naraz. Šikovní hráči však dokážu oživiť svojho zabitého spolubojovníka, ak včas pribehnú na miesto jeho skonania. Súper sa tomu, prirodzene, snaží zabrániť. Hráč, ktorý je dorazený popravou, sa už ale v danom kole oživiť nedá.

Ďalším multiplayerovým režimom je deathmatch, ktorý už zohľadňuje výstroj aj voliteľné schopnosti, len ich treba v každej bitke sprístupniť nahromadením dostatku renomé. Má buď formu eliminácie - duelu štvorčlenných družstiev, kde treba v každom kole pozabíjať všetkých protihráčov, alebo je podmienkou víťazstva v boji, kde už asistujú AI zbrojnoši, získať 1000 bodov. A potom pobiť súperov.



Bežne proti vám stoja aj traja hrdinovia, takže to býva nerovný boj a zriedka sa dočkáte férovej bitky. Tu by bolo zaujímavé, keby hráči zasahujúci do súboja dvojice dostali nejaký postih. Vtedy by si hra zaslúžila svoj názov a prívlastok for honor.

Desiatky ozbrojených pešiakov, ktorí prichádzajú vo vlnách a sprevádzajú obrancov aj útočníkov, sú aj súčasťou režimu zvrchovanosti. V tejto dominancii treba nahrabať body okupovaním a udržaním troch styčných bodov. Hráči pritom môžu poľahky zabíjať zbrojnošov základnými útokmi, ale strážny režim s pokročilou formou boja sa dá použiť výlučne proti nepriateľským hrdinom. Padlí bojovníci po smrti precitnú pričinením spoluhráčov alebo sa samostatne oživujú na určenom bode. Ale len dovtedy, kým jedna strana nedosiahne zvrchovanosť a plnú kontrolu nad bojiskom. Potom už len treba doraziť nepriateľských hrdinov a tí sa už neoživia. No kým bojujú, môžu ešte stále otočiť priebeh bitky.

Z bojov neprofitujú len hráči ale aj frakcia, ktorú si vybrali (nezáleží na pôvode bojovníkov, stále môžete používať všetkých) a potom ju reprezentujú. Pritom môže každý určiť, ktoré územie je stredobodom jeho záujmu. Na základe toho sa mení mapa s ovládanými teritóriami a fungujú tradičné sezóny, ktoré v pravidelných časových intervaloch vyhodnocujú priebeh vojny. Hráč môže plniť aj denné úlohy, kontrakty a eventy, kde po splnení požiadaviek (výhra v x dueloch, obsadenie určitého počtu zón atď.) zinkasuje odmenu. Komu to nestačí, môže si vytvoriť vlastnú hru s ľubovoľným režimom a pravidlami, no tá už sa nepočíta do vojny frakcií.

Slušný priestor dostalo vylepšovanie hrdinov a ich výbavy. Prakticky všetko, vrátane úprav postáv, ktorých je v základnej hre 12, sa dá odomknúť prostredníctvom hernej meny z bojov. Brnenia a zbrane (aj ich jednotlivé časti, napr. poriská) ukoristené v multiplayeri môžete meniť na makete postavy. Všetky veci sa líšia parametrami, napríklad rýchlosťou regenerácie staminy, odolnosťou pri obrane atď. Prebytky rozoberiete a získate z nich materiál (pre každú frakciu iný), ktorý môžete použiť na vylepšenie tých zbraní a vecí, ktoré používate. Okrem toho sú k dispozícii aj vizuálne zmeny, ktoré ovplyvňujú vzhľad prilby, brnenia, menia farebnú schému vybavenia, ornamenty a nakreslené či tetované symboly.

Obsah multiplayeru je nateraz slušný, ale časom to rozhodne stačiť nebude. Nie sú potrební noví bojovníci - aj tak bojujete len s jedným až tromi favoritmi, ktorých si vylepšujete. Ale určite by to chcelo nové mapy a tiež režimy, pretože tie doterajšie sú vlastne len štandardné a navyše dosť podobné. No čo naozaj zamrzí, je nestabilita multiplayeru. Po uzatvorených testoch aj otvorenej bete, kde si zabojovalo viac ako 6 miliónov hráčov, sú problémy so servermi v kompletnej hre trochu prekvapivé. Priamo v boji som zaznamenal ťažkosti len ojedinele, komplikácie však pomerne často nastanú v lobby a pri hľadaní zápasu.



V MULTIPLAYERI SA BOJUJE O ÚZEMIA

Je jedno, či je podľa údajov daný režim vyťažený alebo aktivita komunity nízka, niekedy má hra problém s vyhľadávaním hráčov, a dokonca vypisuje chybové hlásenia. Vzápätí vás však niekde pripojí, občas so svojským rozvrhnutím bojovníkov a botmi aj na frekventovaných PvP mapách. Niekedy sa ukazujú aj ospravedlnenia za zdĺhavé reakcie serverov, čo pôsobí ešte horšie - možno by ste si to totiž až tak často neuvedomili, keby vás na to sami autori neupozornili. A potom neviete, čo si o tom máte myslieť. V niektorých režimoch sa mi podarilo pripojiť až po pár pokusoch, avšak nemôžem povedať, že by som mal dlhodobý problém dostať sa do zápasu. Každopádne matchmaking a servery ešte nie sú celkom OK a Ubisoft by im mal venovať pozornosť.

Na druhej strane však treba pochváliť audiovizuálnu stránku hry. For Honor vyzerá výborne. Aj na stredne výkonnej PC zostave hra plynule beží na extrémnych nastaveniach a pri 60 fps. To sa dnes často nevidí. A skutočne to vyzerá úžasne - či už kvalitne spracované prostredia a efekty, alebo mnohopočetné boje hrdinov a zbrojnošov, ktorí na seba narážajú v otvorených konfliktoch. A pohyby sú skvelé, krásne sa dajú rozlíšiť štýly jednotlivých bojovníkov, hoci napríklad valkýra so štítom a oštepom pôsobí skôr ako bojovníčka zo starovekého Grécka. Inak je však skvelá. V boji vidíte aj rany a poškodenia brnení a hoci po čase miznú, vyzerá to dobre. V strážnom režime so zameraným protihráčom má obrazovka zúžený horný a spodný okraj, takže viete rozlíšiť postoj vašej postavy. Ozvučenie je na úrovni a boj je ešte dramatickejší vďaka hudbe s rytmickým bubnovaním, ktoré sa hodí najmä v dueloch.

For Honor je kvalitná akcia zameraná na boje v stredoveku, ale zatiaľ trpí určitými neduhmi, ktorým sa pri premiére nevyhne väčšina multiplayerových hier. A svoje vieme aj o tituloch od Ubisoftu. Pravdou je, že tvorcovia ponúkli prekvapivo pestrú, i keď nie rozsiahlu ani do hĺbky prepracovanú kampaň v sólo režime aj kooperácii. Ale iba kvôli nej si hru určite nekupujte, For Honor je primárne multiplayerová vec a je to cítiť. No práve online zložka hry zatiaľ paradoxne ťahá za kratší koniec. Súbojový systém je skvelý a všetko krásne vyzerá, ale chce to stabilnejšie servery a viac pestrejších herných režimov. Tvorcovia nám ich sľúbili, takže snáď sa dočkáme. Duely severanov, samurajov a rytierov však nepochybne majú svoje čaro aj osobitý štýl, vďaka čomu si hra nájde dostatok chrabrých (alebo prinajmenšom krvilačných) bojovníkov.



+ efektívny súbojový systém
+ pestrá náplň misií v sólo režime aj kooperácii
+ odlišné štýly a kombá jednotlivých bojovníkov a frakcií
+ duely a veľkoplošné boje v sieťovej hre

- technické problémy v multiplayeri
- nevyladený matchmaking
- zatiaľ málo máp a režimov

8.5

BRANISLAV KOHÚT





FIFA 18

FUTBALOVÝ PRÍBEH POKRAČUJE

PC, XBOX ONE, PS4 / EA SPORTS / ŠPORT



Sú herné série, ktoré dokážete takmer celé obsiahnuť v jednom slove. Pre sériu FIFA by to v posledných rokoch bolo slovo „konzistentnosť“. Prišiel prechod na ďalšiu generáciu konzol, nový engine, prechod na ďalší, pridanie ženského futbalu a mnohé ďalšie zmeny, no každý ročník sa tak nejako držal nastavenej latky, výrazne ju nepodliezal, no ani nepreskakoval. Hráči tak vždy vedeli, čo vlastne s každým ďalším ročníkom dostanú, aj keď sa vlastne každý hral trošku inak. A ak si myslíte, že nie, skúste si ich dať viacero hneď po sebe. Všimnete si zmeny v prihrávkach, v spracovaní lopty, v pohybe hráčov a podobne. Futbal samotný bol v hre však naozaj konzistentný.

EA Sports chcú, aby bola FIFA párty hra. Samozrejme, nie v zmysle nejakej kompilácie minihier či karaoke titulu. Chcú však, aby ste si k hre mohli sadnúť s priateľmi, rozdeliť si ovládače, tímy (alebo aj pozície) a hneď sa zabaviť bez toho, aby ste strávili dni osvojovaním si herných mechanizmov. Tým nechcem naznačiť, že by FIFA sérii chýbala hĺbka. Tá tu je a naozaj potrvá, kým sa hru naučíte poriadne hrať, no prístupnosť je výrazným faktorom. A to platí aj pre aktuálny ročník FIFA 18.

Druhým faktorom, ktorý má na túto konzistentnosť výrazný vplyv, je umelá inteligencia. Aj keď sa všetko okolo mení, umelá inteligencia zostáva vždy veľmi podobná. Raz je agresívnejšia, inokedy menej, no jej herný prejav sa nemení. Aj FIFA 18 vďaka tomu veľmi pôsobí ako jej predchodcovia. Ak by som mal byť konkrétny, je to práve umelá inteligencia v defenzívnej fáze, ktorá si odvedie svoju prácu (a to dokonca veľmi dobre v čistých zákrokoch), ale chýba jej iskra, futbalovosť. Pri hre dopredu to je lepšie, aj hráči tam majú svoje osobnosti (a Robben vám málokedy prihrá). Umelá inteligencia nie je ani ťažká, ani ľahká, nie je ani zlá. Je len dosť strojová, vďaka čomu majú aj naozaj rôzne tímy rovnaký herný prejav ako v línii stopérov, tak aj pred šestnástkou. Rozdiel si všimnete naozaj až pri ikonických hráčoch.

A tu by som asi s negatívami skončil. Áno, FIFA 18 je podobná predchodcom v tom, že sa dá hrať okamžite. Áno, FIFA 18 je podobná predchodcom aj strojovým herným prejavom umelej inteligencie. Vo všetkom ostatnom ale prináša zmeny, ktoré z nej robia najzaujímavejší ročník snáď od prechodu na túto generáciu. Pocit lopty je iný. Akoby bola ťažšia, vďaka tomu si musíte chvíľku zvykať na jej správanie.





Upravené boli aj prihrávky, zvlášť tie do behu si vyžadujú oveľa viac citu, čo sa týka smeru a aj sily. Centre sa tu dočkali asi najmenších zmien. Respektíve, ak máte ešte „v rukách" predchádzajúci ročník, tu pri centroch budete mať veľmi podobný dojem, bez toho, aby vám niečo pripadalo výrazne iné.

EA Sports zapracovali aj na animáciách rôznych akcií a pohybov, ktoré pôsobia oveľa prirodzenejšie. Či už je to beh, prvý dotyk s loptou, strela, zákrok, všetko to pôsobí vernejšie a navzájom sa to ovplyvňuje. So zmenou lopty sa zmenil aj dojem z prvého dotyku, kedy budete mať zo začiatku pocit, že ju musíte dlhšie alebo pracnejšie spracovávať, ak to teda nie je prihrávka na volej, či do behu. Spracovanie, samozrejme, spomalí hráča, zmení momentum a aj smer jeho pohybu. To pocítite pri prudkých kolmiciach za obranný rad, z ktorých mohol byť krásny protiútok, no keďže ste prihrávku poslali nie práve ideálne, hráča to spomalí, prípadne mu lopta aj odskočí a zrazu vás odzbrojí stopér.

Firme vždy šlo o vysoké produkčné hodnoty, čo najlepšiu prezentáciu a aj vizuálnu autenticitu, čo osemnástka len potvrdzuje. Dianie na štadiónoch vás strhne. Je dynamické, akoby ste sledovali zápas v telke (nie z našej pivnej ligy, kam chodí na zápasy 5 divákov) a napomáha tomu aj naozaj dobré spracovanie niektorých známych štadiónov, napríklad Allianz Arena. To je doplnené veľmi dobrou prácou kamery pred zápasmi, dokonca aj počas nich si dokážete jednu akciu naraz pozrieť z niekoľkých uhlov a nechýba ani oficiálna grafika niekoľkých európskych ligových súťaží, čo ďalej zlepšuje dojem z autenticity.

Pri vizuálnych kvalitách ešte zostanem, keďže to je oblasť, kde EA vo svojich tituloch boduje. FIFA 18 rovnako ako predchádzajúci ročník beží na Frostbite engine. Animácie pohybu, prípadne grafiku na štadiónoch som už priblížil a niečo z toho si môžete obzrieť aj na obrázkoch naokolo. Na hru sa celkovo pozerá veľmi dobre a dobre sa aj hýbe. Čo sa týka hráčov, tí sú spracovaní dobre. Ešte lepšie v prípade, keď patria medzi svetové hviezdy, či sa objavujú v príbehovom režime, kedy sú modely takýchto hráčov spracované oveľa detailnejšie. Netreba snáď dodávať, že pre príbehový režim títo hráči prepožičali aj svoje hlasy a pri hraní vám do uší hrá opäť skvelá hudobná kompilácia.

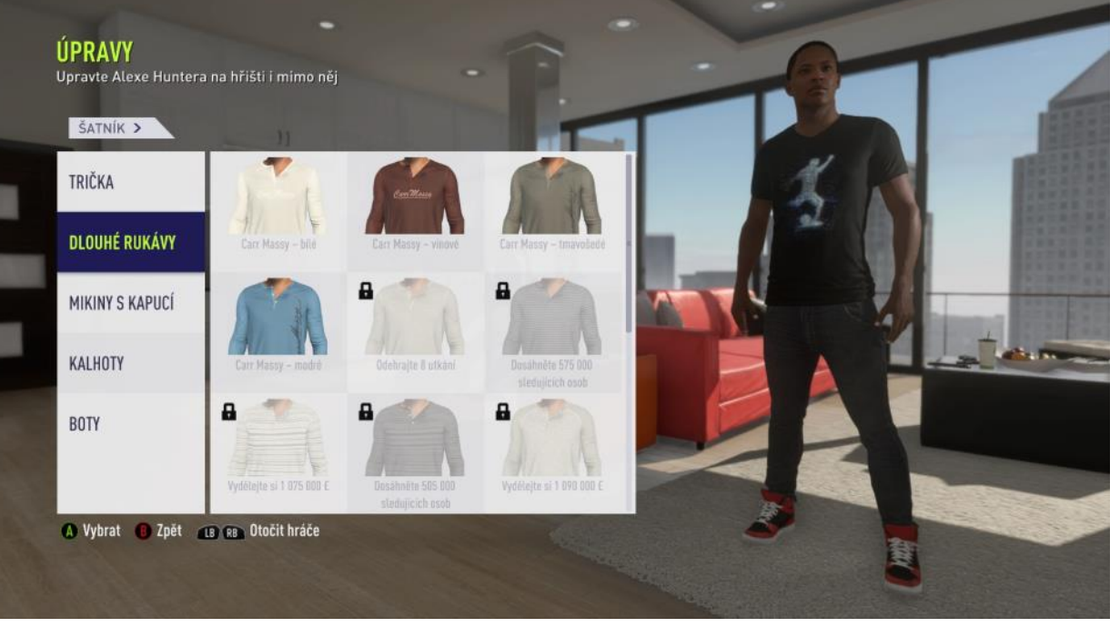


Už spomínaný príbehový režim tu zažíva veľký návrat a s ním aj mladý futbalista Alex Hunter. Ak ho nepoznáte, musím vás odkázať na recenziu FIFA 17. Z nej si ho do osemnástky môžete rovno importovať, či začať s vopred pripravenou pozíciou, ak ste 17 nehrali. Alex už nie je chlapcom, ktorý má na dosah svoj sen. V minulej sezóne raketovo vystrelil a teraz musí dokázať, že na to naozaj má. Samozrejme, s vašou pomocou. Stretávate sa s ním v Brazílii na dovolenke, kde si musíte pripomenúť, že futbal je v prvom rade krásna hra. Potom ale treba opäť naskočiť do tréningového tempa, lebo Premiere League čaká. Nebude to však taká prechádzka, ako by ste čakali.

V recenzii predchádzajúceho ročníka som The Journey prirovnal k dobrému športovému filmu, aké sa v posledných rokoch z kino plátien vytratili. Dobré športové filmy ale tu a tam pokračovali nešťastnými dvojkami, čomu sa však tu autori hry, našťastie, vyhli a ponúkli ešte zaujímavejší príbeh. A ako asi tušíte, veci veľmi skoro začnú ísť z kopca. Nejde to v schéme filmovej série Goal!, ktorá sa možno trochu odrazila na predchádzajúcom príbehu. Alex si veci tak trochu pokazí sám. Nemusí sa vrátiť na začiatok, no musí svoje kvality dokázať niekde inde, trošku iným spôsobom.

Opäť vás tak čaká zaujímavá futbalová púť, ktorá sa postará o to, aby ste sa neustále mali kam posúvať a nespadli do stereotypu. Dostanete sa na miesta, kam by ste možno zavítať nechceli, no máte sa tam čo naučiť. Nesmie chýbať obligátne zranenie, ktoré by sa už síce dalo považovať za klišé, no hra ho zvláda veľmi dobre. No a rad príde aj na nečakanú a dobre spracovanú rodinnú drámu, niekoľko silných príhovorov trénerov a pár naozaj vydarených momentov. Je tu navyše aj niekoľko prekvapení, z ktorých prezradím len toľko, že Alex nemusí byť jediným, za koho si v príbehu zahráte.

Príbeh tiež prináša niekoľko kľúčových bodov, kedy určujete jeho smer a závisí na vašich rozhodnutiach. Niekomu môžete pomôcť, či sa na neho vykašľať. Priebeh ale ovplyvňujú aj iné veci. Napríklad vaše správanie, či sa budete vyjadrovať s pokorou, alebo povýšene. Niečo vám získa fanúšikov, iné zas priazeň trénera. A príbeh vlastne formujete aj vaším herným prejavom. Nebude sa vám dariť a môžu vyhodiť trénera a sezónu ukončíte bez trofeje.
K príbehu by som mal vlastne len dve výhrady. Prvou je už jasne naznačené pokračovanie v ďalšom ročníku. Druhou je fakt, že aj keď je Cristiano Ronaldo skvelý hráč, nie je dobrý herec. To isté aj Thierry Henry a ďalší.



Tam pribudlo niekoľko zaujímavých zmien, ktoré sa týkajú najmä zmlúv, konkrétne vyjednávania o nich, ktoré teraz beží v engine (a preto nie je vo verzii pre Nintendo Switch). Vyjednávanie rozhodne nie je na úrovni Football Manager série, ale určite je spracované hlbšie a lepšie. Veľká je taktiež ponuka rôznych licencií, či už sú to tímy, hráči alebo ligové súťaže. Opäť tu nájdete licencie aj na reprezentačné výbery ženskej ligy, ktorá je teraz navyše veľmi pekne využitá, keďže v rámci nej tu môžete konečne odohrať aj niečo viac ako turnaj a je to tu zakomponované naozaj elegantným spôsobom.

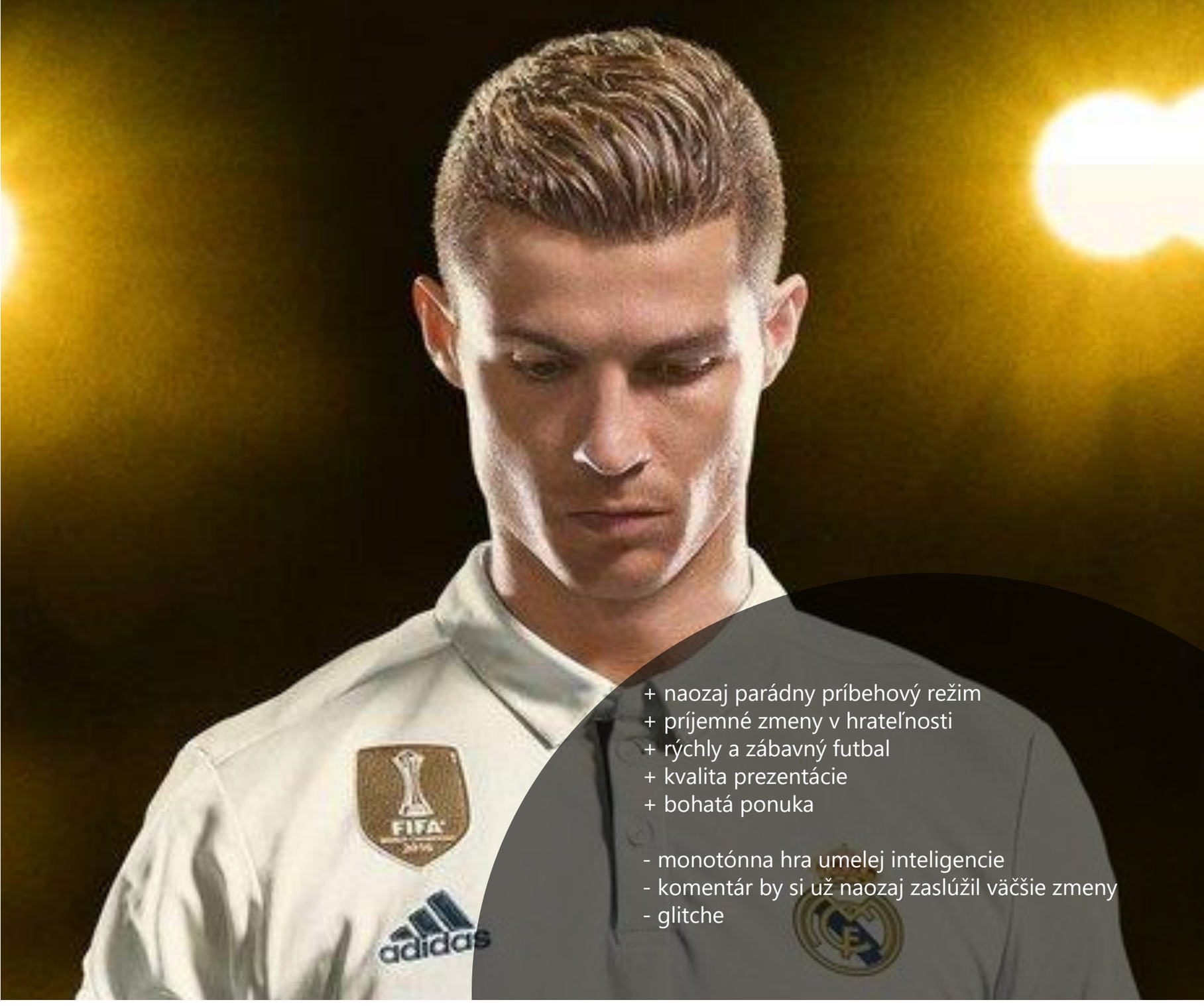
Naopak poteší dynamika rôznych úloh naprieč šiestimi kapitolami a aj napriek vášmu postu nie sú len o strieľaní gólov. Zaujímavo to neskôr osviežuje súhra s útočným partnerom podľa vášho výberu a opäť sa vracia nutnosť tréningov, ktoré vám vedia zabezpečiť miesto v základnej zostave a tiež zlepšujú štatistiky. Tie si môžete zlepšovať aj používaním nazbieraných skúsenostných bodov v rámci stromu, kde môžete rozvíjať schopnosti zakončovateľa a aj tvorcu hry. Alex sa navyše môže stať súčasťou vášho tímu FIFA Ultimate Team, a práve na tento režim sú naviazané aj mnohé odmeny za splnenie úloh v priebehu príbehu. Ten dorazíte za také 3 večery pohodového hrania, čo je možno aj viac, než vám dajú niektoré moderné FPS.

FIFA Ultimate Team je už pravdepodobne najsilnejším režimom v sérii a nezáleží na tom, či v ňom hráte online, alebo offline. Snúbi v sebe zbieranie kartičiek a tradičný FIFA futbal. Na začiatku získate vstupné balíčky, z ktorých si viete vystavať svoj úvodný tím. Dôležitá je súhra, ktorú dosiahnete umiestnením hráča na vhodný post a tiež spoluhráčmi okolo. Potom získavate kartičkami aj tréningy, zmluvy alebo aj liečenie zranených hráčov a ďalšie predmety. Ďalších hráčov si môžete kupovať a prísť tak ku hviezdam. Naozaj je tento režim o tom, aby ste si vystavali svoj Ultimate tím, k čomu vám môžu pomôcť aj mikrotransakcie. Súperiť môžete proti umelej inteligencii alebo proti hráčom online.

Okrem toho nechýba naozaj pestrá ponúka offline aj online režimov, kde nájdete ako krátke/rýchle režimy, tak aj dlhodobé. Napríklad si tu môžete rozbehnúť vlastnú kariéru, a to ako kariéru trénera, tak aj kariéru samotného hráča.

Bohužiaľ, ani v tomto prípade sa EA Sports nevyhlo už tradičným glitchom, ktorých som tu síce zatiaľ neobjavil veľa, no stále tu sú. Nič čo by výrazne kazilo hru, no určite vás nenadchne, keď sa v oslavnej animácii po strelení gólu prelínajú modely dvoch rôznych postáv – hráča a usporiadateľa. Taktiež škoda, že spolu EA Sports tímy bližšie nespolupracujú. NHL tento rok prinieslo niektoré veci, z ktorých by aj FIFA mohla pekne profitovať. V zásade to ale nie je hra, v ktorej by vám malo niečo prekážať. Možno až na komentár, ktorý je stále mimo príbehu dosť všeobecný a aj keď tu a tam ukáže silné stránky (napríklad pri komentovaní ženského zápasu), časom vám trochu pôjde hore krkom a hláška o tom, ako Holanďania prišli s herným systémom 4-4-2 v angličtine je akousi obdobou českého „mladičký Španěl Fabregas“.

FIFA 18 je rýchlejšia, dynamickejšia, presnejšia, vernejšia a aj taktickejšia. Zároveň je jasne odlíšiteľná od konkurencie Pro Evolution Soccer, aby si našla trochu iné publikum, ktoré ide do futbalovej hry nie kvôli tomu, že chce pomalšiu a taktickú simuláciu, ale zábavné zápasy, kde sa hra prelieva z jednej strany na druhú. Zmeny v hrateľnosti zistíte v momente, keď rozdáte prvé prihrávky a rozhodne vás potešia. Nedostatky tu, samozrejme, nejaké sú, no hru veľmi vysoko ťahá naozaj dobrý príbehový režim a tiež hromada obsahu. Keď sa to všetko zráta, máme tu vo výsledku naozaj najzaujímavejší ročník za niekoľko posledných rokov, ktorý má čím osloviť ako nových hráčov, tak aj tých skúsenejších.

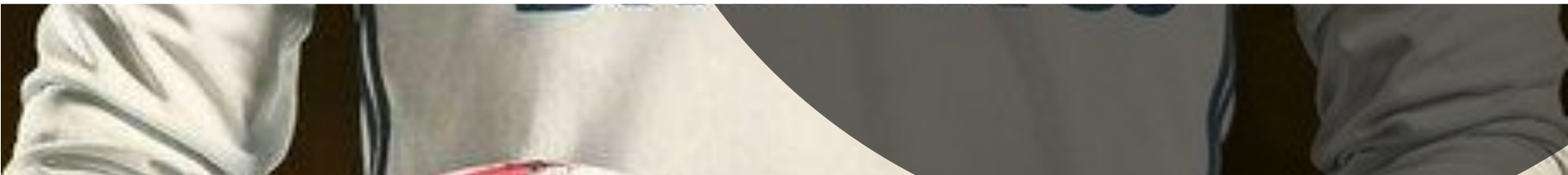


+ naozaj parádny príbehový režim
+ príjemné zmeny v hrateľnosti
+ rýchly a zábavný futbal
+ kvalita prezentácie
+ bohatá ponuka

- monotónna hra umelej inteligencie
- komentár by si už naozaj zaslúžil väčšie zmeny
- glitche

8.5

MATÚŠ ŠTRBA





TOTAL WAR WARHAMMER 2

WARHAMMER SVET SA ZMIETA VO VOJNE

PC / CREATIVE ASSEMBLY / REALTIME STRATÉGIA

Sériu Total War od Creative Assembly si spájame predovšetkým s jedinečnými historickými stratégiami. Minulý rok ale všetko zmenilo obľúbené fantasy univerzum, ktoré so sebou do hry prinieslo aj rôznorodé bytosti a mágiu. Po niekoľkých mesiacoch, ktoré autori vyplnili sťahovateľnými prídavkami k prvej časti, tu teraz máme Total War: Warhammer II. Boj fantastických tvorov pokračuje.

Tentoraz dostali v hre priestor štyri rasy. Impérium, trpaslíkov, zelenokožcov a ďalšie frakcie, vrátane barbarov, v dvojke nahradili vznešení elfovia, temní elfovia, jaštery a potkaní skaveni. To sú hrateľné rasy, ktoré vám hra dá k dispozícii, ale tie predošlé sa nestratili a budú to vaši potenciálni spojenci a nepriatelia v novej kampani. Tá sa točí spolu s vírom, ktorý bol vytvorený, aby pohlcoval magické prúdy a oslaboval démonov. Lenže táto ochrana poľavuje a môže za to dvojchvostá kométa, ktorá sa zjavila na oblohe. Zatiaľ čo isté rasy v tom vidia hrozbu, ďalšie vnímajú daný stav ako príležitosť na zvrátenie stavu vecí. Tentoraz teda nejde len o obligátne ovládnutie stanoveného počtu území, ale o niečo oveľa významnejšie.

Príbeh, ktorý je individuálny pre každú rasu, je teda zaujímavejší, keďže nejde len o prosté dobýjanie, ale komplexnejší progres opäť doplnený aj sprievodnými úlohami. Zadania sú síce štandardné (zmocniť sa určeného regiónu, osvojiť si konkrétnu technológiu, uzavrieť spojenectvo atď.), ale predsa len to dáva celému vášmu snaženiu hlbší zmysel. V úvode zvážte, ktorú rasu aj šľachtica si vyberiete (dvaja pre každú rasu) pretože aj to ovplyvňuje obťažnosť kampane, ktorú si inak môžete nastaviť. A môžete mať problémy už v prvých ťahoch na novej globálnej mape.

Voľba rasy nie je len kozmetická. Samozrejme, každá strana má svoje špecifické budovy vo svojich sídlach a jednotky, ktoré produkujete a vedú ich do boja šľachtici, prípadne hrdinovia - tí sú určení hlavne na záškodnícke misie, prípadne prinesú bonus vašej armáde. No okrem toho má každá rasa trochu odlišný štýl hry. Vznešení elfovia sú závislí na vplyve, ktorý okrem iného využívajú aj na najímanie schopnejších šľachticov. Inak sú dostupní len takí, ktorí majú hneď nejakú negatívnu vlastnosť (lenivosť, nešikovnosť...), vďaka ktorej začínajú s postihom pri obrane, horším dohľadom alebo menším počtov krokov pri prechádzaní krajinou.





Pri diplomacii využívajú elfovia dohody a intrigy umožňujúce zlepšiť alebo zhoršiť vzájomné vzťahy medzi rôznymi frakciami, čo sa hodí napríklad na rozbitie jednoty nepriateľov. Špecialitou je špionáž, čo umožní sledovanie území obchodných partnerov.

Mestá jašterov sú prepojené neviditeľnou sieťou moci a pri požehnanom trení a plnení špeciálnych misií získavajú obzvlášť silných bojovníkov. Armádu dopĺňajú rôzne dravé potvory, ktoré ale niekedy strácajú sebakontrolu. Temní elfovia šíria nákazu chaosu, využívajú prácu otrokov, ktorých aj obetujú pri obradoch. Môžu vyvolať plávajúcu pevnosť - čiernu archu.

Lojalita ich šľachticov je nestabilná, čo znamená, že keď klesne na nulu, vojvodca vás zradí a môže bojovať proti vám. Tanto problém majú aj Skaveni. Ich sídla vnímajú iné rasy ako rozvaliny, ktoré odhalia svoju pravú podstatu až po preskúmaní. V rozvalinách sa dá založiť nové sídlo alebo hľadať poklady. Skaveni sú pažraví a okrem dostatku financií potrebujú veľké množstvo potravín. Všade, kde sa usadia, šíria nákazu, ktorá v mestách znižuje verejný poriadok.

Na mape krajiny je dôležité expandovanie. Celé územie je rozdelené na provincie, pričom každá z nich zahrňuje plochu s dvomi až štyrmi mestami. Optimálne je zmocniť sa všetkých sídel v provincii, vďaka čomu máte v tomto regióne rozhodujúce slovo a môžete vydávať vyhlášky s rôznymi bonusmi. Rozvoj miest prebieha formou slotov na výstavby budov, ktoré odomykajú nové jednotky ale aj obrady, zvyšujú počet obyvateľov, podporujú ekonomiku a verejný poriadok v provincii. S tým súvisí najímanie šľachticov a následne vojsk (priamo v meste alebo aj mimo neho v táborovom postavení) a technologický strom s odomykaním na seba viazaných vylepšení. To už zrejme dobre poznáte.
Rovnako vám bude povedomý precízny RPG rozvoj vašich šľachticov a hrdinov. Každý z nich má svoje individuálne schopnosti a kúzla, ktoré odomykáte bodmi za vyššie levely postavy. Plus svojim obľúbencom môžete pridať unikátnu zbroj, zbraň, talizman, kúzelný predmet, pojazdné zviera, stúpencov aj prápory. To spolu s vlastnosťami a črtami vyformuje jedinečnú osobnosť. No ako už bolo spomenuté, pri skavenoch a temných elfoch si treba dávať pozor na lojalitu postavy, ktorá môže klesať a vyvrcholiť zradou lídra frakcie.

Nechýba ani diplomatické okienko, kde sa dá pekne vyjednávať s inými frakciami, uzatvárať spojenectvá, pakty, obchodné dohody a podobne. Za zmienku stoja rituály, ktoré vykonávajú na špeciálnom mieste jednotlivé rasy, aby využili energiu víru. Ďalšie frakcie môžu reagovať protichodnými rituálmi alebo vojenským zásahom. Rituály sa dajú prerušiť aj formou intervencie, teda najatými jednotkami, ktoré okamžite zasiahnu, ale nevyznačujú sa veľkou silou. Progres v kampani dopĺňajú predelové scény, ktoré sa dajú kedykoľvek pozerať v prehrávači filmov.

Na bojisku si rozložíte svoje vojská tradične identifikovateľné podľa vlajočiek. Prípadne ešte môžete skúsiť šťastie a získať viac magickej energie na kúzla, ktoré používajú hrdinovia po odštartovaní boja v reálnom čase. Na rozdiel od historických stratégií v sérii sú boje armád sprevádzané práve čarami, ako aj lietajúcimi jednotkami. Zatiaľ čo vojaci sú permanentne v oddieloch, šľachtic, ktorý je na ich čele, vystupuje ako samostatná osoba. Má svoje schopnosti a niekedy kúzla, vojakom v okolí zvyšuje morálku už svojou prítomnosťou. Tu by sme však mohli vytknúť príliš veľkú odolnosť týchto špeciálnych postáv. V minulých Total War hrách síce boli generáli a lídri, ktorí toho (so svojimi pobočníkmi) zniesli dosť veľa, ale nepriateľská presila ich zlomila. No keď jeden šľachtic z Warhammmeru dokáže sám poraziť aj štyri elitné oddiely nepriateľov a uberú mu sotva polovicu života, boje už pôsobia disharmonicky.

K tomu môžeme pridať nevalnú AI nepriateľov, ktorých kroky sú predvídateľné a priamočiare. Zaužívaná taktika protivníka je vysunutie strelcov, s ktorými potom uteká pred vašimi prenasledovateľmi a následne pošle priamo do útoku celú armádu. Príkladom neschopnosti umelej inteligencie je mapa s dvomi úzkymi prechodmi, okolo ktorých je prirodzená bariéra tvorená riekou. Protivník útočí priamo plnou silou na prvý prechod a vám stačí poslať pár oddielov druhou cestou, aby urobili obchvat a nepriateľskú armádu v úžine pricvikli odzadu.





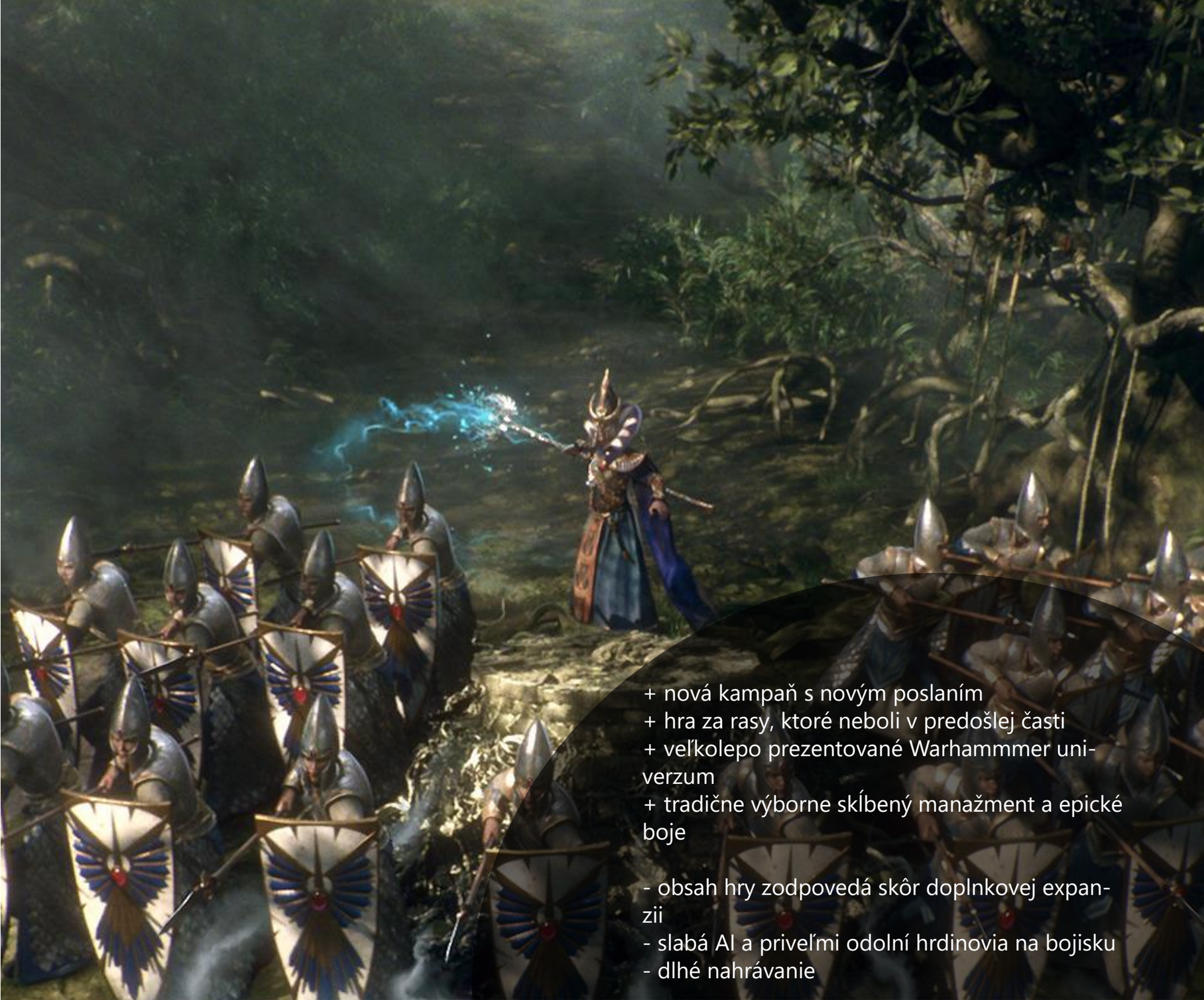
Boje sú stále atraktívnym zážitkom, hlavne sa tam stretnú mohutné armády a unikátne tvory, ale predsa len to nie je taký dobrý balans ako v tradičných historických hrách z Total War kolekcie.

Popri sólo kampani si môžete zahrať aj jej multiplayerový variant s hráčmi proti sebe alebo v kooperácii. A pripravené sú aj samostatné úlohové bitky, kde nájdete vopred nadefinované bojiská s každým z lídrov použitých v ťažení. Alebo si zvolíte vlastné bitky, kde už si podľa chuti vyberáte jednotky a terén. Samozrejmosťou je rýchla bitka, kde sa bez veľkých príprav presuniete na nejaké bojisko. Teraz je dostupný už aj workshop a nástroje pre moderov.

Grafika hry je moderná, no hlavne pri pohľade na mapu ťaženia a z istého uhla na bojisko mi objekty a jednotky pripadali kostrbaté. Mapa, paradoxne práve kvôli množstvu detailov, ktoré tvorcovia umiestnili v teréne, navyše pôsobí trochu neprehľadne. Niekedy je ťažké zorientovať sa, kde sa nachádzajú vlastné a nepriateľské vojská a mestá. I keď čiastočne pomáha zoom.

Predelové scény sú však efektné a pekne dopĺňajú ťaženia. Celkový dizajn hry ako taký je zaujímavý a na vysokej úrovni, rovnako ako audio stránka a hudba.

Total War: Warhammer II je pôsobivý a prináša určité vylepšenia, ale nemusel vyjsť ako plnohodnotná nová hra. Pridáva nejaké rasy a sympatické úpravy na novej mape ťaženia, ale to by sa pekne dalo vydať vo forme expanzie s prijateľnejšou cenou. Tomu nahráva aj fakt, že do hry má byť pridaná ešte jedna kampaň, ktorá majiteľom oboch Total War: Warhammer hier dodatočne sprístupní jednu kolosálnu mapu so starým aj novým svetom. A dúfajme, že to znamená aj všetky rasy z oboch častí. Každopádne Total War: Warhammer má byť trilógiou, takže Creative Assembly bude s rozširovaním obľúbeného univerza ešte pokračovať. Skalní fanúšikovia tohto fantasy sveta teda budú spokojní a výsledné hodnotenie dvojky si môžu zvýšiť. Rovnako aj hráči, ktorí nehrali predchádzajúci diel. A ja osobne sa po zavŕšení tejto fantasy odbočky prihováram za návrat k historickým epochám, ktoré mi k Total War predsa len pasujú o niečo viac.



+ nová kampaň s novým poslaním
+ hra za rasy, ktoré neboli v predošlej časti
+ veľkolepo prezentované Warhammmer univerzum
+ tradične výborne skĺbený manažment a epické boje

- obsah hry zodpovedá skôr doplnkovej expanzii
- slabá AI a priveľmi odolní hrdinovia na bojisku
- dlhé nahrávanie

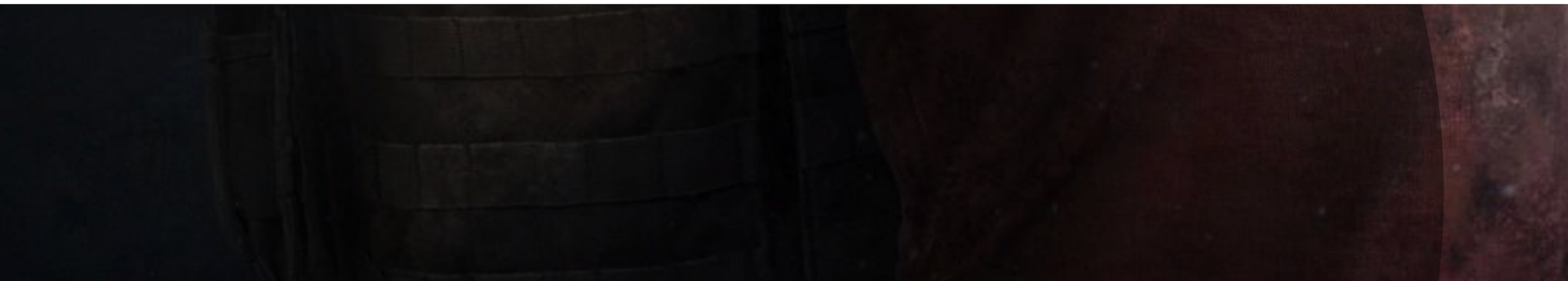
8.5

BRANISLAV KOHÚT



UNCHARTED: LOST LEGACY

PS4 / NAUGHTY DOG / AKČNÁ ADVENTÚRA







Uncharted séria je neoddeliteľnou súčasťou PlayStation už desať rokov. V novembri tohto roka to totiž bude presne desať rokov od vydania prvého dielu na PlayStation 3, ktorý v začínajúcej ére ďalšej generácie pôsobil veľmi sľubne. Do istej miery hre pomohol aj fakt, že šlo o ďalší titul štúdia Naughty Dog, ktoré na prvú konzolu PlayStation prinieslo nezabudnuteľného Crasha Bandicoota a na PlayStation 2 sériu Jak and Daxter. Výrazná zmena žánru štúdiu vôbec neuškodila a s vydaním každého nového dielu Uncharted vývojári prekonávali samých seba a hráčom pravidelne ponúkali kvalitný herný zážitok. Naposledy sme sa dobrodružstva s Nathanom Drakeom dočkali ešte v máji minulého roka, kedy sa do obchodov dostal štvrtý Uncharted a nielen svojím názvom neformálne ukončil celú sériu. Autori však aj napriek tomu sľubovali príbehové rozšírenie, ktoré oznámili koncom minulého roka počas PlayStation Experience.

S oznámením Uncharted: The Lost Legacy nám tvorcovia dali jasne najavo, že sa ďalšieho dobrodružstva s Nathanom Drakeom už pravdepodobne nedočkáme. V The Lost Legacy sa totiž hlavnou postavou stáva známa spoločníčka Nathana z Uncharted 2: Among Thieves, Chloe Frazer. Na dobrodružnú cestu sa teda vydávame tak ako ešte nikdy doteraz a autori z Naughty Dog si museli byť vedomí rizika, ktorému budú kvôli takejto zásadnej zmene čeliť. Nielen zanietení fanúšikovia boli zvedaví, ako bude Uncharted hra bez Nathana Drakea fungovať. Uncharted: The Lost Legacy je tu, mám ho za sebou, a už na úvod musím povedať, že rozhodne nejde o sklamanie.

Od Uncharted: The Lost Legacy pravdepodobne väčšina hráčov čakala menej ako od plnohodnotnej Uncharted hry. Nemyslím len z pohľadu obsahu a dĺžky hry, ale aj čo sa týka kvality, príbehu a samotného spracovania. Predsa len ide o samostatné rozšírenie, do ktorého sa nevkladá tak veľa snahy ako do plného AAA titulu. Po spustení hry na vás v podstate žiadne prekvapenie nečaká. Úvodných prvých pár minút pozná každý, kto videl úplne prvé video z ohlásenia rozšírenia na PS4. Chloe Frazer sa nenápadne prediera cez temné uličky jedného mesta v Indii, ktoré je preplnené vojenskými zložkami.



Dostáva sa až na strechu budovy, kde dôjde k omylu a prichádza prvá akcia. Tá sa začína jednoduchým súbojom nablízko, no veľmi rýchlo sa zmení na poriadnu akčnú scénu, v ktorej sa po prvýkrát ukazuje Chloe v plnom nasadení.

Expanzia pozostáva z deviatich kapitol. Celá hra sa odohráva v Indii, kde sa opäť pokúšate odkryť vzácny poklad. V spomínaných deviatich kapitolách je však skrytá ohromná diverzita prostredí, ktorá je pre Uncharted typická. V jednom momente bojujete v zastavenom meste, o pár minút ste niekde v divočine a skáčete zo skaly na skalu a o ďalších pár minút s pedálom na podlahe ovládate džíp cez kopce plné blata. Niektoré ďalšie lokácie nechcem spomínať, aby som vám neskazil prekvapenie, no vedzte, že sa v istej chvíli vrátite o osem rokov dozadu a taktiež sa vám v hlave obnovia spomienky na The Last of Us. Aj napriek menšiemu počtu kapitol, čo zodpovedá aj kratšej hernej dobe, sa tak máte na čo tešiť.

The Lost Legacy sa vie kvalitou bez hanby postaviť vedľa plnohodnotných dielov. Aj keď ovládate Chloe a nie Nathana, v podstate o tom ani neviete. Chloe zvláda všetko presne tak ako Nathan - dokáže si poradiť so skokmi na veľké vzdialenosti, nemá problém zdvíhať či posúvať predmety (aj keď s pomocou parťáčky Nadine), a už vôbec nezaostáva pri riešení záhad a hlavolamov.



Chloe sa jednoducho vyzná a v každom momente sú na nej vidieť roky skúseností v tejto nebezpečnej práci. Podobnosť s Uncharted 4 je tu teda očividná. Hra sa správa, ale aj v mnohých prípadoch vyzerá rovnako ako posledný diel. Aj keď nie je úplne najvhodnejšie porovnávať hrateľnosť, kedže tá je pri každom titule Uncharted totožná, pri prechádzaní otvorenou oblasťou nejedenkrát skontrolujete konzolu, či v nej náhodou nemáte vložený iný disk. Dizajn úrovní je ale aj napriek tomu vo väčšine prípadov unikátny a skutočne veľmi podarený. Neprejdete niektoré z území bez toho, aby ste sa v niektorej časti nepozastavili na pár sekúnd a nezačali obdivovať majestátne stavby či neprekonateľný výhľad na rozsiahle okolie. Ako som už spomenúl, ani v The Lost Legacy nechýbajú viaceré hlavolamy, ktoré však nie sú nijako extra náročné. Chvíľu sa s nimi potrápite, pričom ak aj narazíte na niečo komplikovanejšie, do pár minút to vyriešite jednoduchým štýlom pokus-omyl.

Príbeh tu taktiež nezaostáva a tvorcovia aj v tomto smere ukazujú, že Uncharted vie fungovať aj bez Nathana Drakea. Naughty Dog však poňali príbeh z úplne iného uhla a veľmi nezasahuje do toho, čo sa dialo v predchádzajúcich častiach série. Aj napriek tomu ale skrýva menšie prekvapenia, ktoré môžu byť námetom pre prípadné pokračovanie. Veľakrát som pri hraní premýšľal nad tým či toto nie je náhodou vôbec posledný Uncharted, ktorý hrám, prípadne či je toto cesta, ktorou sa rozhodli Naughty Dog so značkou Uncharted pokračovať.

Zbraňový arzenál sa tu nijako nezmenil a ak milujete zbieranie pokladov, aj v The Lost Legacy ich na vás čaká celá hromada. Vzhľadom k tomu, že je príbeh The Lost Legacy rozdelený len do deviatich kapitol, bez problémov dokážete objaviť aj dva poklady v jednej miestnosti. Dĺžka hry bola ďalšia veľmi diskutovaná téma v spojení s týmto rozšírením. Predsa len, keď sa autori rozhodli príbehové rozšírenie vydať samostatne, nemôže byť príliš krátke. The Lost Legacy teda pohodlne viete prejsť za sedem hodín - nie je to desať alebo pätnásť hodín ako plnohodnotné diely, čiže ide o pekný stred, ktorý skutočne postačuje. Vám však pri hraní táto dĺžka stačiť rozhodne nebude, pretože aj tých niekoľko hodín je dosť na to, aby vás expanzia dokonale nakazila typickou atmosférou Uncharted hier, ktorej sa nedá len tak zbaviť.

Po technickej stránke je The Lost Legacy spracované veľmi dobre. Hra na štandardnej PS4 beží v 1080p rozlíšení na stabilných 30 fps. No v prípade Pro ide o menšie sklamanie, keďže pri rovnakom snímkovaní konzola renderuje nie natívne 4K, ale 1440p rozlíšenie.

Uncharted: The Lost Legacy je skvelé príbehové rozšírenie pre štvrtý Uncharted. Prvýkrát zobrazuje sériu v úplne inom svetle. Hlavnou postavou je žena, známa Chloe, ktorá však svoju úlohu zvládla veľmi dobre. Hra tak ponúka všetko to, čo by ste od Uncharted hry čakali a ešte o niečo málo viac. Ide o ďalšiu skvelú akčnú jazdu, ktorej najväčšou chybou je, že je len rozšírením a nie plnohodnotnou hrou. Ak ste fanúšikmi Uncharted série, toto rozšírenie je pre vás povinnosťou.

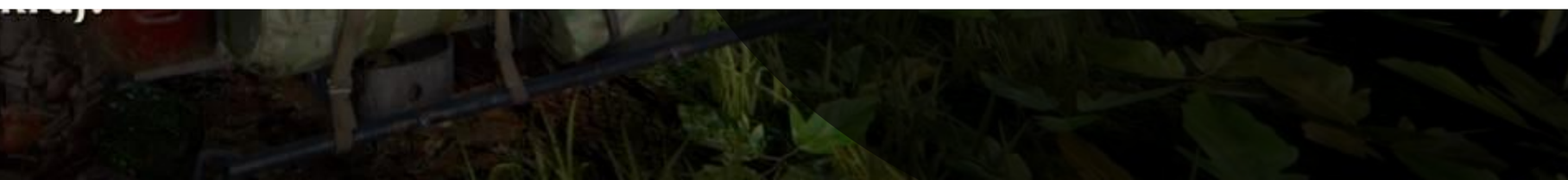


+ Uncharted funguje aj bez Nathana
+ výborná akčná jazda v skrátenej verzii
+ majestátne oblasti len potvrdzujú kvalitný level dizajn
+ skvelé grafické spracovanie
+ multiplayer z Uncharted 4

- sterilné pästné súboje s hlavným záporákom
- otvorená časť mohla ponúknuť viac

8.5

Tomáš Kuník





FORZA HORIZON 3 HOT WHEELS

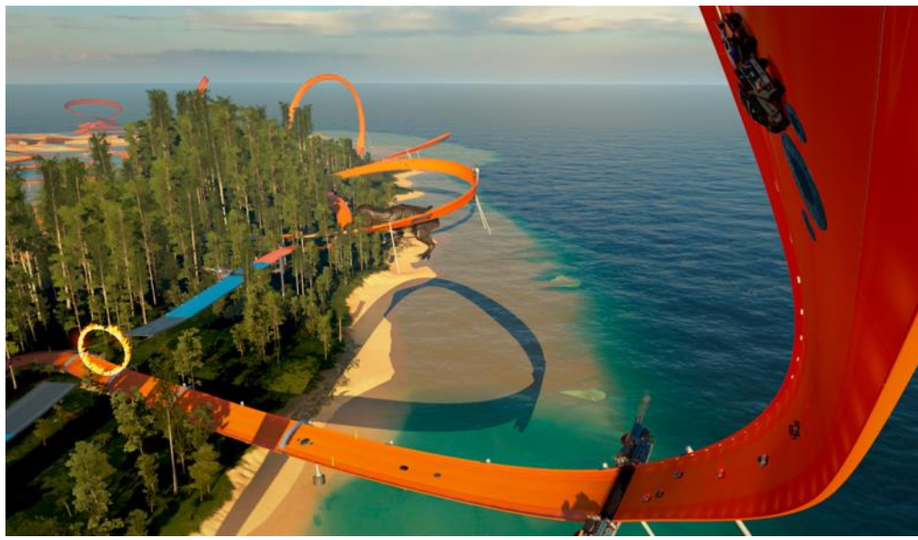
EXPANZIA S HRAČKÁRSKYMI AUTÍČKAMI

PC, XBOX ONE / PLAYGROUND GAMES / RACING

Playground Games sa zbláznili. Ale v dobrom. Rozhodli sa totiž spojiť zdanlivo nespojiteľné. Svoju milovanú sériu Forza Horizon, ktorá je o slobode, istej exotike a voľnosti na jednej strane. A angličáky Hot Wheels na druhej strane, ktoré sú zas o šialených dráhach plných oblúkov a krkolomných zákrut, z ktorých je ľahšie vyletieť ako sa na nich udržať. Po Blizzard Mountain tak posunuli ďalšiu expanziu pre Forza Horizon 3 úplne nečakaným smerom, ktorý možno na prvý pohľad môže vyvolávať trošku rozporuplné reakcie, ale nakoniec funguje možno až nečakane dobre a prekonáva aj svojho ľadového predchodcu.



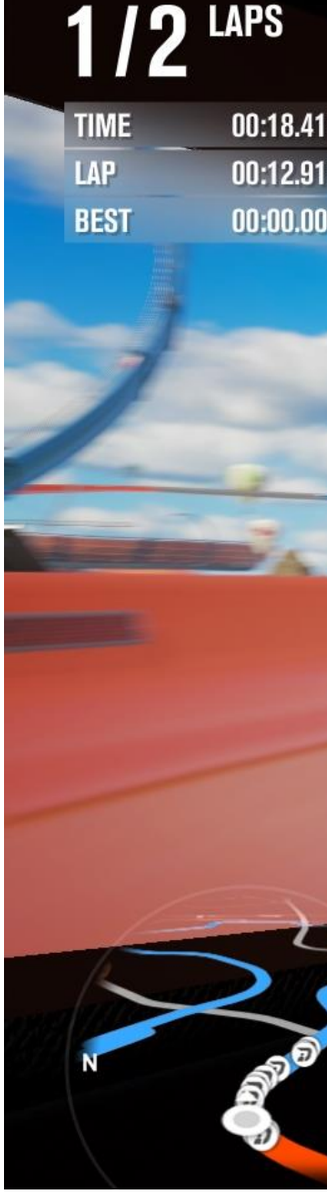
Podobne ako v prípade predchádzajúcich expanzií, aj v prípade Forza Horizon 3: Hot Wheels autori siahli po overenej formulke. Zobrali pôvodné prostredie a pripojili k nemu nový, úplne fiktívny ostrov, na ktorý môžete cestovať zo základnej mapy, aj z Blizzard Mountain. Opäť tak budete cítiť exotický a poriadne horúci závan Austrálie, no musíte sa pripraviť na niekoľko výrazných zmien. Ono to vlastne nie je jeden ostrov. Tých ostrovov je tu hneď niekoľko menších a sú poprepájané sieťou známych oranžových dráh a oblúkov vysoko vo vzduchu, aby ste mali motiváciu držať sa na ceste, keďže pád dole je dlhý a kým pri bežnom jazdení si ho môžete dovoliť, počas pretekov vás môže stáť mnoho pozícií.



Playground Games sa tak vybrali smerom k až hračkárskej arkádovosti. Základná Forza Horizon bola vždy o arkádovom jazdení, ale nie až o takomto. Neznamená to však niečo zlé, len poriadne iné. Vzhľadom na zameranie novej expanzie však musela prísť aj jedna veľká obeta. Musíte sa rozlúčiť s voľnosťou, na ktorú ste boli zvyknutí. A tej je tu asi najväčšia škoda. Skutočne sa musíte takmer výlučne držať rozprestretých dráh, ktoré sa občas križujú, dokonca tu a tam sa dostanete aj na piesok a trávu ostrovov, no toho je málo a všade tak musíte ísť len po oranžovej. Žiadne skratky cez vinice, lesnaté plochy a ani nič podobné sa tu nekoná. Ale nájdete tu obrovských mechanických tyranosaurov. Lebo však prečo nie a ku hre sa to naozaj hodí, aj keď sú tu len na efekt.







PROSTREDIE HRY SA TERAZ ÚPLNE ZMENÍ.

JAZDIŤ

Nájdete tu aj úplne nové prvky, ktoré ale nie sú len na efekt a nie je ich málo. K Hot Wheels totiž neodmysliteľne patria nielen všetky tie oblúky, z ktorých sa vám zatočí hlava, ale aj rôzne boostovacie plošinky, ktoré váš angličák vystrelia dopredu raketovou rýchlosťou. Akurát tu sa to v životnej veľkosti stane s vašim autom, či je to nejaký ultra light špeciál, alebo ťažká muscle kára. Neraz tu tak budete takmer lietať dole hlavou v rýchlostiach bežne atakujúcich 400 km/h a ani sa tomu nebudete čudovať, nakoľko to pôsobí tak organicky a prirodzene. A aj napriek týmto vysokým rýchlostiam sa autorom podarilo hru veľmi dobre vybalansovať, nakoľko vám tie nižšie rýchlosti „len“ okolo 200 km/h nebudú vôbec pripadať pomalé.

Z jazdenia tu máte stále výborný dojem a hra vie tento zážitok ešte viac vyšperkovať už základnými prvkami, ako dynamická denná doba a dynamické počasie. Nemôžete tu čakať žiadne prietrže a ani sneženie ako v Blizzard Mountain, no dážď je v Hot Wheels relatívne bežný. Vyzerá veľmi dobre vizuálne a má aj obrovský vplyv na jazdu. Na čelné sklo vám dopadajú obrovské kvapky a od kolies súperov razia hektolitre vody smerom dozadu, pričom zvlášť so zadokolkami máte problém zvládnuť niektoré prudšie klopené oblúky. A čo sa týka dennej doby, je radosť hrať hru, kde môžete vyraziť ešte za tmy na niekoľko kilometrov dlhý pretek z bodu A do bodu B, kedy zažijete krásny východ Slnka nad ostrovmi a ako sa jeho svetlo odráža od napršaných plôch na gigantických plastových dráhach.



BUDETE PO KASKADÉRSKYCH, ALE PRÍSNE VYMEDZENÝCH TRATIACH

To všetko boli zatiaľ dojmy z tejto expanzie, no pozrime sa na ňu aj rečou čísiel, ktorá pre hráčov vôbec nevyznieva zle. Expanzia síce nepatrí medzi tie najlacnejšie, avšak dostanete v nej viac ako 700 kilometrov ciest, ktoré sú celkovo rozprestreté cez 141 ciest, ktoré môžete objaviť a nebude to také jednoduché, ako to bolo v minulosti. Najmä kvôli tej uzavretosti. Tiež je tu 27 samostatných eventov, 28 šampionátov, 5 bucket list eventov (a ďalšie si môžete vytvoriť sami a zdieľať s ostatnými), 9 rýchlostných pascí, 7 rýchlostných zón, 6 nebezpečných skokov, 7 driftovacích zón, 25 bonusových tabúľ a 1 raritný nález v dobre skrytej stodole. Chvíľku vám to potrvá, kým to všetko prejdete a vyzbierate. A rozhodne to nebude ani chvíľku nuda.

Miernym sklamaním je záverečný event. Volá sa Goliath a čakali by ste niečo epické. Pôvodný Horizon 3 bol zakončený výborne a aj posledný event v Blizzard Mountain mal gule. Goliath je skôr takou odmenou. Je to vlastne jedna pekne dlhá okružná jazda naprieč dráhami ponad ostrovy, ktorú si už len musíte užiť. Samozrejme, súperi vás na nej potrápia, no nie je to nič iné ako ostatné preteky, len dlhšie. Expanzia tiež prináša 9 nových áut a ich ponuka sa rozprestiera od roku 1969 do 2016, pričom medzi nimi nájdete Zondu, Mustang, Jeep Trailcat a ďalšie. Štyri z nich sú Hot Wheels v životnej veľkosti. Mohlo ich byť aj viac, ale stále máte k dispozícii aj zvyšok áut z hry, ktorých je teraz už zhruba 517.



V PONUKE NECHÝBAJÚ ANI KLASIKY

Okrem toho môžete využívať aj všetky ostatné možnosti, ktoré so sebou priniesla základná hra a nájdu uplatnenie na ďalšie dlhé hodiny aj v expanzii. Či už je to takmer bezmedzný vizuálny editor polepov na autá, ich detailné prezeranie vďaka Autovista režimu, vytváranie vlastných eventov s vlastnou témou a pravidlami a ich následné zdieľanie s ostatnými hráčmi a kompletne celé komunitné a sociálne zázemie. Rovnako ako základná hra, aj expanzia hodnotí každú jednu vašu činnosť a porovnáva ju s ostatnými hráčmi. Máte tu bohaté multiplayerové možnosti, kooperatívne hranie a aj kluby (môžete sa pripojiť do nášho oficiálneho Sector.sk klubu). Teraz navyše môžete na niektorých miestach tratí meniť kaskadérske kúsky, ako jedna z nových možností expanzie. Nerobí to veľké rozdiely, ale poteší.

Rádiá hrajú stále rovnako skvelú hudbu, no možno je trochu škoda, že sa s expanziami nerozširuje aj ich ponuka. A aj keď v mojich očiach Hot Wheels stále nedosiahla kvality vynikajúcej a extrémnej expanzie Storm Island, rozhodne má obrovské čaro, ktorým si vás získa. Prináša obrovskú porciu zábavy, ktorú by ste od Forza Horizon série nečakali. Možno si to mohli autori odložiť na poriadnu samostatnú hru, ale aj takto adrenalínové angličáky fungujú veľmi dobre. Ak by som mal nájsť chyby, boli by to len veci, ktoré celkový dojem neťahajú ešte vyššie. Otvorenejších priestranstiev v Horizon štýle mohlo byť viac. Aj Goliath event mohol ponúknuť viac. A podobné malé veci by pomohli expanziu vyšperkovať, aj tak si ale rozhodne zaslúži pozornosť každého hráča základnej hry.

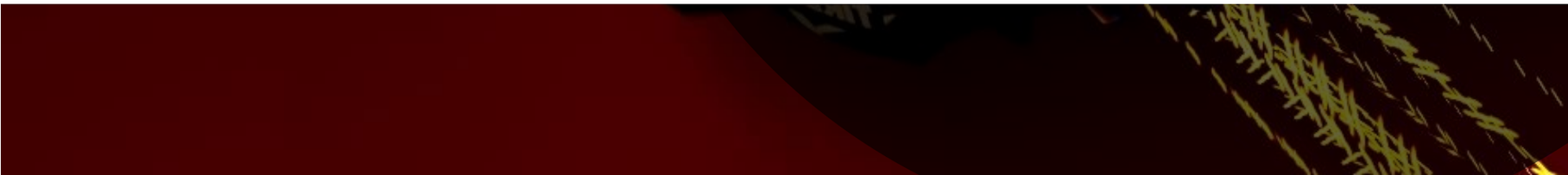


+ obrovské rýchlosti a skvelý dojem z nich
+ krkolomné dráhy siahajúce k oblakom a plné oblúkov
+ slušná výzva
+ stále obrovské možnosti plynúce zo základnej hry, plus pekná porcia obsahu na dráhach

- Hot Wheels áut mohlo byť viac
- otvorenejších priestranstiev mohlo byť tiež viac
- Goliath event je dosť obyčajný

8.5

MATÚŠ ŠTRBA






8.0



GHOST RECON WILDLAND

JEDNOTKA DUCHOV V OTVORENOM SVETE

PC, XBOX ONE, PS4 / UBISOFT/ AKČNÁ



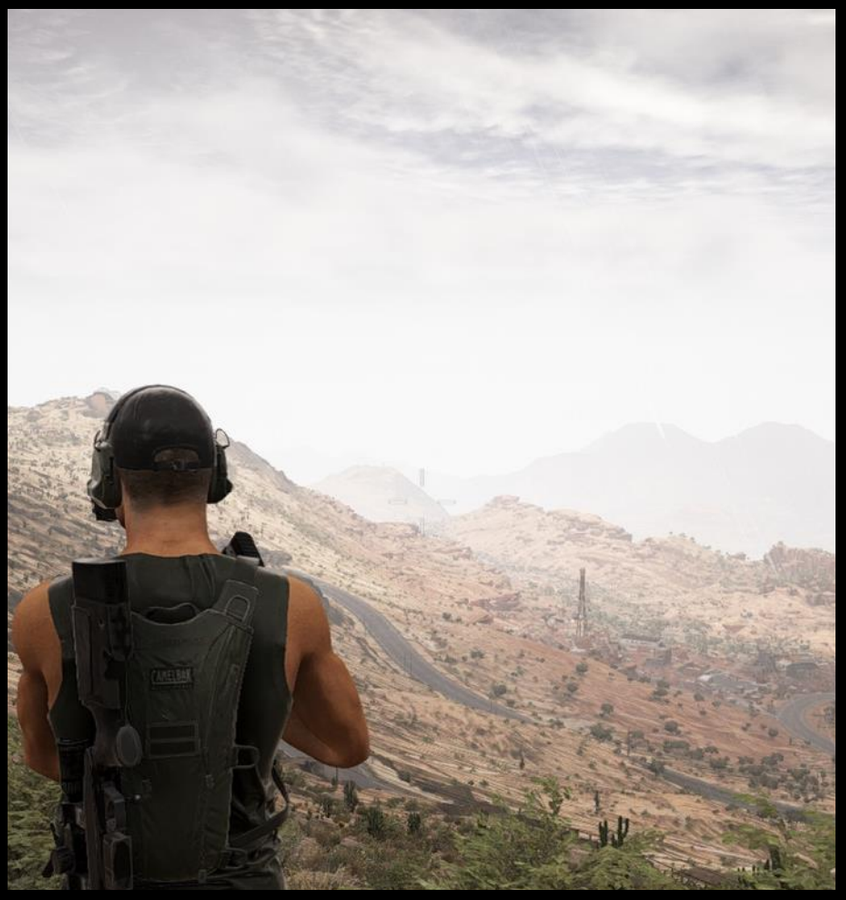
Ubisoft priebežne mení taktickú sériu Ghost Recon podľa aktuálnych trendov a tentoraz v Ghost Recon The Wildlands ju znovu posunul do nového štýlu. Otvorenejšieho, masívnejšieho a kooperačného.

Séria bola pôvodne pomalá, veľmi taktická FPS hra na PC. Neskôr na minulej generácii konzol dostala cover & shoot štýl, viac akcie, zachovala aj isté taktické prvky a celé sa to spojilo v kvalitnej hrateľnosti. Stále však stavala na uzatvorených leveloch, ktoré sa teraz v nej generácii plne otvárajú a prechádzajú do rozsiahleho terénu. Pribúdajú sandboxové prvky a možnosti ovládania vozidiel. Hra tak zachováva svoj taktický štýl, ale pridáva masívne prostredie podobné Just Cause alebo Arma hrám. Štýlom teda balansuje medzi nimi - ani príliš arkádová, ani príliš simulačná.

Wildlands ponúka rozsiahle prostredie v Bolívii, ktoré ovláda drogový kartel. Vašou úlohou bude vyčistiť a oslobodiť oblasť. A to postupne územie po území. Každé územie má svoju históriu, svoj význam v krajine a aj svojho vodcu, ku ktorému sa musíte postupne dostať a zlikvidovať ho. Cez menších sa nakoniec dostanete k hlavnému bossovi kartelu. Samozrejme, nebude to ľahké ani rýchle. Čakajte desiatky hodín hry s tým, že vyčistiť celé prostredie bude aj na viac ako stovku hodín. Bude na vás, či budete hrať sólo, alebo s tromi priateľmi v kooperácii. Ani jedna možnosť nebude zlá a každá ponúkne iný zážitok.

Od hry nečakajte výrazný príbeh. Je to vojna proti kartelu, je to o spoznávaní situácie, jednotlivých cieľov a ich likvidácii. Náležite tomu sa príbeh orientuje len na postupné odhaľovanie informácií, ich získavanie a občasné vypočúvanie zajatcov. Primárne je to sandboxovka, v ktorej si sami vyberiete, čo chcete robiť ďalej, do ktorého územia sa pustíte a ktoré misie splníte. Či pôjdete hlavne po príbehových misiách, splníte vedľajšie misie, alebo budete zbierať bonusové zásoby a zbrane. Najlepšie je nájsť si správny pomer, keďže všetko má určité výhody.

Základ hry je v akcii, vy a vaša jednotka „duchov" sa vydávate na stovky misii a postupne budete ničiť kartel. Popritom budete podporovať rebelov a za zadkom



VITAJTE V BOLÍVII

budete mať miestnu armádu, ktorej sa nepáči vaša prítomnosť. Na druhej strane sa jej však nepáči ani kartel a ak začnú nepriatelia útočiť, armáda zasahuje aj proti nim. Niekedy vám to pomôže a vďaka tomu sa budete môcť sústrediť na svoje misie. Tie budú napríklad vyžadovať získavanie údajov z menšej alebo väčšej opevnenej základne, zničenie zbraní nepriateľa, vyslobodenie zajatcov, získanie dát, zlikvidovanie veliteľov a, samozrejme, vždy na konci daného územia aj elimináciu hlavného bossa.

Mimochodom, bossovia sú rôzni, niektorí zameraní na krvavé vypočúvanie, iní na prevoz drog, ďalší na výrobu, obchod s ľuďmi. Stretnete skutočne zaujímavé postavičky zasadené do nemilosrdného sveta. Veľmi dobre sú opísané a hra vám ich postupne, ako idete po ich stopách, ešte približuje. Nakoniec to je aj základom príbehu, nečakajte tam žiadne hlbšie dejové línie. Ide tu o poznanie nepriateľov a užívanie si akcie. Rovnako ani pri boss misiách nečakajte výraznejšie odchýlky od štandardných misii.



BOJE SÚ TAKTICKÉ S COVER & SHOOT ŠTÝLOM

Väčšinou sa bossovia len skrývajú na zaujímavejších miestach, ale nie je tu hlbší skript ani niečo diametrálne odlišné od ostatných úloh.

Náročnosti misií sú rôzne a často záleží aj od vášho výberu postupu. Môžete útočiť takticky a užívať si likvidovanie nepriateľov po jednom z diaľky, prípade od chrbta potichu nablízko. Priamy útok v hre síce nefunguje, dajú sa však použiť vozidlá. Nájdete vhodný obrnený voz a vbehnete ním do kempu. Vaši kolegovia strieľajúci z okien sa o nepriateľov postarajú. Je to základný postup, ktorý ušetrí čas pri ľahkých úlohách. Priebežne však musíte aj vystúpiť, používať cover & shoot postup, a to pri ostreľovaní desiatok nepriateľov a prípadne aj helikoptérou zo vzduchu. Miestami je to skutočne husté a ak si zvolíte vysokú obťažnosť, rátajte s tým, že budete často zomierať. V misii máte nárok len na jedno oživenie tímom. Druhýkrát už zomierate a aktuálna úloha sa reštartuje, pričom sa objavíte neďaleko miesta útoku.

Niekedy to nie je problém, ale ak máte dlhšiu misiu a začínate ju už desiatykrát, už to môže liezť na nervy. Ale nakoniec je to taktická hra a týmto vám naznačuje, že musíte taktizovať. Ak to nejde vaším aktuálnym štýlom, musíte skúsiť niečo iné, alebo si zohnať lepšie vybavenie a neskôr sa na misiu vrátiť.

Zatiaľ čo je akcia základom, do hĺbky ide vylepšovanie vašich schopností a odomkýnanie zbraní. Preto musíte plniť vedľajšie misie, aby ste získali zásoby potrebné na vylepšenie vašich jednotlivých možností. Napríklad presnejšia streľba, lepšie batérie do drona, padák, väčšia výdrž. Je tu toho veľa a všetko obohacuje hrateľnosť. Rovnako ju obohacujú stále lepšie zbrane a doplnky k nim, ktoré nachádzate v debnách - či už v hlavných misiách, alebo ich lokalitu musíte zistiť pri vedľajších misiách. Zbieranie zbraní a vylepšení je pomalšie, keďže sa ich v každom prostredí nachádza len niekoľko a musíte pracnejšie vyhľadávať miesta, kde sa nachádzajú.

Ale plynule sa v hre vylepšujete a aj cítite, že ste stále silnejší a efektívnejší. Postupne ako pomáhate rebelom, sa vám odomkýna aj podpora od nich, ako je bombardovanie, dostavenie vozidla, posily, odlákanie nepriateľov.

Čo sa týka vozidiel, je tu pekná ponuka každého typu, a to vrátane motoriek, pričom tá terénna je efektívny prostriedok pri presune krížom cez stepi. Z klasických vozidiel sú tu rôzne malé autobusy, štandardné autá, ale aj superrýchle Lamborghini drogových bossov, ale najlepšie sú SUV a džípy. Ideálne je, ak majú primontovaný aj guľomet na streche. Z väčších vozidiel je tu niekoľko typov obrnených transportérov, ktoré sú ideálnou zbraňou na vtrhnutie do silného nepriateľského kempu. Vo vzduchu je to skromnejšie, nájdete tu štandardné menšie helikoptéry alebo masívnejšie transportné, pričom niektoré nemajú zbrane vôbec, iné majú guľomety a pár je ich aj s raketami. Niekde by sa mal dať nájsť aj plne vyzbrojený Comanche. Ponuka lietadiel je najchudobnejšia a zdá sa, že sú tu len dve neozbrojené lietadlá ideálne na presun drog. Z lodí natrafíte na menšie člny, ktoré však využijete minimálne keďže priorita je pohyb po pevnine. Zrejme v budúcnosti budeme vidieť viac rozšírení, žiadali by sa minimálne stíhačky a silné tanky. Okrem toho v zbraniach chýba raketomet.

Ovládanie vozidiel nie je zlé, je lepšie oproti bete a keď ich dostanete do ruky, budete brázdiť prostredie hry bez problémov. Je to jednoduchá arkádová jazda, ale zároveň presne to, čo toto prostredie potrebuje. Zo vzdušných strojov má helikoptéra zvláštne navrhnutý systém zrýchľovania, pri ktorom rovno aj klesá, ale tiež sa na to dá zvyknúť. Oproti tomu je ovládanie pri samotnej akcii jednoduché a intuitívne. Cover & shoot štýl funguje, ostreľovanie je dobre spracované, a to aj so zapracovanou gravitáciou. Jedine boj na veľmi malú vzdialenosť je kvôli uhlu kamery dosť neprehľadný.

Čo výrazne mení hru, je výber singleplayeru alebo kooperácie. Kooperačne si hru určite užijete viac aj keď inak. Zatiaľ čo v single sa môžete zaoberať informáciami a prestrihovými scénami, v kooperácii ide hlavne o akciu a zábavu, na čo je hra aj navrhnutá. V singleplayeri je vhodné spoliehať sa len na seba.

MÔŽETE BOJOVAŤ S AI BOJOVNÍKMI ALEBO KOOPERAČNE





LEN VY A VÁŠ TÍM PROTI CELÉMU KARTELU

Máte síce AI spolubojovníkov, ktorí vedia strieľať, ale ich taktické možnosti sú jednoduché a často sú pomalí a niekde v závese za vami. Ale aspoň nezavadzajú. Čo je zaujímavé, ak ich stratíte, len sa k vám po čase teleportujú. Či už ide o pohyb pešo, alebo autom, vždy sa objavia vedľa vás. Je to dobré pre zjednodušenie hrateľnosti, ale vývojári mohli dať možnosť vypnutia tejto funkcie a ten, kto si na tím nepočká hneď, by musel čakať. kým sa k nemu AI posila nedostaví inými prostriedkami. V kooperácii tento problém nemáte, aj keď ak nehráte s priateľmi, môžete mať ťažkosti, pretože si každý bude robiť, čo chce. Ideálne je hrať s priateľmi, ktorých poznáte, koordinovať sa a postupovať spolu, pretože vtedy budete mať aj najväčšiu palebnú silu.

Ak by vám kooperácia nestačila, neskôr príde free update, ktorý prinesie 4 vs. 4 boje dvoch tímov.

Ak by ste radšej chceli ešte rozšírenia v rámci misií a príbehu, Ubisoft plánuje aj veľké expanzie. Prostredie je masívne a ponúka množstvo možností na rozširovanie.

Celé prostredie hry je mega masívne. Síce nemá rozlohu spomínaného Just Cause, ale je oveľa bohatšie na detaily, mestečká, základne. Spolu to je približne 18x18 km, teda cez 300 km štvorcových. To je dostatok na zachytenie rôznorodosti Južnej Ameriky, od džunglí, cez močiare, rieky, púšte, jazerá a rieky a nechýba soľné jazero alebo zasnežené hory. Je tu všetko a vyzerá to parádne, mení sa deň a noc, prichádza dážď, búrka, hmla. Všetko prebieha pekne plynule aj keď možno až príliš pomaly. Napríklad 20 -minútová noc nepoteší. Niekedy je skutočne temná, ale zas máte svoje nočné videnie, ktoré vám pomôže. Zároveň noc mení aj taktiku útokov, keďže nepriatelia vás nevidia a k tomu im môžete v kempoch aj rozstrieľať svetlá.

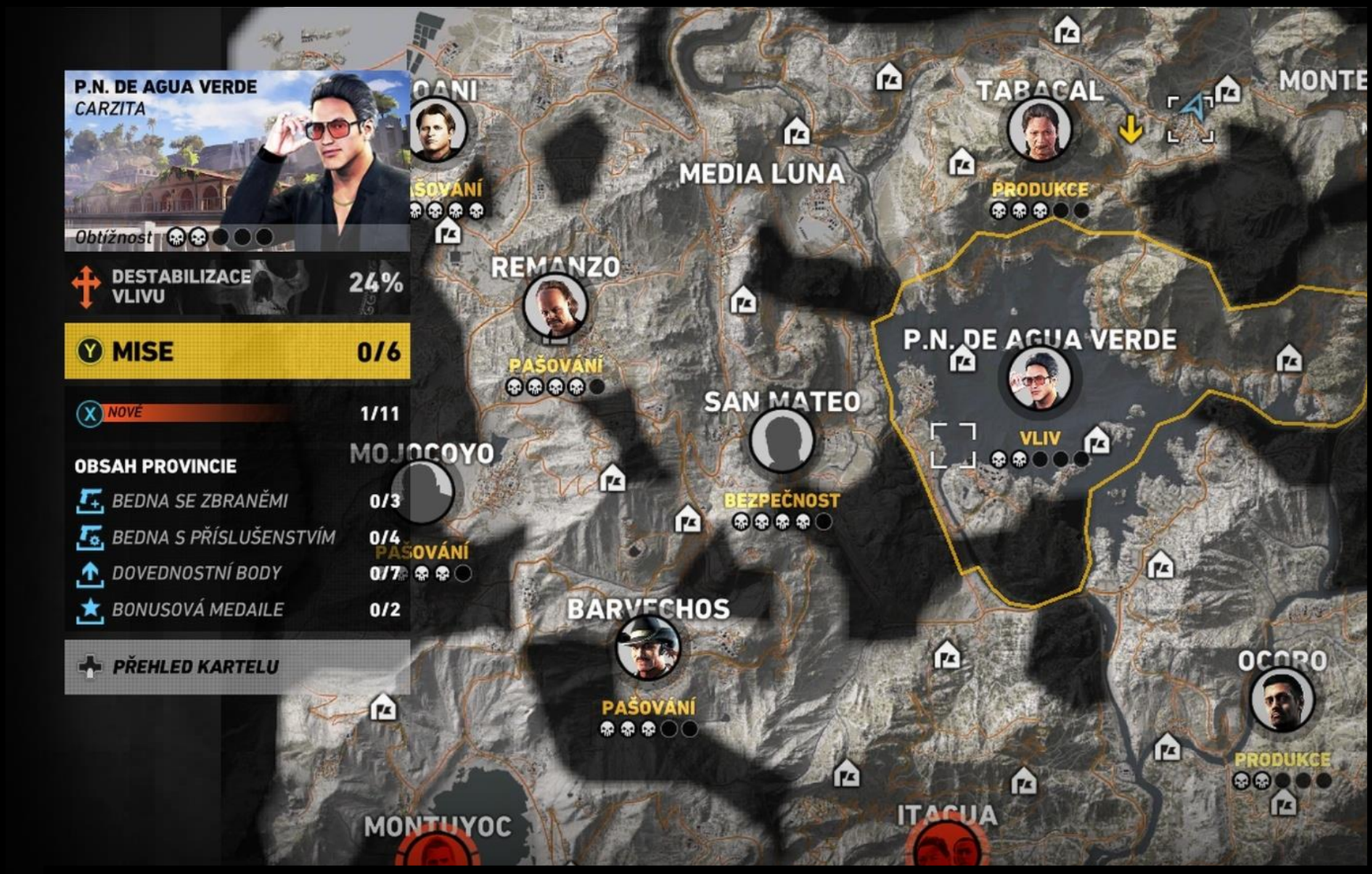


NA PONUKU VOZIDIEL SA NEDÁ SŤAŽOVAŤ

Pre zaujímavosť, mapa je zo začiatku plne začiernená a musíte si ju pekne obehať a zmapovať sami. Tu je napríklad veľmi dobré hneď ukradnúť lietadlo a použiť ho na prelietanie prostredím krížom-krážom. Zaberie to síce hodinu, možno viac (musíte sa pritom vyhýbať raketám a útokom), ale je to veľmi užitočné pre lokalizovanie dediniek a miest, do ktorých budete môcť používať fast travel. Poteší to vtedy, keď budete prechádzať na ďalšie územia, alebo pri rýchlom pohybe v rámci jedného územia.

Vizuálne je to pekné, prostredie ponúka dostatočnú zastavanú plochu, decentnú zaľudnenosť, funguje tu premávka vozidiel, lietadiel a nechýbajú ani zvieratá, vtáky. Vzhľadom na umiestnenie uprostred džunglí tu nie sú veľké mestá, diaľnice, ale väčšinou dedinky, malé kempy, ale aj ozbrojené základne každej frakcie a vily. Nechýbajú letiská, malé prístavy, radarové inštalácie a ani rôzne monumenty. Niektoré budovy a kempy sa síce vzhľadom na rozsiahlosť opakujú, ale nie je to niečo, čo by kazilo dojem z prostredia. Čo skôr môže prekážať, sú rozmanite skaly, ktoré sa ťažko preliezajú, alebo sa medzi nimi môžete zaseknúť či spadnúť. Vtedy neostáva nič iné ako fast travel.

Ozvučením hra nesklame. Pekne počujete zvuk boja, viete ho lokalizovať a nechýba tona nahovorených rozhovorov, od rôznych príbehov vášho tímu, cez množstvo informácii, ktoré vám dáva cez vysielačku vaša spojka, až po rozhovory s nepriateľmi alebo výkriky protivníkov a vášho tímu počas boja. Atmosféru pekne dotvárajú rádiostanice s lokálnou hudbou ako v autách, tak aj z rádií v mestečkách alebo základniach. Do toho sa miesta angličtine so španielčinou, ale našťastie hra je vo všetkých verziách česky otitulkovaná, takže budete všetkému rozumieť



PROSTREDIE JE ROZSIAHLE S MNOŽSTVOM MISIÍ

Postup dopĺňa ešte aplikácia, ktorú si stiahnete na mobil alebo tablet a umožní vám prepojiť sa s vašou hrou, Ponúkne možnosť mať interaktívnu mapu priamo na druhej obrazovke, sledovať posily, informácie o bonusoch, ako aj posielať si podporu. Nie je to zlý prídavok, hlavne ak si pri hraní máte kde tablet dobre položiť, aby ste sa v hre nemuseli prepínať na mapu. Zároveň však v mobilnej verzii nájdete aj taktickú hru Guerrilla Game, ktorá ponúkne pohľad na situáciu pred revolúciou, pridá ďalšie informácie o prostredí a postavách. A v nej môžete získať ďalšie zásoby do hlavnej hry na PC alebo konzole.

Ubisoft v Ghost Recon: Wildlands ponúka niečo ako zlatú strednú cestu medzi multiplayerovými prestrelkami a príbehovými sandboxovými hrami. Je to orientované na samotnú akciu, ktorá predstavuje desiatky až stovky hodín hry. A to ako v kooperácii, kde si užijete akciu, tak aj v singleplayeri, kde môžete viac sledovať informácie a príbeh. Dej je síce na vedľajšej koľaji, ale pri likvidácii kartelu nie je nevyhnutný. Dôležitá tu je hĺbka upgradovania a množstvo misii s jedným cieľom, a to vyčistiť územie. Ak ste teda na príbehové hry, toto nebude pre vás, ale naopak ak sa vyžívate v sandboxoch a plnení všetkého možného, čo sa dá, toto bude to pravé. Špeciálne ak máte v obľube kooperáciu.



+ masívne prostredie s množstvom misií a úloh
+ kvalitný vizuál
+ získavanie a vylepšovanie arzenálu
+ veľmi dobré zameranie na kooperáciu

- slabá AI vášho tímu
- príbeh je len ako doplnok
- nízka variabilita misii

8.0

PETER DRAGULA



SNIPER: GHOST WARRIOR III



NOVÝ SNIPER, NOVÉ PROSTREDIE

PC, XBOX ONE, PS4 / CI GAMES / AKČNÁ



Poľský CI Games prichádzajú s treťou časťou Sniper Ghost Warrior série. Tentoraz sa znovu rozvíja a podobne ako tento rok Sniper Elite aj Ghost Recon ponúkne otvorené prostredie. Stále si však zachová prísne taktickú snajper hrateľnosť a parádny vizuál Cryenginu.

Prvá hra zo série vyšla v roku 2010 a síce nemala vysokú kvalitu, ale hráčom sa zapáčila a pomohla sa City Interactive v tejto oblasti rozbehnúť. Úspech umožnil otvoriť sériu zameranú na úlohu snajpera, ktorá nechcela byť ako Call of Duty alebo Battlefield, ale práve naopak. Je taktická a pomalá, zameraná na hľadaní miest na ostreľovanie, zakrádanie sa, na tichom likvidovaní nepriateľov. Ak sa vám toto páči a pridáte si k tomu aj otvorené prostredia, vedľajšie misie a ďalšie možnosti, Sniper Ghost Warrior 3 vás nesklame.

V novej časti vás autori zavedú na ruské pohraničie a zveria do rúk postavy dvoch bratov - snajperov, ktorí sa práve vydávajú na misiu zameranú na zničenie zabudnutých biologických zbraní v opustenom komplexe. Musíte to spraviť skôr ako, sa výzbroje zmocnia teroristi. Niečo sa však zvrtne, jeden brat je unesený a začína zaujímavý príbeh zameraný na rodinu, priateľov, ale aj hrôzy vojny a tajné zbrane. Nebude to teda len o plnení misii, ale hra vykresľuje ako situáciu obyčajných ľudí v obkľúčení teroristov, separatistov a armády, tak aj vracia spomienky na detstvo s bratom. A akoby to nestačilo, spolupracujete so ženou, ktorú ste pred časom opustili. Autori tak na štandardnú taktickú akciu ponúknu prekvapivo veľa rovín príbehu, ktoré síce nestihnú rozvinúť všetky, ale taký Ghost Recon: Wildlands by sa tam mal čo priučiť.



Samotná kampaň ponúkne 27 kilometrov štvorcových otvoreného prostredia v lesoch Gruzínska. No nebude to jedno prostredie, ale hneď tri rozsiahle. Každé je iné a zaberá niekoľko dediniek, rieky, jazerá, vojenské komplexy a základne. Hlavný príbeh vás popri misiách postupne presúva medzi nimi, ale bude len na vás, či pôjdete primárne po kampani, alebo sa rozhodnete odreagovať pri vedľajších možnostiach v jednotlivých prostrediach.



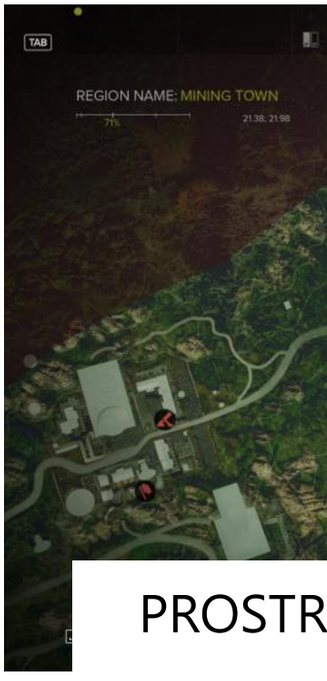
SÁM SNIPER PROTI ARMÁDE

V každom prostredí máte svoje tajné úkryty, kde máte notebook na prijímanie misii, posteľ na prespanie, ak chcete počkať do noci, ale môžete si tu hlavne kupovať zbrane a aj vyrábať vlastné náboje a vybavenie. Zatiaľ čo na nakupovanie používate peniaze, ktoré získavate za misie, na výrobu potrebujete suroviny rozmiestnené v teréne. Osobne som výrobu používal len okrajovo, keďže náboje a lekárničky sa dajú aj kúpiť. Samozrejme, míňate tam peniaze, ktoré sa dajú lepšie použiť na nákup zbraní. Ale je na vás, aké si nastolíte priority a ako si hru chcete užiť. Užívanie bude záležať aj od obťažnosti, kde sa na vyšších nastaveniach napríklad neregeneruje zdravie, AI reaguje rýchlejšie a je smrtonosnejšia, obmedzený je HUD a povypínať sa k tomu dajú aj rôzne indikátory, ktoré vám sťažia ostreľovanie nepriateľov.

Nech už hráte na akejkoľvek obťažnosti, pred misiou je dôležité doplniť si náboje, lekárničky a aj nástroje na opravovanie tlmičov, keďže tie sa kazia a zbrane sú tak stále hlasnejšie. Ak sa nechcete prezradiť, budete sa musieť o ne starať. Popritom sa musíte starať aj o drona, ktorý je vašou pravou rukou. Bojuje sa totiž vždy vo väčších prostrediach, ako sú základne alebo dedinky a dronom si musíte zmapovať situáciu, vyhľadať všetkých nepriateľov, dôležité ciele a možné problémy.







DRON JE VÁŠ NAJLEPŠÍ PRIATEĽ

PROSTR

K tomu môže byť vybavený aj nočným a termo videním, vábničkou alebo hackovacím zariadením. Dá sa tak s ním spraviť na bojisku veľa prípravnej práce. Ale zároveň si vždy musíte dávať pozor, aby ho nepriatelia nezbadali. Ak sa tak stane, spustí sa poplach a často vaša misia skončí, alebo minimálne po vás pôjdu a sám snajper proti desiatkam vojakov to nemá ľahké.

Misie sú v kampani a aj mimo nej prekvapivo rozmanité, od infiltrácii, cez čisté likvidácie, hackovanie, vstup do strážených oblastí, oslobodzovanie, až po hľadanie skrytej základne v bludisku skál. Prím, samozrejme, hrajú akčné misie, ktorých prevedenie záleží od vás. Rozsiahle prostredia umožňujú rôzne taktiky, rôzne štýly prístupu aj keď - keďže ste snajper - je v začiatkoch najlepšie použiť ostreľovaciu pušku. Tá je zapracovaná do hrateľnosti veľmi dobre a jej ovládanie je detailnejšie ako napríklad v Sniper Elite. Môžete si ju oprieť o rôzne zábradlia pre lepšiu stabilitu, manuálne si upravovať aj vzdialenosť cieľa, aby ste ho presne zamerali a nechýba ani vietor, s ktorým musíte s rátať pri každej strele. Samozrejme, dôležité bude kontrolovať tlmič, stav nábojov, aby ste nezostali zaskočení, ak si vás nepriatelia všimnú.

Keď sa budete potrebovať pustiť do boja nablízko, máte k snajperke vždy pridanú aj pištoľ a útočnú pušku, s ktorými viete veľmi dobre zabojovať. Stále však bude potrebné dávať si pozor, keďže toto nie je Call of Duty a pár striel vás hneď zlikviduje - od nepriateľského snajpera stačí aj jedna presne mierená.





EDIA V HRE SÚ ROZSIAHLE

Umelá inteligencia nepriateľov síce neexceluje, ale môžu byť nebezpeční, hlavne ak zistia, kde ste a pôjde po vás viac prenasledovateľov. Tu môžeme dodať, že nastavenie obťažnosti a vyváženie je dobre odhadnuté a budete mať vždy čo robiť. Niekedy zamrzí checkpoint až pred misiou alebo pár stoviek metrov od cieľovej oblasti, ale môžete si aspoň premyslieť novú taktiku.

Čím lepšie strieľate a ste efektívnejší, tým viac XP bodov získavate do troch oblastí: Sniper - Ghost - Warrior. Vďaka bodom si v nich môžete vylepšovať schopnosti a napríklad zrýchliť výmenu zásobníka, pridať možnosť vidieť smer mierenia snajperov, predĺžiť čas nádychu, znížiť vašu hlučnosť, alebo aj zlepšiť lezenie. Mimochodom, lezenie je prekvapivo veľkou súčasťou hry, musíte liezť na kopce, rúčkovať po skalách, hľadať, ako sa dostať na potrebné miesto. Chvíľami to pripomína Tomb Raidera. K tomu je tu aj stopovanie, či už ľudí, alebo pneumatík, ktoré vás vždy niekam dovedie a v lesoch nechýbajú ani zvieratá, ktoré môžete uloviť a získať z nich suroviny.

Samotnú kampaň som prešiel za 17 hodín, tvorí ju 26 misií, ku ktorým si môžete odomknúť 16 voliteľných misií, plus bonus pre predobjednávateľov je druhá kampaň so sériou misií za Lydiu s ďalšími hodinami hry. A nakoniec vás čaká aj množstvo bonusových činností v teréne.

Napríklad na mapách je spolu takmer 200 záujmových bodov, v ktorých vždy nájdete buď bonusy, alebo menšiu vedľajšiu misiu. Popritom si odomkýnate zbrane, moduly do drona, prístroje a nájsť môžete aj špecialitky, ako napríklad osem zberateľských zbraní a zabiť desiatky „Most Wanted" cieľov. Ak budete chcieť vyčistiť celé prostredie, čakajte aj cez 40 hodín hry. Možno jediné, čo mi v koncepte misii chýbalo, bola možnosť ich opakovania, pretože sa už po prejdení nedajú znovu zahrať a splniť na sto percent. Na druhej strane, po dohraní mapy ostávajú prístupné a môžete ísť splniť všetko, čo vám na nich zostalo.

Graficky je Sniper prekvapivo kvalitný. Cryengine ukazuje svoje najsilnejšie stránky, a to zobrazenie rozsiahlych prírodných oblastí, ale hanbiť sa nemusí ani za vnútorné priestory, ktoré sú tiež pekné a často rozmanité. K tomu je to všetko na PC pekne rýchle a s minimom problémov. Napríklad na GTX 970 hra ide na maxime aj v 1440p veľmi slušne, a to aj cez 30 fps.

Z technických nedostatkov som nenarazil na nič vážne a aj keď som počul o dlhých úvodných načítavaniach v konzolovej verzii hry, na PC s tým nebol problém. Za dve minúty bola mapa načítaná a následne sa už hrá len s minimálnymi zdržaniami pri respawnoch alebo fast travel funkcii.



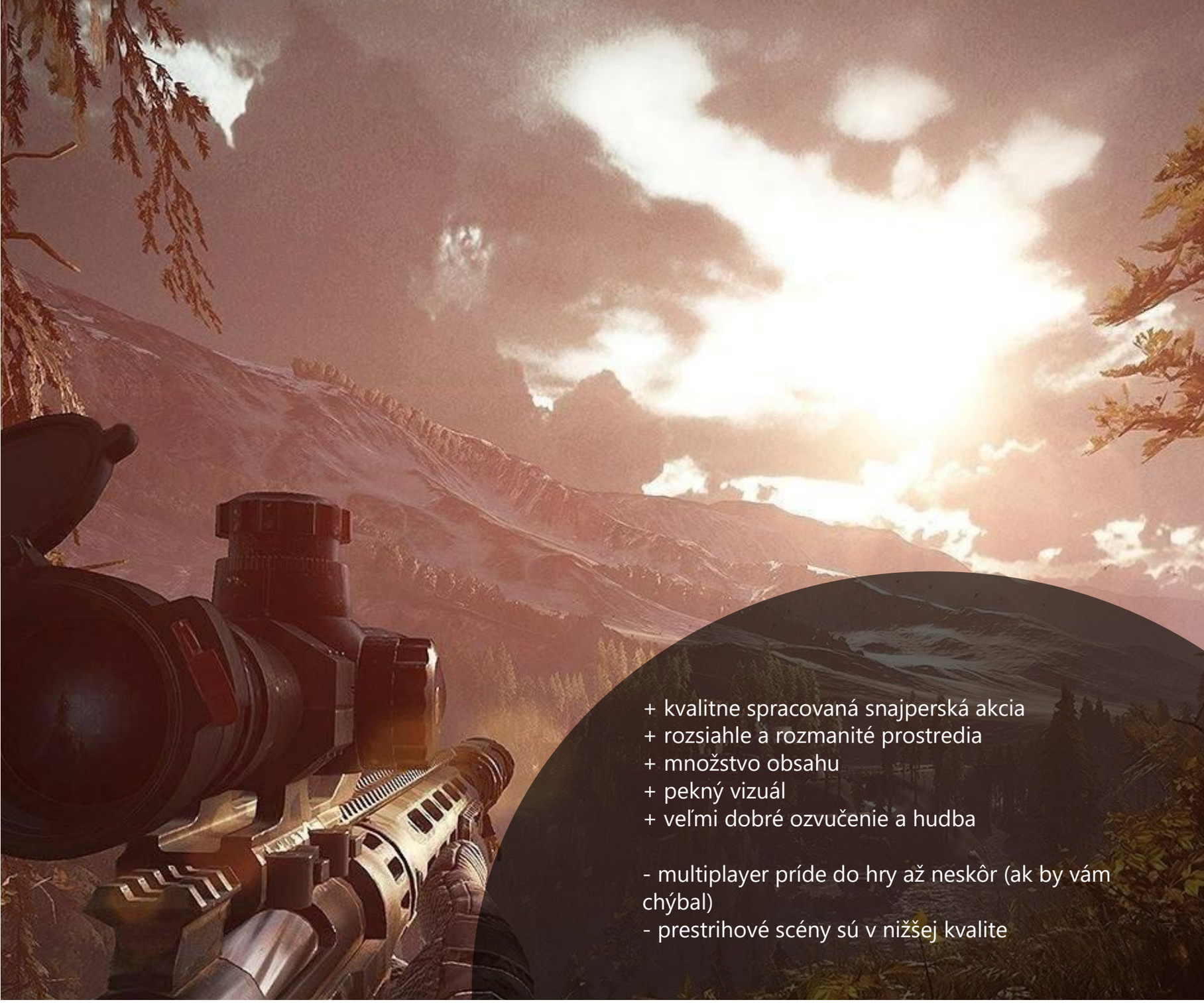
V PROSTREDÍ SÚ ÚKRYTY, V KTORÝCH SA VYZBROJÍTE

Čo autori nedotiahli, sú prestrihové scény. Tie sú vo forme videí, ale v nižšej kvalite a nízkom rozlíšení. Je to rozmazané oproti hre a zažijete tak veľký skok z kvalitného vizuálu hry do slabšej prestrihovej scény. Obyčajne to býva práve naopak. Na to, že má hra takmer 50 GB, mohli byť scény oveľa kvalitnejšie alebo keď už nie, tak prehrávané priamo v engine. K tomu občas v nich nesedí lipsync. Lepšie je zasadený hudobný sountrack, ktorý je ladený do lokálneho gruzínskeho štýlu a hudbu budete počuť z rádií v teréne a aj v autách. Hlavne titulná skladba svojou netradičnosťou prekvapí hneď pri spustení hry. Zvyšné ozvučenie nezaostáva a autori ním veľmi dobre dokreslili atmosféru a napätie pri akcii.

V hre je zapracované ovládanie auta, ktoré je jednoduché, ale nekazí dojem, keďže ide len o to, presunúť sa z miesta na miesto. Chýbajú síce transporty loďami, helikoptérami, ale nie sú nevyhnutne potrebné, keďže prostredia majú vždy okolo 9 km štvorcových a dajú sa autom zdolať rýchlo. Väčšinou stačí prejsť medzi dedinkami a základňami len raz a následne už môžete využívať fast travel. Najlepšie si aj tak užijete prostredie pri pohybe pešo, pri skákaní po skalách a lezení na kopce, kde sa vám ponúknu pekné výhľady na prírodu. Zo zaujímavostí spomeniem, že zatiaľ čo v dedinkách a bezpečných lokalitách ľudia žijú, mimo miesta sa pohybujú minimálne a na cestách v prostredí ste tak prakticky sám. To ešte autori mohli dotiahnuť a celé oživiť. Väčšinou tam stretnete len zvieratá.

Multiplayer v hre nie je. Autori ho síce plánovali, ale nakoniec odložili na vydanie na jeseň. Nechcú, aby rušil singleplayerový zážitok. Osobne mi to vôbec nevadí, aj keď hráčov by mohol kvalitný sieťový mód potešiť. Napríklad veľmi dobre by sa tu hral Battle Royale štýl hry. Uvidíme, čo nakoniec autori do hry prinesú.

Od Sniper: Ghost Warrior 3 som pôvodne toľko nečakal, ale prekvapil. Skrýva v sebe kvalitnú snajperskú akciu, slušný príbeh, rozsiahle prostredia s parádnou grafikou, a hlavne množstvo obsahu, ktorý zabaví desiatky hodín. Skutočne dobrá ponuka, ktorá sa bude postupne ďalej rozrastať. Prídu ďalšie misie a neskôr to obohatí aj multiplayer. Ghost Warrior síce ešte celkovým spracovaním nemá na Sniper Elite, ale má svoje silné stránky, v ktorých je lepší a v niektorých veciach by sa mohol priučiť aj Ghost Recon.

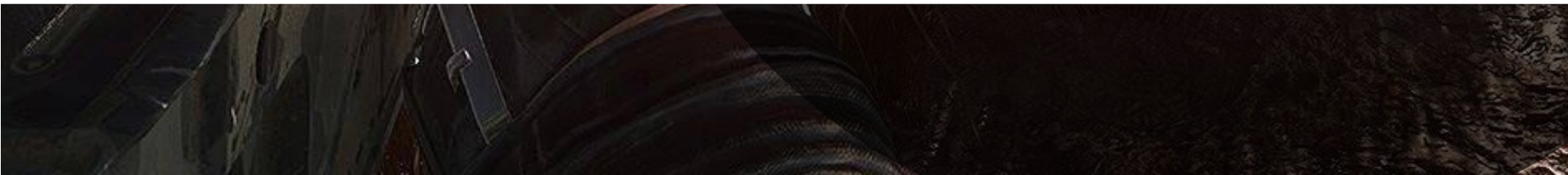


+ kvalitne spracovaná snajperská akcia
+ rozsiahle a rozmanité prostredia
+ množstvo obsahu
+ pekný vizuál
+ veľmi dobré ozvučenie a hudba

- multiplayer príde do hry až neskôr (ak by vám chýbal)
- prestrihové scény sú v nižšej kvalite

8.0

PETER DRAGULA





RIME

NAHÁŇAČKA ZA LÍŠKOU

PC, XBOX ONE, PS4 / GREY BOX / ADVENTÚRA



Čo od herného zážitku obvykle očakávate? Potrebujete si vybiť frustráciu a zlosť? Hľadáte zaujímavý príbeh, máte potrebu stimulovať myseľ, alebo jednoducho chcete utiecť z reálneho sveta? Alebo hľadáte niečo úplne iné, ťažko pomenovateľné, čo zanechá vo vás hlbšie stopy? V tomto málo prebádanom priestore sa pohybujú hry, ako Journey, ICO, The Last Guardian či Bound. Hry, ktoré uchvacujú hráčov jednoduchou hrateľnosťou, no viacvrstvovým zážitkom. Španielske štúdio Tequila Works vás chce vyslať na podobné dobrodružstvo so svojou puzzle adventúrou Rime. Kým vyššie menované tituly vyšli ako Playstation exluzivity, Rime sa chce o svoje čaro podeliť na viacerých platformách. Ovládanie je prispôsobené gamepadu, no pôsobí rovnako prirodzene aj pre myš a klávesnicu. Vžijete sa do úlohy chlapca, ktorý stroskotal na tajomnom ostrove. Namiesto snahy prežiť si však budete užívať krásy ostrova, potápať sa v mori, liezť po skalách, behať po lúkach a skúmať zvláštne pôvodné stavby na ostrove. V Rime budete musieť zabudnúť na svoje racionálne „dospelácke“ obavy - čo budete jesť, kde budete spať, či ste naozaj v bezpečí. Hra vám pripomenie, aké to je byť znovu bezstarostné dieťa.



VYSTRAŠENÉ GULIČKY V KRESLENOM SVETE

Váš bezmenný hrdina nehľadá úkryt ani potravu. Západy slnka ho vôbec nedesia. S úsmevom na tvári objavuje všetko, čo ostrov ponúka a jeho jediným potrebným nástrojom je jeho hlas. Pomocou neho dokáže oživiť rôzne prvky v prostredí. Jednoduché tóny zaspievané pri soškách duchov dokážu otvoriť nové cesty, rozhýbať steny a v najhorších časoch aj ochrániť. Chlapec dokáže s ľahkosťou liezť po stenách a skákať z jedného výklenku na druhý. Aj keď sa vám môže spočiatku zdať, že ostrov je tu pre vás, aby ste ho celý preskúmali, Rime nie je sandbox zážitok. Zistíte to hneď, ako spoznáte tajomnú líšku.

Líška dá chlapcovi hneď najavo, že je priateľská, no nemá v pláne maznať sa s ním. Neustále uteká a skáče a keď sa zastaví, vydáva zvuky, ktorými chlapca upozorní na svoju prítomnosť. Slúži tak ako vodítko, vďaka ktorému sa v otvorenom priestore nestratíte. Môžete skúsiť skúmať iné cesty, no vďaka jej hlasu budete vedieť, kadiaľ musíte pokračovať.

Okrem líšky sa na vašej ceste objaví tajomná postava v červenom plášti, ktorá vás z diaľky sleduje. Váš hrdina sa postupne prestane túlať a začne tušiť, že pred ním stojí dôležitá úloha. Ďalší postup už bude lineárny, líška vám naznačí, že váš cieľ je vrchol vysokej veže s oknom v tvare kľúčovej diery.

Hra sa skladá z piatich levelov alebo etáp, medzi ktorými si váš hrdina po častiach spomína, čo sa mu stalo pred stroskotaním na tomto mieste. Nepotrebuje k tomu žiadne slová, stačia krátke flashbacky, ktoré vám napovedajú, že hra má aj temnejšie momenty. Nádherné pobrežie ostrova vystrieda v druhej etape páľava púšte a nad hlavou vám začne krúžiť obrovský dravý vták, pred ktorým sa musíte ukrývať. Jednoduché hádanky, ktorými ste za pomoci svetla a zvuku otvárali cestu vpred, vystrieda boj o život. Ak chlapec vyjde z úkrytu, má iba krátky čas na to, aby sa znovu dostal pod strechu. Bude musieť vymyslieť, ako sa nepriateľa zbaviť nadobro.

Predstavia sa aj ďalší nepriatelia v podobe duchov, ktorých premôže iba svetlo a chlapcov hlas. Budete musieť nájsť svetelné orby, ktoré vplyvom jeho hlasu vytvoria žiarivý záblesk svetla. Tento energetický výboj pomôže oživiť prazvláštnych obrov v tretej etape hry. V štvrtej časti plnej dažďa a smútku však zistíte, že hra nie je len prechádzkou po krásnych plážach a starobylých ruinách. Chlapcove zuby drkocú od zimy a niet divu, že mu nie je do spevu. Touto etapou bude musieť hlavne preliezť, zbúrať prekážky brániace ceste vpred a tichým hláskom oživiť žiarivé sošky.

V každej etape sa tak objavia nové prvky, ktoré vám pomôžu vyriešiť hádanky a zaistiť chlapcovi plynulý postup až k vrcholu veže, ktorá odhalí chlapcov skutočný osud. Hádanky v hre nie sú príliš náročné ani frustrujúce, no nenechajte sa zmiasť. Tá najjednoduchšia cesta je väčšinou tá nesprávna. S riešením sa budete musieť trochu pohrať. Ak budete ignorovať všetky vodítka a začnete objavovať na vlastnú päsť, odmenou vám budú rôzne skryté poklady v podobe hračiek, emblémov, útržkov príbehu, melódie uspávanky a outfitov pre malého hrdinu. Dizajn levelov je navrhnutý tak, aby ste vždy mali zadné vrátka na preskúmanie bočných ciest, ktoré ich môžu ukrývať. Nemusíte sa báť, že počas postupu nebude cesty späť.

Tvorcom sa podarilo obmedziť mieru frustrácie na minimum aj vďaka rýchlemu loadingu po prípadnej smrti. Dokáže vás vrátiť iba pár metrov od miesta, kde ste spadli, alebo podľahli nepriateľom. Objavilo sa tu však zopár nepríjemných bugov. Napríklad, ak chlapec stál príliš blízko okraja plošiny a dali ste mu povel skočiť dopredu, zasekol sa v animácii padania dole. Je preto potrebné skákať s rozbehom alebo sa nestavať na úplný okraj plošiny. Checkpointov je však v hre dosť, a preto reštart až tak nebolí. Dojem z hry vám však môže pokaziť optimalizácia. Aj na výkonných PC zostavách pocítite prepady snímkovania a v istých momentoch hra výrazne trhá.

RELAX VO FAREBNOM PROSTREDÍ



Všetkých päť etáp hry nepredstavuje len zmeny prostredia, majú hlbší zmysel, ktorý odhalíte, až keď uvidíte ich názvy v hlavnom menu. Spolu s útržkami príbehu do seba všetko zapadne a nakoniec zistíte, že tvorcovia hry sa s vami celý čas pohrávali. Záver hry prinesie odhalenie, ktoré môže u niektorých hráčov prilákať povestných ninjov, čo krájajú cibuľu, ale to je v poriadku. Poddajte sa tomu. Lebo hry sú to občas aj na to, aby v nás vyvolali smútok.

Tequila Works si pre vás pripravili niekoľkohodinový balíček emócií. Hru je možné prejsť behom približne 3-4 hodín, no ak budete chcieť zbierať skryté predmety a naozaj si užívať krásne prostredie a túlať sa v priestore, herná doba sa pokojne môže predĺžiť dvoj až trojnásobne. Bola by naozaj škoda, ak by ste len priamočiaro sledovali nápovedu a nenasali atmosféru prostredí. Grafické spracovanie v štýle cel-shading je pastvou pre oči.

Hra nesie aj prvky japonskej kultúry, ktoré mnohým pripomenú animované filmy od Hayao Miyazakiho. Tichý príbeh bez slov dopĺňa jemná klasická hudba a hra sa nebojí využívať aj obyčajné ticho, ktoré podtrhne atmosféru.

Rime patrí medzi tie hry, ktoré si musíte zahrať a vnímať ako celok, aby vám dali ten nepomenovateľný hlbší zážitok. Neopíšu to obrázky ani videá a prosím, nepozerajte si Let's play tejto hry a už vôbec nie s komentárom, ktorý naruší celý koncept hry bez slov. Ak si ju neodžijete sami, nebudete ju vedieť oceniť. Uvidíte len graficky celkom peknú hru s nenáročnými hádankami. A pritom Rime dokáže svojou atmosférou ponúknuť omnoho viac. Nádherné animácie magických momentov vyvolajú husiu kožu a čím viac sa budete blížiť k záveru, tým strmšia bude emocionálna horská dráha.



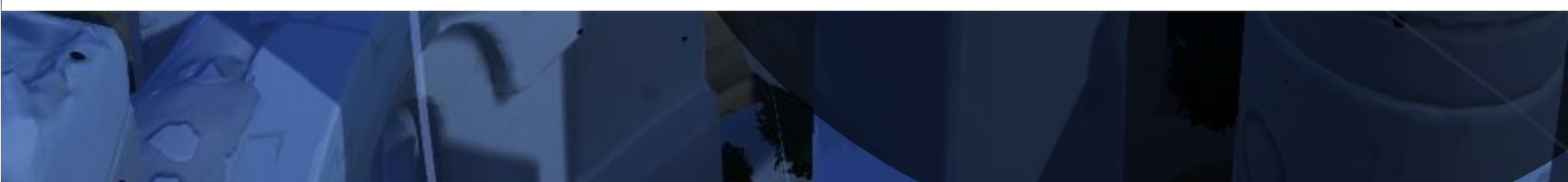


+ príbeh si vás aj bez slov podmaní
+ nádherné prostredie a atmosféra
+ hudba
+ množstvo skrytých pokladov

- lineárny postup
- zlá optimalizácia

8.0

TANYA





PROJECT CARS 2

VYLEPŠENÉ POKRAČOVANIE

PC, XBOX ONE, PS4 / SLIGHTLY MAD STUDIOS / RACING

Určite aj vy poznáte také hry, pri ktorých ste v jednom momente zaliati blahom zo zábavy, čo pri hraní zažívate a o pár chvíľ neskôr už letí vaše PC či konzola von oknom. O jednej takej práve teraz čítate a aj keď to nie je najlepší spôsob, ako začať recenziu na jeden z najsilnejších racingov roku 2017, v zásade to vystihuje to, čo na vás čaká. Záleží však hlavne na tom, čo od hry čakáte vy sami. Možno si prídete na svoje, možno vás niektoré veci budú vytáčať do nepríčetnosti. V každom prípade si ale môžete byť istí tým, že toto nie je Project CARS 1 a Slightly Mad Studios sa poučili zo svojich chýb. Bohužiaľ sa objavili niektoré nové.

Začnem ale od toho najlepšieho a tam môžem s pokojným svedomím zaradiť jazdný model, ktorý je tu vyvážený veľmi dobre. Je založený na reálnej fyzike, je skôr simulačný, no stále tiež veľmi zábavný, pričom by som si dovolil povedať, že nemá ďaleko ani od simulačných kvalít hier, ako je napríklad Assetto Corsa. Ak teda hľadáte niečo, čo by bolo skôr arkádovo zamerané, ste na zlej adrese. Tu dokážete jednotlivé autá spoznať podľa toho, ako sa správajú na ceste a rozdiel medzi ovládaním volantom a gamepadom je značný. Potrebujete byť presní, citliví a musíte vedieť správne reagovať na základe spätnej väzby. Na jazdu majú vplyv aj pneumatiky, ich zmes, tlak a, samozrejme, stav ovplyvňujú váš grip. Niektorí hráči tu ale hlásia problémy, no k tomu sa ešte dostanem.

Samozrejme, aj tu fyzika občas uletí a to dosť vtipným spôsobom, čo síce troška nabúra dobrý dojem, no nie je to v tých dôležitých momentoch. A kým fyzika pri jazde na trati funguje veľmi dobre, pri kontaktoch má tento model občas akoby voľno. Autá tu majú svoju hmotnosť, na základe toho aj zotrvačnosť a taktiež silu v kontaktoch. Tie sú niekde pochopiteľné, koniec koncov hra ponúka napríklad jazdenie na ováloch v štýle NASCARu a tiež rallycross preteky, no v kokpite formuly kontakt nie je niečo, čo by ste chceli zažiť. A tieto prípady pekne ilustrujú oba póly fyzikálneho modelu pri kontaktoch. V rallycrosse bojujete neraz plech na plech a cítite kontakt, ktorý má naozaj silný dopad. Keď teda zrazu v pretekoch s formulami vidíte, ako po kontakte jeden z monopostov nečakane vystrelí do vzduchu, vyvolá to trochu úsmev.

Zároveň to ale poukazuje na najväčší problém hry, ktorá mala potenciál stať sa okruhovým kráľom pretekárskej sezóny 2018, ktorá je až neuveriteľne nabitá silnou konkurenciou, ale podobné chyby a nedostatky jej hádžu polená pod nohy.



Totiž v mnohých ohľadoch Project CARS 2 prináša naozaj veľké vylepšenia a vo veľkom aj boduje, no akoby to v Slightly Mad niekedy nevedeli dotiahnuť a narazíte na vyslovene hlúpe chyby. Dôkazov je neúrekom a aj sa k nim dostanem, no na druhej strane je fajn vidieť, že autori o nedostatkoch vedia a už niektoré z nich začali opravovať záplatami, pričom tá prvá sa pozrela na online lobby.

Ešte ale zostanem pri pozitívach. Hra sa môže pochváliť naozaj veľmi širokou podporou periférií, s ktorými ju môžete hrať, pričom podporuje naozaj pekné množstvo rôznych volantov. Hovorím, samozrejme, o PC verzii, no ani na konzolách to nie je najhoršie a mala by podporovať všetky volanty, ktoré pre tie aktuálne oficiálne vyšli. Konzolistov a gamepadových pretekárov poteší fakt, že hra výrazne zlepšila podporu gamepadu a tiež ovládanie s ním je zvládnuté lepšie, no stále je to viac simulácia, takže s gamepadom to nie je úplne ono. A s volantmi tiež súvisí podstatne vylepšená spätná väzba, ktorá je silná, no zároveň veľmi detailná a viete podľa nej presne určiť, čo sa s autom deje a čo by ste mali robiť. Taktiež cítite, keď na kolesá naberiete nečistoty a o rôznych podmienkach počasia ani nehovorím.

Navyše si viete mnoho aspektov spätnej väzby na volante nastaviť podľa seba, rovnako ako si viete nastaviť detailne aj všetky nastavenia a možnosti volantu a pedálov. A to vlastne platí pre celú hru. Už jednotka to možno trochu preháňala a dvojka to robí vlastne len prehľadnejšie, no stále rovnako široko.

Nájdete tu totiž tonu rôznych nastavení všetkého možného ešte predtým, než sa pustíte do samotného jazdenia. A nehovorím teraz o nastaveniach grafiky, ktoré sú tiež bohaté, ale len o nastaveniach súvisiacich s jazdou. Rôzne kamery môžu mať rôzne FOV, môžete si nastaviť look to apex, môžete si tiež nastaviť intenzitu trasenia, penalizácie, model poškodenia, obťažnosť a agresivitu súperov, čo a kde má HUD ukazovať a mnoho ďalšieho.



Mnoho z týchto vecí majú aj iné simulačne zamerané racingovky, no Project CARS 2 robí jednu vec, ktorú konkurencia, bohužiaľ, často ignoruje. Každý jeden prvok v týchto všetkých nastaveniach vysvetľuje stručným popisom na strane obrazovky. Nováčikovia možno nevedia, čo dosiahnu zmenou nastavení volantu, no tu je to všetko vysvetlené aj s dôležitými informáciami, pri akých hodnotách sa napríklad otočenie volantom v hre bude rovnať otočeniu volantom v skutočnosti a čo sa stane, ak ich zmeníte. A v prístupnosti ide ešte ďalej.

Detailne si tiež môžete nastaviť auto pred pretekmi podľa toho, čo vás čaká. Vyberiete si konkrétny typ gúm, nastavíte si ich tlak v pneumatikách, tlak brzd, prítlak, diferenciál a podobne. Môžete sa hodiny hrabať len v nastaveniach a pre každé auto si vytvoriť množstvo rôznych nastavení pre rôzne príležitosti, lebo však automatika nie je vždy najlepšie riešenie. Ale opäť - nováčikovia by sa v tom stratili. Pred jazdou ale viete spustiť interaktívneho mechanika. Ten je tu len v textovej podobe, ale funguje veľmi dobre. Nájdete problém, napríklad, že vaše auto nejde dobre do zákruty. Mechanik vám vysvetlí, že je to nedotáčavosť a ponúkne možnosti, ako to upraviť. Podobne môžete mať problém s rýchlosťou na rovinkách a tiež vysvetlí, ako to môžete upraviť zmenou prítlaku a tiež to za vás zmení.

Project CARS 2 je tak z tohto pohľadu ideálnym titulom pre všetkých, ktorí by radi nazreli do simulačných vôd a nemajú s týmto žánrom ešte veľa skúseností. Hra je naozaj otvorená a veľmi priateľská a neviem si predstaviť situáciu, v ktorej by sa v nej niekto po pár chvíľach nevyznal a nevedel si sám pomôcť zmenou niektorých nastavení. Potom už len musíte myslieť na to, že ak si upravíte prítlak, neodrazí sa to len na rovinkách, ale aj pri brzdení a tým pádom musíte buď zmeniť štýl jazdy, alebo sa trošku viac pohráte s nastaveniami. Dokonca aj všetky menu sú štruktúrované viac intuitívne, nechýbajú detailné opisy pravidiel, no ani štatistiky vás a ďalších jazdcov.





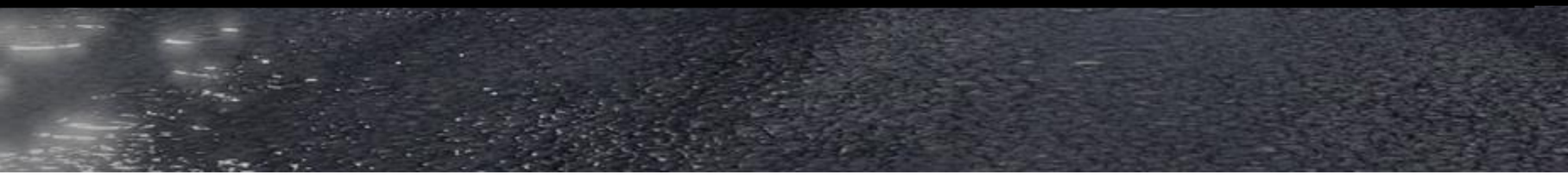
Zmien sa dočkala aj pretekárska kariéra, ktorá v jednotke mnohým hráčom príliš nevoňala, no nakoniec to až také zlepšenie nie je. Áno, je skutočne rozsiahla. Čaká vás celkovo 29 šampioniátov v šiestich triedach, pričom si vyberiete, kde začnete. A nemusíte ísť od motokár, pokojne môžete začať neskôr, napríklad Formulou Renault, Clio Cupom či inými kategóriami. Kariéra je však stále veľmi limitujúca a ak si vyberiete šampionát, musíte ho dohrať aj keď sa skladá z niekoľkých menších a nemáte medzi nimi možnosť zahrať si niečo iné. Čo je škoda. Osobne som kariéru začínal 3x, lebo som sa 2x dostal do bodu, kde ma už aktuálne nebavila trieda, ktorú som ešte musel hrať, no chcel som vyskúšať niečo iné.

Jedinou možnosťou oddychu od časom trochu fádnych kariérnych pretekov sú špeciálne eventy, na ktoré postupne dostávate pozvánky. Víťazstvá vám zabezpečia pozvánku do piatich kategórií Invitational eventov, ktoré majú rôzne témy. Napríklad sú to historické preteky, hyperautá a podobne. Okrem toho je tu aj 14 výrobcov, ktorí vás môžu pozvať na špeciálne eventy vtedy, keď v kariére s ich autami odjazdíte dostatočný počet pretekov. Za odmeny vám tak ponúknu niečo špeciálne, napríklad rallycross na ľade, parádnu jazdu po Azúrovom pobreží a podobne.

Škoda je len tej kariéry, ktorá naozaj nie je taká slobodná, ako ju autori prezentovali. A pritom by ste určite radi splnili všetkých 8 kariérnych cieľov, no podobne striktné kariérne režimy sa už dnes nenosia. Kariéra má vlastne nastavenia, kde si tiež viete samostatne nastaviť umelú inteligenciu, dĺžku kvalifikácie, či chcete zavádzacie kolo a tiež si môžete nastaviť aj dĺžku samotných pretekov, aby ste nechali vyniknúť nový systém Live Track 3.0. To je systém, ktorý v reálnom čase mení podmienky na trati. Jej teplota, prípadne povrch sa tak menia a podľa toho aj jazda. Trať napríklad postupne schne, tým sa mení váš grip a podobne. No aby ste to vedeli oceniť, naozaj potrebujete jazdiť trošku dlhšie. Celkovo patria efekty počasia medzi to najlepšie, čo hra ponúka. Počasie a aj denná doba sú dynamické, takže môžete začať pri mrakoch a západe, no skončíte v tme na totálne zaliatej trati.

Celkom pekne to funguje so snehom, ktorý sa môže zmeniť na čľapkanicu, ktorá ale predstavuje peklo pre jazdcov. Trošku škoda, že čo sa týka autenticity, tak hra má svoje chyby a zrazu môže snežiť na celoročne slnečnej americkej trati. To všetko navyše sťažuje podmienky, len mám dojem, že zvlášť s ľadom autori trošku príliš tlačili na pílu, aby jazdu na ňom spravili čo najnáročnejšiu a naozaj neodporúčam nastavenie pri jazde na snehu/ľade nechávať na automatiku.

A keď už hovorím o podmienkach, samostatnou kategóriou je umelá inteligencia a jej správanie za rôznych podmienok. Bez preháňania je totiž umelá inteligencia to najhoršie, čo v hre nájdete. Je príliš strojová, ide si ideálnu stopu, nereaguje na zmeny na trati a ak napríklad pred autom s lepšou akceleráciou je na štartovom poli auto s pomalšou akceleráciou, môžete si byť istí, že vždy to zadné narazí do toho predného. Kvôli podobne hlúpym momentom kolízie nie sú nezvyčajné a pri ováloch zabolia. AI je taktiež veľmi nekonzistentná. V kvalifikácii vás odsunie na zadné pozície, v pretekoch je zrazu o pár sekúnd pomalšia. A zjavne nevie jazdiť na vode, kde je AI neuveriteľne pomalá, zato na snehu si ide ideálnu stopu ako za krásneho slnečného dňa. Raz je frustrujúca, o chvíľu na to zas až komicky pomalá, stále však agresívna, až som sa občas divil, že do mňa pri predbiehaní z okna niekto nestrieľa. Dokonca budete mať dojem, že podvádza počas kvalifikácií, keď ste vy v boxoch. A to všetko budí len zlý dojem.





+ jazdný model
+ fajn grafika
+ dobrá a bohatá ponuka tratí
+ množstvo rôznych nastavení hry, áut, ovládania, VR...
+ hra veci vysvetľuje aj neznalým
+ dynamika počasia, dennej doby a vplyv na jazdu
+ kvalita spätnej väzby
+ dobrá optimalizácia na PC
- kariéra je síce voľnejšia, časom však nastúpi stereotyp
- umelá inteligencia je dosť zlá
- hromada hlúpych chýb ťahá celú hru dole

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



NHL 18

SPÄŤ NA ĽADOVÉ PLOCHY

XBOX ONE, PS4 / EA SPORTS / ŠPORT



EA Vancouver uzatvárajú jednu veľkú kapitolu svojho života a musím povedať, že ju uzatvárajú až prekvapivo dobre. NHL 18 je totiž poslednou hrou v sérii, ktorá beží na starej technológii. V budúcom ročníku už aj NHL séria prejde na Frostbite engine a tak trochu sa od toho aktuálneho očakával už len dojazd do cieľa bez väčších ambícií. O to väčšie prekvapenie sme nakoniec dostali. Je mnoho vecí, ktoré môžete tejto časti vyčítať, no taktiež mnoho vecí, ktoré si zaslúžia výraznú pochvalu. A možno práve NHL 18 sa postará o to, že sa devätnástka bude tešiť ešte väčšej popularite.

V EA akoby už niekoľko rokov kašlali na to, že si nestačí komunitu len udržiavať, ale musia ju aj rozširovať. Noví hráči totiž neprídu automaticky a ak aj nejakí áno, tak hra k nim nemusí byť práve priateľská, čo je veľká škoda. Osemnástka je ale prvý ročník po dlhej dobe, ktorý sa k tomu postavil čelom a snaží sa osloviť aj nové publikum. Menším krokom je napríklad menu, ktoré je inšpirované plochým dizajnom posledných Windows systémov a dokážete si sami pripnúť trojicu herných režimov podľa vlastného výberu na hlavnú obrazovku. Ponuka hry je obrovská a nie všetci hrajú všetko, preto e fajn mať obľúbenú trojku rovno pred nosom. Je to rýchle, prehľadné a intuitívne.

Oveľa väčším krokom je tréningový kemp, ktorý osobne považujem za najväčšiu a najdôležitejšiu novinku v hre. Je to samostatný režim, akýsi naozaj slušne rozsiahly tutoriál, ktorý navyše oficiálne zastrešuje organizácia Hockey Canada. Výsledkom toho je veľmi príjemná zmes videí zo skutočných ľadových plôch s komentárom a aj inštruktážou, ktoré vás prevedú od základov herného ovládania, až po niektoré pokročilé a aj úplne nové techniky. Všetko to pôsobí veľmi dobre, keď si najskôr akciu pozriete na videu priamo z ľadu, potom v hernom prevedení a hra vám vysvetlí aj jej ovládanie, ktoré si môžete natrénovať.

Hockey Canada dodali aj sériu ďalších videí, no pri tom výuka nekončí. Ako už poznáte z minulosti, hra ponúka priamo na ľade interaktívneho trénera, ktorého si môžete aj vypnúť. Pri hraní vám tak hra dáva tipy napríklad na nejaký druh strely, kľučky a podobne, pričom potrebnú kombináciu ovládacích prvkov vidíte pri aktívnom hráčovi. Okrem toho v menu počas zápasu vidíte hodnotenie vami predvádzanej hry a viete, ako sa vám zhruba darí v útoku, obrane, či nie ste často vylučovaní a ešte niekoľko ďalších faktorov. To sú síce veci, ktoré séria priniesla už v minulosti, ale keď si to spočítate aj s kempom, NHL 18 predstavuje ideálnu vstupnú bránu pre hráčov do série.



Ďalšou veľkou novinkou tohto ročníka, ktorá si pred vydaním v médiách získala asi najväčší priestor, je režim NHL Threes. Ten po rokoch konečne vracia radosť z rýchleho arkádového hokeja, kde proti sebe nastúpia dva tímy po troch hráčoch (+ brankári) na kratšom a užšom klzisku, na ktorom o akciu rozhodne nie je núdza. Samotný režim toho ponúka viac než nedávny arkádový pokus Old Time Hockey. V prvom rade vie byť veľmi zábavný a to aj bez toho, aby si upravoval hernú fyziku, či pridával nejaké nezmyselné power-upy. Je tu vlastne len špeciálny puk, ktorý platí za viac bodov, prípadne uberie body súperom. Ale môžete si ho pokojne vypnúť.

Na druhej strane by absencia špeciálneho puku hre uberala na dynamike. Keďže takto sa skóre neustále veľmi mení. Behom pár sekúnd môže byť otočené z 3:1 na 3:4 len jediným presným zásahom, prípadne je zrazu 2:2 a zápas ide do predĺženia. Navyše to nie je len nejaký rýchly režim, ale ponúka poctivú a dlhú kariéru, ktorá je delená podľa jednotlivých divízií. Tam nastupujete na zápasy proti postupne čoraz lepším tímom, pričom postupujete od nižších líg až po súperov z NHL. Zápasy sú bodovo ohodnotené a na základe toho získavate hviezdy, ktoré vám odomykajú nové bonusy, ktorými môžete upraviť svoj tím, prípadne získate nového hráča do tímu, ktorý tak neustále zlepšujete a zbierate čoraz väčšie hviezdy. Alebo maskotov, keďže aj tí môžu za vás korčuľovať. Čaká na vás obrovská porcia zápasov, no je to zaujímavá a hlavne zábavná cesta.

Tam ale zoznam noviniek nekončí. A aj keď hra neponúka žiadny ďalší nový režim, v tých známych nájdete niekoľko príjemných noviniek a niektoré zaujímavé sú v režime Organizácie, ktoré vychádzajú zo skutočnosti, že sa tento rok liga rozrástla o Zlatých rytierov z Las Vegas. V tomto režime preberiete svoj tím a jeho osud je plne vo vašich rukách, či je to naberanie hráčov, štadión, psychika celého tímu, financie, alebo aj vyjednávanie. Tento rok je to o to zaujímavejšie, že práve vďaka novému tímu sa môžete zúčastniť aj rozširovacieho draftu, kedy si môžete vybrať nechranených hráčov z iných tímov NHL, prípadne si založíte vlastný, už 32. tím v lige, pričom je opäť pred vami aj rozširovací draft.





Trošku zamrzí, že aj keď si naozaj môžete detailne vytvoriť svoj vlastný tím, nedokážete si ho vytvoriť v slovenskom meste. Za riekou Moravou máte ale na výber mnoho miest, dokonca aj také, ako je napríklad Havířov. Potom už len stačí vymyslieť si názov, dresy, tímový emblém a prípadne aj alternatívne verzie, farebnú schému štadióna, sedačky, jednotlivé možnosti na ňom, a dokonca aj efekty, či už svetelné, pyrotechnické alebo aj zvukové. Nič vám tak nebráni v tom, aby ste si ako skladbu po víťaznom zápase dali Ódu na radosť. S takto vytvoreným tímom navyše môžete hrať aj v rámci niekoľkých iných režimov.

Ďalších režimov tu rozhodne nie je málo a poteší prítomnosť hokejovej Ligy majstrov, kde nechýbajú barani z Banskej Bystrice. A aj keď na ich súpiske niekoľko vecí nesúhlasí, tím je spracovaný relatívne dobre. Môžete im tak pomôcť v aktuálnej sezóne, keďže im v realite súťaž zatiaľ príliš nevychádza. Musíte sa však pripraviť na to, že všetky tieto ostatné ligy majú automaticky pomalších hráčov s nepresnejšími a slabšími strelami. Počet ligových súťaží je ale naozaj veľký a je si z čoho vyberať. Chýba slovenská a tiež KHL. CHL tu navyše nie je jediný režim, ktorý zaujme. Vyberať si môžete celkovo z 12, no veľa zmien oproti minulým ročníkom nenájdete.

Pre režim Hockey Ultimate Team si vyhraďte množstvo voľného času, či už budete hrať offline, alebo online. Budete zbierať kartičky, budovať si svoj tím snov a pomôcť vám môže aj úvodný Draft šampiónov, ktorý má svoje 4 témy (z ktorých si vyberáte) a môžete v ňom prísť k legendám súčasnosti a aj ikonám minulosti, ktorými neopovrhne žiadny starší fanúšik svetového hokeja. Vracia sa tiež online súťaž EA Sports Hockey League, v ktorej spolu s ďalšími hráčmi vytvoríte tím a proti ostatným bojujete o cenné body. A aj keď je tu mnoho vecí po starom, poteší možnosť zahrať si EASHL v režime 3 vs. 3, kde sa opäť hrá trochu inak a najmä postačí menší počet spoluhráčov.

Nechýbajú klasiky, ako rýchla hra, nájazdy, možnosť vytvoriť vlastného hráča a s ním si potom budovať kariéru, či sa stať generálnym manažérom tímu a online zápasy. Je toho naozaj veľa a stále je tu možnosť väčšinu z toho hrať aj kooperatívne online a lokálne, či si jednoducho lokálne zahrať proti sebe, čo dlho bola a aj bude jedna z najsilnejších stránok hry. Tomu sú prispôsobené aj rôzne ovládacie schémy, aby ste si prípadne vybrali zjednodušenú, keď si chcete len rýchlo zahrať s priateľmi, ktorým nechcete vysvetľovať Skill stick funkciu. Prípadne prepnete na ovládanie v štýle NHL 94 a je to naozaj len o rýchlej akcii hore a dole.

Baviť sa síce budete, no stále budete z hry cítiť už trochu zatuchnutú NHL 17 z minulého roka. A to je smola, nakoľko tých niekoľko výrazných noviniek naozaj parádne oživuje hrateľnosť, no zistíte, že v jadre je to vlastne minuloročná hra, na ktorú sa nalepilo niekoľko noviniek. V rámci fyziky tu nie je nič nové a 18 sa hrá presne tak isto ako 17. Tu neprišli ani také zmeny, aké priniesli niektoré slabšie ročníky série FIFA. Našťastie to nie je úplne bez nich v iných oblastiach a napríklad ovládanie bolo rozšírené o dve nové možnosti. Nové ofenzívne kľučky sú pekné na pohľad a relatívne náročné na zvládnutie, takže aj časom sa máte čo učiť. Skill stick teraz môžete využívať aj v defenzíve, teda pri bránení môžete detailnejšie a presnejšie ovládať pohyb hokejky, čím viete elegantne vypichnúť puk či vystihnúť prihrávku.

Spočiatku to bude využívať najmä umelá inteligencia proti vám, no rýchlo si na to zvyknete. Potom už len stačí vyladiť presnosť, aby ste často neskončili s trestom za podrazenie. Opäť to je ale len nálepka na už staršej hrateľnosti a aj keď pekná, už potrebujeme zmenu. Samotná umelá inteligencia sa tiež dočkala len drobných vyladení, ale pôsobí vďaka tomu organickejšie a celkový hokej je viac autentický na pohľad. Ako však majú hráči svoje silné stránky, tak majú aj svoje slabšie. Občas akoby sa im s vami nechcelo korčuľovať do prečíslenia a nepotrvá dlho, kým nájdete miesta a spôsoby, ako čo najjednoduchšie streliť gól. Zvlášť dorážanie pukov vyrazených brankárom pri strelách z väčšej diaľky je tento rok veľmi efektívne, len musíte mať vždy hráča pred bránkoviskom (a nie v ňom).

A kým pri hraní tá zatuchlina preráža na povrch postupne, audiovizuál jasne kričí, že v tejto oblasti sa niekoľko rokov veľa vecí nezmenilo. Oproti oným športovým hrám tento rok vyzerá NHL 18 vyslovene zaostalo a grafika nie je na takej úrovni, akú by ste na rok 2017 očakávali od giganta, akým je EA Sports.

Nezmenený je tiež zvuk, čo sa týka prakticky všetkých efektov (zvuk nie je zlý, len sa nezmenil) a mám dojem, že aj komentár sa už pár rokov nikam nepohol a pribúdajú snáď len nové mená. Navyše sa veľmi skoro začne opakovať v určitých typoch situácií. A tento rok musím aj hudbu hodnotiť negatívne. Skladby ako také sú fajn a neurazia, no zďaleka nedosahujú kvalitu z predchádzajúceho roka a je ich len pár, takže aj tie sa rýchlo začnú opakovať.

Sú tu veci, za ktoré si NHL 18 zaslúži obrovskú pochvalu a tiež by si za ne zaslúžila aj vyššie bodové ohodnotenie, no keď sa pozriete pod tých niekoľko príjemných noviniek v obsahu, nájdete pod touto vrstvou vlastne len predchádzajúci ročník s minimálnym zásahom do hrateľnosti. A aj keď je osemnástka rozhodne prístupnejšia novým hráčom a skvele ich dokáže naučiť princípy hry, ak ste hrali NHL 17 a netúžite akútne po hraní Threes zápasov, tento ročník pre vás bude len kópiou predchádzajúceho s menšími zmenami. Ostáva len dúfať, že je naozaj 18 posledným ročníkom na starej technológii a budúci rok sa dočkáme obrovských zmien.

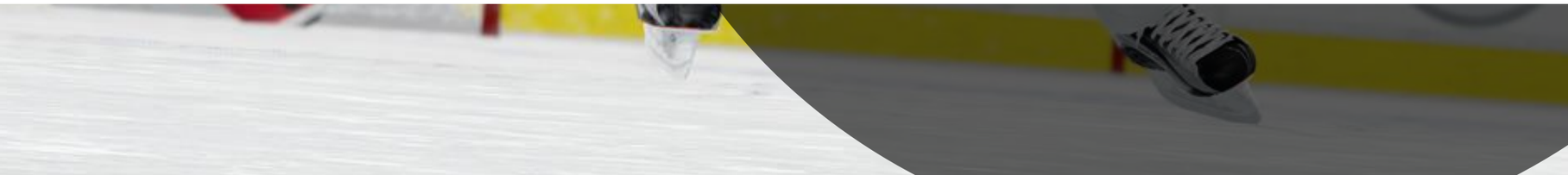




+ skvelé pre nováčikov vďaka tréningovému kempu a vylepšenému on+ice trénerovi
+ Threes je naozaj zábavný arkádový hokej s bohatou kariérou
+ rozsiahla ponuka režimov, líg a možností
+ menšie zmeny v hrateľnosti, ktoré si hráči už dlhšie žiadali
+ veľmi dobrá prezentácia
- v jadre nezmenená hrateľnosť oproti NHL 17
- hráčom predchádzajúceho ročníka skoro nič nové neponúkne

8.0

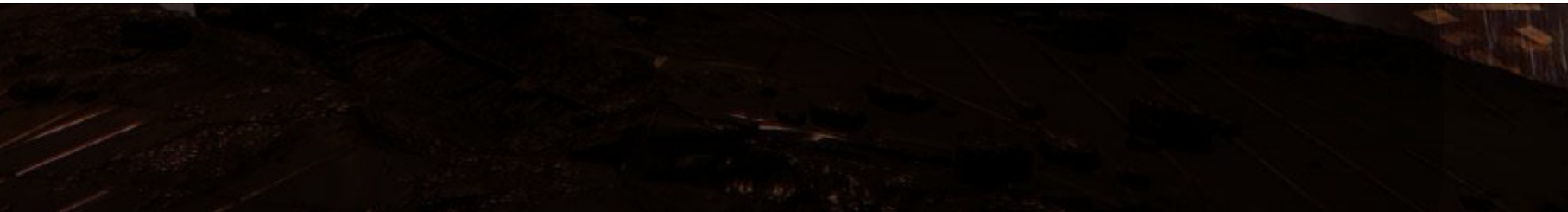
MATÚŠ ŠTRBA

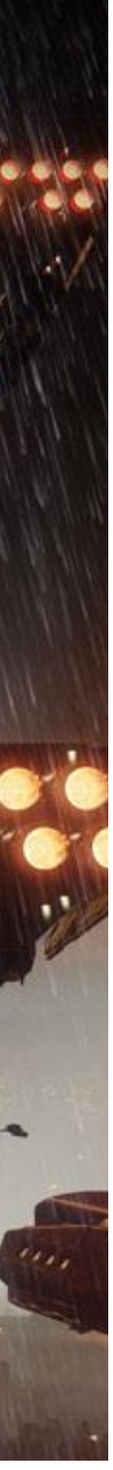


DESTINY 2

ZÁCHRANA PLANÉTY POKRAČUJE

PC, XBOX ONE, PS4 / BUNGIE / AKCIA, MULTIPLAYER





Bungie pred rokmi skončilo so značkou Halo, aby prešlo na niečo nové. Prešlo na trilógiu Destiny, ktorou sa upísalo Acitivisionu. Hra sa nám už vo viac-menej chudobnej forme ukázala v jednotke a práve dostáva pokračovanie, ktoré je väčšie a aj na viac platforiem. Ku konzolám totiž teraz pridáva aj PC. Síce až budúci mesiac, ale autori si chcú nechať čas na dotiahnutie a nevydávať to rovno popri konzolových verziách, keďže launch je dosť náročný.

Hra totiž nie je štandardný titul, je to skôr masívna online záležitosť podobná Division, len tu sa vydávate na rôzne planéty kde plníte singleplayer misie, vydávate sa do kooperačných bojov alebo zúčastňujete multiplayerových zápasov. Všetko kvôli záchranu Zeme. Pred stovkami rokov sa totiž na Zemi objavil zvláštny artefakt nazvaný Traveller. Bola to veľká guľa, pod ktorej ochranou a s jej vedomosťami ľudstvo prosperovalo. Neskôr sa však objavili nepriatelia. Boli to mimozemské rasy snažiace sa buď zničiť Traveller, alebo spoznať a ukradnúť jeho tajomstvo. Bojovalo sa dlho a to až do doby, kým na svete neostalo posledné ľudské mesto a na to teraz mieri nový nepriateľ.

To je základ príbehu, ktorý chcú autori rozpovedať. Zvyšok sú primárne boje. Nečakajte od toho hlboký dej, veľa rozhovorov, prestrihových scén a NPC postáv, ako je to v bežných singleplayerovkách. Primárne je to MMO rozprávajúca svoj malý príbeh niekoľkými animáciami pomedzi misie dopĺňané komentárom vášho AI asistenta. Dozviete sa síce dostatok informácii, aby ste mali prehľad o svete, ale z univerza to bude čisto len o jednej z frakcií, proti ktorým bojujete. To je všetko, čo ja osobne o tomto svete viem. Jednotku som hral len chvíľu a aj preto budú v recenzii hlavne informácie pre nových hráčov.

Kampaň

Samotná kampaň je základom celej hry a prakticky jej začiatkom. Musíte ju prejsť, aby ste si poodomkýnali možnosti, vylevelovali postavu, získali silné zbrane. Zároveň je kampaň skôr v štýle MMO úloh, nie ako štandardná príbehová kampaň. Nečakajte tu naskriptované misie, ktoré vám rozpovedia príbeh, ale skôr prechádzku planétami s neustálym vystrieľaním nepriateľov, stále väčšími a silnejšími bossmi a opakovaním podobných lokalít a podobných nepriateľov. Je to takmer MMO štýl, len s tým rozdielom, že väčšinou hráte sólo. Niektoré oblasti síce umožnia hrať kooperačne, ale to len ak vás prepojí s hrou iného hráča, alebo si pozvete priateľa na pomoc. Je to možno škoda, lebo kampaň by si priam pýtala kompletnú kooperáciu.

Základ misii tak tvorí prechod parádnymi prostrediami, ktoré striedajú oddychové scény. Často najskôr preskáčete na potrebné miesto a následne už strieľate do skupiniek objavujúcich sa nepriateľov.

Sú to buď vlny za vlnou, alebo skupinky, ktoré musíte prekonať, aby ste sa dostali do ďalšej rovnakej alebo podobnej miestnosti. Nečakajte žiadne hlbšie mechaniky, interakcie, NPC postavy alebo AI podporu. Niekedy nad vami prebieha boj, ale väčšinou sú prostredia prázdne a len čakajú na váš príchod, aby sa do nich nahrnuli nepriatelia.



DVOJKA JE ROZSIAHLEJŠIA, PONÚKNE LEPŠÍ PRÍBEH

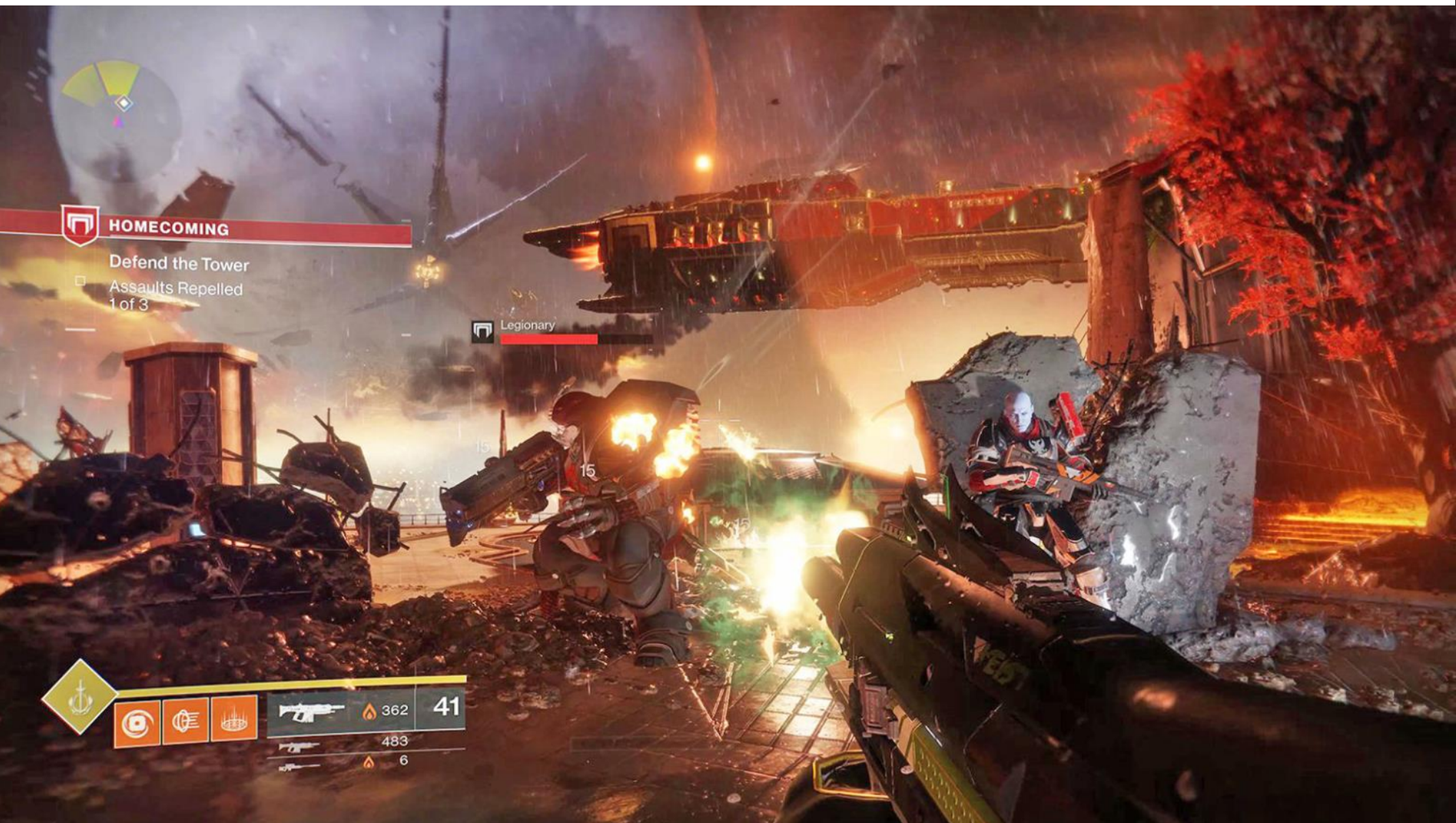


Na druhej strane je akcia navrhnutá dobre, pocit zo streľby je parádny a rovnako cítite, ako sa stále vylepšujete. Získavate lepšie zbrane, brnenia a odomkýnate si niekoľko skill možností (je ich však málo a nemajú hĺbku). Zároveň sa však vylepšujú aj nepriatelia a zdá sa, akoby sa to len celé nafukovalo. Od nepriateľov nečakajte žiadnu špeciálnu AI, dominujú hlavne počtom a tým, koľko rán od vás znesú. To platí špeciálne pre bossov, kde si užijete aj polhodinové strieľanie a skákanie.

Nedá sa jednoznačne povedať, či je tento MMO štýl likvidácie nepriateľov dobrý alebo zlý, keďže záleží od toho, čo sa vám páči. Podľa toho to môže byť veľmi zábavné, ale aj veľmi otravné a nudné. Ja by som však povedal, že Bungie nevyužili príležitosť postaviť poriadnu kampaň a osloviť aj ľudí, ktorým sa páčia štandardné príbehové kampane. Ponúkli tu síce pár pekných CGI scén, ktorými ich chceli zlákať a lepšie sa zamerali na rozprávanie príbehu pomocou vašej AI, ale to je všetko. Neprispôsobili hrateľnosť ani dizajn misii. Až na prvé a posledné misie to končí len ako jednoduché vystrieľanie nepriateľov rad radom s množstvom umierania, reštartovania od vzdialených checkpointov a to stále dookola. Ale to je základ Destiny hrateľnosti, s tým musíte rátať, ak do toho pôjdete.

Spolu kampaň tvorí okolo 20 misii, ktoré prejdete za takých 10 hodín s tým, že na prejdenie si budete musieť spraviť odskok do multiplayeru, kooperácie, alebo plniť vedľajšie misie, aby ste sa vylevelovali a hra vás pustila do ďalšej príbehovej misie. Prekvapivo to však nevyžaduje veľa grindovania. Vedľajšie úlohy ponúknu ďalšie desiatky hodín akcie, kde máte rôzne typy menších zadaní a aj väčších na planétach. Presnejšie každá planéta má otvorené prostredie, ktorým môžete prechádzať a kde nájdete ďalšie úlohy. Zároveň sa v prostredí planét objavujú public eventy, do ktorých sa môže zapojiť viac hráčov.

Vy môžete byť počas hry spojení vo svojom Fireteame a aj v klane, kde budete hrať vždy s priateľmi. Ak v žiadnom tíme nie ste, hra vás automaticky v otvorených oblastiach skúsi prepojiť s inými hráčmi. Môžete s nimi začať bojovať, ale nemusíte a môžete si ísť po svojom. Ak by ste však chceli užší kontakt s hráčmi, je tu otvorená lokalita farma, ktorá je sociálnym miestom na stretávanie hráčov a zároveň miestom, kde získavate ďalšie úlohy od hlavných postáv. Tie vám dajú aj odmenu v podobe silných zbraní alebo brnení. Samotná farma však veľa zábavy neposkytuje a okrem kopania do futbalovej lopty tam s ostatnými hráčmi nemáte čo robiť.





Kooperácia

Zatiaľ čo príbehová kampaň nie je primárne kooperačná, kooperačne môžete hrať niektoré útoky a rovnako na planétach môžete spolu s tímom riešiť úlohy. Plus neskôr v hre sa odomkne aj samostatná možnosť Strike misií. Tie vám umožnia spojiť sa s ďalšími dvomi hráčmi a vydať sa s nimi proti nepriateľom v postupnom playliste piatich úloh.

Je zvláštne, že kooperáciu môžu hrať len traja, ale aj tak je to oveľa zaujímavejšie ako samotná kampaň. Pomáhate si navzájom, oživujete sa a aj likvidovanie vĺn nepriateľov alebo ničenie bossov je oveľa zábavnejšie. Misie sú dostatočne rozsiahle, ale majú len náznak príbehu väčšinou prepojeného na udalosti v kampani.

Ak by ste však chceli viac, niečo masívne, to budú práve nájazdy - raidy. Už je v hre pridaný prvý Leviathan Raid, čo je rozsiahly, približne 7-hodinový nájazd pre šiestich hráčov. Hlavne možnosť šiestich hráčov poteší ako aj intenzívna akcia a nutnosť spolupráce všetkých hráčov s rôznymi povolaniami. Zároveň raid vyžaduje vysokú silu, a teda musíte prejsť kampaň a aj potrénovať sa na vedľajších aktivitách.

Multiplayer

Klasický PvP multiplayer v hre nechýba a prichádza so slušnou ponukou ôsmich máp a s niekoľkými úpravami oproti jednotke. Hlavne je teraz multiplayer fixovaný na 4 vs. 4 súboje hráčov. Je však veľmi dobre vyvážený, ani rýchly, ani pomalý. Postavy vydržia tak akurát, aj keď vždy záleží na tom, proti komu sa postavíte a aký level ste. Matchmaking totiž nemá problém postaviť proti sebe ľudí s rozdielom 10 levelov a to je dosť drsné. Totiž čím vyšší level, tým lepšie zbrane, brnenie a všetko. Nováčik veľmi neboduje. Ale na druhej strane ak sa už vylevelujete v kampani a pri aktivitách, môžete sa do toho veselo pustiť. Potom je to už úplne iný pocit, hlavne ak natrafíte na nováčikov.

Zbrane sa v hre zbierajú postupne a máte ich vo všetkých herných módoch. Sú rozdelené na tri základne typy: kinetic, energy a power, pričom z každého typu môžete mať jednu zbraň. Kinetické a energetické sú rozdelené len podľa typu nábojov, ale v zásade zahŕňajú rôzne typy pištolí, pušiek, samopalov. V Power sú už granátomety, snajperky alebo meče. Sú to hlavne zbrane, pri ktorých budete mať pravidelne len minimum nábojov.

Nehovoriac o granátoch - u seba máte len jeden a vždy, keď ho hodíte, čakáte, kým sa vám znovu energia nabije (je to škoda, lebo pri tých záplavách nepriateľov hlavne v kampani by sa zišla väčšia zásoba). Dopĺňa to ešte štít, ktorý môžete pred sebou rozprestrieť. Zbrane postupne nachádzate stále lepšie, pričom z každého typu môžete mať deväť. Síce si ich môžete ľubovoľne vymieňať, väčšinou to však nemá zmysel, keďže ideálne je bojovať s tou najsilnejšou. Jedine v multiplayeri je dobré taktizovať a zvoliť si napríklad kinetickú zbraň na diaľku, energetickú na blízko a doplniť to power snajperkou. Podobne ako zbrane funguje aj brnenie, kde si vylepšujete každú časť a každá môže byť stále silnejšia.

Multiplayer ponúka dva typy hry, a to quickplay a competitive, kde už záleží na tom, či si chcete len rýchlo alebo seriózne zahrať. Následne vás hodí do náhodného módu na náhodnú mapu a môžete bojovať. Je tu klasický deathmatch na body, deathmatch na počet životov, obsadzovanie bodov, zbieranie vecí po padlých nepriateľoch a mód s eliminovaním bomby. Je to základná ponuka, ale dobrá a poskytne dostatok rozmanitosti.

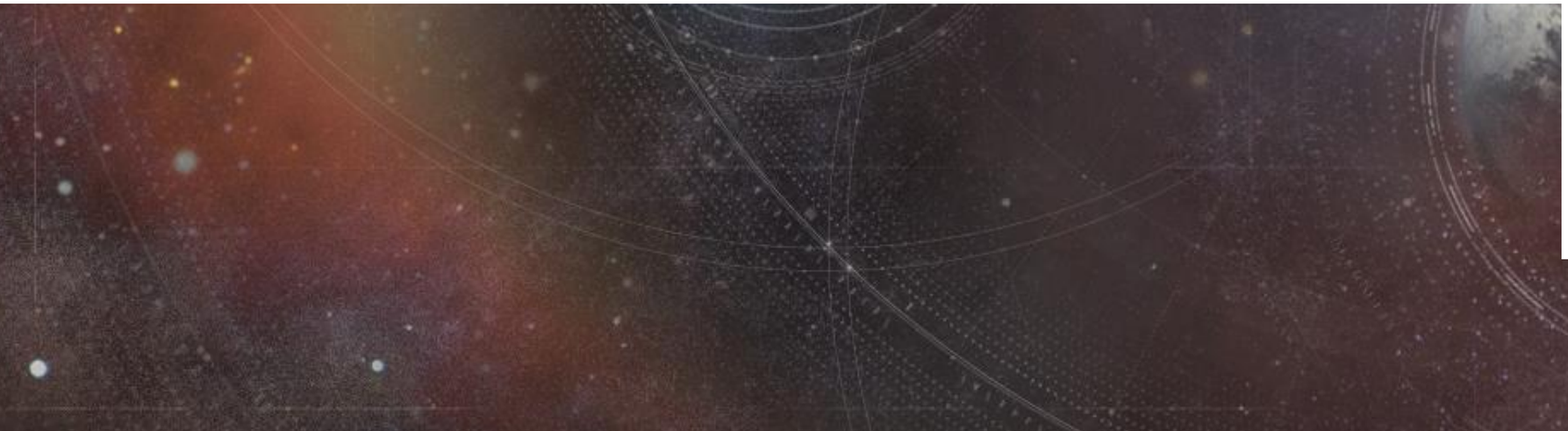
Povedal by som, že je to veľmi dobre navrhnuté, len možno by nebolo zlé ponúknuť módy aj pre viac hráčov ako 8. V jednotke ich bolo 12 a Bungie to teraz zredukovalo. Zrejme pre rýchlosť matchmakingu a prehľadnosť celých zápasov, ale nemusí to byť definitívne a uvidíme, akým smerom to budú autori postupne rozvíjať. Celkovo bude zaujímavé sledovať, ako vlastne Bungie bude rozširovať obsah, keďže expanzie pre prvú hru boli úplným sklamaním a nedokázali udržať hráčov. Teraz by to vývojári mohli napraviť.

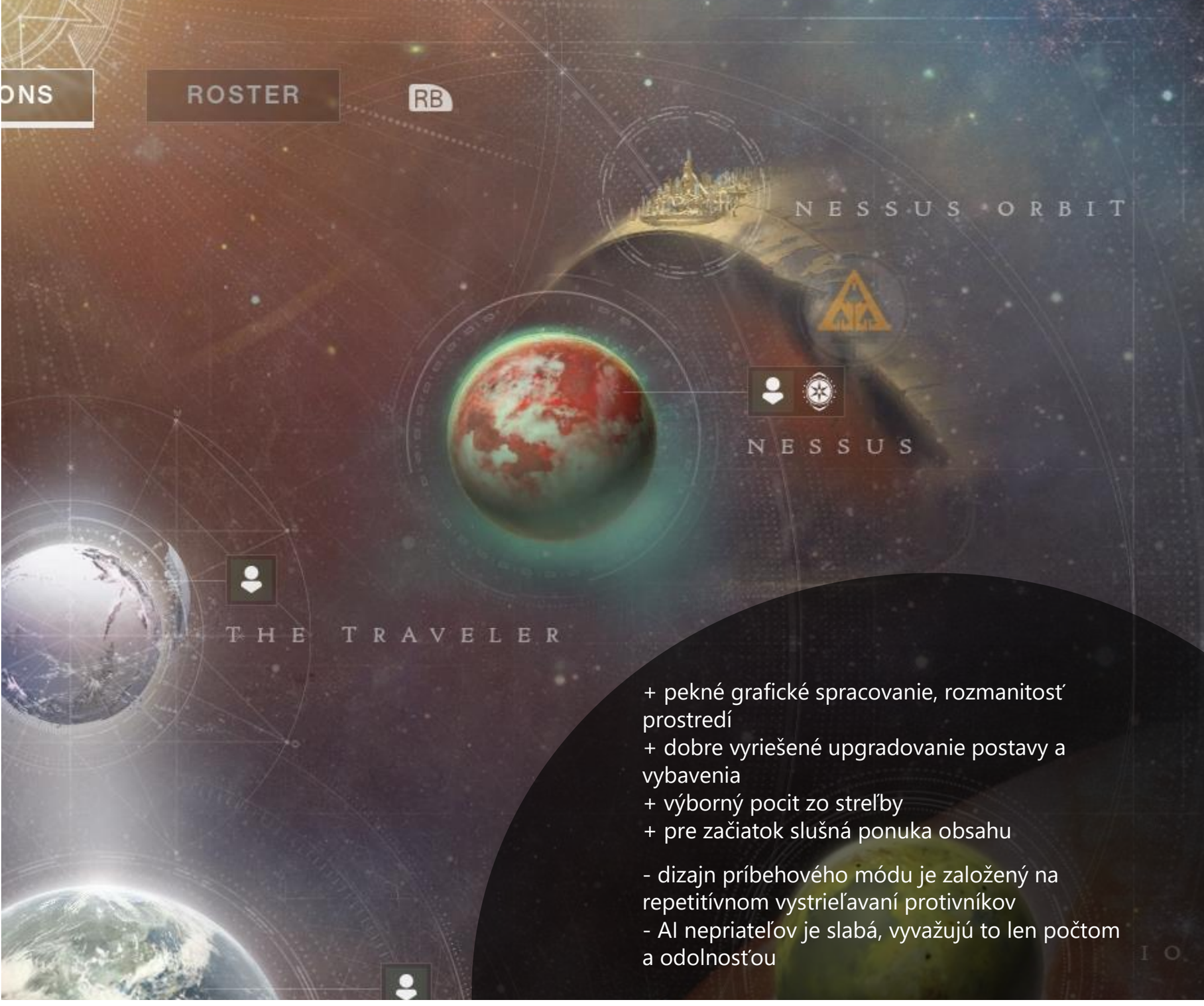
Technické spracovanie zvládlo Bungie veľmi dobre - ešte vylepšilo engine Destiny jednotky, všetko funguje pekne, rýchlo, stabilne. Ale hlavne vizuálny art štýl je parádny. Veľmi dobré kombinácie farieb, dizajnu prostredí, decentných textúr. Jednoducho lahodí to oku. Zároveň sú prostredia rozsiahle a každé je iné. To hneď na začiatku ukazuje kampaň. Celé to šľape veľmi dobre aj keď na konzolách len 30 fps (PC verzia dostane odomknutý framerate). Jediné, čo vo vizuále zamrzí, je tá spomínaná prázdnota a často sa opakujúce časti prostredí. Celé je to pekné, ale také akoby statické, bez NPC, deštrukcie a fyziky. Teda ak tam nie sú nepriatelia, tak sa tam často nehýbe nič. Na druhej strane, keď nepriatelia prídu, je ich aj celá armáda a okolie sa premení na vojnovú zónu. Samotní nepriatelia sú rozmanití, je ich dostatok druhov, každý z nich má svoj štýl boja. Väčšina však bola aj v jednotke, a tak ak ste hrali pôvodnú hru, bude sa vám to zdať takmer rovnaké. Taktiež na 99% znovu nebudete tušiť, do koho vlastne strieľate, kto to je a čo vlastne robí na vašej planéte. Bližšie spoznáte len rasu, o ktorej je kampaň.

Zvukový repertoár je rovnako parádny, orchestrálna hudba vytvára výbornú atmosféru a zbrane to doťahujú do dokonalosti. Dabing tiež nezaostáva, Nathan Fillion to celé oživuje humorom, dopĺňa ho Lance Reddick a spoločnosť vám bude robiť Nolan North ako váš AI spoločník Ghost.

Keď to zhrnieme, Destiny 2 je stále Destiny. Ak ste hrali prvú hru, nečakajte výrazne vylepšenia, ale skôr dotiahnutia. Dvojka ponúkne dostatok štartovacieho obsahu, veľa rozmanitosti, menej grindovania (nechýbajú však mikrotransakcie na jednoduché získanie shaderov na úpravu vzhľadu) ako aj lepšie rozpovedanie príbehu. Celé to dopĺňa slabá AI. Znamená to, že ak sa vám páčila jednotka, alebo ak sa vám páči neustále likvidovanie nepriateľov v MMO štýle, bude to presne pre vás. Ak však nie, hra vám ponúkne skôr stereotyp ako zábavu.

Hru na recenziu poskytol Activision. Vyšla zatiaľ na Xbox One a PS4, v októbri príde na PC.



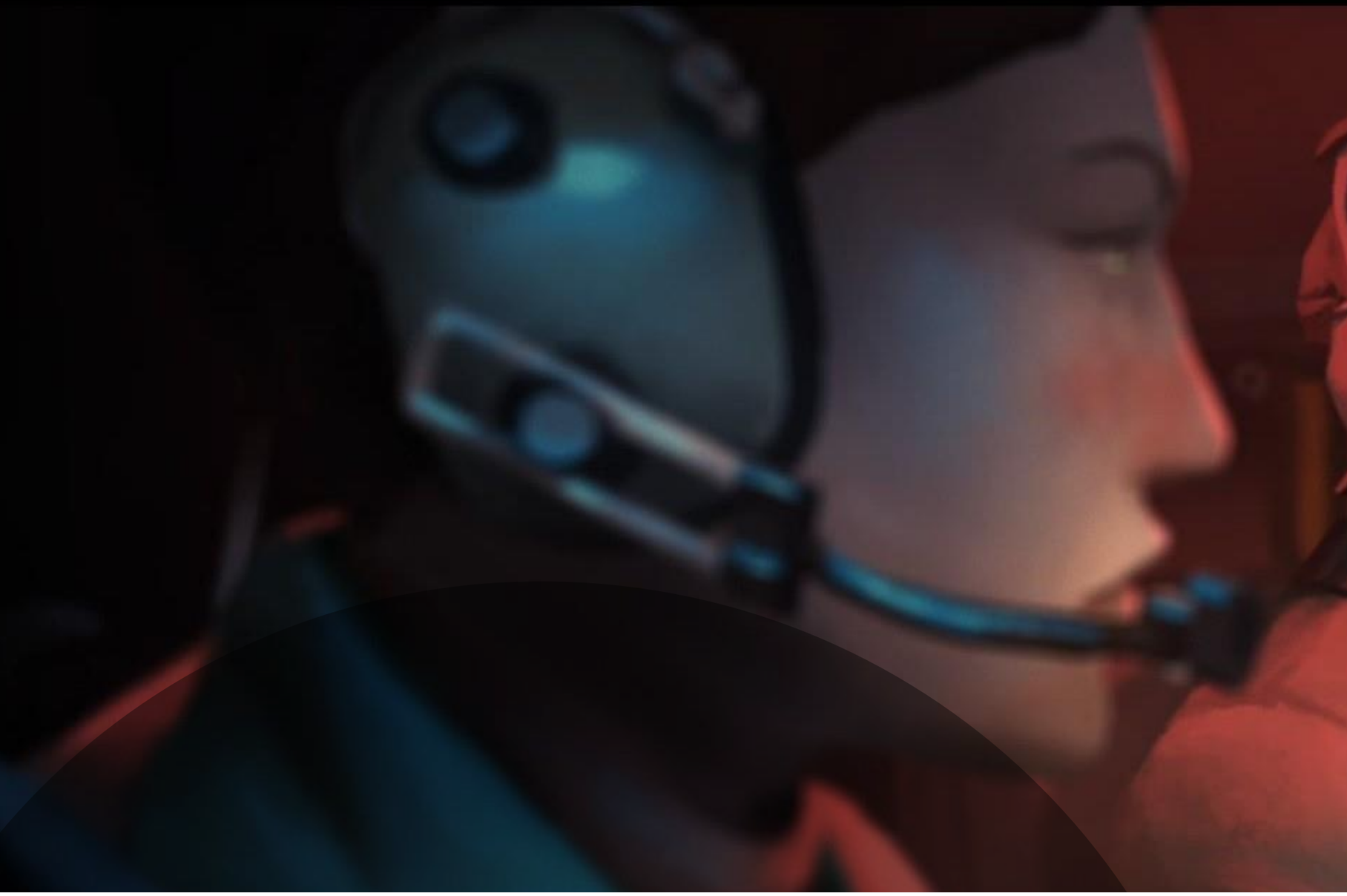


+ pekné grafické spracovanie, rozmanitosť prostredí
+ dobre vyriešené upgradovanie postavy a vybavenia
+ výborný pocit zo streľby
+ pre začiatok slušná ponuka obsahu

- dizajn príbehového módu je založený na repetitívnom vystrieľavaní protivníkov
- AI nepriateľov je slabá, vyvažujú to len počtom a odolnosťou

8.0

PETER DRAGULA



THE LONG DARK

WINTERMUTE

PC, XBOX ONE, PS4 / HINTERLAND / SURVIVAL AKCIA



The Long Dark netreba žiadnemu fanúšikovi survival titulov nijako zvlášť predstavovať. Hra je tu s nami v alfa verzii už pár rokov a aj keď po celý ten čas ponúkala len sandbox bez akéhokoľvek príbehu, aj tak si našla obrovskú fanúšikovskú základňu. Len nedávno sme sa konečne dočkali príbehového módu, ktorý The Long Dark kvalitatívne posúva zas o niečo dopredu. Táto recenzia sa venuje prvým dvom častiam, ktoré nedávno vyšli. A potvrdzuje, že ide o slušnú zábavu.

V The Long Dark: Wintermute sa ocitnete v koži pilota Willa Mackenzieho, ktorý v dôsledku geomagnetickej katastrofy stroskotá uprostred mrazivej kanadskej divočiny aj so svojím spolucestujúcim. Práve snaha nájsť svojho priateľa je ústredným motívom prvých dvoch epizód. Cestou narazíte na pár zaujímavých príbehových postáv, pre ktoré plníte rozličné úlohy. Tie sa žánrovo nijako nevymykajú zo štandardu, takže budete objavovať nové oblasti, zháňať určité vybavenie, hromadiť zásoby, loviť zver a príde aj na klišé typu: nazbieraj a dones mi toľko kusov tohto a tohto. Náplň úloh možno neznie originálne (aj keď sa nájde pár výnimiek), ale na pomery survival hry vás aj tieto banálne úlohy budú náramne baviť.

Príbeh je rozprávaný formou predelových scén a dialógov s ústrednými postavami. Scény sú kvalitne spracované a vynikajú audiovizuálnou stránkou. Skvelým príkladom je intro k druhej epizóde, ktoré vám okamžite vyčarí úsmev na tvári. Počas hry vás sprevádza decentný hudobný podmaz, ktorý výborne dotvára celkovú atmosféru. Poteší aj veľmi kvalitný dabing. Bohužiaľ, niektoré vedľajšie dialógy nie sú nahovorené vôbec a to vo výsledku, keď sa postavy najprv rozprávajú a v zapätí po kliknutí na ďalšiu dialógovú možnosť len mlčia a tupo na seba pozerajú, pôsobí dosť rozpačito.



VITAJTE V ZAMRZNUTEJ KRAJINE

V čom The Long Dark exceluje, je perfektne fungujúci systém hladu, smädu, únavy a telesnej teploty. Množstvo survival hier sa snaží o podobný systém, ale väčšinou je výsledok dosť krkolomný a nepohodlný a občas nefunguje tak, ako by ste to od hry simulujúcej prežitie očakávali.

Či už ste v pohybe, alebo sa len hrabete v jednoduchom a prehľadnom inventári, musíte si neustále strážiť štyri základné štatistiky. Hlad závisí od množstva prijatých kalórií z jedla a nápojov, ktoré neustále spaľujete. Počas spánku ich ubúda najviac, preto je dôležité odpočinok si dopredu naplánovať a zásobiť sa potravinami a vodou. So spánkom súvisí aj únava, ktorá ovplyvňuje vašu nosnosť vecí v inventári. Postava toho unesie celkom dosť, ale za cenu preťaženia, ktoré znižuje vašu pohyblivosť a zvyšuje únavu. Smäd, samozrejme, uhasíte tekutinami.

Dôležitým ukazovateľom je hodnota telesnej teploty. Pochvalu si zaslúži veľmi prehľadný inventár a systém oblečenia. Navliecť na seba môžete až dve vrstvy šiat, a tak je dobre na vrchu nosiť niečo nepremokavé a odolné voči vetru a naspodku zasa niečo, čo vás najviac zahreje. Šaty sa pri fyzických činnostiach opotrebúvajú a musíte ich pravidelne opravovať. Celá hra sa odohráva v mrazivej kanadskej divočine, kde je počasie často nevyspytateľné. Môže sa tak stať, že vás zastihne hmla hustá ako mlieko, čo výrazne sťaží navigáciu v teréne alebo mrazivá víchrica, v ktorej bez zdroja tepla zamrznete behom niekoľkých minút. Vaším najlepším priateľom sa tak stane oheň. Ten môžete rozložiť vonku na ľubovoľnom mieste alebo v interiéroch v krboch a peciach. Okrem tepla slúži oheň, samozrejme, na úpravu jedla, roztopenie snehu a prevarenie vody a taktiež odháňa hladných predátorov.

Dravcov v hre nie je veľa. Natrafíte tu vlastne len na vlky a medvede. Ale dokážu vám aj tak poriadne zavariť. Keď sa na vás rozbehne vlk a vy ešte nemáte pušku, väčšinou pomôže len svetlica, ktorá ho odplaší. Táto taktika ale nemusí vždy fungovať a často vás šelma skokom zvalí na zem. Tu príde na rad klasický quick-time event, kedy divokým klikaním ľavým tlačidlom myši musíte hladné tesáky od seba odohnať. Ak máte v inventári nôž alebo sekeru, výrazne vám to pomôže. Zviera utečie a vy si musíte rýchlo lízať rany, pretože vám hrozí vykrvácanie a infekcia. Obväzy a dezinfekcia sú preto nevyhnutná výbava každého preživšieho. Medvede sú už ale iný oriešok. Bez pušky a aspoň niekoľkých nábojov je vždy vhodné vyhýbať sa im veľkým oblúkom. Keď sa totiž tá hruda mäsa postaví na zadné laby, zareve a rozbehne sa na vás, väčšinou ani nemá zmysel utekať a ostáva vám len bezradne sledovať animáciu medveďa zabávajúceho sa s handrovou bábikou. Po chvíli stratí záujem, a nechá vás dokaličeného, zraneného a častokrát polonahého, lebo vám nadobro rozdriapal tú vetrovku, po ktorú ste dva dni cestovali fujavicou cez pol mapy.

Okrem predátorov sa tu vyskytuje aj iná fauna. Vrany krúžiace na oblohe sú znamením mršiny, ktorá vám poskytne mäso alebo zamrznutého človeka s vybavením, ktoré už nebude potrebovať. Na určitých miestach viete vysekať do ľadu dieru a chytať ryby. V lese natrafíte na jeleňa, ktorého skolíte strelou do srdca alebo hlavy, a keď ho náhodou len poraníte, musíte zviera na úteku stopovať podľa krvavých škvŕn a stôp v snehu. Stopy zanecháva aj hlavná postava, a častokrát sa podľa nich viete orientovať, ak napríklad zablúdite v hmle.

Chytať môžete aj zajace do provizórnych pascí, alebo ich omráčiť hodením kameňa. Keď potom úbohé zviera, ktoré je stále naživе a pozerá na vás krásnymi čiernymi korálkovými očkami a krúti chlpatým noštekom, chytíte pod krk, hra vám ešte dá možnosť pustiť ho na slobodu k svojej zajačej rodinke. Hlad je ale potvora, ktorá ženie každého živého tvora do krajností a vy si len povzdychnete, chrupnutím mu zlomíte väzy, nožom vypitvete črevá, stiahnete z kože a ostane vám kúsok cenného mäsa.

The Long Dark: Wintermute ponúka, samozrejme, aj systém výroby predmetov, takže ak v nejakej vedľajšej misii získate recepty na zhotovenie vybavenia, môžete si vo vyhni ukovať sekeru alebo nôž, v dielni pasce alebo prípadne na kolene vyrobiť menšie nástroje. Tak ako oblečenie aj nástroje sa opotrebovávajú a je nutné sa o ne starať a opravovať ich.

Najväčšiu výhradu mám k systému ukladania pozície. Hra je otvorený svet skladajúci sa z niekoľkých samostatných oblastí oddelených nahrávacou obrazovkou. Pri vstupe do inej oblasti alebo po spánku sa vám automaticky uloží pozícia. Taktiež pri plnení úlohy narazíte na checkpointy, ktoré by sa mali ukladať na samostatný slot. V praxi ale tento systém nejako nefungoval a stalo sa mi, že pri plnení jednej misie ma dokaličil predátor, zničil mi drahocenné šaty a ostal som bez munície. Po pár metroch sa mi hra uložila a prepísala obe pozície. Úlohou bolo zviera poraziť, ale bez nábojov a šiat sa to zdalo nemožné. Už tak dlhá hracia dobu sa mi preto natiahla o nejaké 2 hodiny, kedy som zdĺhavo zháňal nutné vybavenie. Sandboxový mód pracuje s permanentnou smrťou, takže tam je vyššie popísaná udalosť skrátka súčasťou zážitku. Systém ukladania by však mal v príbehovej časti minimálne dovoliť nahrať začiatok úlohy. Celková herná doba sa pohybuje okolo 6 -10 hodín na epizódu a autori potvrdili, že podobnú dĺžku budú mať aj ostatné príbehové časti.

DOKÁŽETE ZBIERAŤ SUROVINY, LOVIŤ A PREŽIŤ?



The Long Dark sa už vo svojej ranej alfa verzii odlišoval od konkurencie nádherne štylizovanou grafikou. Časom sa vizuálna stránka posunula ešte o veľký kus dopredu a teraz je radosť na hru pozerať. Plynulý systém dňa a noci vytvára v exteriéroch krásne scenérie vďaka hre so svetlom a počasím. Ak sa k tomu cez noc objaví na oblohe záhadná polárna žiara, hra ukáže svoju vizuálnu stránku v plnej sile. Samostatnou kategóriou sú interiéry. Detailne spracované chaty si žijú vlastným životom a ak rozložíte oheň v kozube, svetlo tancujúcich plameňov vytvorí parádnu pohlcujúcu atmosféru. Poteší možnosť voľne pohybovať všetkými predmetmi v inventári a umiestňovať ich do priestoru, takže na svoje si prídu aj poriadkumilovní hráči.
S nábytkom síce hýbať nemôžete, ale v krajnej núdzi ho viete nasekať na palivo do ohňa.

The Long Dark: Wintermute ponúka originálny zážitok. Príbeh v prvých dvoch epizódach sa stále len rozbieha, a počas hernej doby približne 16 hodín sa o ňom dozviete možno menej, ako by sa dalo čakať. Funguje tak zatiaľ skôr ako motivácia a motor, ktorý vás ženie dopredu a núti vás plánovať svoje ďalšie kroky z dlhodobého hľadiska a skrátka prežívať. Najväčším zážitkom je ale každodenný boj s nehostinnou kanadskou divočinou na ceste za príbehovými úlohami, objavovanie nových zaujímavých oblastí a radosť z úspechu a prežívania. Nie nadarmo sa hovorí, že dôležitá je cesta a nie cieľ. V The Long Dark: Wintermute to zatiaľ platí dvojnásobne. Uvidíme, čo prinesú ďalšie 3 epizódy, z ktorých minimálne jednej by sme sa mali dočkať ešte tento rok.

Ak máte radi survival tituly, ale prekáža vám v nich absencia príbehu, ktorý by vás hnal dopredu, The Long Dark je jasnou voľbou. Ak však očakávate zážitok podobný adventúram, ako je Firewatch, pravdepodobne budete sklamaní. A teraz ma ospravedlňte, pri písaní tohto článku som spálil veľa kalórií. Idem si streliť jeleňa a vykrútiť pár zajačích





+ krásna štylizovaná grafika
+ pohlcujúca atmosféra zasneženej divočiny
+ systém únavy, smädu, hladu a teploty
+ realistickosť a prežitie
+ kvalitný dabing a predelové scény

- malý dôraz na príbeh
- absencia dabingu vedľajších dialógov
- nedotiahnutý systém ukladania hry

8.0

FRANCIS



CALL OF DUTY:WWI

SPÄŤ DO DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY

PC, XBOX ONE, PS4 / SLEDGEHAMMER / AKČNÁ

Herný biznis je neuveriteľne turbulentný. Technológie napredujú prakticky bez prestávky, neustále vznikajú a zanikajú rôzne spoločnosti, menia sa žánre a taktiež sa menia chute a preferencie hráčov. Čo pred rokom ešte trhalo predajné rekordy, to už teraz nemusí nikoho zaujímať, pričom o rok môže byť situácia zase iná. Takto sa kedysi hráči prejedli 2. svetovej vojny a toto obdobie sa na roky vytratilo z mainstreamovej produkcie, pričom sa do súčasnosti a budúcnosti presunuli aj takí ťahúni tohto obdobia, ako Battlefield, Medal of Honor a Call of Duty. Ale chute hráčov sa zase zmenili a hlavne svojimi peňaženkami si vyžiadali návrat do minulosti a do reálnych konfliktov.

Hráči si tak vydupali návrat späť a aj keď Activision a aj autori Call of Duty: WWII zo štúdia Sledgehammer Games hlásajú návrat ku koreňom, tie sú už nenávratne stratené. Tvorcom však stále zostala možnosť priniesť modernú podobu najhoršieho vojnového konfliktu v dejinách ľudstva a musím sa priznať, že som bol sám prekvapený tým, ako sa s touto výzvou popasovali. Smerovanie série mi totiž už dlhé roky nevoňalo, no tu autori dokázali skĺbiť ten moderný štýl Call of Duty série s nejedným obhliadnutím sa do minulosti - či už väčším, alebo len menším. No pripomenie vám veci, vďaka ktorým ste sa do série pred 14 rokmi zamilovali.

Jedným z tých väčších plusov je rozprávanie príbehu. To je osobnejšie ako bolo v prvých dvoch častiach, no prebieha hneď na niekoľkých úrovniach. A jednou z nich sú listy. Ak si spomínate na začiatky série, historický a osobný aspekt príbehu sa posúvali vpred pomocou listov, ktoré ste mohli čítať. Tu ich síce čítať nebudete, no jedna z rovín rozprávania je tá, v ktorej hlavný hrdina Ronald Daniels akoby písal list domov. Počujete jeho vnútorný hlas, počujete, čo ho trápi, čo sa deje a kde v rámci vojny sa aktuálne nachádzate. S touto rovinou sa autori pekne pohrali a príjemným prekvapením je zistenie, komu vlastne tieto listy Red „píše".

Druhou rovinou je príbeh vašej čaty. Ten konečne v rámci série hádže za hlavu všetky nezmysly o záchrane sveta s toľkým množstvom pátosu, až vás z toho naťahuje. Hra príjemne kopíruje „bratský" koncept známy z vojnových filmov a seriálov, takže s čatou zažívate nielen boje, víťazstvá a straty, ale aj obyčajné chvíle, kedy sa vojaci bavia „ o ničom", len aby im ušiel rýchlejšie čas, zaspomínali na domov a lásky za oceánom, či fantazírujú o tom, čo by práve teraz radi zjedli. Do toho výrazne zasahujú dve postavy vo velení – seržant William Pierson (Josh Duhamel – Transformers séria) a Joseph Turner (Jeffrey Pierce -Terminator: The Sarah Connor Chronicles).



Neustály boj o moc a rozhodnutia medzi nimi a taktiež ich príbehové pozadie si užijete. Možno je škoda, že Pierson nedostal flashback misiu, ktorá by vám ho ukázala ešte detailnejšie.

Bokom ale nie sú ani vaši spolubojovníci, hlavne Zussman, ktorého si tu strihol herec Jonathan Tucker (Sleepers, American Gods). Jednotlivé postavy vás vedia v boji podporovať a každá iným spôsobom. Zussman vám hodí lekárničku, Pierson zase odhalí sivými obrysmi aj skrytých nepriateľov, Turner vám zas dá náboje. Podobne si viete vyžiadať napríklad aj granáty od ďalších a podobne. Spoločne prejdete od vylodenia v Normandii, cez oslobodenie Paríža, až za Rýn a v epilógu dokonca ešte ďalej, pričom vtedy hra podčiarkne ten osobný rozmer príbehu.

Celkovo vás tu čaká 11 príbehových misií a už spomínaný kratučký epilóg. Čo sa týka hernej dĺžky, tam sa autori opäť nepretrhli a hru zvládnete za takých 6 hodín aj s nejakým tým umieraním, no naozaj si hra drží veľmi slušné tempo a tentoraz konečne nekolíše. Stále sa máte kam posunúť po stránke príbehu aj hrateľnosti. Masaker na Deň-D má grády, aj keď to nie je úplne vojak Ryan. Paríž v koži francúzskej odbojárky si vyslovene užijete, lebo tam hra príjemne otvára svoj level design a dáva vám do vienka mnoho ciest a možnosť tichého a nenápadného postupu, aj keď sú nepriatelia často vhodne otočení chrbtom. Celkovo ale levely v hre pôsobia otvorenejším a slobodnejším dojmom a už voľba nie je len o tom, či pôjdete pravou, alebo ľavou stranou ulice. Nepriateľov už môžete skúsiť obísť, či sa vyhnúť hlavnej paľbe z kanónov na hradbách. Príde aj zima, obrana pozícií a dobýjanie nedobytného kopca v Nemecku.

Ako ste už asi pochopili z textu, Daniels nebude jedinou hrateľnou postavou, aj keď v jeho koži strávite jednoznačne najviac času. Zažijete skutočné a aj niektoré menej známe operácie druhej svetovej, nechýbajú obligátne pasáže v džípoch, ktoré svoje levely zase uzavrú, no pribudla napríklad príjemné letecká misia, ktorá stavia na zábavnej arkádovej hrateľnosti, až vám bude ľúto, že v multiplayerovej časti nie je jeden režim venovaný len leteckým súbojom v oblakoch. Sadnete tiež do tanku a taktiež to nebude prechádzka ružovým sadom. Musíte sa vyhýbať nepriateľskej streľbe a na nemecké tanky ísť odzadu, lebo predok im neprerazíte.

Z textu vyššie ste určite taktiež pochopili, že je preč automatická regenerácia zdravia, a to je len a len dobre. Call of Duty sa vracia k systému lekárničiek, pričom maximálne môžete mať po vreckách odložené len štyri a musíte sa vhodne liečiť.





Lekárnička vám navyše nedoplní celé zdravie, takže si musíte pred vybehnutím zo zákopov dobre rozmyslieť, či to prebehnete aj s tretinou života, alebo si lekárničku miniete, aj keď aktuálne možno inú nemáte. V hre ich ale nie je nedostatok, navyše vám raz za čas môže pomôcť Zussman. Horšie je, že toho nepriatelia znesú naozaj veľa, takže na priame strety skôr zabudnite. Príjemne prekvapí aj fakt, že pri bežnom pohybe nemáte na obrazovke zameriavací kríž, takže „od pása na Ramba" to tu občas tiež nejde.

Čo už ale nie je také pozitívne, to sú tradičné neduhy CoD kampaní. Čakajte hromadu predskriptovaných eventov, kedy vás niečo trafí len pre ten efekt. Všade všetko vybuchuje, všetko má silné hollywoodske produkčné hodnoty, no hra za vás takto preberá kontrolu nad postavou, lebo práve sledujete efektnú scénu.

Nechýbajú quick-time eventy a aj keď sa kampaň miestami zbavila svojej až prehnane striktnej linearity z minulosti, stále je progres levelmi postavený na spúšťaní skriptov tým, že niekam prídete, zničíte isté sídlo nepriateľov, či ho inak spustíte. Dovtedy sa protivníci stále spawnujú a občas aj rovno pred vašou hlavňou, za vami, či v drobnej komore, kde by sa ani jeden nezmestil, nie ešte viacerí.

Asi ste tak vytušili, že bude umelá inteligencia veľmi priamočiara. Vlastne len všetci čakajú na vás a je jedno, či sú to nepriatelia, alebo vaši spolubojovníci. Tí síce v príbehu fungujú dobre, no tu sú len pre dojem, že na bojisku nie ste sami. Nepriatelia aj tak v drvivej väčšine prípadov idú len po vás. V tej menšine prípadov z toho ale hra spravila príjemné spestrenie. V každej misii je totiž niekoľko hrdinských momentov, ktoré nie sú vždy úplne rovnaké, no musíte v nich niekoho zachrániť, odtiahnuť do bezpečia, či zabezpečiť, aby sa vám nacisti vzdali. Rovnako v každej misii nájdete aj mementá, čo sú zberateľné predmety s drobnou encyklopedickou hodnotou, takže sa dozviete viac o nejakom plagáte, zbrani, hodinkách a iných veciach.

Opäť sa tak zdá, že toto by mohla byť ďalšia časť Call of Duty, do ktorej sa oplatí ísť kvôli príbehu a singleplayeru. Má svoje neduhy, no pozitíva prevažujú a nie v malej miere. Aj tento rok ale dostanete kompletný a bohatý balík, pričom ďalšou časťou obsahu sú nacistickí zombíci. Skupina štyroch nesúrodých hrdinov má nájsť umelecké diela ukradnuté nacistami, no niekde v Bavorsku na nich čaká niečo trošku iné ako obrazy. Šialený vedec Peter Straub (Udo Kier) experimentoval s novým zdrojom energie, ktorý mal nacistom pomôcť vyhrať vojnu, no vzniklo niečo iné. V ovládnutí zeme armádami nemŕtvych ste prekážkou už len vy s trojicou spolubojovníkov.

Activision opäť pre Zombies režim získal veľké mená a každú postavu jedinečne stvárnil jeden zo štyroch známych hercov, pričom im prepožičali aj svoje podobizne. Je tu David Tennant (Doctor Who) ako bývalý zlodej, Élodie Yung (Daredevil) ako francúzska odbojárka, Ving Rhames (Pulp Fiction) ako americký kapitán a Katheryn Winnick (Vikings) ako nemecká inžinierka. Samostatne prežijete príbehový prológ a potom sa už pustíte na mapu malého mestečka, ktorého uličky časom prechádzajú do podzemných tunelov, odtiaľ sa pozriete na podivné laboratóriá, až kým sa dostanete k tajomnému artefaktu. Popritom bojujete proti stále väčším a silnejším vlnám nemŕtvych, z ktorých získavate herné kredity.

Za kredity si odomykáte postup ďalej cez zamknuté brány, ale tiež zbrane, ktorých tu je akútny nedostatok a taktiež rôzne podporné prvky, štít či okamžité vzkriesenie, aby ste nemuseli čakať až na koniec vlny, ak vás spolubojovníci neoživia. Svoju úlohu tu majú tiež lootboxy, z ktorých vám padajú aj silnejšie špeciálne zbrane. Využiť tiež môžete rôzne pasce a postupne musíte plniť aj úlohy, aby ste pokročili. Napríklad zapínať generátory, získať energiu a podobne. Niežeby to nebola zábava. Herci, atmosféra, rýchla akcia, to všetko zabaví. No už by to chcelo niečo iné ako rovnaké pravidlá, len v rozdielnom zasadení. Stále je to chaotické, takže sa pri prvých pokusoch budete len učiť, čo je kde na mape a čo máte vlastne robiť. A stále je to aj dobrá výzva. Avšak opäť je to len prvá kapitola a taká ochutnávka, keďže viac dostanete až v platených DLC.

Poslednou časťou CoD skladačky je multiplayer a ten je tento rok úplne rovnaký ako predtým. A táto veta ho vystihuje vlastne najlepšie. Kým kampaň boduje tým, že oproti iným CoD priniesla osvieženie a zaujímavé zmeny, multiplayer ponúka rovnaký zážitok, len v inom období. A síce z neho zmizli jetpacky, exoskelety a podobné nezmysly, ale stále je to rýchla a chaotická multiplayerová arkáda. Teda spawn je náhodný, pokojne vás môže hodiť len o stenu ďalej od nepriateľa či na miesto, kde onedlho dopadne granát. Rýchlo beháte, rýchlo strieľate, rýchlo zabíjate a rýchlo tu taktiež zomierate. A mám dojem, že druhá svetová by si pýtala naozaj niečo iné. Nemusí to byť hneď Red Orchestra, ale niečo menej tradičné pre sci-fi CoD a viac tradičné pre zvolené obdobie by sa tu hodilo.



Nájdete tu úplne klasických 8 režimov (4 v Hardcore móde), ktoré poznáte už roky. Teda klasiky ako DM, TDM, Domination, Hardpoint, Search and Destroy, športový Gridiron a ďalšie, kde sa tlčie 12 hráčov, prípadne rozdelených do dvoch tímov po 6. A hrajú sa ako kedykoľvek predtým, čo môže byť pre niekoho plus, no iní možno očakávali niečo iné. Novinkou je War mode od Ravenu (Jedi Knight, Soldier of Fortune...), ktorý aspoň trošku mení pravidlá a je postavený na systéme postupných úloh. Jeden tím bráni, druhý útočí. Útočníci majú za úlohu v určitom čase dobyť konkrétne miesta daným spôsobom, obrancovia tomu majú zabrániť. Po prvom kole sa úlohy vymenia. Ale je tu napríklad aj eskorta (ktorá pripomína Overwatch s jeho Payloadom), či stavanie mosta, kým ste pod paľbou. Môžete využívať zbrane, stavať zátarasy, murovať steny a útočiaca strana to musí prekonávať.

War mode je najzábavnejším režimom v rámci herného multiplayeru, lebo prináša konečne svieži vietor. Má však aj svoje nedostatky. Hlavne je to opäť len hra 6 vs. 6. Režim sa volá War mode, tak by to chcelo väčšie boje. A taktiež väčšie mapy a ich vyšší počet. Sú 3, prostredím sú zaujímavé a jedna priamo vychádza z vylodenia, len sa časom neubránite pocitu, že je to vlastne niekoľko spojených máp v tradičnom CoD štýle, medzi ktorými je cesta k ďalšiemu cieľu. Klasické režimy ponúkajú 10 máp, pričom by ste taktiež zniesli viac bez platených DLC a dizajnom taktiež príliš nezaujmú, aj keď prostredím sú mnohé veľmi dobré. Pamätníkov síce poteší mapa Carentan z United Offensive a dvojky, ale tá je dostupná len pre majiteľov Season passu a digitálnej deluxe edície.

Klasické triedy sú preč a vystriedal ich systém divízií, pričom ich je v hre 5 a každá má vlastné základy, aj keď medzi nimi môžete zdieľať zbrane. V každej ale postupujete samostatne a vyššími hodnosťami si odomykáte nové schopnosti. Preč sú aspoň tradičné perky. Postupne si levelujete svoj profil, samostatne divíziu a ešte aj zbrane, pričom tam vám zase nový level ponúkne modifikácie na zlepšenie mierenia, zmenšenie spätného rázu a podobne. Postup vo vašom profile vám zase dáva náhodné bonusy, možnosti odomknúť si zbrane či lootboxy. Z nich získavate väčšinou kozmetiku a ak už vám padne nejaká špeciálna zbraň, nemá priamo efekt v hre, ale podporuje napríklad XP a iné aspekty. Mikrotransakcie zatiaľ v hre nie sú.



Levelujete sa relatívne rýchlo, aj keď záleží od toho, ako vám hra ide. Postupne môžete získať prestíž pre svoje divízie a taktiež si lepšie upravovať svoju výzbroj a výstroj, keďže si sprístupníte viac možností. Ako nováčik tak budete chvíľu v hre za fackovacieho panáka, lebo budeme mať málo zbraní, bez modifikácií a málo výbavy na výber. Ideálny na levelovanie je práve War mode. A aj keď už nebudete úplnými nováčikmi, občas má stále svoje dni matchmaking, ktorý ešte do zápasov nerozdeľuje hráčov ideálne. Pripojenie je však už stabilné a zápasy bežia bez technických problémov. Nový sociálny priestor Headquarters až pre 48 hráčov naraz však zatiaľ hráči príliš nevyužívajú. Tu môžete trénovať, hľadať 1 vs. 1 hry, ale aj získavať výzvy a vedľajšie misie. Taktiež si tu otvárate lootboxy, pozeráte na iných, ako otvárajú lootboxy a riešite si tu zbrane a iné odomknuté veci. Na úvod je to fajn. Hra vám tu predstaví divízie a podobne, no neskôr si v HQ len rýchlo vybavíte potrebné veci (výzvy...) a rýchlo pôjdete preč. Príjemným spestrením je bronzová hviezda pre najlepší herný moment vo väčšine zápasov, čo vyzerá ako ďalšia inšpirácia z Overwatch.

Na nové Call of Duty sa pozerá veľmi dobre. No rovnako ako nájdete graficky podarené aspekty, tak tu nájdete aj veci, ktoré už tak dobre nevyzerajú. Skvele sú spracované postavy a niektoré scény vás veľmi príjemne prekvapia, keďže na vizuálnej stránke singleplayeru sa autori dosýta vybláznili. Textúry sú však opäť slabšie konzolové verzie sa opäť spoliehajú na obskurné dynamické rozlíšenia. Multiplayer však vyzerá o niečo horšie. Čo sa zvuku týka, herci sú na výbornú, zbrane už tradične slabšie, no efekty to opäť ťahajú hore. Príjemným prekvapením je aj veľmi dobrá hudba a Wilbert Roget II priniesol doteraz asi svoj najlepší soundtrack.

Až nečakane ma teší napísať, že Call of Duty: WWII je časť, do ktorej sa oplatí ísť kvôli kampani. Má svoje tradičné CoD neduhy, možno nie je ani najoriginálnejšia, no parádnou atmosférou a dobre zvládnutým príbehom v niekoľkých rovinách ťahá dojem hore. Potešil návrat lekárničiek, ktoré menia váš prístup k hraniu a aj slobodnejší dizajn niektorých misií, z ktorých vyniká tá v Paríži. Epizódky v rôznych strojoch taktiež dobre plnia svoj účel. Tých pár hodín sa naozaj dobre zabavíte. Multiplayer a zombíci sa však aj napriek dobovému zasadeniu hrajú po starom. To je možno pre niekoho plus, no takáto hra by si pýtala niečo iné. War mode naznačil, čo by to mohlo byť, no realizáciou zostal niekde na polceste. Systém divízií ale ponúka rozumný progres vpred, takže ak ste sa aj prejedli tohto rýchleho MP zážitku, toto vás pri ňom dokáže určitým spôsobom udržať. Teraz už len zostáva dúfať, že sa Sledgehammer poučia z chýb a ďalší návrat do druhej svetovej vyjde ešte lepšie. A možno by nezaškodil Stalingrad.





+ kvalitná kampaň so zaujímavým príbehom a postavami
+ návrat lekárničiek
+ nebojí sa nechať vás hrať aj bez zbrane
+ progres v multiplayeri cez divízie
+ War mode ukazuje cestu
- QTE sú prežitok
- skripty vás oberajú o kontrolu a riadia postup vpred
- ak vám parťáci nerozdávajú vybavenie, sú na bojisku len do počtu
- multiplayer zväčša bez nápadov a zmien v jadre hrateľnosti

8.0

MATÚŠ ŠTRBA





GRAN TURISMO SPORT

GRAN TURISMO SA VRÁTILO V ONLINE ŠTÝLE

PS4 / POLYPHONY DIGITAL / RACING

Je to až neuveriteľné, ale predsa len nastal ten deň, keď si aj na aktuálnej generácii PlayStation môžeme spustiť aktuálny diel obľúbenej pretekárskej série Gran Turismo. Doteraz posledný diel vyšiel v dosť riskantnom čase, a to krátko pred vydaním PlayStation 4. GT6 tak malo pred sebou poriadne ťažkú výzvu a v Polyphony Digital sa len mohli z diaľky prizerať, ako ich hra dokáže ustáť tlak v podobe príchodu novej konzolovej generácie. V štúdiu však o príchode PlayStation 4 vedeli určite dostatočne vopred, a tak hneď po skončení vývoja šestky sa väčšina ich síl presunula práve na vývoj pokračovania pre novú generáciu. Opäť ďalšia výzva, ktorá najmä v prípade Polyphony Digital znamená pár rokov vývoja. S predlžujúcim sa časom vývoja však aj stúpajú očakávania fanúšikov, čo vo väčšine prípadov neveští nič dobré. Polyphony Digital to však mali v prípade nového Gran Turismo o to ťažšie, že sa chystali vzdať zabehnutých štandardov, šliapnuť na brzdu a skúsiť niečo nové, veľkolepejšie a dúfajme, že aj lepšie.

V GT Sport sme mali drať gumy už rok. Odklad, aj keď očakávaný, sa nakoniec natiahol, ale tvorcovia hráčom postupne dávkovali nové informácie o ich obľúbenej hre. Ako už názov aktuálneho dielu naznačuje, Gran Turismo je v súčasnom prevedení najmä o športe a súťažení, a to nie hocijakom. Myšlienka GT Sport je postaviť obyčajných hráčov, ktorí majú veľkú záľubu v motošporte, pretekaní, no najmä v súťažení, na jednu štartovaciu čiaru a dať im možnosť súperiť medzi sebou v prepracovanom multiplayeri, zúčastniť sa oficiálnych pretekov, reprezentovať seba či svoju krajinu. To znamená dostať sa čo najvyššie, jazdiť nielen rýchlo, ale aj férovo a nakoniec sa prebojovať medzi finalistov turnaja FIA s možnosťou vyhrať skutočný pohár. Z tohto stručného popisu je jasné, že si Polyphony Digital zobralo na svoje plecia nielen obrovské množstvo práce, ale aj zodpovednosť, či sa takýto zásadný obrat v sérii nezmení na hotové peklo a hráči hru veľmi rýchlo nezavrhnú.

Aby som to už ďalej zbytočne nedramatizoval, GT Sport je iný, a to najmä kvôli tomu, že v hre absentuje klasická kariéra, akú môžete poznať z predchádzajúcich dielov. Síce stále získavate kredity za vyhrané preteky a zvyšujete si svoj level, no v hre by ste márne hľadali štandardný GT režim, A-spec a už vôbec nenájdete B-spec. Na druhej strane hra stále obsahuje kampaň, respektíve niečo, čo sa na ňu aspoň snaží podobať. Tá totiž nie je kampaňou v pravom slova zmysle, ale priamo ušitá potrebám hry, ktorou GT Sport chce byť.

Najmä ak ste úplnými nováčikmi v sérii a chcete, aby ste vôbec boli ako-tak schopní súperiť s ostatnými hráčmi po sieti. Kampaň teda pozostáva z výhradne náučných úloh, ktoré vám majú dopomôcť k tomu, aby ste vedeli autá správne ovládať, dobre pracovať s plynom/brzdou, odhadnúť brzdnú dráhu či nájsť správny spôsob ako prechádzať zákruty. Všetky tieto úlohy má hra rozdelené do troch samostatných častí, pričom základom je autoškola, ktorá sa orientuje najmä na rôzne úseky tratí a učí vás, ako byť správnym pretekárom.





Ďalšiu časť tvoria úlohy, ktoré sa už viac venujú jazdeniu v pravom slova zmysle. Prísť v určenom čase do cieľa či dostať sa z posledného miesta na prvé sú štandardné úlohy, ktoré musíte zvládnuť behom pár kôl. Preveria vás však aj vytrvalostné preteky.

Autori sa rozhodli pre zaujímavý krok v prípade boxov, ktoré pri vytrvalostných pretekoch reálne ani nenavštívite. S autom síce vojdete do boxov, no automaticky sa hra prepne do animácie, kde si už len zvolíte, či chcete meniť pneumatiky a za aké, prípadne koľko chcete dotankovať paliva. Ak máte v online hre zapnuté aj mechanické poškodenie, pár sekúnd môžete venovať aj oprave auta. Posledná časť kampane je orientovaná na jednotlivé okruhy. Každý dostupný okruh tu má svoj priestor, na ktorom vás hra po úsekoch naučí prechádzať každú jednu zákrutu čo najlepšie a nakoniec vás preverí finálnym testom, a to jazdou po celom okruhu.

Týmto sa pomyselná kampaň v hre uzatvára a ak teda stále máte pocit, že Gran Turismo predsa bez štandardnej kampane nemôže existovať, bohužiaľ, v prípade GT Sport je to realita. Aby sa ale offline hra úplne nestiahla do úzadia, nájdete tu aj klasický arkádový režim, kde sa môžete vydať na okruhy s vopred pripravenými pretekmi, alebo si môžete vytvoriť vlastné. Okrem toho tu nájdete režim časoviek či drift, ktorých podstata je z názvu jasná každému. Našťastie sa taktiež nezabudlo na split-screen režim, v ktorom si môžete zmerať sily s vašimi kamarátmi aj na jednej PS4. Veľkou novinkou v sérii je možnosť hrať hru vo virtuálnej realite. V rámci arkádového režimu tu je podpora aj pre túto novú periférium, no len v obmedzenom režime 1 na 1, čo je, pochopiteľne, daň za výkon. Každopádne ak prižmúrite oči nad slabším rozlíšením, GT Sport vyzerá vo virtuálnej realite naozaj výborne, za čo rozhodne môže vďačiť veľmi podarenému nasvieteniu, ktoré pôsobí naozaj veľmi realisticky. Ako malý bonus môžu majitelia PS VR brať aj showroom, kde si môžu zblízka poobzerať svoje štvorkolesové tátoše.

Keď sa vybláznite v offline režime, s otvorenou náručou vás privíta Sport režim. Aby ste sa ale vôbec mohli pustiť do hrania v Sport režime, musíte získať licenciu. Tú získate tak, že si pozriete dve videá, ktoré vás majú priučiť jazdeckej etikete.

Tu rozhodne vidím zahodený potenciál, keďže je škoda, že Polyphony pre získanie spomínanej licencie nepripravilo aspoň zopár výziev v štýle kampane, ktoré by hráčov vystavili konkrétnym situáciám počas pretekov, aby sa tak lepšie naučili, čo majú v daných situáciách robiť. Najmä keď práve Sport režim je hlavnou podstatou hry. Bohužiaľ, v čase písania recenzie Sport režim všetky svoje tromfy ešte neukázal. Zatiaľ sú v ňom totiž k dispozícii len oficiálne výzvy, ktoré sú vytvorené vždy samotným štúdiom a pre všetkých sú rovnaké.

Celkovo sú tu dostupné vždy tri, každá na inom okruhu so špecifickými obmedzeniami. V súčasnosti je problém, že sa menia raz za týždeň, čo nie je vôbec dobre a po pár jazdách môže nastúpiť stereotyp. Tieto výzvy sú síce dostupné konštantne, no aby ste si ich mohli zahrať, musíte sa prihlásiť na štartovaciu listinu. Hra v tom momente bude s vami počítať pri ďalšom spustení pretekov, pričom vy si medzičasom môžete ísť vyjazdiť čo možno najlepší čas do kvalifikácie. Tá má vplyv na to, s akými dobrými hráčmi sa stretnete na štarte, no hlavne na poradie, z ktorého budete štartovať. Vďaka veľmi dobrému matchmakingu sa mi počas hrania v podstate ani raz nestalo, že by niektorý z pretekov nebol napínavý až do poslednej sekundy.

Pretekanie so skutočnými hráčmi je niečo, na čo možno GT komunita nebola až taká zvyknutá aj napriek tomu, že posledné dva diely online hranie ponúkali v plnej miere, no hlavne ide o úplne odlišný zážitok z jazdy, ktorý sa s umelou inteligenciou nedá porovnať. Pri takýchto pretekoch je každý z hráčov pod reálnym tlakom v každom jednom momente, pri každej jednej zákrute - či nespraví chybu, neskončí niekde mimo trate a nepríde o vybojovanú pozíciu. Vďaka tomu sa na trati stávajú rôzne neočakávané situácie a razom máte aj pri vyššom umiestnení stále o čo hrať, pretože nikdy neviete, kto kedy zlyhá a vám sa naskytne príležitosť túto chybu súpera alebo aj viacerých súperov využiť. Za všetko toto môže už spomínaný matchmaking, ktorý je postavený na prepracovanom systéme hodnotení. GT Sport každú vašu jazdu v tomto režime drží pod drobnohľadom. Hra sleduje, ako dobre sa vám v pretekoch darí, aké časy dokážete na okruhoch zajazdiť a tým vás posúva vpred medzi lepšie skupiny jazdcov. Zároveň, aby ste sa vedeli prebojovať medzi lepších, si musíte dávať pozor na to, ako jazdíte. Aby ste sa medzi elitu neprebojovali agresívnou jazdou, systém sleduje váš štýl, ako prichádzate do kontaktu s ostatnými jazdcami, či ich nevytláčate z trate, úmyselne do nich nevrážate alebo či ich dokonca neblokujete v prípade, že sú na rovinke rýchlejší a chcú vás obehnúť.



Všetko toto sa zarátava do vášho osobného profilu a výsledného hodnotenia vašich jazdeckých schopností a jazdeckej etikety, vďaka čomu hra maximalizuje šancu na férový pretek.

Ak sa aj v niektorých prípadoch stane nehoda, hra celkom inteligentne vie takéhoto „votrelca" identifikovať a úmyselné zostreľovanie z trate rieši zneviditeľnením daného jazdca, čím cez vás len preletí.

Prípadne vy cez neho, ak niekto dostal šmyk, vyletel z trate a náhle vám vošiel do jazdnej dráhy. Pre niektorých môže byť zase toto rozhodnutie nelogické, no v oficiálnych výzvach sú pravidlá nastavené takto. Pri vytváraní vlastných miestností v lobby máte plnú kontrolu nad každým jedným nastavením, aj čo sa pravidiel týka. Aby som však veľmi neodbočoval, vyššie spomínané tromfy GT Sport začne otvárať až začiatkom budúceho mesiaca, a to spustením prvých oficiálnych šampionátov. Úplne prvý, najdôležitejší, začne 4. novembra a ide o licencovaný šampionát FIA s možnosťou vyhrať skutočnú trofej. Druhý licencovaný šampionát FIA, v ktorom budete môcť súťažiť za niektorú z automobiliek, začne o deň neskôr, teda 5. novembra. Začiatok zatiaľ posledného šampionátu je naplánovaný na 8. novembra, a pôjde o šampionát Polyphony Digital. Práve po ich spustení sa ukáže, aký potenciál vlastne na eSport smerované Gran Turismo Sport má.

Vstúpiť do takýchto vôd chce poriadnu guráž, no Gran Turismo sa vždy zaraďovalo a aj zaraďuje medzi simulátory, takže by to logicky nemal byť až taký problém. Pravdou je, že Gran Turismo Sport v oblasti jazdného modelu rozhodne nerobí hanbu svojim predchodcom. Či hru hráte na ovládači, alebo na volante, jazdu si užijete, no, samozrejme, výhoda volantu sa len tak nedá niečím nahradiť. Hru som hral s volantom Logitech G29 a spätná odozva je naozaj slušná. Pri jazde úplne bez problémov cítite, čo od auta môžete očakávať, či ho v niektorých momentoch dokážete ešte pritlačiť k „múru" a dostať z neho viac, alebo keď je už všetko stratené a snažíte sa znížiť škody prichádzajúcej katastrofy na minimum.

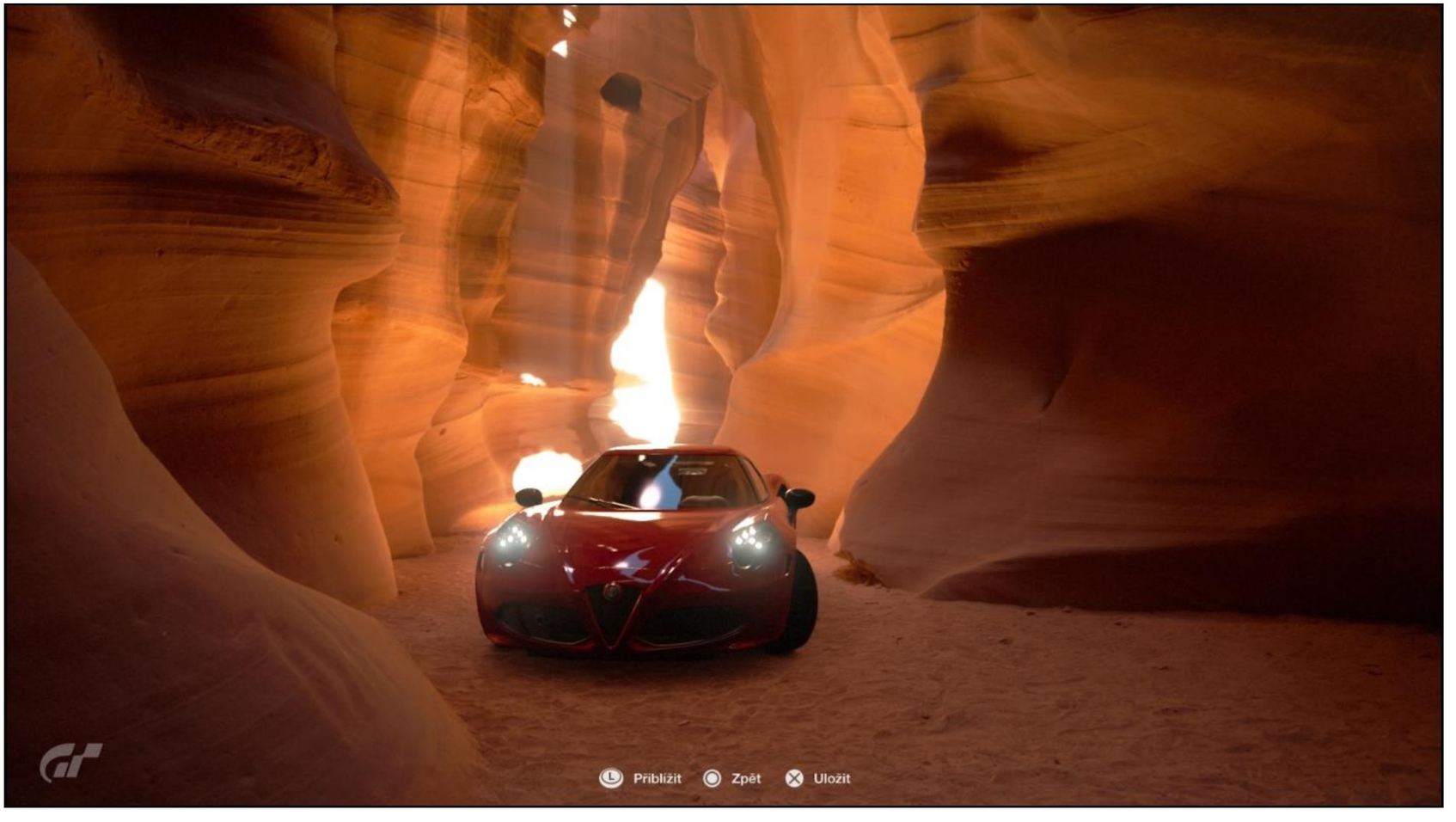


Celá komunikácia medzi vami a autom prebieha najmä cez váhu vozidla a to, ako sedí na trati.

Ako príklad môžem uviesť jednu z úloh v rámci kampane, kde musíte dosiahnuť rýchlosť 400km/h s Bugatti Veyron. Na trati nie ste jediní, čiže v takej vysokej rýchlosti musíte manévrovať s masívnym kolosom medzi výrazne pomalšími autami. Vďaka spätnej väzbe ale máte dokonalú kontrolu nad autom, viete presne, čo predné kolesá robia a aké prudké pohyby auto ešte dokáže ustáť. Jazdný model klasických pretekov je teda naozaj slušný, aj keď sa, pochopiteľne, nedá porovnávať s hardcore simulátormi, no v Polyphony Digital opäť zakopávajú na nezpevnenom povrchu. Všetky preteky mimo asfaltu sú ako jazda na ľade, snažíte sa v správnom čase preniesť váhu vozidla na druhú stranu, a zároveň ideálne trafiť apex konkrétnej zákruty. Našťastie, práve takéto preteky nie sú v GT Sport prioritné. Prioritne budú totiž vaše cesty viesť po asfaltových okruhoch.

Celkovo GT Sport ponúka 17 lokalít, z toho 3 sú na nespevnenom povrchu. Zo zvyšných 14 je ale iba 6 skutočných. Určite poteší novinka v sérii v podobe okruhu Interlagos, no aj tak je to pre mnohých veľké sklamanie. V hre chýbajú hviezdne okruhy, ako Le Mans, Silverstone, Monza, Spa, Laguna Seca, Red Bull Ring a iné, no taktiež zamrzí absencia niektorých ikonických originálnych okruhov, ako napríklad Tokyo R246, Trial Mountain a podobne. Šesticu síce dopĺňa niekoľko nových, kvalitných fiktívnych okruhov, no tak či tak celkový počet lokalít je nízky. Kazunori Yamauchi, šéf vývoja hry, však už potvrdil, že nové okruhy ako aj autá budú do hry pridané dodatočne. Rovnako malé číslo môžete vidieť aj pri prezeraní zoznamu áut. Zatiaľ čo na minulej generácii sme boli zvyknutí na tisíc vozidiel a viac, tu sa musíme uskromniť s približne 170 automobilmi.

Toto nízke číslo má však svoje opodstatnenie - tvorcovia všetky modely áut zahodili do koša a začali modelovať úplne od nuly. Kvalita modelov je teda na naozaj vysokej úrovni, čo je vidieť nielen vo fotorežime, ale aj na trati. Podobná situácia je aj pri už spomínaných okruhoch.



Na graficky jednoduché trate z predchádzajúcich GT hier môžete rovno zabudnúť, keďže GT Sport konečne prichádza aj s výrazne lepšie spracovaným okolím. Tráva je konečne tráva a nielen obyčajná textúra, na 2D stromy taktiež zabudnite a na väčšine okruhoch to naozaj žije. Nad cestou lieta helikoptéra, štart vám vedia spestriť stíhačky či dopravné lietadlo, ktoré sa chystá na pristátie a tribúny sú plné divákov. Skrátka vidieť, že Polyphony Digital vypočuli kritiku fanúšikov a posunuli sa v tomto smere vpred. A tam neskončili.

Vtipy o tom, či si vývojári nakúpili nové vysávače pre nahrávanie zvukov motorov sú po vydaní Gran Turismo Sport minulosťou. Pre porovnanie som si aj pustil GT6 a posun je naozaj markantný. Konečne počas pretekov počujete zvuk motora aj s potrebnými efektmi výfukov, pneumatík či veľmi príjemným „vrčaním" pri podraďovaní. Každé auto znie inak a viac či menej sa blíži reálnej predlohe. Autori aj na tejto slabine predchádzajúcich GT hier zapracovali a výsledok je počuteľný. Rovnako tak vypočuli veľmi časté prosby fanúšikov o pridanie editora vzhľadu vlastných vozidiel.

Ten sa po dlhoročných sľuboch konečne predvádza práve tu a to vo veľmi dobrej forme. Svoje obľúbené autá si môžete upraviť úplne podľa svojich predstáv. Môžete ich polepiť rôznymi nálepkami, nápismi, textami, prefarbiť a zvoliť niektorú z farieb dostupnú v štandardnom výbere, prípadne si môžete za takzvané míľové kredity zakúpiť špeciálne farby.

V podstate môžete naplno prejaviť svoje kreatívne vlohy, a to aj napriek tomu, že jedna z funkcií tohto editora ešte nie je dostupná. Polyphony totiž majú pripravenú možnosť nahrať vlastné obrázky, ktoré následne budete môcť použiť v editore a oblepiť si s nimi vaše autá. Jednoduchšou formou môžete upravovať aj kombinézu vášho pretekára či jeho helmu, a to len zmenou farieb.

Ako všetko v hre, tak aj editor vzhľadu je veľmi sociálna funkcia, pretože každý výtvor môžete automaticky zdieľať s vašimi priateľmi, ostatnými hráčmi, vďaka čomu si ho hocikto môže stiahnuť do svojej hry a aplikovať na vlastné autá.





Ďalšia novinka v GT Sport zaujme najmä skalných fanúšikov fotenia. Takzvané Scapes ponúkajú niekoľko stoviek skutočných miest, v ktorých môžete vaše auto odfotiť. Tvorcovia tu odviedli naozaj veľký kus práce, keďže hráčom ponúkajú naozaj obrovské množstvo nádherných lokalít - fotografií, do ktorých môžu dosadiť svoje vozidlo a odfotiť ho v prepracovanom fotografickom režime. K dispozícii sú rôzne známe lokality, ako Londýn, Praha, Budapešť alebo Los Angeles, no nechýbajú tiež miesta mimo civilizácie, ako púšte, zasnežené cesty, rôzne útesy, hangáre a podobne. Možnosť odfotiť si svoje digitálne modely áut na skutočných miestach je sama osebe skvelá, no najlepšie na tom je, že výsledné fotografie z toho režimu sú naozaj úchvatné. Tvorcovia si dali záležať na detailoch, aby autá čo najlepšie zapadli do reálne prostredia, a tak napríklad odrážajú okolie aj napriek tomu, že ide len o fotografiu.

Najmä po takýchto pozitívnych zmenách zamrzia rozhodnutia, ktoré zas hru orezali o niektoré možnosti. Za mínus považujem nutnosť byť online, a to ani nie tak kvôli tomu, že v offline máte dostupný len arkádový režim, ale najmä preto, že si bez dostupných serverov nedokážete uložiť hernú pozíciu. Z hry sa úplne vytratila možnosť kupovania nových súčiastok, ktorými ste si vaše auto mohli postupne vylepšovať. Niečo také by ste teda v GT Sport hľadali márne, no to neznamená, že by ste si ho nemohli vylepšiť vôbec. V nastaveniach vozidla si môžete zmeniť všetky špecifické vlastnosti auta tak ako kedysi - teda diferenciál, náklon kolies, tvrdosť tlmičov či jednotlivé stupne prevodovky spolu s maximálnou rýchlosťou, no taktiež si tu môžete jedným kliknutím zakúpiť zvýšenie výkonu výmenou za míľové body. Čo je náhrada za štandardný tuning v minulých dieloch.

Ak ste si na minulej generácii zvykli na efektné dynamické počasie či zmenu dňa a noci, tu na také niečo môžete zabudnúť. Tvorcovia tentokrát stavili na preddefinované časy, ktoré si pred spustením trate môžete zvoliť - od ranných hodín po večerné s odlišným typom počasia (jasno, zamračené), no len minimum tratí ponúka jazdu v noci. Dážď v hre pre istotu nie je zatiaľ implementovaný vôbec. S

íce sa s ním stretnete v jednej z úloh v kampani, no pravdepodobne ide len o akýsi náznak toho, že sa neskôr do hry dostane v plnohodnotnej podobe.

Na druhej strane Polyphony skúša aj iné druhy počasia, a to predovšetkým na Nurburgringu, ktorý si môžete zahrať v jemnej hmle. No aj to až po odomknutí tohto konkrétneho počasia v kampani. Výsledok je ale pôsobivý.

GT Sport je po grafickej stránke napriek všetkým týmto nedostatkom naozaj na vysokej úrovni. Hra vďaka všetkým vyššie spomínaným pozitívam vyzerá v pohybe naozaj veľmi dobre, pričom celkový dojem môžu občas narúšať menšie nedostatky. V minimálnej miere ide o doskakovanie objektov v diaľke, na ktoré sa musíte skôr sústrediť.

Nedostatky teda prevažne tvoria tiene, ktoré sú síce renderované v reálnom čase, no paradoxne kvôli tomu sú často plné artefaktov. Okrem samotného kvalitného spracovania áut a okruhov môže byť hra vďačná za kvalitnú grafickú stránku veľmi dobrému nasvieteniu, ktoré sa snaží opäť viac priblížiť k realite. Dobrou správou je, že s plynulým chodom hry nemá problém ani štandardná PS4.

Hra aj na nej beží až na pár výnimiek konštantne v 60 fps, a tak ak vlastníte Pro, pre vás je plus skôr vyššie rozlíšenie 1800p ako snímkovanie.

Gran Turismo Sport je skutočne ťažké zhodnotiť. To, čo hra ponúka, je na úrovni, no fanúšikovia na takúto zmenu neboli vôbec pripravení. Čaro prechádzania kampaňou, postupné vyhrávanie všetkých pretekov a následné kupovanie áut tu síce je obsiahnuté len v menšej miere, no je to slušne nahradené online hrou. Či to je správne, záleží od toho, či sú hráči ochotní prispôsobiť sa a akceptovať toto odlišné smerovanie série. GT Sport vyloží všetky karty na stôl začiatkom novembra, no aj napriek tomu až čas ukáže, aký skutočný potenciál v sebe ukrýva. Na jednej strane sú všetky pozitívne zmeny, ktoré prvý diel na súčasnej generácii PlayStation priniesol, na strane druhej je tu chýbajúci obsah a ešte nepreskúmaná orientácia na online súťaženie. Aj bez všetkých týchto faktorov však Gran Turismo je a vždy bolo o zážitku z rýchlej jazdy a pocite z víťazstva a Gran Turismo Sport nie je výnimkou. Tak prečo mu nedať šancu?





+ opäť lepší zážitok z jazdy
+ vierohodný jazdný model
+ Sport režim má potenciál
+ kvalitné vizuálne spracovanie
+ editor vzhľadu áut a jeho sociálne prepojenie
+ Scapes ponúkajú úplne nový pohľad na fotorežim
+ VR režim
- nutnosť byť online pre uloženie pozície
- chýba hneď niekoľko reálnych okruhov
- absencia dynamického času a počasia
- VR len 1 na 1

8.0

TOMÁŠ KUNÍK



MIDDLE–EARTH: SHADOW OF WAR

MORDOR JE VO VOJNE

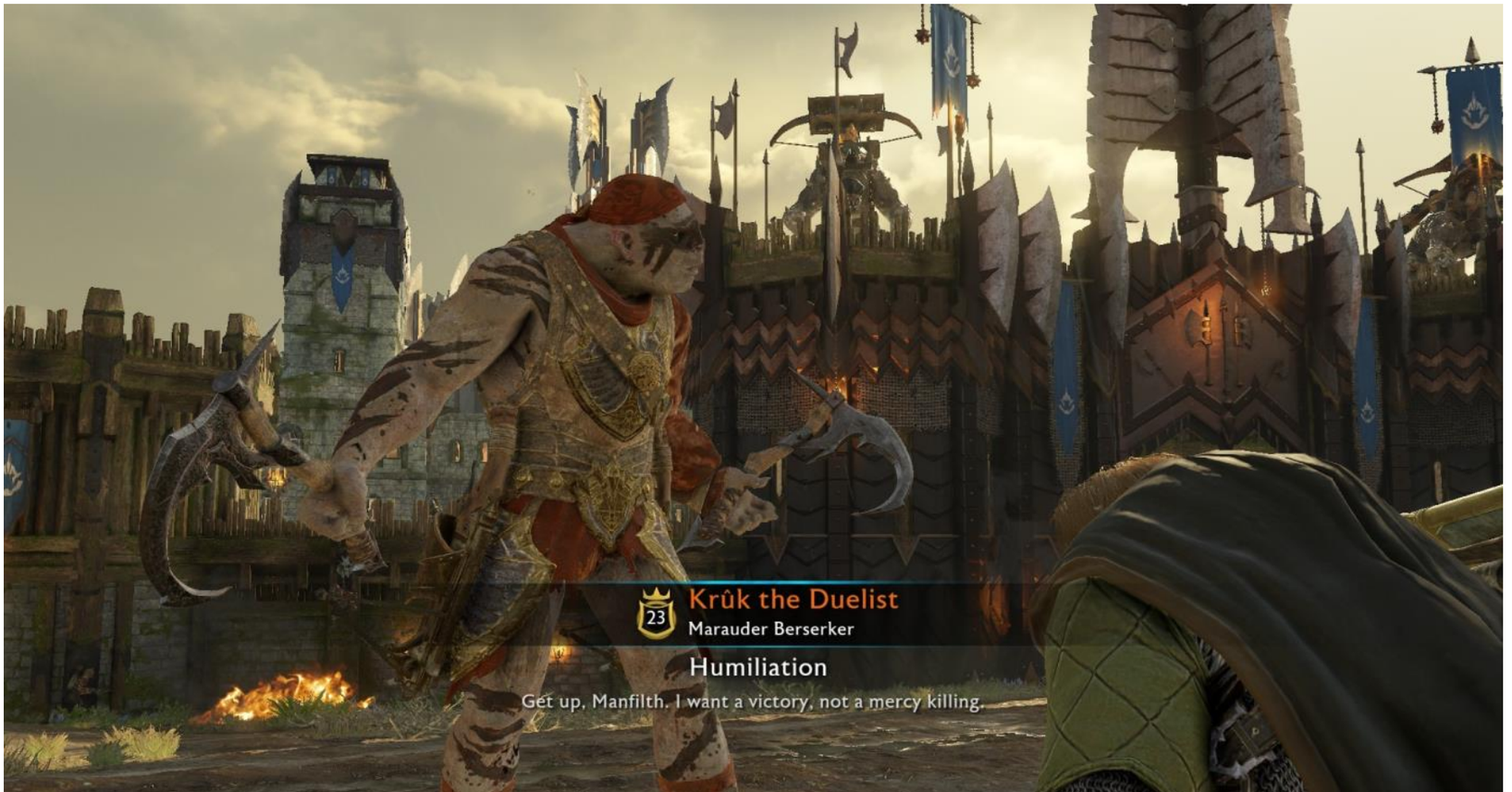
PC, XBOX ONE, PS4 / MONOLITH / AKČNÁ RPG

Pamätáte si ohlásenie Middle-Earth: Shadow of Mordor? Prvé gameplay video si zlízlo neskutočnú vlnu kritiky. Vtedy fičal Assassin a Shadow of Mordor vyzeral ako obyčajná napodobnenina, len zasadená do Stredozeme. No a na prekvapenie všetkých sa z hry vykľul poriadne kvalitný, a hlavne originálny titul, ktorý právom získal niekoľko herných ocenení. Prešli tri roky, máme tu pokračovanie a rovno treba povedať, že sa znovu jedná o nadupanú jazdu. Jazdu na Caragovi, Graugovi alebo Drakeovi, prípade na chrbte trola, ktorý by vám najradšej rozmliaždil hlavu kyjakom...

Dej sa odohráva hneď po udalostiach v Shadow of War. Nad Stredozemou sa zmráka a Sauron obracia svoju pozornosť ku gondorskému mestu ľudí - Minas Ithil. Talion a Celebrimbor v snahe vyzvať sily temného pána ukujú v Hore osudu nový prsteň moci a započne tak ďalšie dobrodružstvo odohrávajúce sa dejovo medzi Hobitom a Pánom Prsteňov.

Herná mapa je rozdelená na 5 regiónov, z ktorých je každý väčší než tie v Shadow of Mordor. Regióny sa líšia hlavne prostredím – užijete si lesnatú oblasť, zasnežené hory, sopečnú pustatinu alebo ulice ľudského mesta zbedačeného vojnou. Každá z piatich oblastí má vlastnú armádu ohyzdov, ktorá je hierarchisticky členená na množstvo kapitánov, niekoľkých náčelníkov a jedného vládcu pevnosti. Práve pevnosti sú najväčšou novinkou v hre a užijete si ako ich dobýjanie, tak aj obranu. Základom hrateľnosti je stále plynulá a svižná kombinácia jednoduchého stealth postupu so zábavným bojovým systémom prebratým z Batman série. Znova budete po stovkách porciovať Uruk-hai ohyzdov, ale tentokrát sa k nim pridajú aj Olog-hai - mohutní trolovia, ktorí sa tu taktiež vyskytujú ako vyššie postavení kapitáni.

Shadow of Mordor pred tromi rokmi predstavil unikátny Nemesis systém, ktorý spočíval v generovaní nekonečných možností pre vašich nepriateľov – ako sa budú správať, aké budú mať silné a slabé stránky a ako sa bude rozvíjať ich osobný vzťah a príbeh vzhľadom k vám, keď im budete čeliť opakovane. Aj táto funkcia sa dočkala rozšírenia. Každý stret s vyššie postaveným ohyzdom alebo trolom je unikátny jednak prístupom k boju - pretože musíte brať do úvahy jeho slabiny a odolnosti, ktorých je množstvo - a taktiež jeho osobnosťou. Nemesis systém si pamätá každé vaše stretnutie a to ako dopadlo, takže keď znova natrafíte na ohyzda, pred ktorým ste naposledy utiekli z boja, dá vám to uštipačne pocítiť. Všetky tieto krátke monológy pred a počas boja sú plne nadabované a počas celej hry, kedy som takto skrížil zbraň s dobrou stovkou kapitánov (mini bossov) sa nestalo, že by sa nejaký opakoval.





Zaujímavá je možnosť preniesť si zo Shadow of Mordor cez takzvanú Nemesis Forge svojho najúhlavnejšieho nepriateľa, ktorý sa tak stane súčasťou sveta a niekoľkých príbehových misií. To, že vás stretol kedysi dávno, si bude veľmi dobre pamätať a keď vás porazí aj tretíkrát v rade, sa rozpamätáte aj vy, prečo ste ho v Shadow of Mordor tak strašne nenávideli. O to viac poteší, keď mu konečne oddelíte hlavu od krku.

Variabilita kapitánov je obrovská aj čo sa týka ich osobností. Jeden ohyzd sa vyživa v sekaní rúk súperov, ďalší je pokrvným bratom iného ohyzda a vražda jedného vyprovokuje toho druhého k pomste, aj keď bol doteraz oddaný vám. Ohyzd s prívlastkom „the Mindless" je mentálne zaostalý a neustále opakuje: „I don´t know! I don´t know!" Iný skrátka len škrieka ako tínedžerka na koncerte Justina Biebera. Podobné psychické ujmy im viete spôsobiť aj vy osobne, keď ich niekoľkokrát ponížite, znížite im razantne level a ešte k tomu vymyjete aj zvyšky inteligencie. Takto šikanovaní jedinci sú pri ďalšom stretnutí síce stále nebezpeční, ale častokrát na vás len nepríčetne pozerajú, cvakajú zubami, vyvalia zo seba pár slov a chýba im už iba slina tečúca z kútika úst. Každého z kapitánov je možné po zlomení v boji buď nemilosrdne popraviť a vytrieskať z neho korisť, alebo ho najať do vlastnej armády, ktorá potom slúži ako útočná alebo obranná sila v boji o pevnosť. Po novom si viete prideliť aj vlastného bodyguarda a kedykoľvek si ho zavolať na pomoc.

Boj o pevnosť je najmä v poslednom zo štyroch aktov hry komplexná záležitosť. Či už bránite, alebo útočíte, zostavujete si armádu z dôstojníkov. K dispozícii máte 6 slotov ,do ktorých dosadíte vašich verných poddaných. Každý slot si viete za hernú menu rozšíriť o jedno z troch vylepšení. Za útok tak viete odomknúť jazdu pre lukostrelcov, katapulty s rôznym efektom alebo trolov demolujúcich múry. Za obranu máte k dispozícii spevnené hradby, ohnivé pasce alebo väčší dostrel lukostrelcov. Do bojov sa, samozrejme, aktívne zapájate, pretože v prípade útoku musíte v záverečnej fáze vlastnoručne vykopať zelený zadok ohyzda z trónu.

Ďalšou nemalou novinkou v Shadow of War je systém vybavenia hlavnej postavy. Po novom Talion zbiera zbrane a výbavu po padlých nepriateľoch. Každý kúsok má pritom iný level, raritu, poškodenie, zvyšuje nejakú štatistiku alebo má unikátne výhody. Aby toho nebolo málo, do

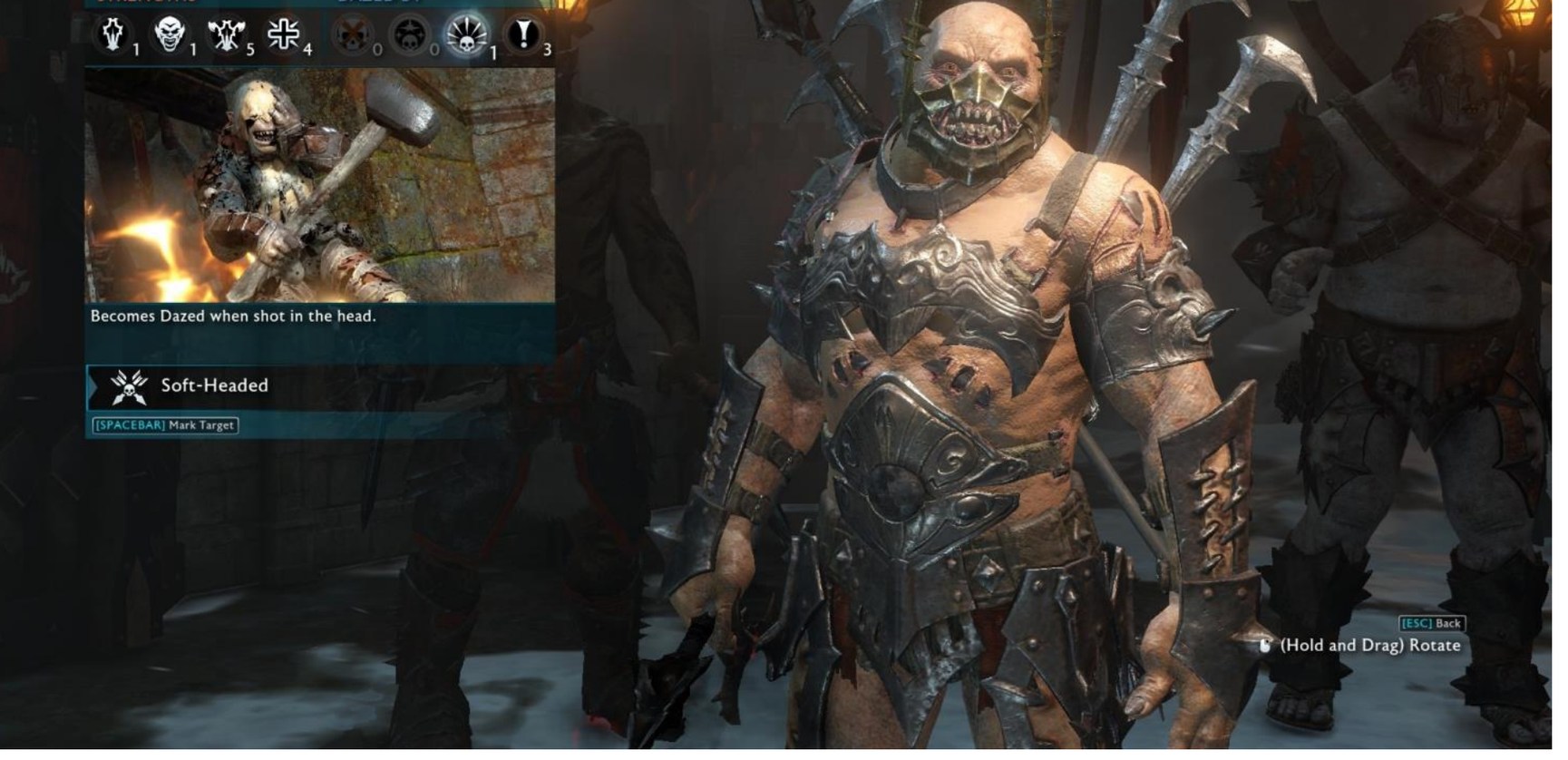


každého vybavenia viete vkladať drahokamy rôznej kvality posilňujúce jeho štatistiky. Leveluje, samozrejme, aj hlavná postava a za nazbierané skill-body si viete odomknúť množstvo nových schopností. Každá má potom 2 až 3 varianty, z ktorých môžete mať aktívny vždy len jeden. Viete si tak na pomoc zavolať a osedlať Caragora, obrovského Grauga alebo dokonca okrídleného Drakea – s tým si užijete asi najviac zábavy. Malý dráčik totiž dokáže nad nepriateľmi rozpútať hotové inferno za ktoré by sa nemuseli hanbiť ani draci z Game of Thrones. Sledovať celý ten chaos z bezpečia jeho chrbta je na nezaplatenie.

Čo sa týka príbehovej časti a misií, tak tu Shadow of War poriadne kríva. Niekoľko hlavných postáv s vlastnou príbehovou linkou vám ponúkne sériu väčšinou nezaujímavých úloh typu: dostaň sa tam a osloboď toho, alebo zabi toho a zabráň tomuto. Nájde sa tu, samozrejme, pár výnimiek. Napríklad boj s Balrogom bol skutočne epický a záverečná misia taktiež pôsobila monumentálne. Je ale vidieť, že príbehová linka je tu skôr do počtu, a najviac práce si dali vývojári s Nemesis systémom a jeho zakomponovaní do herného sveta. Najväčšou zábavou sú tak osobné príbehy, ktoré prežívate s rádovými ohyzdmi, ktorí sú často charakterovo zaujímavejší ako príbehové postavy. Budete tak taktizovať a plánovať svoj postup na ceste za dobytím pevnosti. Získate informácie o bodyguardoch náčelníka, prepadnete ich zo zálohy, využijete ich slabé stránky, porazíte v boji, vymyjete im mozog a zverbujete na svoju stranu. Tí potom svojho náčelníka zavedú do pasce, bodnú ho do chrbta a vy ho už len nasekáte na kúsky. Takto oslabíte pevnosť napríklad o katapulty.

Hlavná dejová linka končí tretím aktom, kde sa dočkáte pomerne zaujímavého rozuzlenia príbehu. Máte však možnosť pokračovať ďalej vo štvrtom akte zameranom čisto na obranu svojich pevností. Obťažnosť sa bude neustále stupňovať, a vy tak budete musieť pozorne študovať útočiacu armádu a navoliť obrancov a upgrady tak, aby využili slabosti útočníkov. Odmenou vám na konci bude dodatočná záverečná predelová céna, ktorú, ak nemáte chuť púšťať sa do posledného aktu, odporúčam aspoň pozrieť na Youtube, pretože odhaľuje zaujímavý osud Taliona a priamo odkazuje na knihy Pán prsteňov.

Hra ponúka aj pár nepovinných vedľajších aktivít, za ktoré získate dodatočné vybavenie alebo schopnejších bojovníkov.



Každý región má vlastnú arénu, kde proti sebe bojujú ohyzdi alebo trolovia bez vášho zásahu. Je to boj na život a na smrť, takže víťaz odíde posilnený o niekoľko levelov a porazený bez hlavy. Viete takto poslať trénovať svojich obľúbencov a ak náhodou prehrajú, nič vám nebráni pomstiť sa na víťazovi, prípadne ho zverbovať na svoju stranu.

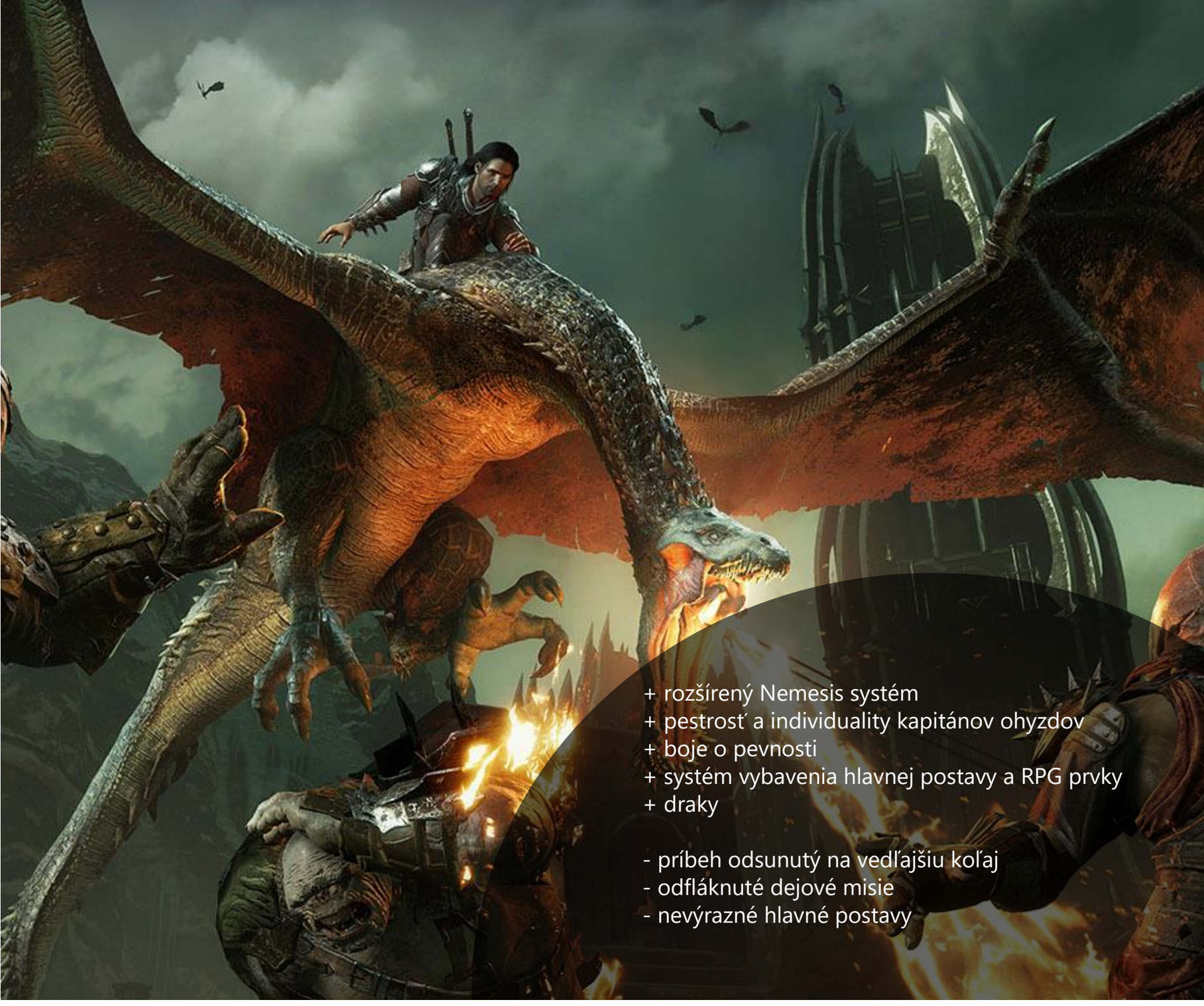
Jednotliví ohyzdi sa, rovnako ako v predošlej hre, zúčastňujú vlastných misií – lovia šelmy, prepadávajú svojich sokov, alebo medzi sebou bojujú o vyššie postavenie. Do každej z týchto misií viete aktívne zasiahnuť a zamiešať tak karty vo svoj prospech. Svojim zverencom viete, samozrejme, zadávať rozkazy a prikázať im zabiť určitý cieľ, prípadne sa pokúsiť infiltrovať do náčelníkovej ochranky. Hra obsahuje aj online aktivity. Na mape sa vám zobrazia dodatočné misie a vy tak môžete dobyť pevnosť iného hráča, alebo pomstiť niečiu smrť. Odmenou je potom herná mena a korisť z truhlíc, z ktorých získate vybavenie alebo dodatočných kapitánov pripravených na nasadenie do ktoréhokoľvek z regiónov.

S truhlicami s korisťou súvisí aj všetkými nenávidený model mikrotransakcií, ktorý sa v hre skutočne nachádza. Cez herné menu sa viete preklikať do takzvaného marketu, kde si za hernú menu nakupujete obyčajné truhlice s vybavením a kapitánmi, alebo za prémiovú menu truhlice s obsahom vyššej kvality.

Nikto vás do nákupov nijako nenúti a je len na vás, či do marketu počas celej hry vôbec zavítate. K dohraniu to absolútne nepotrebujete.

Graficky sa Shadow of War nijako výrazne neposunul. Zamrzí však mimika a detaily tvárí ľudí, ktoré pôsobia dosť zastaralo. Naopak ohyzdi a trolovia vyzerajú omnoho uveriteľnejšie, čo je vzhľadom na to, že sa na vás budú škeriť veľmi často, len dobre. Čerešničkou na torte je foto mód prevzatý z prvého dielu, ktorý vám dovolí kedykoľvek stlačením tlačidla pozastaviť hru, hýbať kamerou a upravovať množstvo filtrov a vizuálnych nastavení pre tie najlepšie snímky.

Middle-earth: Shadow of War je väčší, prepracovanejší, epickejší a zábavnejší než jeho predchodca. Rozšírený Nemesis systém je aj tentokrát hlavným lákadlom hry - strety s rozmanitými ohyzdmi, ktorí si pamätajú každú potýčku s Talionom, boje o pevnosti a intrigy medzi kapitánmi samotné zabavia na dlhé hodiny. Bohužiaľ, príbehové misie tu hrajú druhé husle a nebyť pekných predelových scén, pár epických questov a zvratu na konci, tak by ste si na dej po dohraní hry ani nespomenuli. Shadow of War je tak povinnosťou pre milovníkov prvého dielu. Ak vás však nebavil ani ten a očakávate poriadny príbeh zo Stredozeme, obávam sa, že budete sklamaní a ani množstvo inovácii v hrateľnosti váš názor nezmení.



+ rozšírený Nemesis systém
+ pestrosť a individuality kapitánov ohyzdov
+ boje o pevnosti
+ systém vybavenia hlavnej postavy a RPG prvky
+ draky

- príbeh odsunutý na vedľajšiu koľaj
- odfláknuté dejové misie
- nevýrazné hlavné postavy

8.0

FRANCIS





NBA 2K18

NOVÝ ROČNÍK BASKETBALLU

PC, XBOX ONE, PS4 / 2K SPORTS / ŠPORT

Získajú Warriors svoj ďalší titul? Alebo sa vynovení Cavaliers s LeBronom, Derrickom Roseom a Dwayne Wadeom stanú nezastaviteľnou mašinou, ktorá prevalcuje všetko, čo im príde do cesty? Ktorí nováčikovia sa uchytia a ktorí nie? Na väčšinu týchto otázok si v súvislosti s aktuálnou sezónou NBA budeme musieť počkať ešte veľmi dlho. Dovtedy by ale fanúšikovia mohli ako čiastočnú náhradu použiť NBA 2K18 z dielne 2K Games.

Zvyknutí na situáciu z minulých rokov, siahli sme najprv automaticky po zrejme najvyužívanejšom z ponúkaných módov MyCareer. S vlastnoručne vyrobeným hráčom sa musíte z ligového suterénu prepracovať až na absolútne výslnie, medzi hráčov, ako Steph Curry alebo LeBron James .Príbehovo a RPG orientovaný režim, v ktorom musíte nielen hrať zápasy, ale aj trénovať, zlepšovať svoje schopnosti, vyberať si sponzorova a spolupracovať s nimi a riešiť čiastočne aj súkromný život mimo palubovky, mal v posledných rokoch kolísavú kvalitu.

Raz bol pod neho podpísaný Spike Lee, inokedy v ňom hral jednu z hlavných úloh známy herec z Hollywoodu, ani to však negarantovalo kvalitu.

Tentoraz sa zoznamujeme s chlapíkom prezývaním DJ, ktorý sa objavuje na streetbalových ihriskách, kde si ho všimne skaut ligového množstva a ponúkne mu miesto v širšom kádri ligového družstva. DJ sa chytí príležitosti a zvyšok už je na vás. Budete musieť zvoliť štýl hrania a tomu prispôsobovať svoje tréningy, ktoré sú oproti minulému roku o čosi lepšie spracované, a to najmä kvôli svojej praktickosti. Po každom zápase môžete navštíviť tímovú telocvičňu a odkrútiť si tri rôzne typy tréningov, ktoré vám pomôžu zdokonaľovať sa v konkrétnych herných činnostiach. Zo začiatku sezóny budete v zápasoch dostávať obmedzený priestor, no postupne sa prepracujete do základnej zostavy, čo znamená viac odohraného času, viac získaných skúsenostných bodov a rýchlejšie zlepšovanie vlastností. Samozrejme, EXP body (resp. mince) si už niekoľko rokov môžete kúpiť aj za reálne peniaze a celý systém tak trochu „podviesť".





V minulých rokoch sme sa často sťažovali, že prechody medzi jednotlivými tréningami, ale aj medzi tréningami a zápasmi samotnými, sprevádzali zbytočné nahrávacie obrazovky a animácie.

Tentokrát autori niektoré procesy značne urýchlili, tréningy nasledujú v rýchlej náväznosti za sebou, bez loadingov. Od jedného zápasu môžete plynulo prejsť do druhého zápasu, bez nutnosti vracať sa do súkromného apartmánu. Geniálne! Alebo? Autori totiž na jednej strane zapracovali na zrýchlení, na druhej strane ale hráčov začali „obťažovať" novodobými súčasťami, ako sú rozhovory s upratovačmi a pomocnými trénermi pred/po zápasoch, ktoré sa nedajú preskočiť. Zbytočne pôsobia i „príbehové" vsuvky, väčšinou za prítomnosti mierne retardovanej ázijskej spolubývajúcej (nie, bohužiaľ, to nie je TAKÝ typ aziatky).

A úplne najhorší je centrálny hub MyCareer módu, neighborhood, ktorý je spracovaný ako mestská štvrť.

V praxi to vyzerá tak, že pri prechode zo zápasu do telocvične sa musíte premiestniť do svojho bydliska, kde musíte fyzicky dobehnúť do telocvične, do holičstva, do teniskového obchodu, do multiplayerového simulátora, do svojho apartmánu alebo do kancelárie vášho manažéra. Spolu s vami sa po tých istých uliciach pohybuje niekoľko desiatok ďalších reálnych hráčov. No, teda, pohybuje... Väčšina z nich stojí na mieste a vybavuje veci z mobilného telefónu, plánuje ďalší postup v hre a manažuje zápasy. Na uliciach teda stoja desiatky postáv, ktoré nič nerobia a naopak, keď potrebujete niečo vybaviť a prípadne sa posunúť v príbehu, treba behať na druhý koniec štvrte (aj keď, už sme videli aj pár típkov na bicykloch).



Dosť bolo reptania na MyCareer, aj tak sa jedná len o „obal", respektíve o vsuvky medzi samotným pobytom na ihrisku. Nie sú potrebné žiadne elaboráty ani rozsiahle opisovanie. Basketbal ako taký je spracovaný výborne.

Ak ste fanúšikom tohto športu, vytečie vám pri hraní neraz aj slinka a budete chrochtať blahom. Či už sa to týka obranných alebo útočných činností, nahrávok, streľby, smečovania, driblingu, ale aj taktických možností, signálov, clôn a podobne – všetko je spracované na jednotku. Minoritné aktualizácie sa dotkli grafickej vizualizácie presnosti streľby, spracovania trestných hodov a taktiež si nepamätáme, že by v minulých ročníkoch fungoval pri niektorých zvukoch aj reproduktor v ovládači, ako to je v tejto verzii (PS4). Zásadný posun oproti minulým dielom by ste však hľadali zbytočne, ale tu už ani nie je veľmi čo vylepšovať.

Možno až s novou generáciou konzol a vylepšeným enginom? Dôležité je položiť si aj ďalšiu otázku. Čo v prípade, ak MyCareer nie je moja šálka kávy, ale basketbal milujem? Nebojte sa, zo širokej ponuky ostatných módov si vyberie naozaj každý. Niektoré vyžadujú multiplayerové služby, iné si zahráte aj v singleplayer režime. Napríklad MyTeam je offline kartová basketbalová simulácia založená jednak na zápasoch, ale tiež na zbieraní kartičiek s hráčmi a rôznymi bonusmi. Navyše mód vás núti spĺňať rôzne pripravené scenáre, ako napríklad ubrániť sa v poslednej štvrtine alebo dotiahnuť náskok súpera. Tento mód sme chválili už v minulom ročníku a rovnakú, ak nie ešte väčšiu mieru pochvaly, si zaslúži aj v teraz.

Špecialitou tohto roka je MyGM mód, ktorý je ozvláštnený príbehom, kde ako bývalý PRO hráč po ťažkom zranení nastupujete do pozície tímového šéfa.

Cieľ v podobe prsteňa pre víťaza NBA sa spočiatku zdá nedosiahnuteľný, no kombináciou draftu, stretégií, trénerov, a ďalších nastavení je aj túto métu možné dosiahnuť. V ponuke módov nechýbajú ani rýchle jednorazové zápasy, streetballové súboje, rozsiahla ponuka multiplayeru, vrátane obľúbeného MyPark, či výučbová univerzita. Pozor, euroligu budete ale v menu hľadať zbytočne, v osemnástke táto možnosť úplne chýba.

Grafika, komentár a hudobný sprievod sú štandardne na nadštandardnej úrovni. Staré známe komentátorské mená (Harlan, ONeill, atď.) sprevádza dvojica nováčikov za mikrofónom, ale veteránov na kurtoch. Päťnásobný šampión NBA Kobe Bryant a legenda Kevin Garnett svoje hlasy prepožičali ako hosťujúci analytici.

Takmer 50-trackový soundtrack zahŕňa old-schoolový hiphop v podobe Naughty by Nature, Mobb Depp, Outkast, Onyx nové mená v biznise, ako Kendrick Lamar, Drake, Future, ale aj predstaviteľov iných žánrov Rudimental, Scorpions alebo Def Leppard.

Dôvodom pre kúpu novej „en-bí-ejky" už niekoľko sezón nebýva ani tak samotné spracovanie basketbalu, pretože to je na vysokej úrovni a v podstate na trhu ani neexistuje konkurenčná voľba. Zaujímavé je najmä to „okolo“ - ako dopadol režim MyCareer, MyTeam, čo nové v multiplayeri. Tu síce urobilo 2K dva kroky dopredu, no zároveň tri kroky späť. Hlavne MyCareer je svojím „sociálnym“ orientovaním nepodareným experimentom a zbytočne zdržiavajúcou komplikáciou. Keď však MyCareer nehrá pre vás veľkú úlohu a využívate prioritne ostatné ponúkané módy, respektíve. sa zameriavate na šport ako taký, budete s výsledkom určite spokojní.





+ stále výborný basketbal
+ z ponuky módov si vyberie každý
+ urýchlenie niektorých činností

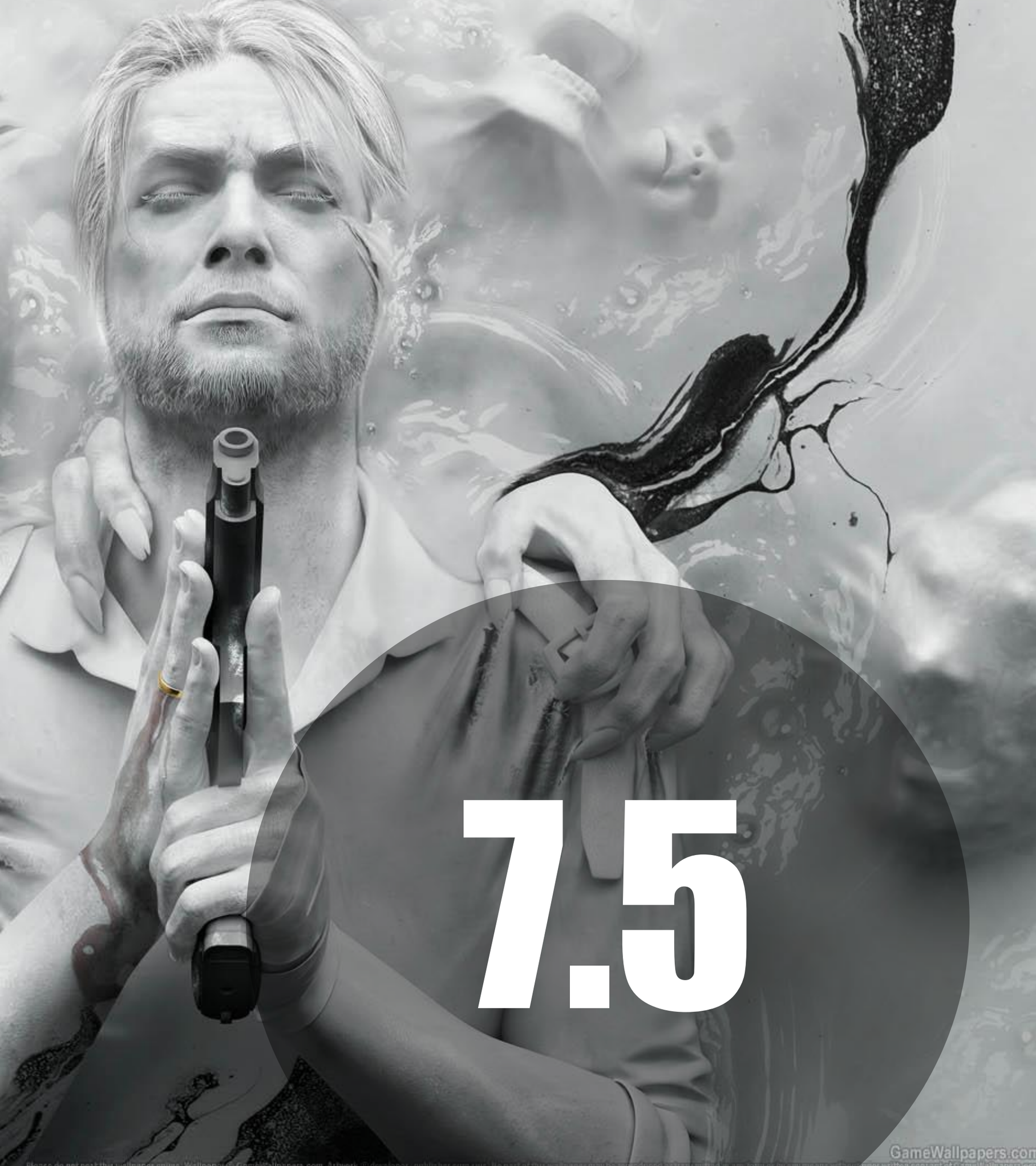
- spomalenie niektorých činností
- sociálne zameranie MyCareer
- žiadne zásadné zmeny

8.0

JAROSLAV OTČENÁŠ



he Evil Within 2 developer Tango Gameworks publisher Bethesda



GameWallpapers.com



THE EVIL WITHIN 2

TEMNOTA ZNOVU OŽÍVA

PC, XBOX ONE, PS4 / BETHESDA / AKČNÁ

Návrat Shinji Mikamiho do sveta survival hororu prostredníctvom prvého The Evil Within môžeme akceptovať ako podarený, avšak k dokonalosti mu mnohé chýbalo. Tvorca Resident Evila sa predviedol a nechal svojich fanúšikov spomínať na dávne časy, a to presne v momentoch, kedy sa jeho pôvodné dietko zmietalo v priemerných vodách nudy. Dokáže dvojka prekročiť tieň svojho predchodcu, alebo máme pred sebou len ďalšie pokračovanie, ktoré postupne zapadne prachom?

Vlastne ani teraz nevieme. The Evil Within 2 predstavuje presne ten typ hry, ktorý odporučíte ako fajn zábavu, hranie si užijete, nebudete považovať čas strávený so stiahnutou zadnicou za zbytočne zabitý, ale... ale to je tak všetko. Fajn, celkom dobrá hra, ale nič navyše. Pritom práve The Evil Within 2 má v talóne dostatok ohurujúcich momentov, ktorými dokáže poľahky vtiahnuť do absurdného, krutého a až nechutného mestečka Union. Skvelý rozjazd paradoxne pribrzdí čiastočne otvorený svet s bohatšou ponukou, ako poskytovali úzke koridory, no zároveň tým zabíja pohlcujúcu atmosféru presne definovaných pasáží.

Na papieri vyzerá The Evil Within 2 dobre. Pokračuje príbeh bývalého detektíva Sebastiana Castellanosa, ktorý dostane možnosť hľadať svoju mŕtvu dcéru. To, že vlastne žije, je skvelé, ale má to háčik a musíte sa za ňou vybrať do bizarného sveta vytvoreného mysľami iných ľudí. Mestečko Union predstavuje typicky americké osídlenie, v ktorom sa čosi nepríjemne zvrtlo, príjemné miesto pre život sa zmenilo na nočnú moru, beháte sem a tam v čiastočne otvorenom svete, vyrábate predmety, vylepšujete postavu a celé to pripomína mix The Last of Us a Silent Hillu. Áno, pôsobí to celkom zaujímavo, nemusíte sa úporne držať príbehu, ale môžete skúmať okolie, vyzobávať postranné úlohy, likvidovať „fujtajbl" ľudské experimenty potichu zozadu alebo s brokovnicou v rukách. Znie to fajn.

Najprv zápletka. Sebastian Castellanos po incidente v Beacon Mental Hospital definitívne stratil takmer všetko, ale niet sa čomu čudovať. Teda málokto z nás by sa po skúsenosti s projektom Stem usmieval od ucha k uchu. Experiment, ktorý bol násilím vytrhnutý z rúk jeho tvorcu, tajomného Ruvika Rubika, sa dostal k spoločnosti Mobius. A tá s ním má vlastné plány, tak ako by to bolo vždy, ak by ste mohli pomocou myšlienok vytvárať svety a nechať napojených ľudí snívať svoje životy podľa predstáv niekoho iného. Preto nie je prekvapením, že Sebastianovou jedinou priateľkou sa stane fľaška (a tentoraz nemyslíme žiadne zeleninové smoothie), na ktorej dno pozerá pričasto.



Ako sme už naznačili, tentoraz má Sebastian osobnú snahu ponoriť sa do Stemu. Pôvodne si myslel, že Lily, jeho malé dievčatko, zhorelo pri požiari domu, no pravda je napokon trochu iná - jej telo sa nikdy nenašlo. Znovu sa dostane k slovu agentka Kidman, stretnete sa s manželkou Myrou, ktorá mala pravdu, keď nikdy neverila, že Lily je mŕtva a niečo tu nehrá. Získať svoju dcéru späť nebude také jednoduché, kedže slúži ako Jadro, základný prvok Stemu. Napriek tomu, že zápletka možno pôsobí zložito, je v nej len ukrytých mnoho postáv, pričom vzťahy medzi nimi či ich konanie je plné klišé.

Tak to bolo aj pri Ruvikovi Rubikovi, hlavnom nepriateľovi minulého dielu. Podobne sa dostávame do konfrontácie s umelcom Stefanom, ktorý považuje za vrchol svojej tvorby krvavé masakre zastavené v čase či neskôr Theodorom - pôvodne záchrancom, po čase bláznom s božským komplexom a snahou ovládnuť svet. Nezívajte, hoci áno, ten druhý je černoch a nechýba ani tajtrlík, ktorý má v gatiach, no napokon sa z neho stane... vy ste fakt zaspali?

To, že tu máme pomerne plytký príbeh, by sa dalo stráviť. Mnoho hier totiž dokáže vybudovať skvelú atmosféru aj na otrepaných princípoch. Fungovalo by to aj v The Evil Within 2, nebyť stupídnych dialógov. Sú také nesmierne primitívne, patetické a zbytočné, až máte pocit, že niekedy by bolo lepšie, keby by všetky postavy mlčali, naivne nekomentovali vopred čitateľné a nerobili zo seba hlupákov svojimi rozhodnutiami. Rozhovory či rôzne hlášky v The Evil Within vôbec nefungujú a vlastne pôsobia len ako výplň medzi samotným hraním, ktorú môžete pokojne ignorovať, všetko si domyslíte aj z animácií. Sebastian navyše predstavuje prototyp vymletého hrdinu, ktorý uverí všetkému a koná činy, za ktoré mu želáte čo najkrutejšiu smrť, čo si napokon môžete splniť, pretože nepriatelia - odhliadnuc od tých bežných - majú mnoho spôsobov, ako Sebastiana poslať na večný odpočinok. Idylka hororového survivalu vyprchá asi tak po prvej hodinke. V prvom rade akoby sa vývojári nedokázali rozhodnúť, čo chcú vlastne vytvoriť. Spájajú pomerne dosť veľa herných prvkov, pričom ich striedanie nemá za následok osvieženie hrateľnosti.





Najlepšie momenty sme zažili práve v interiéroch alebo inak uzatvorených priestoroch, kde sme mali jedinú cestu vpred. Rôzne naskriptované situácie podporovali hororovú atmosféru tradičnými ľakačkami či zvukovými efektmi. Alebo máte ísť chodbou až k dverám, niečo buchne a keď sa otočíte, je všetko trochu inak. Funguje to na výbornú, hlavne výstrelky Stefana neraz nepríjemne zamrazia. Lenže potom je tu už prázdno, občas vyplnené krvavými jatkami a hlavne pustým a nezaujímavým mestom Union.

Je obrovská škoda nevyužitého potenciálu: ničím neprekvapia ani dnes už otrepané miesta, ako tajné výskumné centrum s pokusmi na ľuďoch či podzemné katakomby ukrývajúce vo svojich útrobách tajomný kult. Teda nepochopte nás zle - áno, je to fajn, že vyššie spomenuté miesta v hororoch nájdeme, istú dávku mrazenia na zátylku dostaneme tak či tak, no nezabudnuteľné zážitky, žiaľ, absentujú. Pritom každé mesto ukrýva mnoho tajomstiev a budov, v ktorých by sa mohli odohrávať postranné mikropríbehy. Obsah hry i mesta samotného je až obskúrne generický. Niektoré snové pasáže situáciu čiastočne zachraňujú, zmena tempa hre prospieva, no často sa to deje príliš umelo, postupy ostávajú totožné (zakrádať sa sa poza chrbát nezdolateľného bossa, dostať sa na koniec chodby a cestou zabiť všetko, čo sa vám postaví do cesty, alebo len nájsť kľúč, otvoriť dvere, pričom za rohom bude poriadny bubák, ale to len akože). A potom sa vrátite do mesta.

Ono takto, myšlienka je to zaujímavá, nie že nie. Máme mesto, do niektorých budov, garáži, domov sa dá ísť a vnútri niečo nájdete, tu materiál k výrobe predmetov, nábojov či vylepšenie zbraní, tam zas rastlinu (poznáte z Resident Evil) alebo zelený gél (skúsenosti, za ktoré sa zlepšujete v piatich oblastiach - zdravie, regenerácia, stamina, boj a stealth) a podobne. Ako si vykračujete ulicami mesta, je lepšie tak robiť v skrčenej polohe, pretože tak sa predsa robí stealth. A správny stealth vám umožní prikradnúť sa za chrbát beštie baštiacej torzo človeka, nôž jej zapichnúť do zohavenej hlavy a potichu vyradiť chrochtajúce monštrum z činnosti. Bod pre vás. Spravte to nahlas a nielenže zburcujete okolie, ale brániť sa musíte omnoho urputnejšie, pretože jedna rana nožom už tentoraz nestačí a nepriatelia dokážu byť až nepríjemne rýchli a silní.

Okrem noža si môžete nájsť sekeru (jednorazové použitie, no smrť nastane jednou ranou), pištoľ, brokovnicu, snajperku, kušu so špeciálnymi nábojmi a výbavu správneho hrdinu predsa poznáte, z niektorej vás doslova zahreje pri srdci.

Každý kúsok môžete vylepšovať, nejde to rýchlo a každý investovaný bodík si premyslite. Okrem toho tu sú fľaše. Nebudete piť, to už má Sebastian za sebou, ale ak fľašu odhodíte na správne miesto, zburcujete protivníka a dostanete ho tam, kde ho chcete mať. Áno, už sme to videli tisíckrát a funguje to aj tu. Chodiť potichu je dôležité a neraz jediná možná cesta. Proti presile nemáte často šancu, hoci sa občas dá využiť umelá imbecilita nepriateľov, no to je predsa neférom. Dupľom ak je streľba akási mdlá, pocit z nej nijaký a omnoho animálnejšie je kuchanie zo zálohy.

Atmosféra spájaním rôznych možností trpí, ale stále je to zábava, len nie dokonalá. Pomohla by aj lepšia kamera, ktorá je už tradične „japonsky" umiestnená tak blízko hrdinu, že niekedy sledujete viac jeho chrbát ako okolie. Nevidíte poriadne prostredie okolo seba, pohyb je ťažkopádny, v kríkoch, kde sa môžete ukryť, nevidíte nič okrem zeleného porastu, kde čupíte, takže neviete, kde sa nepriateľ nachádza, ale aspoň vám nik nevyberá črevá z brušnej dutiny, to áno. Celkovo ovládanie a pohyb hrdinu nepôsobí príliš prirodzene, avšak uznávame, že ide o trademark hier z Japonska. Často budete krútiť kamerou alebo chodiť s hrdinom tak, aby ste videli presne to, čo chcete vidieť. Inak je interface v tradičnej forme: kruhové menu na výber zbrane, záložky v upgradoch a nič nie je navrhnuté tak hlúpo, aby ste na to nadávali.

Zopár riadkov si zaslúžia nepriatelia. Aj tí bežní, ktorí sa vám v ostatných hrách len pletú pod nohy, majú v The Evil Within 2 svoju silu a musíte im venovať pozornosť. Ich výzor je oproti iným obyčajný a ak ste videli svoju drahú polovičku s nočnou pleťovou maskou, ničím vás neprekvapia. Nič proti drahým polovičkám s nočnými pleťovými maskami.



Ale sú tu potom aj nepriatelia silnejší, väčší, uškriekanejší. Bojíte sa ich viac, pretože niečo vydržia a dokážu vás často instantne zabiť. Často ide o zošité časti tiel, jedna potvorka má namiesto hlavy fotoaparát, ktorým dokáže spomaliť čas, iná sa vám hlási cez gamepad (hrali sme PS4 verziu), z čoho vás minimálne porazí, ak začujete prvýkrát spev dievčatka, chrčanie a praskanie. A sú to jednoducho nechutnosti, pred ktorými sa budete skrývať, no zároveň sa baviť, hoci nebudete nikomu rozrezávať ľadviny či amputovať končatiny. Ono sa niekedy zdá, že bez boja by bol The Evil Within 2 rozhodne lepší a zaujímavejší.

Už z vyššie uvedeného je zrejmé, že náročnosť je tentoraz nastavená trochu inak. Je lepšie do súbojov sa nepúšťať a kým prídete na všetky mechaniky, budete pre nedostatok munície a potrebu stealth killov zomierať pomerne často. Na prvé zahratie nie je vôbec od veci zvoliť casual náročnosť, aby ste vedeli, ako na to. Už priemerná vás náležite vycvičí a pripadalo nám lepšie sa do viac hardcore hry ponoriť až pri opakovanom hraní. Herná doba presahuje dnešný štandard, takže prvý priechod za 15-18 hodín vás navnadí a ďalšie rozohranie k vyzobávaniu všetkých bonusov, stratených predmetov, kľúčov, denníkov a všetkého len preto, aby ste si vytvorili superhrdinu so všetkými vylepšeniami na maxime, pridá desiatky hodín.

Takže to nevidíme na nedeľnú oddychovku. Hrou sa dá prebehnúť, no výroba predmetov nahráva hrateľnosti The Last of Us. Nefunguje to tu až tak dobre, napríklad aj pre stupídnu kameru, ale aspoň hru po víkende nemusíte odložiť na zaprášenú poličku.

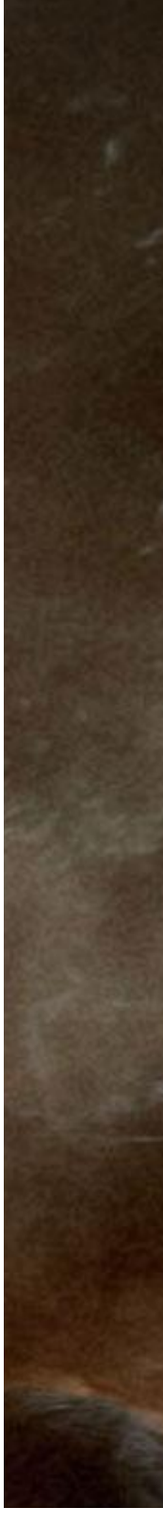


Technické spracovanie vidíte na obrázkoch rozhádzaných tu naokolo. The Evil Within 2 je nadmieru fotogenická hra. Pretože je tam hromada rôznych nechutností, no často ich nevidíte, sú zahalené v tme. Prostredie je príliš obyčajné a bez detailov, prázdne, opakujúce sa. Chýbali nám výraznejšie architektonické momentky, pričom zaujímavých nápadov tu nájdete hromadu (figuríny, červené závesy, veď zistíte sami), avšak celé to pôsobí... nemastno - neslano. Napriek tomu sa nebudeme okato sťažovať, pretože Uncharted 4 vyzerá lepšie, to áno, ale aj na The Evil Within 2 sa dá pozerať, len keby ten svet nebol taký pustý, ne-interaktívny a občas generický. Hudba ujde, ale neprekvapí, zo zvukov nás zaujali rôzne škreky a výkriky, ktoré správne desili.

The Evil Within 2 je pokračovanie, ktoré nerobí svojmu predchodcovi hanbu, ani ho neprekonáva, ale ponúka presne ten druh zábavy, kedy, ak nič prevratné neočakávate, budete sa baviť.

Hororový príbeh je podaný skôr ľahkovážne, stealth sa do hrania hodí, otvorený svet je naopak možno príliš prázdny a nezaujímavý, no zároveň by sme našli hneď niekoľko momentov, z ktorých vám nepríjemne vyschne v krku. Berte, ak máte chuť sa báť a momentálne nemáte po čom siahnuť. Spojenie The Last of Us a Silent Hillu možno nie je dokonalé, avšak ponúka zábavu na vysokej úrovni.







JÁN



+ pasáže v interiéroch
+ stealth zabíjanie
+ bossovia
+ výroba a vylepšovanie
+ zvuky

- pateticky podaný príbeh
- hlúpe dialógy
- príliš prázdny svet
- kamera

7.5

KORDOŠ





PES 2018

KAŽDOROČNÁ EVOLÚCIA

PC, XBOX ONE, PS4, PS3, Xbox 360 / KONAMI / ŠPORT

„Vyzerá to tak isto," skonštatuje sedemročná druháčka, ktorá videoherný futbal zvláda podstatne lepšie ako ktorýkoľvek z jej rovesníkov. Samozrejme, prečo by aj nemala. Hrá, odkedy jej malé rúčky dokázali uchopiť ovládač a prstami dočiahla na tlačidlá. „Ale nie," snažím sa jej vysvetliť, „aha, tváre sú ešte o kúsok detailnejšie vykreslené, vidno vrásky, už nevyzerajú ako oživené voskové figuríny, akurát tie pery majú ako po botoxe, ale to je futbal, hráči majú nárok na hviezdne maniere. Aj lopta a tráva pôsobia ešte vernejšie, graficky sa to určite posunulo," kontrujem. „Neviem, čo je botox, mne sa to aj tak nezdá, poďme hrať," stlačí dcéra tlačítko options a vovedie nás do hry. Nadúvam sa pýchou, predsa len, krv nie je voda. Hráme...

„Je to také isté," trvá dcéra zanovito na svojom. Predsa len, decko - pomyslím si a dlhým pasom hľadám voľného útočníka, aj ho nájdem, aj spracuje loptu, aj sa vrúti do šestnástky, aj vystrelí, aj trafí bránu, akurát brankár predvedie brilantný zákrok, takže skóre sa nemení. Odkop od brány, dieťa rozohráva, číham, poznám jej slabiny, vysokým pressingom sa čoskoro zmocním lopty a znova strieľam, znova nič, situácia sa opakuje.„Tatóóó," zagáni, keď sa konečne dostanem do vedenia, takže automaticky spomaľujem. Musí vyrovnať, inak ju to prestane baviť a znova budem odkázaný sám na seba. Má radšej iné hry, zahrá si so mnou aj futbal, ale viac-menej kvôli mne, aby mi urobila radosť.

PES 18 nie je videohra pre sedemročné dievčatká, takže všetko je v najlepšom poriadku, ale dcérke rozumiem, na prvý pohľad je to skutočne to isté. Je? Nie je, samozrejme, ibaže to chce pozornejšie oko. V prvom rade je PES 18 je subjektívne pomalší, lopta pripomína medicinbal, chce to o mikrosekundu dlhšie podržať tlačidlá, aby prihrávka trojuholníkom do behu nebola len takým malým postrčením, v obrane treba byť dôraznejší. Hra zase chce ešte o trochu viac technickejší prístup, futbalovejší - žiadalo by sa mi napísať, ak by som vedel, čo to presne znamená. Futbalovejší? Asi, skutočný futbal som hral naposledy pred nejakými dvadsiatimi rokmi, aj to som bol len taký štatista do počtu, takže neviem poslúžiť, ale asi by to mohlo byť ono. Hra sa síce stále prelieva zo strany na stranu a stále sa čosi deje, takže to vôbec nevyzerá ako zápasy v telke, ale tak to je celkom v poriadku. Dôležité je, že to subjektívne akoby spomalenie je v zásade výborná vec, lebo PES 18 sa aj tento rok treba naučiť hrať. Nie od začiatku, samozrejme, ale hrá sa to trošku inak ako vlani, čo je super, lebo PES zostáva výzvou.

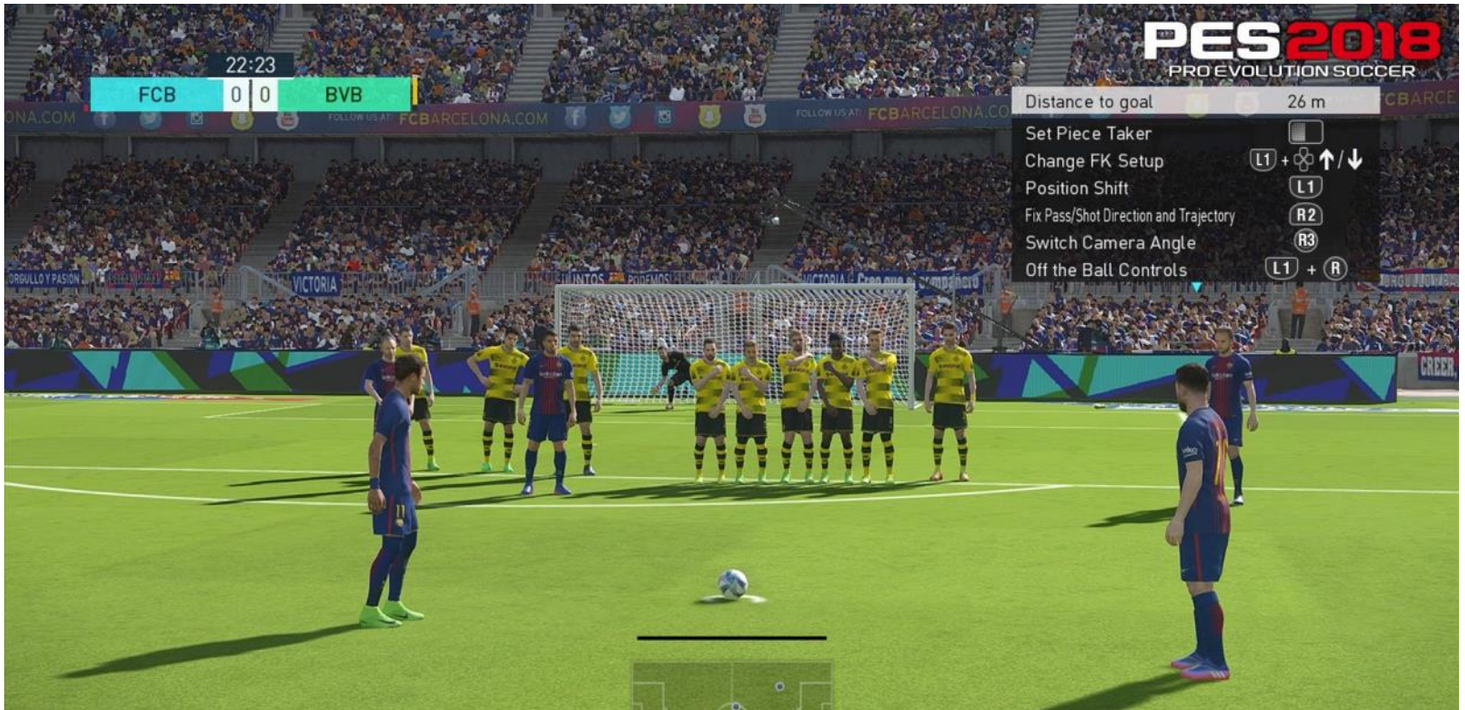
To najpodstatnejšie teda platí: PES 18 je vynikajúca futbalová videohra ako vlani, predvlani, predpredvlani a vôbec, ibaže - a tu má dcéra jednoducho pravdu - okamžitý pocit novosti znova chýba. Iste, tradičné módy sú znova bohatšie, PES má viac líg ako vlani, viac licencií, my Club je spoľahlivou zárukou najvyššieho videoherného zážitku, úžasné sú výzvy a prekvapenia, ktoré tento mód ponúka znova a vylepšený je aj Become a Legend mód. Ale skutočne nové takým zásadným spôsobom jasným na prvý pohľad, tu nie je nič. Teda je, kooperatívny online mód a hra dvaja na dvoch a traja na troch, čo by mohla byť super vec, ak by hra vydržala aspoň chvíľu online. Lenže nevydrží, čo je vyslovene problém, ktorý sa navyše opakuje a vracia tak PES 18 o nejakých desať rokov späť. Vlastne nie, o viac, lebo praktická nemožnosť hrať videoherný futbal online je čistý a nefalšovaný fail.



Dva týždne, tri telefonáty poskytovateľovi pripojenia, jeden presun konzoly a hry na celkom iné miesto a odohraných päť online zápasov? To kde sme? Keď vidím nápis „Konami ID", automaticky sa mi zvyšuje krvný tlak, takže som to uzavrel s tým, že problém bude v mojej konzole, čo trocha narúša skutočnosť, že inak s online hraním nie je žiadny problém, ale dobre. Lebo ak sa naozaj PES 18 nedá normálne hrať online bez nekonečného čakania a výpadkov, mal by to byť regulárny dôvod reklamácie. Všetko to offline hranie totiž v prípade futbalovej hry môžeme celkom opodstatnene považovať iba za tréningový mód, prípravu, ktorú človek zúročuje až v online hraní, ku ktorému som sa ale vlastne v PES 18 poriadne nedostal. Teda okrem tých piatich zápasov, z ktorých som síce vyhral iba jeden, ale to mi vôbec neprekáža. Zdalo sa mi totiž, že ani raz som neprehral rozdielom triedy, čím sa dostávame k tomu vôbec najzávažnejšiemu problému, ktorý s PES 18 mám. Lebo by som mal prehrávať rozdielom triedy, aj väčším, nezdá sa mi, že som až taký dobrý. A nie som, lenže umelá inteligencia PES 18 to kompenzuje až do tej miery, že vlastne vôbec nedokážem posúdiť, ako dobre tú hru viem hrať.

O čo presne ide? O fakt, že ak budete s PES 18 vyslovene experimentovať, napríklad hrať proti umelej inteligencii bez akýchkoľvek ďalších nastavení, jednoducho tak, že vložíte hru do mechaniky a spustíte ju ako je, v „továrenskom" nastavení, umelá inteligencia sama osebe vám pri vašej pasivite nedokáže odobrať loptu. Akože normálne rozohráte, dva-trikrát si prihráte a keď máte loptu bezpečne pod kontrolou, pokojne môžete položiť pad a ísť si uvariť kávu. Hra ide ďalej, časomiera beží, pad zanechaný bez dotyku na kresle, váš hráč na lopte postáva, kryje si ju telom, oponent riadený umelou inteligenciou síce dobiedza, ale loptu neodoberie, čím sa PES 2018 stáva vskutku mimoriadnou futbalovou videohrou – netreba ju vlastne ani hrať, čo je o to smutnejšie, že PES 18 sám chce byť a vlastne čiastočne aj stále je skutočným futbalovým simulátorom. A problém, že hráčov Pro Evolution Soccer aj v tomto roku vítajú v hre futbalové hviezdy FC Barcelona, vrátane Neymara, ktorý už hrá kdesi inde, je zrazu úplne nepodstatná banalita.

Jasné, Pro Evolution Soccer 18 zostáva výbornou futbalovou hrou, ktorá prináša predovšetkým radosť, poteší naša národná reprezentácia i česká a mnoho ďalších milých futbalových vecí. Potešia Beckham, Maradona, Owen a vôbec, aj prítomnosť Slavie Praha je náramne milá a takto si v tej hre každý môže čosi nájsť a nájde. A stále aj platí, že kto má rád videoherný futbal, nemôže byť vyslovene nespokojný, lenže osobne sa nedokážem zbaviť dojmu, že v PES sa celkom rezignovalo na taký širší, koncepčnejší progres. A toto je rok od roku horšie. PES má mimoriadne verných fanúšikov, ktorí na svoju hru nedajú dopustiť, a tak je to celkom v poriadku, len som si nie celkom istý, či ide o opätovaný vzťah. Lebo ja osobne už toho mám dosť.





+ „plastický“ futbal
+ štandardne vynikajúca hrateľnosť
+ atmosféra
+ grafika

- problémy s online hraním
- pasívna umelá inteligencia
- stávka na istotu

7.5

JURAJ MALÍČEK





ELEX

NOVÁ RPG OD TVORCOV GOTHICU

PC, XBOX ONE, PS4 / PIRANHA BYTES / RPG



Piranha Bytes kedysi zažiarili sériou Gothic, neskôr dokázali zaujať trilógiou Risen a teraz priviedli hráčov do nového univerza v RPG Elex. Nepochybne ide o skúsených vývojárov, no podľa všetkého už majú najlepšie časy za sebou. Gotické začiatky, keď žali nemeckí tvorcovia najväčšie úspechy, sú už, zdá sa, nenávratne preč, čo potvrdzuje aj najnovší počin. Má svoje svetlé, ale aj tienisté stránky, svedčí však o tom, že pirane nie sú práve v najlepšej forme - rovnako ako ich produkt. Ale nejakých fanúšikov si napriek tomu nájde.

Úvod hry ma vôbec nenadchol. Priblíženie sveta, v ktorom sa po páde kométy aj civilizácie prelína mágia s modernými technológiami a kľúčovým elementom je modrá surovina elex, je síce zaujímavé, ale samotný vstup, keď sa hráč zoznámi s hlavným hrdinom, je fádny. Ste Jax, veliteľ vyspelých, bezcitných a na elexe závislých Albov, ktorý kvôli havárii transportu nemohol splniť určenú misiu. Za to vás čaká poprava vašimi vlastnými ľuďmi, ktorú však náhodou prežijete, hľadanie ukradnutej výbavy, zoznámenie s prvým domorodcom, ktorý vám povie, ako to tu vlastne chodí a zavedie vás do prvého mesta, čo obývajú berserkeri. Nosia stredoveké zbrane a používajú meče, luky a mágiu. Môžete sa k nim pridať, alebo sa len oťukáte, ale radšej si podáte ruky so štvancami, či na moderné technológie orientovanými klerikmi a možno sa dohodnete so separatistami. Najskôr sa k nim ale musíte dostať, čo bude spočiatku veľký problém.

Prakticky všetko živé, s čím prídete do styku, na vás okamžite zaútočí a zabije vás jednou alebo dvomi ranami. Napriek tomu však vďaka tryskám, ktoré vám umožnia krátkodobý let, môžete spoznávať veľmi rozporuplné, ale pritom atraktívne prostredie, kde sa mieša stredovek a fantasy s modernou epochou a sci-fi. A cestou môžete zbierať rôzne predmety a bylinky. Pokojne tak narazíte na drevené palisády, uprostred ktorých stojí tank alebo vás v holej púšti prekvapí kus cesty s vrakmi vojenských Hummerov či jaskyňa s výťahom do podzemného bunkra. Inde sa k nebu vypína rozbitá kupola, z ktorej do okolia preniká rádioaktivita obklopená mutantmi a dinosaurami. Rôzne živočíšne druhy medzi sebou bojujú, ale všetkým je (nielen) spočiatku lepšie sa vyhnúť. S ľuďmi, ktorí nie sú vždy agresívni, však môžete viesť pomerne obsiahle, hoci niekedy dosť fádne dialógy a, samozrejme, plniť pre nich rôzne úlohy.

Cesta za pomstou a možno aj slobodou, pri ktorej hľadáte stopy, bojovú výbavu a spojencov, môže trvať veľmi dlho. To je plusom hry, rovnako ako prostredie otvoreného sveta, ktorého skúmanie a objavovanie vám zaberie celé hodiny. Narazíte tam na ruiny, pozostatky minulej civilizácie a zárodky nových, bujnú vegetáciu, zasnežené vrcholy, do neba sa vypínajúce konvertory elexu pre Albov, lávové polia, púšť. Všade sú priebežne rozmiestnené teleporty, ktoré stačí nájsť a potom sa tam môžete kedykoľvek a odkiaľkoľvek premiestniť.



Stačí otvoriť mapu a zvoliť miesto určenia. A všade, s výnimkou miest jednotlivých frakcií (ale niekedy aj tam), je to nebezpečné. Ak po vás niekto nestrieľa alebo sa neoháňa bojovým kladivom, určite vás aspoň naháňa nejaký mutant alebo dinosaurus. Niekedy všetko naraz.

Simulovaný svet má určené základné pravidlá, ale v zásade funguje nezávisle a neraz prináša nečakané prekvapenia, s ktorými možno nepočítali ani tvorcovia. A dopadnúť to môže všelijako. Napríklad jedno z miest ohrozovali kreatúry. Keď som prvýkrát stretol miestnych lovcov, pri obrane padli a keďže som sa do toho zamiešal, schytal som to aj ja. Pri opakovaní situácie už vyhrali obrancovia a poverili ma ma, aby som miestneho šéfa požiadal o výpomoc. To som aj urobil. Neskôr som sa do tohto sídla vrátil. Lovci aj posily boli po smrti, nakopilo sa tam mnoho potvor a prenasledovali ma do mesta, kde zmasakrovali polovicu NPC postáv. Ale aspoň som sa nadobro zbavil vydierača pri bráne, ktorý ma dnu nechcel pustiť zadarmo...

Krajina je plná možností a čaká na vás množstvo aktivít. Zbieranie predmetov a vyrábanie výbavy na základe receptov poteší. U rôznych trénerov a učiteľov zužitkujete body učenia, aby sa z vás stal šikovný zlodej, dokázali ste vkladať drahokamy do zbraní, páčiť zámky, efektívnejšie ťažiť rudu (zbíjačkou). Môžete dosiahnuť lepšie ceny u obchodníkov, zvýšiť účinnosť brnení, odolnosť proti radiácii, ohňu či mrazu, zvýšiť poškodenie rôznymi zbraňami a v neposlednom rade sa naučíte rozmanité schopností jednotlivých frakcií, keď sa s nimi zblížite.

Celkom zaujímavá je hackovacia minihra pri elektronických systémoch, ktorá pripomína starý dobrý Logik. Len namiesto farebných kombinácií hádate čísla pomocou matematických značiek, ktoré napovedia, či je dané numero väčšie alebo menšie ako to predchádzajúce a nasledujúce. Fajn je aj zábavka s posúvaním šperháku pri otváraní truhlíc. Z minulosti si určite pamätáte opekanie surového mäsa zo zvierat pri ohni, aby ste získali výživnejšiu stravu. Poteší možnosť získať svoju vlastnú nezávislú osadu, kam môžete priviesť aj svojich spoločníkov. Sú to rôzne osoby, ktoré si získate na svoju stranu a vždy vás môže sprevádzať (bohužiaľ len) jedna z nich, takže ostatné sa zhromažďujú v tábore. Vo vašom sídle sa dá aj prikúpiť obchodník či nábytok do vášho obydlia. Toto zvládli tvorcovia celkom dobre, lenže pri tých zásadných veciach to už akosi škrípe. Kameňom úrazu je boj. Pohyby ako také sú ešte v poriadku. Ľavým tlačidlom myši sa zaháňate mečom a k tomu máte silnejší koncentrovaný útok. Alebo vystrelíte a pravým môžete zamerať zvolenú obeť. Cieľ sa pritom spravidla uzamkne a môžete si prepnúť iný. Popritom sa dá kryť a uhýbať do strán a účinne je použitie trysiek, čím sa vyhnete zraneniam alebo oklamete protivníka. Prípadne mu rovno uletíte niekam na skalu, keď už máte namále a minuli sa vám liečivé odvary alebo jedlo, ktoré však ozdravuje postupne.





Potom stačí nájsť nejaké lôžko a pri spaní sa vám život doplní na maximum. Problém je v tom, že na väčšinu potvor a nepriateľov veľmi dlho nebudete stačiť, pretože sú jednak veľmi odolní a efektívne zbrane viete používať až vo veľmi pokročilej fáze hry. Táto kombinácia robí boje veľmi frustrujúcimi. Účinný obojručný meč alebo dokonca laserovú pušku síce môžete nájsť aj kúpiť pomerne skoro, ale nedokážete ich použiť. Každý predmet na boj totiž vyžaduje dva vybrané atribúty vašej postavy na vysokej úrovni. Na to ale potrebujete investovať kopu bodov, ktoré dosiahnete len vyššími levelmi. Kým teda uchopíte niečo, čo dokáže vašim nepriateľom reálne ublížiť, musíte si vystačiť s neúčinnými sekerkami či o štipku účinnejším lukom. Väčšinu protivníkov, s ktorými prídete do styku, sotva uškrabnú, zatiaľ čo oni vás zabijú pár ranami.

V prvých hodinách teda budete hlavne utekať a snažte sa vyhýbať bojom, lebo prehráte. Keď si získate prvého spoločníka, môžete skúsiť taktiku nalákania nepriateľov a nechať bojovať vášho kamoša. Slabšie monštrá zdolá, i keď to neraz trvá dlho a ak náhodou padne, o chvíľu sa znovu postaví na nohy. Takto získate popri nenásilných úlohách nejaké užitočné skúsenosti navyše. Dobrá taktika je aj prilákať jeden druh kreatúr na druhé - pobijú sa medzi sebou a opäť z toho máte aj XP. Neskôr už čo-to zabijete aj sami. Z menej náročných zbraní sa mi veľmi osvedčil plameňomet. Ten sa dá používať pomerne skoro, a dokonca jeden z jeho režimov ohnivými strelami zlikviduje aj bojového mecha, ktorý sa pritom metá a nestíha strieľať. Až vo veľmi pokročilej fáze hry použijete už naozaj účinné zbrane a konečne začnete v bitkách častejšie vyhrávať ako prehrávať.

Už pri stretnutí s vaším sprievodcom v úvode si uvedomíte, že umelá inteligencia je nevalná, a to sa vám neraz opakovane potvrdí. Týka sa to vašich spoločníkov, NPC aj nepriateľov. Keď nastane boj, väčšinou váš spolubojovník reaguje až vtedy, keď už utŕžite zranenia. Stalo sa mi, že sa do boja nezapojil vôbec. Niekedy ignoroval príkaz, aby sa vrátil do tábora. Úplne bežné je zasekávanie postáv, nepriateľ, ktorý opustí svoju družinu a beží za vami pol kilometra. Osoby sa správajú neprirodzene, strojovo, nereagujú logicky na to, čo sa okolo nich deje. Napríklad keď niekto prepadne mesto, podaktorí si to ani neuvedomia a venujú sa svojej rutine, kým, ich niečo nezabije. Podobne je to aj v dialógoch, kde sa často nezohľadňuje to, čo sa už udialo. Alebo naopak - v meste, kde ste prvý raz a sotva ste vošli, vám niekto hovorí, ako si vás miestni obľúbili za to, čo ste pre nich urobili.

Áno, v minulosti sme sa s takýmito nezrovnalosťami stretávali v RPG často, ale dnes už sa to dá pekne vyladiť. Naozaj hrozné je užívateľské rozhranie a inventár. Jednoduchý dizajn menu by sme tvorcom odpustili, keby všetko priveľmi nerozkúskovali, čím sa to stáva neprehľadné a nepraktické. Sedem záložiek obsahuje ďalšie členenia s ikonami, kde sa všetko ešte ďalej zbytočne separuje. Napríklad v prípade zbraní sú oddelene jednoručné, obojručné, ťažké, pištole, mágia a strelivo. Osobitné „chlieviky" má zbroj hlavy, tela, nôh, rúk a krku. Podobne je to so zručnosťami, úlohami, surovinami a odkazmi. Keď hľadáte niečo konkrétne, neraz ste chvíľu dezorientovaní a váhate, kam máte klikať a v ktorom podmenu to treba hľadať. Je to otravné a chvíľu zrejme potrvá, kým si na to ako-tak zvyknete.

Ani graficky hra neexceluje. Hlavne animácie postáv a tvárí dosť slabé. Niektoré lokality vyzerajú celkom slušne, iné veľmi zastaralo. Počas rozhovorov sa mi viac ráz stalo, že sa osoba zasekla počas pohybu a po celý čas sa triasla, akoby mala zimnicu. Inak si tam všimnete filmový efekt, pri ktorom je kamera zaostrená na ústredný motív a vedľajšie prvky sú úmyselne rozmazané. Vyskytli sa aj chyby v textúrach, bugy a glitche, napríklad nepriateľ zaseknutý v silovom poli. Ale pokojne si všetko nastavte na maximum, hra nie je prehnane hardvérovo náročná, takže aspoň toto je fajn. Ambientná hudba sama osebe nie je zlá, ale v mnohých situáciách vyslovene nevhodná. Napríklad k pohodovému rozhovoru s vaším spoločníkom dramatická melódia rozhodne nepasuje. Dabing je celkom fajn a rovnako aj čeština, ktorá sa miestami neštíti používať aj nadávky najhrubšieho zrna. To ale len pri vybraných postavách, ktoré skrátka sú také neokrôchané. A ak sa vám zdá, že niekedy sú odpovede a reakcie pri komunikácii od veci, vedzte, že to nie je chyba prekladu, ale samotných dialógov.

Celkový dojem z hry je dosť rozporuplný. Bavila ma, ale predovšetkým ako survival zážitok pri poletovaní s tryskami na páse, skúmaní okolia a objavovaní masívneho sveta, ktorý v sebe mieša Fallout s Gothicom, Jurským parkom a kadečím iným. Nie veľmi sympatický hrdina, RPG zložky a boje však pôsobia disharmonicky, sú buď zle spracované, alebo zastarané a nedotiahnuté. A sprevádza to množstvo chýb. Elex nie je zlou hrou, môžete tam stráviť aj desiatky hodín pri mnohých aktivitách, len to celé pôsobí dosť ťažkopádne a nevyvážene. I keď v neskoršej fáze príbehu je to výrazne lepšie. Odporúčame počkať na záplaty a nižšiu cenu a potom by sa kúpa mohla oplatiť.



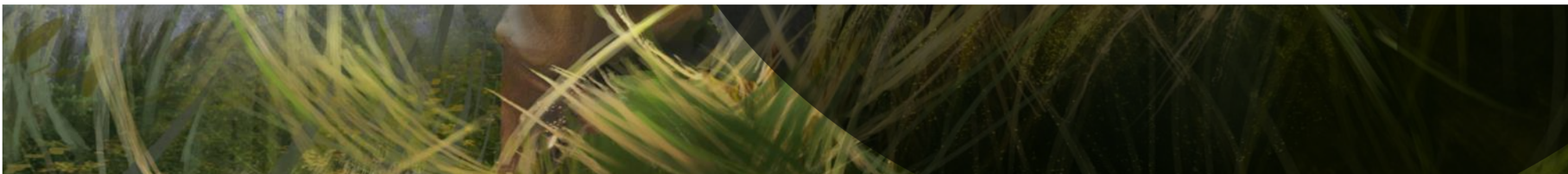


+ masívny otvorený svet, ktorý je radosť objavovať
+ dlhá herná doba
+ množstvo aktivít a možností
+ (ne)slušná čeština

- frustrujúci boj a zle nastavený systém používania zbraní
- biedna AI
- nepraktický inventár a užívateľské rozhranie
- viacero zastaraných a nedotiahnutých súčastí

7.5

BRANISLAV KOHÚT





DIRT 4

SPÄŤ NA ZAPRÁŠENÉ CESTY

PC, XBOX ONE, PS4 / CODEMASTERS / RACING



Pred Codemasters bola náročná úloha. Náročnejšia ako tá, pred ktorou stáli pred dvomi rokmi. Vtedy totiž museli revitalizovať svoju známu rally sériu, ktorá aktuálne nesie názov DiRT. A podarilo sa im to na výbornú. V DiRT Rally priniesli hru, ktorá si získala aj starších rally fanúšikov, ktorí si mysleli, že snáď už nikdy neokúsia poctivú rally simuláciu. Teraz ale autori pokračujú ďalej a museli vystúpiť zo svojho vlastného tieňa. A DiRT Rally vrhá naozaj veľký tieň.

V DiRT 4 sa kríži všetko možné. Musíte, bohužiaľ, zabudnúť na to, že by sa v Codemasters rozhodli pokračovať v smere nastolenom v DiRT Rally. To bude zjavne samostatná séria. No zároveň to nie je ani pokračovanie hier DiRT 3 a DiRT Showdown, ktoré už boli veľmi arkádové a s rally koreňmi už toho nemali veľa spoločného.

Štvorka nastoľuje nový smer pre sériu, ktorý ale v mnohom zostáva na rázcestí a výsledkom je, že sa síce hra chce zapáčiť všetkým, no nakoniec v niečom nevyhovie nikomu.

DiRT 4 to totiž opäť skúša na pomedzí medzi simuláciou a arkádou a rovnako ponúka aj herné zážitky, ktoré chcú balansovať medzi poctivým rally jazdením a trochu viac odviazaným zážitkom v prachu a špine.

DiRT Rally by som nazval občas sparťanské, DiRT 4 je občas nerozhodné a nie vždy je to v prospech veci. Ponuka je ale rozhodne bohatšia, aj keď opäť veľmi stroho prezentovaná. V zásade sa delí na tri základné piliere hry – singleplayer jazdenie, komunita a online.

Komunitných eventov sa totiž dokážete zúčastňovať aj sami a nemusia byť nutne naviazané na online hranie. Tieto piliere sa následne delia na konkrétne režimy a možnosti, pričom sa sami časom rozhodnete, kde chcete stráviť najviac času. Všetko to začína vytvorením vlastného jazdca alebo skôr profilu, ktorý neustále levelujete, nech už jazdíte kdekoľvek.



NA VIZUÁL SA SŤAŽOVAŤ NEDÁ

Ak sa zameriate napríklad na pretekársku kariéru v singleplayeri, najskôr môžete byť len nájomným jazdcom. Vyberiete si konkrétne preteky a potom sa pred vami otvorí v úvode chudobná ponuka kontraktov firiem, pre ktoré môžete jazdiť. Spolu s nimi dostanete auto a aj odmenu na základe vašich výsledkov. Takto postupne zvyšujete úroveň svojho profilu, no tučnie aj vaša peňaženka, čo vám postupne umožní rozbehnúť vlastný tím, takže v budúcnosti budete mať na výber, či chcete jazdiť na základe kontraktov, alebo na vlastné triko. Obe tieto možnosti majú svoje výhody aj nevýhody. V prípade kontraktov získate menšiu kontrolu nad sponzoringom a veľká časť ziskov ide do tímu, ktorý vás najal (občas až polovica), no máte menej starostí s opravami. V prípade jazdenia vo vlastnom tíme je to presne naopak.

A opäť ako v prípade DiRT Rally aj tu musím práve manažment tímu pochváliť. Je síce pravda, že by sa za tie 2 roky autori mohli poučiť a spraviť ho v zaujímavejšej forme ako v strohom menu, ale aj tak funguje veľmi dobre. Postupne vylepšujete jednotlivé oblasti svojho tímu, ktorých je veľa. Tie vám umožňujú najímať nových a lepších ľudí, ktorí zase dokážu lacnejšie opravovať poškodenia, zdokonaľovať autá, alebo zabezpečia lepšie zmluvy so sponzormi. Ceny sú nastavené tak, aby ste tím budovali postupne a neprišli ihneď k hromade peňazí, za ktoré si okamžite nakúpite všetko. Taktiež sa musíte starať o zmluvy so sponzormi, aby ste náhodou nejazdili bez ich krytia. Osobne mám k manažmentu okrem strohosti len jednu ďalšiu výhradu – hra by vás mohla výraznejšie motivovať jazdiť za vlastný tím.

Ak sa po úvodnom oťukávaní v sérii tutoriálov rozhodnete pre režim kariéry, hra vám predstaví vlastne svoje základne delenie na herné režimy. Tie sú naprieč jej ponukou všade štyri: rally, landrush, rallycross a classic rally. Po ich prejdení si sprístupníte ešte špeciálny šampionátový triumvirát v rally, landrush a rallycross. Všetky z týchto typov sú vám pravdepodobne známe, no ak ich náhodou nepoznáte, tak krátke vysvetlenie. V Rally prechádzate dlhšie alebo kratšie eventy poskladané z niekoľkých rýchlostných skúšok na tratiach v rôznych častiach sveta. Konkrétne sú to USA, Austrália, Španielsko, Švédsko a Wales. Nevada, Kalifornia a Baja vám predstavia svoje piesočné trate v Landrush eventoch pre buginy a trucky. Rallycross vás zavedie na trate, kde sa jazdí polovica po pevnom a polovica po nespevnenom povrchu a je to skôr kontaktný šport s autami v hlavnej úlohe. Klasické rally vás posadia za volant klasických krások.

Každá z týchto častí kariéry je rôzne dlhá. Kým Landrush celý prejdete za jeden večer, v Rally strávite podstatne viac času. Výhodou takéhoto mixu však je, že zabraňuje repetitívnosti kariéry. Ak vás totiž omrzí jazdenie v rally po niekoľkých vyhraných pohároch, jednoducho sa presuniete do rallycross a pôjdete si otĺkať plechy s ďalšími pretekármi, alebo si zajazdíte v legendách triedy B alebo kráskach ako Alpina v klasikách. Ale aj tu je to opäť na polceste. Totiž samotná hra z hľadiska tratí a prostredí neponúka až tak veľa obsahu na to, aby úplne zabránila vkrádajúcemu sa stereotypu a taktiež mi to pripadalo tak, že hra dlho váha, kým vám predstaví viac prostredí. Na také Švédsko sa v rally načakáte dlhšie, než by ste chceli.

Okrem kariéry môžete jazdiť aj rýchle preteky, kde si len nastavíte auto, trať, typ pretekov, podmienky a idete na to. DiRT 4 navyše prináša aj generátor tratí, ktorý vytvorí trate na základe niekoľkých parametrov, ktoré mu zadáte. Z nich viete vytvoriť pohár a jazdiť vlastné šampionáty. Bohužiaľ, tu úplne absentujú lokálne multiplayerové možnosti. A ak už nie split-screen, aspoň hot seat režim by v takejto hre mal byť povinnosť. Namiesto toho sa ale môžete zapojiť do online multiplayeru, kde si vyberiete, či chcete vytvoriť vlastnú miestnosť, alebo sa pripojíte do už existujúcej. Pri vytváraní vlastnej máte pod kontrolou dĺžku šampionátu, typ pretekov a ďalšie detaily.

Multiplayerové jazdenie tu ale ponúka aj zábavnejšiu formu v kompetitívnych komunitných eventoch. Tam môžete jazdiť proti ostatným hráčom priamo, keď sa pripojíte do pretekov s nimi, alebo nepriamo v sérii predpripravených pretekov, pričom tie sú denné alebo týždenné a vyhodnotia sa na základe výsledkov zapojených hráčov. Líšia sa navyše dĺžkou. Ak teda napríklad nemáte chuť na šampionát dlhý 5 pretekov, keď ste sa v tom predchádzajúcom v posledných pretekoch vybúrali, zajazdíte si len niečo kratšie, napríklad 4 kolá v bugine. Ale musíte si dať pozor na to, že v tomto režime máte vždy len jeden pokus.

NIE JE TO DIRT RALLY, DIRT4 CHCE BYŤ PRE KAŽDÉHO



Ak dostanete chuť na niečo menej náročné, môžete v DiRT Academy pokračovať v postupnom osvojovaní si jazdeckých princípov hry, alebo sa dáte na Joyride režim, kde vás čaká séria výziev skôr v štýle toho, čo si môžete pamätať z DiRT 3 a Showdown. Máte k dispozícii obrovskú plochu so skladom aj vrtuľníkom, kde musíte napríklad v istom časovom limite zničiť čo najviac polystyrénových tabúľ a podobne. Do sýtosti sa tu vybláznite napríklad pri robení doughnutov, pri skokoch a ďalších kúskoch.

Najviac vás ale asi zaujíma jazdný model. Ten bol v DiRT Rally veľmi dobrý a odpúšťal len máločo. Hra DiRT 4 je cielená na úplne iné publikum a tomu je prispôsobené aj ovládanie a jazdenie. Na výber tu máte arkádový a simulačný jazdný model. Arkádový už skôr pripomína Need for Speed a jazdenie je vtedy veľmi jednoduché. Simulačný je niekde v polovici medzi arkádou a tým, čo ste poznal z DiRT Rally. Ako taký teda odpustí oveľa viac a aj keď hra ponúka ďalšie podrobné nastavenia, k simulácii sa skutočne nepriblížite. Aj kolízie sú menej verné a presvedčivé. Svoje publikum si hra nájde, ale ak od nej čakáte výzvu a príklon k realite, nebude to to pravé orechové pre vás. Na druhej strane hra veľmi slušne podporuje ovládanie volantom, pričom ponúka dobre spracovanú spätnú väzbu, čo je rozhodne plus pre fanúšikov racingov.

Niekde v polovici zostala aj grafika, čo je stránka, kde DiRT 4 pôsobí ako sklamanie. Minimálne konzolová verzia hry. Niektoré prostredia totiž vyzerajú horšie ako DiRT Rally. Michigan je vyslovene hnusný, časticové efekty ste videli už aj lepšie, no patria k tomu kvalitnejšiemu, čo hra ponúkne. Autá sú tiež ešte obstojné. Zvuk je ale iná liga, či sú to samotné autá, alebo aj hudba, ktorá je tu perfektná a Codemasters namiešali naozaj parádny setlist, kde počúvate elektroniku a aj rock. Pri hraní tak budete počúvať Wolfmother a v menu vás chytá za srdce Wide Open od Chemical Brothers. Príjemne prekvapí množstvo rôznych hlasov, ktoré môžete vybrať pre spolujazdcov a spotterov. Medzi nimi aj ženy, či úplne iné jazyky, takže vám môže zákruty diktovať napríklad aj Poliak.

Tento rok je veľmi silný na racingovky a DiRT4 vlastne len otvára pretekársku sezónu. Pre mnohých bola ale práve táto hra tou najočakávanejšou. A pre mnohých tiež bude trochu sklamaním. Aj keď sa recenzia možno niesla v dosť negatívnom duchu, stále tu nájdete dobrú rally, no problém je v tom, že by ste čakali asi viac. Rozhodne to nie je hra pre fanúšikov simulácie, skôr pre arkádových hráčov. Je tu ale hromada obsahu, veľmi dobrá ponuka áut naprieč rôznymi triedami, slušný manažment vlastného tímu a aj chytľavé komunitné eventy, pričom tým výpis kladov nekončí.





+ veľa obsahu
+ veľmi dobrý zvuk
+ prístupné nováčikom
+ zábavný manažment vlastného tímu
+ komunitné zameranie multiplayeru

- nemastný-neslaný jazdný model
- chce byť naraz všetkým a nevychádza to
- slabšia grafika
- chýba lokálny multiplayer

MATÚŠ ŠTRBA

7.5



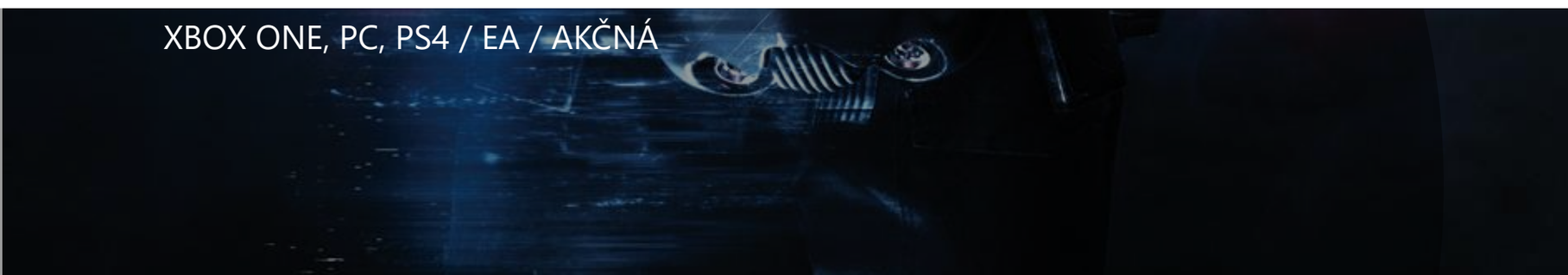

6.5 - 1.0



STAR WARS BATTLEFRONT II

KOMPLETNÁ PONUKA STAR WARS ZÁŽITKU?

XBOX ONE, PC, PS4 / EA / AKČNÁ



Obžaloba bola na stole už dávno, rozsudok bol známy dopredu. Kvantum ľudí nemuselo Star Wars Battlefront II ani hrať a na hru majú svoj názor. Rozhodne nie pozitívny. V EA si za to ale môžu sami. Rozhodli sa totiž síce poľaviť v smere dodatočného obsahu hry, no takto „stratené“ peniaze chceli získať z iného zdroja. Mikrotransakcie si reálne ešte nikto nevyskúšal a už ich spoločnosť kvôli nátlaku hráčov a pozvaniu na koberček u Disneyho musela vypnúť, pričom stále nevieme, v akej podobe nakoniec do hry pribudnú a ako ovplyvnia sľuby o všetkých vydaných DLC úplne zadarmo. Čo ak sa ale pod tou všetkou kontroverziou skrýva kvalitná hra, ktorú pochovalo rozhodnutie úplne mimo vývojárskeho štúdia?

Značka Stars Wars je väčšia než kedykoľvek predtým. Do kín mieri ôsma časť, teda stred sequel trilógie. Dokonca sme sa dočkali správ, že Disney bude pripravovať ešte jednu a úplne novú trilógiu. A tento rok sa mal rozbehnúť vodopád Star Wars hier, ktoré mali ambíciu byť podobne úspešné ako filmy. A taktiež s nimi mali byť viac prepojené. Battlefront II je toho dôkazom. Hráči volali po príbehovej kampani a dostali ju. Nie je tu však len ako nejaký doplnok či misie nahádzané bez ladu a skladu.

Príbehová kampaň v hre pôsobí ako organická súčasť univerza. Ako príbeh, o ktorom si pokojne môžete povedať „áno, takto to bolo medzi filmami“. Dvanástka misií potrvá zhruba tých 5-6 hodín. Závisí od vášho tempa a tiež od faktu, koľko tu toho budete chcieť vyzbierať, či aký postup zvolíte. Dĺžkou teda nepoteší, no aspoň si počas celej dĺžky drží svoje vysoké tempo a neustále sa tu niečo deje, pričom príbeh samotný ani nestihne mať hluché miesta. Začína presne na konci Epizódy VI – ste veliteľkou Iden Versio a na starosti máte jednotku Inferno Squad. Tú založil Imperátor preto, aby sa už neopakovala situácia s prvou Hviezdou smrti. Je to elitná jednotka, ktorá má za úlohu vyhladiť Rebelov a ukončiť ich vzburu proti Impériu. S Iden sa však práve ocitáte na mesiaci Endor a aj keď sa zdá, že vám ide úloha od ruky, ak ste fanúšikmi, pravdepodobne veľmi dobre viete, aký ohňostroj vás na oblohe čoskoro čaká.

Impérium je v troskách (druhej Hviezdy smrti) a vy neviete, čo ďalej. Je tu však ešte jeden posledný príkaz a ten ilustruje zmenu Impéria z totality na čistý chaos. Bez hlavy a tiež najsilnejšej zbrane totiž nezostáva nič iné, než len napáchať čo najväčšie škody. Mocou sa už pri kormidle udržať nedá, a tak je na rade strach.





Impérium začína ničiť vlastné svety, aby z nich spravilo ukážkový príklad toho, čo sa stane, keď sa niekto prikloní na stranu Rebelov, čo nikdy predtým nerobili. A toto vedie k tomu, že postavy začínajú pochybovať nad svojou stranou. Na jednej strane je slepá viera v silu Impéria. Na druhej zase snaha o poriadok a mier. A to už Impérium, bohužiaľ, neponúka.

Je to síce spoiler (takže ak chcete hrať bez nich, tento odsek preskočte), ale EA vo svojej kampani pred vydaním zavádzali aj v oblasti príbehu. Hovorili o tom, že si konečne zahráme na strane Impéria. A to je síce pravda, avšak len zo začiatku. Keď naši hrdinovia začínajú stretávať niektoré známe tváre, menia kabát a zrazu bojujú proti svojim bývalým nadriadeným. A to je škoda. Na strane Impéria by ste veľmi radi strávili dlhší čas. Na druhú stranu, hra naozaj dobre ilustruje, ako razantne sa situácia zmenila po víťazstve Rebelov nad Endorom.

Jednotlivé misie vás zavedú na známe, ale aj úplne nové miesta v rámci Star Wars univerza. A síce začnete na Endore a končíte na Jakku, medzi tým ale prejdete kus galaxie a každý zo svetov je iný. Iden navyše nebude jedinou hrateľnou postavou. A vpred sa dá isť aj inak než hrubou silou. Hra vás v kampani chce naučiť svoje základy. Rukami vám tak prejde množstvo techniky a zbraní z tohto sveta a bohato si tiež zalietate. Mapy sú v kampani rozľahlé, takže množstvo nepriateľov musíte obísť, prípadne sa dajú eliminovať potichu, napríklad za pomoci šikovného droida. Nepriatelia sú navyše často vhodne otočení, aby ste ich mohli prekvapiť odzadu.

Kampaň je úprimne prekvapením a to veľmi príjemným. Od primárne multiplayerovky by ste čakali pravdepodobne aj menej. Okrem dĺžky je tu však ešte jeden neduh. Jakku je pre univerzum zjavne dôležitou planétou a opäť zažijeme bitku o ňu, no akosi jej chýba kontext. Jednoducho zrazu musíte ísť na Jakku, lebo si to žiada príbeh, ale chýba vám dôvod, prečo vlastne.

Takže aj keď má táto bitka grády a užijete si ju v rôznych podobách akcie, vlastne stále neviete, prečo sa odohráva práve tu a čo je tu také dôležité. Akoby pred týmito misiami chýbalo niečo, čo vás tu má doviesť. Na Jakku je už ale fajn a ak viete, kto odtiaľto pochádza, autori vás trošku povodia za nos s pôvodom tejto postavy.

Ak si ešte stále neveríte na multiplayer, máte možnosť pustiť sa do Arkády. Tento režim vás necháva hrať proti botom vo všetkých 6 herných prostrediach (2 na každú trilógiu) na základe vami zvolených pravidiel a režimov. Môžete sa tak oťukať v akcii a aj herných mechanizmoch, pričom si dokážete tiež vyskúšať postavy a výbavu, ktorá je vám zo začiatku nedostupná. Môžete tak zistiť, za koho budete chcieť hrať a kto vám nevyhovuje. Konzoloví hráči môžu navyše Arkádu hrať aj v lokálnej kooperácii na rozdelenej obrazovke. PC je, bohužiaľ, v tomto smere opäť vynechané. Arkáda, rovnako ako kampaň, navyše ponúka aj odmeny, ktoré si môžete uplatniť v rámci multiplayerovej časti za plnenie úloh.

A kým kampaň aj napriek pár nedostatkom príjemne prekvapí a dobre zabáva, arkáda taktiež ponúkne pár hodín dobrého hrania, kameň úrazu tkvie v multiplayeri. Nie v samotnom hraní, ale v tom, ako je hra nastavená s ohľadom na váš progres.

A verte mi, nie je to len o mikrotransakciách, koniec koncov, tie tu zatiaľ ani nie sú. Problémom je fakt, že aj po hodinách hrania budete mať stále pocit, že ste sa nikam nepohli. K tomu sa však postupne dostaneme, teraz poďme od začiatku.

Čaká na vás pätica multiplayerových režimov, ktoré sú orientované na trochu iné skupiny hráčov, aby si každý našiel ten, kde chce stráviť najviac času. Niektoré sú väčšie, iné skôr stredné a jeden je pre malé skupinky. Prevedú vás bojmi na zemi, ale aj vo vzduchu a vo vesmíre, pričom až na jeden režim sú všetky založené na systéme tried, kedy si pri každom spawne vyberiete, za akú triedu chcete hrať. Každá má vlastné zbrane a aj vlastné schopnosti, takže opäť si môžete zvoliť to, čo vám vyhovuje najviac, prípadne, čo si žiada aktuálna situácia. Triedy pechoty sú štyri: assault, heavy, officer a specialist. Prvá z nich je zlatou strednou cestou a zároveň prvou líniou v boji. Ich zbrane ale umožňujú aj boj zo strednej vzdialenosti a to isté platí aj o výbave. Heavy je o hrubej sile, dokáže poskytnúť kryciu paľbu a tiež čo-to vydrží, keď je treba. Officer je slabšia trieda, ale zase buffuje svojich spolubojovníkov, čo sa v boji rozhodne hodí. A keďže mapy v Battlefronte sú veľké, medzi špecialistami nájdete hlavne snajperov, ktorí síce nesplnia veľa úloh, ale budú vás privádzať do šialenstva, ak stoja proti vám a snažíte sa niečo dobyť. Okrem toho majú vo výbave aj rôzne pasce.



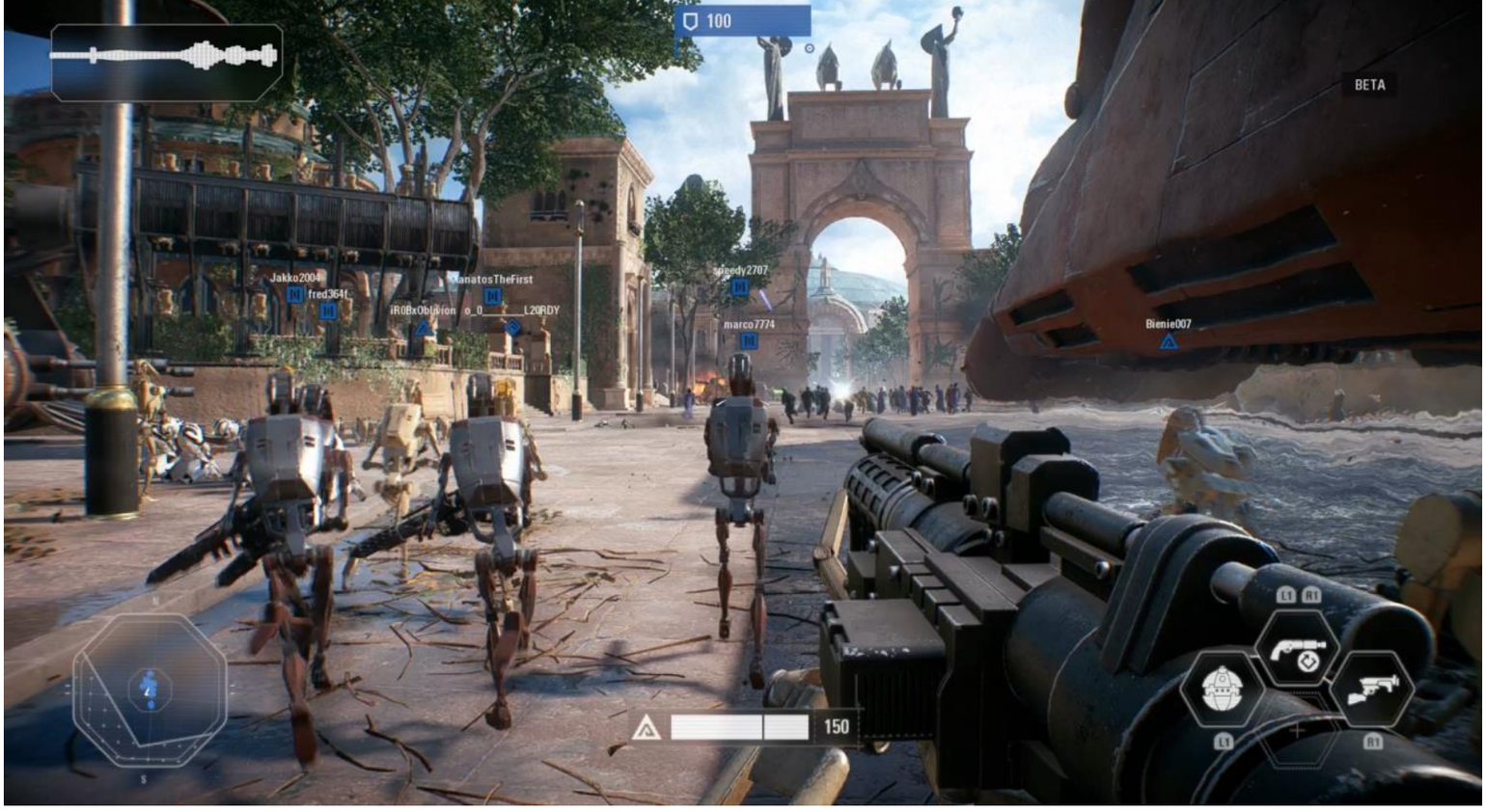


V rámci súbojov postupne zbierate body a za nazbierané body dokážete si dokážete počas zápasu odomknúť jednu z ďalších postáv. Najskôr sú to špeciálne triedy, napríklad vojak s jetpackom, wookie a ďalší, ktorí sú trošku silnejší a majú špeciálne schopnosti a aj bežne nedostupné zbrane. Ak nazbierate dostatok bodov, môžete na bojisko privolať hrdinov. Za svetlú stranu je ich 7 a za temnú tiež 7. Nechýbajú známi Jediovia, Han Solo, Lando, či naopak zase Sithovia, Boba Fett, Kylo Ren a ďalší. Hrdinovia dokážu na bojisku rozpútať poriadny masaker a preto je ich počet obmedzený a nemôže ich získať každý, kto na nich nazbiera. Taktiež sa za nazbierané body dokážete posadiť do kokpitu niektoré z mnohých pozemných aj vzdušných strojov, pričom odtiaľ vediete svoje vlastné boje s podobne vybavenými nepriateľmi, no musíte aj podporovať ostatných spoluhráčov pri plnení úloh.

Systém tried je prenesený aj do leteckých súbojov, kde sú triedy 3: fighter, interceptor a bomber. Fighter je opäť zlatá stredná cesta, ktorá je vhodná na rôzne druhy cieľov. Interceptor je neuveriteľne agilný stroj, na ktorý si treba chvíľu zvykať a aj keď má slabšie zbrane, obratnosťou a rýchlosťou to kompenzuje. Bombardér je ideálny na plnenie úloh, keďže sa ovláda horšie, ale dokáže napáchať väčšie škody, ak máte napríklad zničiť stredne veľkú loď.

Rovnako aj v tomto type zápasov nájdete hrdinské stroje, ktoré sú oproti ostatným silnejšie a vylepšené, no treba si na ne našetriť v zápase. Luke, Poe, Kylo Ren, Darth Maul a ďalší vedia strhnúť vedenie a nechýbajú ikonické lode ako Slave-1 a Millenium Falcon.

Čo sa týka režimov, prvé husle hrá dvojica Galactic Assault a Starfighter Assault. Oba sú založené na postupnom plnení úloh, kde jeden tím sa bráni a druhý útočí. Galactic Assault predstavuje napríklad postupné dobýjanie záchytných bodov na mape, či postupný posun nejakých strojov. Niečo ako payload, len podstatne väčšie (AT-AT). Hrá sa 20 na 20, aj keď mapy sú naozaj rozľahlé a členité a zniesli by aj viac hráčov na oboch stranách. Útočiaci tím je obmedzený počtom spawnov, brániaci sa tím zase množstvom bodov, ktoré musí ubrániť. Bojisko sa tak postupne rozširuje a keď útočníci dostanú určitú časť mapy, hra sa posunie ďalej, kde sú ďalšie dôležité body a útočníkom sa doplní časť spawnov. Práve tu si užijete boj na nohách, vo vzduchu a aj v pozemných strojoch (prípadne na chrbtoch vyzbrojených tauntaunov). Režim je o veľkolepých bojoch, kde často zomierate a dôležitá je spolupráca, najmä so svojim tímom. Hra s ním vám navyše dáva bonusy v bodoch.



Starfighter Assault je rovnaký koncept prenesený do kokpitov stíhačiek a je to asi najzábavnejší režim v hre s asi najväčšou chybou v hre. Letecké súboje sú verné filmovým predlohám a prevedú vás známymi a aj menej známymi bojmi zo všetkých troch ér. Má to neuveriteľné grády a dogfighty sú fakt návykové. Pomáha aj známe zasadenie, zaujímavé úlohy a tiež fakt, že neraz vletíte so svojou stíhačkou do útrob veľkého krížnika, kde máte napáchať škody na jadre. Hrá sa 12 na 12 a bojové pole je doplnené o botov, aby o akciu nebola núdza. Úlohy sa menia, dokonca pribúdajú aj vedľajšie, nechýbajú známe stroje a mapy sú spracované vynikajúco. Zvlášť trosky hviezdy smrti dajú zabrať, Kamino zas vizuálne uchváti.

Zároveň je to ale najviac nevyvážený režim v hre, kde je brániaci sa tím vo veľkej výhode. Obrancom totiž stačí likvidovať nepriateľov a dokonca by som povedal, že môžu občas kašľať aj na vedľajšie úlohy. Jednoducho musia rýchlo znížiť počet spawnov útočníkov na 0. Ak sa im to nepodarí pri bránení prvej pozície, majú ešte ďalšie dve a tam sa to väčšinou už zlomí. To útočníci musia bojovať s nepriateľmi a zároveň likvidovať aj určené ciele, čo sú väčšinou krížniky, respektíve ich časti. A skôr či neskôr vám tie spawny dôjdu. Reálne som vyhral len minimum útočiacich kôl a aj vtedy musel celý tím makať naplno, kým brániaci sa tím to má vždy jednoduchšie. Vzniká tu tak paradox, že najzábavnejší režim má vlastne najväčší problém s balansom, ale aj tak ho budete hrať. DICE by to však čo najskôr mali upraviť. Buď zmenou počtu spawnov, alebo úpravou úloh pre jednotlivé strany.

Od veľkých súbojov sa presuňme k tým najmenším. Svetlá a temná strana Sily sa proti sebe postavia v režime Heroes vs Villains. Ten využíva menšie mapy, kde proti sebe stojí celkovo 8 hráčov, po 4 na každej strane. Každý si vyberie jedného z dostupných hrdinov, pričom tí predstavujú rôznu hrateľnosť. Zo začiatku sa zdá, že postavy so svetelným mečom majú výhodu, najmä kvôli obrovskej hrubej sile, ktorú predstavuje meč v boji zblízka. Avšak ak si vyskúšate postavy ako Bossk, Boba Fett, Leia, Han a Lando, aj títo strelci tu majú svoje miesto. V každom tíme je totiž vždy jeden hráč označený ako cieľ pre ten druhý tím. Musíte tak ochrániť svojho spoluhráča a zlikvidovať primárne označeného protihráča. Vhodné je v tíme komunikovať a tiež zvoliť postavy, ktoré dobre spolu fungujú. Napríklad Boba Fett je ťažký cieľ, lebo sa dokáže dlho udržať vo vzduchu. Postavy navyše zodpovedajú schopnosťami tomu, čo poznáte vo filmoch.



Rey teda schopnosti priamo naviazané na meč, lebo sa s ním vo filmoch príliš nepredviedla. Darth Maul presne naopak. Kylo Ren zase dokáže protihráča dočasne úplne zastaviť.

Medzi menšie režimy patria aj Strike a Blast. V prvom z nich súperia dva tímy po 8 hráčov v dobýjaní určitých bodov, kam musia napríklad položiť bombu. Trochu to tak pripomína CSko, pričom režim je naozaj rýchly a je v ňom vhodné si dobre rozdeliť úlohy a tiež pozície, keďže každá mapa obsahuje dva takéto body. Blast je pre 10 hráčov na každej strane a je to klasický team deathmatch, rovnako rýchly ako Strike, ale s obmedzením na počet spawnov. Oba režimy hra asi najmenej hráčov, ale oplatí sa ich vyskúšať, už len kvôli mapám. Kým Hoth alebo Jakku vyniknú v Galactic Assault kvôli veľkolepým bojom, taký Tatooine oceníte aj v jeho malej podobe, kde v rámci bojov často zavítate do známej kantíny, či budete pobehovať pomedzi všetok odpad, ktorý sa tu nachádza.

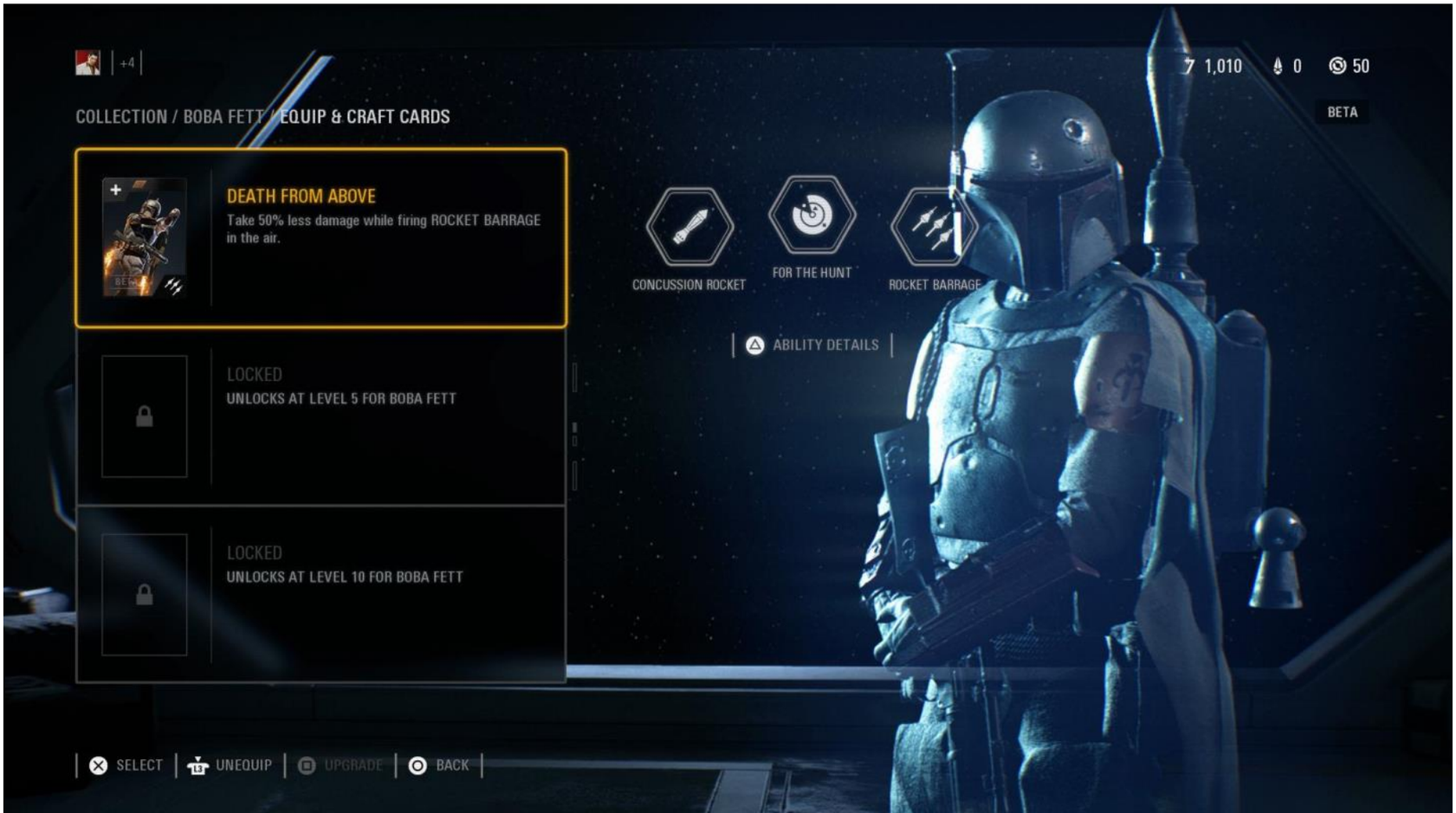
A tým sa pomaly dostávame k problémom, ktoré inak zábavný multiplayerový zážitok ťahajú dole. Pôvodne bola hra navrhnutá so systémom mikrotransakcií, ktoré v nej však teraz nie sú. Za súboje a plnenie množstva cieľov (pre postavy, stroje, triedy...) získavate kredity, výrobné časti, prípadne kryštály. Za kredity a kryštály si môžete kupovať lootboxy, prípadne si za kredity priamo kúpite hrdinov a hrdinské stroje. Za výrobné karty si zhotovujete zase karty, ktoré upravujú schopnosti vašej postavy a tieto potom viete upgradovať. Prípadne sa budete spoliehať na to, že vám karty náhodne padnú z lootboxov.

To nie je práve najšťastnejší systém, aj keď dnes už nie je nijak zvlášť výnimočný. Problém je s jeho nastavením, ktoré sa až príliš spolieha na grind. A bohužiaľ nielen v tejto oblasti. Nechutne sa nagrindujete aj v oblastiach, na ktoré mikrotransakcie dosah nemajú, napríklad zbrane. V každej triede máte len základnú zbraň k dispozícii a k ďalším sa musíte prestrieľať pomocou zabití nepriateľov. Battlefront II je ale typom hry, kde sa zabitia často „kradnú“, zvlášť vo veľkých režimoch, čo je pochopiteľné. Ale v žiadnom ohľade hra neberie do úvahy asistencie v rámci progresu, len zabitia. Pritom základné zbrane nie sú priamo zlé, len sú veľmi priemerné v každom ohľade. Tie ostatné v niečom vynikajú, v inom sú zas slabšie, ale kvôli tomu sú lepšie použiteľné.

K lepšie použiteľným zbraniam sa tak dostanete až po poriadnej porcii hrania. Pomedzi to si postavy vylepšujete aj pomocou kariet a snažíte sa nájsť schopnosti, ktoré vám najviac vyhovujú, pričom tie potom už len vylepšujete. A aj to trvá strašne dlho, lebo upgrady sú viazané na level postavy a celkový level profilu. Asi netreba spomínať, že oba levely stúpajú veľmi pomaly a to na level profilu taktiež nemajú vplyv prípadné mikrotranskacie. Balans takéhoto systému je ideálny vtedy, keď v hre nedostanete nič len tak zadarmo, ale zároveň sa na pocit z progresu nemusíte namakať. Tu to autorom nevyšlo. Na jednej strane dokážete každý deň dostať lootbox už len za to, že hru zapnete, čiže úplne zadarmo. Ale napríklad za ďalší level na svojom profile máte prd.

A aj keď sa vám hromadia kredity, súčiastky a kryštály, stále vám bude vnútorne chýbať pocit skutočného progresu. Po hodinách si uvedomíte, že ste stále na tom istom mieste, len vám vo virtuálnej peňaženke štrngá viac kúskov rôznej hernej meny. Ten dobrý pocit sa tu akosi nevie dostaviť. Už dávno je za nami doba Quake 3 Arena a CS 1.6. Áno, hru sa oplatí hrať už len kvôli samotnej hrateľnosti v multiplayeri, ale hráči chcú mať pocit, že za investované hodiny do hry dostali aj niečo viac ako len lepší skill. Keď už nič iné, tak aspoň ten dobrý pocit z in-game progresu. Ten je tu ale na toľkých úrovniach strašne pomalý a úplne zbytočne, keďže aj keby ste chceli do hry naliať strašné množstvo peňazí, v niektorých oblastiach by vám ani to neurýchlilo postup a stále by ste museli grindovať.

A musím sa priznať, že takto hlúpo zarezanú hru som už dlho nehral. Pritom je jasné, že toto rozhodnutie neprišlo z radov vývojárov. Battlefront II je jediná multiplayerovka po dlhej dobe, ktorá ma naozaj bavila a nepustil som si namiesto nej Overwatch. To sa nepodarilo napríklad ani posledným Call of Duty alebo Battlefield 1. Pomalým progresom vás ale hra nedokáže udržať motivovaných a či už do nej pribudnú mikrotransakcie naspäť, alebo nie, toto autori musia rozhodne prekopať. Uvidíme, čo s tým postupne spravia nové DLC, pričom už to najbližšie pred novým filmom prinesie aj nové výzvy a misie.

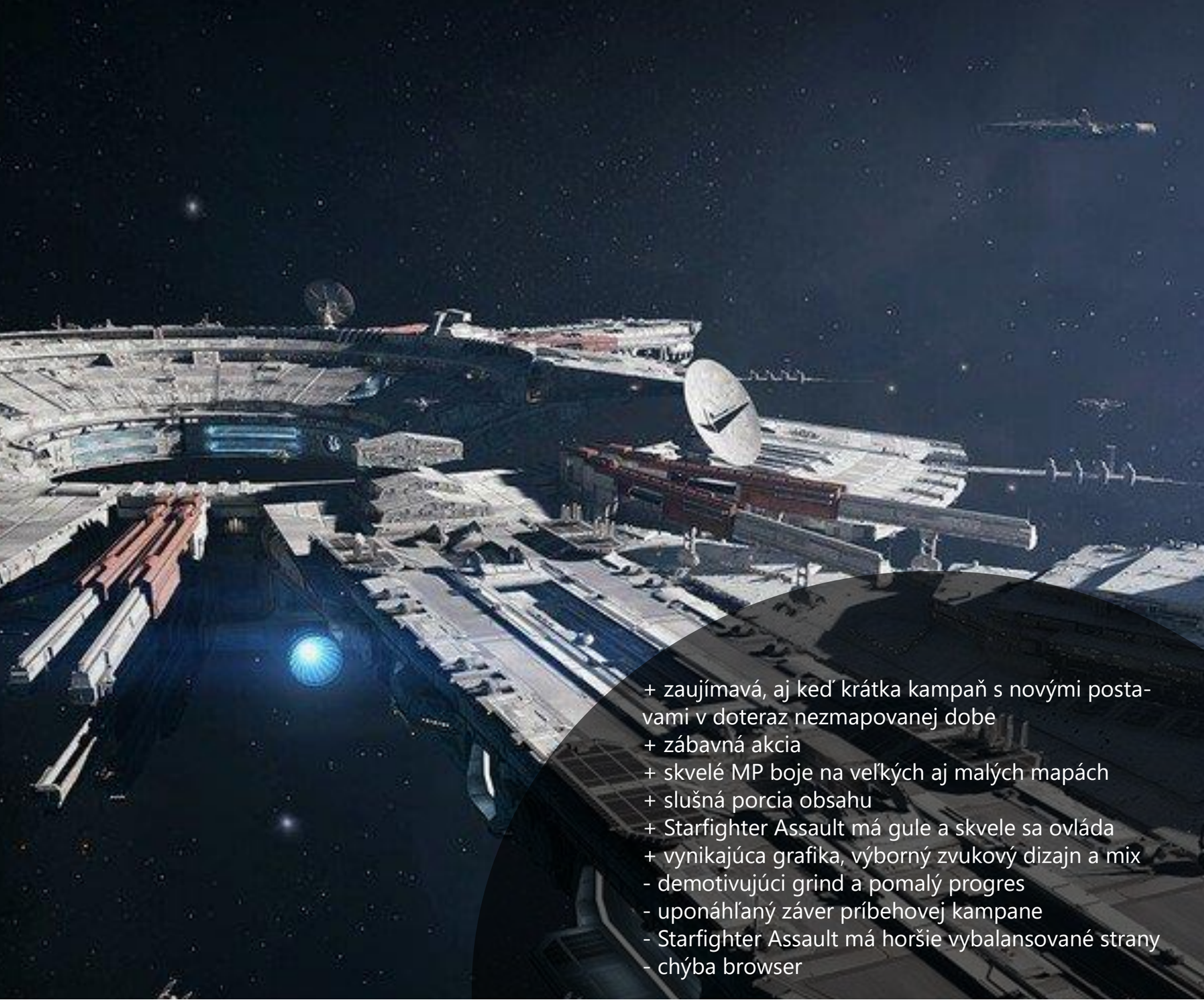




Súčasťou Star Wars zážitku je aj to, ako autentická hra je v rámci toho, čo poznáme z filmov. A kým v posledných odsekoch som veľa kladných slov na hru nenašiel, tu musím len chváliť. Oči a uši fanúšikov budú jasať. Občas hra dokonca pôsobí, ako by ste sa sami zúčastnili niektorých známych bojov a aj ostatné pôsobia organicky. Postavy síce trošku kolíšu (hlavne tie, ktorých hereckí predstavitelia sú už starší a v hre sú ich mladšie verzie), no stroje naopak vyzerajú verne. To isté platí pre zbrane, pričom tu narazíte aj na tie menej známe. Planéty žijú svojou natívnou faunou a flórou, na Tatooine vidíte po uliciach utekať ľudí, na Jakku zase pred vami utekajú hlodavce, na Hviezde smrti uvidíte množstvo MSE-6 droidov. Každá éra zodpovedá tej filmovej (až na hrdinov, ktorí zasahujú do bojov aj mimo svojej éry), vidieť tak môžete rozdiely medzi Stormtroopermi v pôvodnej a novej trilógii a to isté platí aj pre X-Wingy a TIE Fightery. Dokonca tu nájdete aj menej známe skupiny trooperov v rámci špeciálnych jednotiek, napríklad Death trooperov a Flametrooperov.

Audiovizuálna stránka je taktiež na najvyššej úrovni. Graficky sa hra radí k tohtoročnej špičke, minimálne na PC. Občas aj zabudnete, že ste uprostred bojového pekla a len sa zapozeráte na krásne prostredie okolo, či je to Kashyyyk, Kamino, Takodana, alebo ktorýkoľvek iný svet, pokojne aj Starkiller základňa. Z toho vás prebudí až headshot niekde z diaľky. Prekvapí fakt, že hra v skutočnosti podlieza oficiálne požiadavky, minimálne čo sa týka procesora. Zvukovo hra presne zodpovedá filmom, teda tu nájdete kopec známych efektov, známe hlasy a aj skvelú hudbu Johna Williamsa, pričom nechýbajú hudobné témy ústredných postáv. A rovnako ako u predchodcu, aj tu treba vyzdvihnúť perfektnú podporu priestorového zvuku, v ktorom si boje užijete ešte viac a tieto svety v ňom ožívajú.

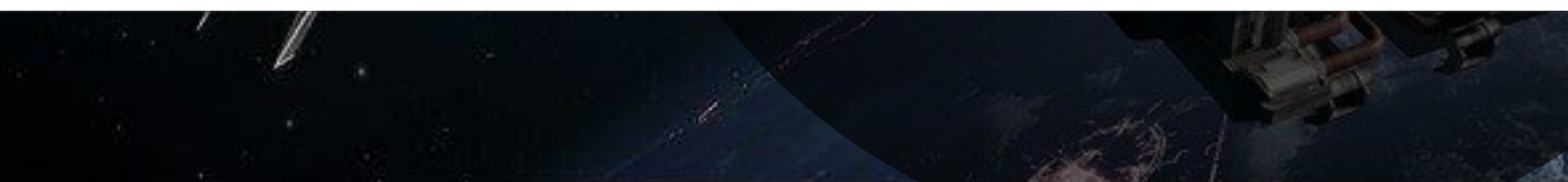
Ono to nakoniec pôsobí až divne, keď naozaj zábavnú a kvalitnú hru musíme hodnotiť ako jedno z nepríjemnejších sklamaní tohto herného roka, a to práve vďaka kvalitám, ktoré so samotnou hrateľnosťou nemajú nič spoločné. Je tu dobrá kampaň so zaujímavým príbehom, aj keď uponáhľaným koncom. Je tu množstvo multiplayerového obsahu a menšie aj väčšie bitky, ktoré bavia. Hra je v tomto väčšia a lepšia ako jej predchodca. Vyzerá skvele, znie ešte lepšie, len niekto niekde hore rozhodol, že ponúkne demotivujúci grind prakticky naprieč celým MP progresom, a aj s ohľadom na to, že v hre aktuálne mikrotransakcie nie sú. Teraz ju dokážu zachrániť už len aktualizácie upravujúce balans tohto systému a prisľúbená nádielka všetkého DLC obsahu úplne zadarmo. Dovtedy to bude pravdepodobne najhoršie hodnotená tohtoročná hra, ku ktorej sa ale budete relatívne radi vracať.



+ zaujímavá, aj keď krátka kampaň s novými postavami v doteraz nezmapovanej dobe
+ zábavná akcia
+ skvelé MP boje na veľkých aj malých mapách
+ slušná porcia obsahu
+ Starfighter Assault má gule a skvele sa ovláda
+ vynikajúca grafika, výborný zvukový dizajn a mix
- demotivujúci grind a pomalý progres
- uponáhľaný záver príbehovej kampane
- Starfighter Assault má horšie vybalansované strany
- chýba browser

6.5

MATÚŠ ŠTRBA

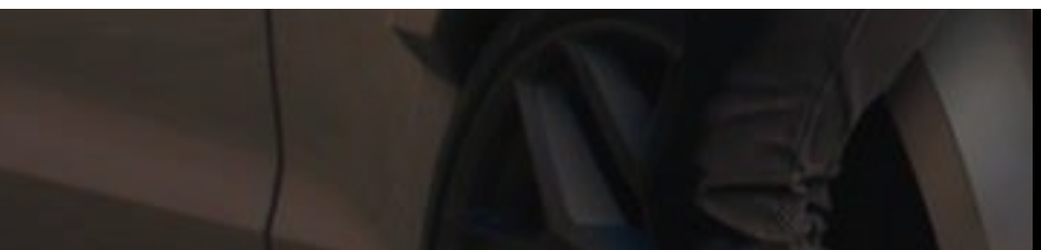




NEED FOR SPEED PAYBACK

ARKÁDOVÁ JAZDA POKRAČUJE

PC, XBOX ONE, PS4 / GHOST GAMES / AKČNÁ



Každý ďalší diel série Need for Speed je porovnávaný so svojimi predchodcami a minulosť vychádza mnohokrát - s poriadnou dávkou nostalgickej zaslepenosti - o čosi lepšie. To už bolo v Undergroudne, tamto zas v Hot Pursuit, hento mal lepšie ProStreet a všetci chceme skôr nový Shift alebo Porsche Challenge. Najnovší diel s podtitulom Payback sa snaží spojiť dohromady hneď niekoľko dielov celej série. A čo nám vzniklo? Guláš. Tak trochu bez chuti.

Aj keď sa stáva pravidlom, že na najnovší diel akejkoľvek série (obzvlášť ak je od nejakého molocha typu EA, Activision či UbiSoft) treba nadávať. Povinne a bez servítky pred ústami, pretože tak je to jedine správne. Pritom mnohé, ak nie všetky pokračovania pokračovaní iných seqeuelov, sa hrajú dobre a sú zábavné. Need for Speed: Payback sa snaží o to, aby mal pre každého fanúšika série niečo, čím ho pritiahne. V konečnom dôsledku je výsledný mišmaš bohatý na obsah a možnosti, ale celkovo bez chuti, nevýrazný. Niežeby hrateľnosť padala na zásadnej chybe v hernom dizajne. Len je výsledný efekt trochu nedovarený - a teraz subjektívne, nás vlastne nebavilo arkádovo jazdiť dlhšie než hodinku denne a aj to bolo ku koncu už skôr nútenie sa.

Ale poďme od začiatku. Znovu je tu príbeh, avšak tentoraz nie v štýle lineárneho The Run alebo filmového Need for Speed spred dvoch rokov.

Máme tu jazdcov v nelegálnom svete tuningu, ktorým klepne po prstoch spoločenstvo The House, do toho si primiešajme zradu a následnú túžbu po pomste priateľov. Popcornové béčko s mizernými dialógmi a ľahko predvídateľným progresom málokoho prekvapí, tobôž prinúti sledovať zápletku viac než prvých pár minút. Ešteže je možné sekvencie preskakovať, inak by sme sa nudili rovnako ako pri zúfalo dlhých loadingoch. Ani reštart eventu nie je žiadnou prechádzkou ružovou záhradou, no zvyknete si. Ak si odjazdíte zopár vopred pripravených pretekov za vybrané postavy, pričom každá z nich vyznáva odlišný štýl, dostanete k dispozícii priemernú krajinu Fortune Valley (kombinácia Vegas, Nevady a Utahu). Rozlohou neprekvapí ani neurazí, ale aspoň to nahráva pestrosti. Škoda, že jediné, čo sa mení, je denná doba. Vrtochy počasia dostali červenú.

Hneď prvé kilometre vás presvedčia o tom, že tu máte stále staré a dobré Need for Speed s arkádovým jazdným modelom, kde zákruty vyberáte šmykom, driftovanie je ľahko ovládateľné, všade sa to hemží vytuningovanými strojmi a ste skrátka cool, in, takže šiltovku si dajte nakrivo, tu ide i o efekt. Napriek tomu, že vám pri jazde budú prekážať civilní jazdci, má model poškodenia minimálne zastúpenie, o vplyve na ovládanie vozidla nehovoriac.

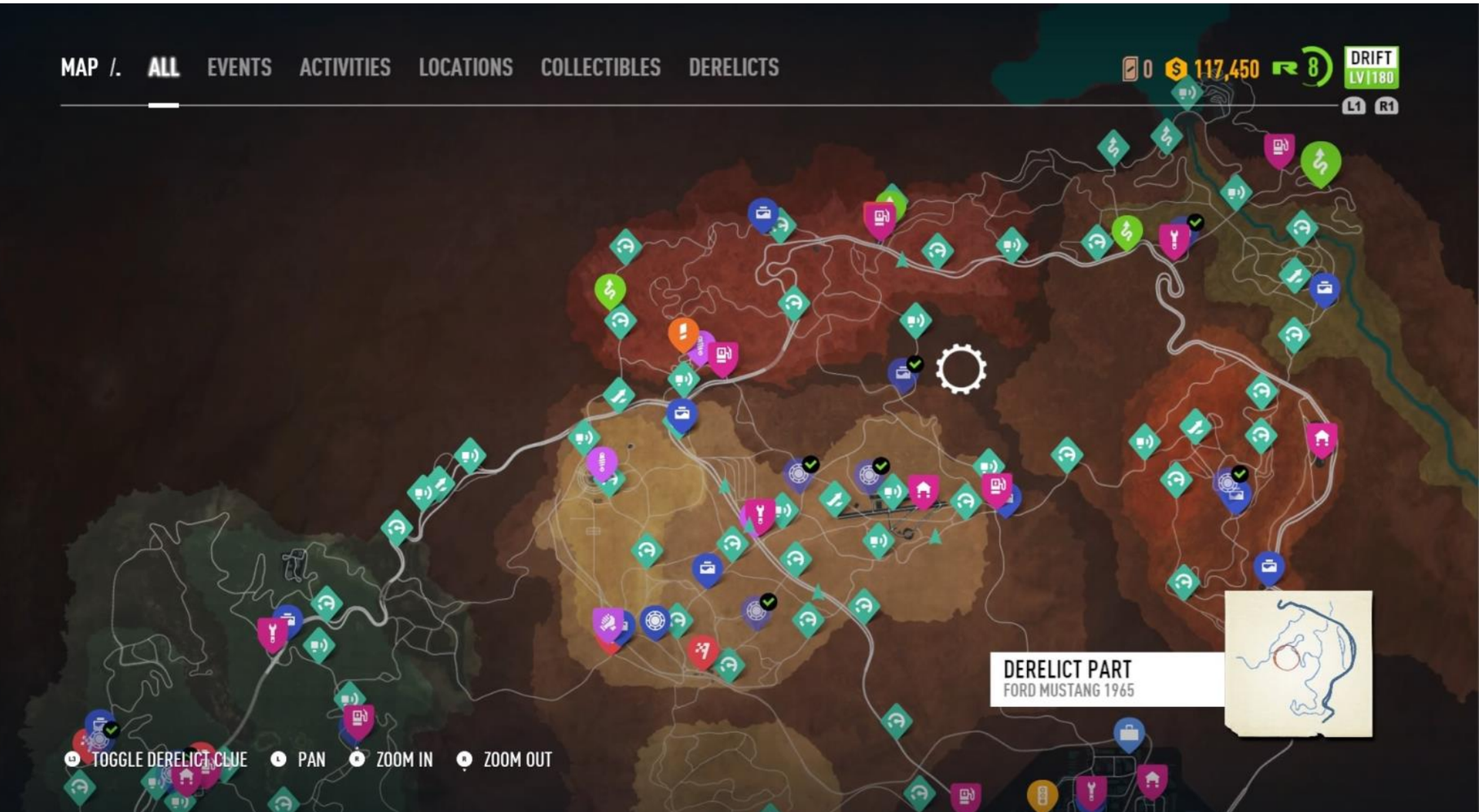


Oškriete si iba ak lak, inak pohodička, čelné zrážky a neviditeľné bariéry vás maximálne spomalia. Fyzika okolo trate ovplyvňuje deštrukciu prekážok, nie jazdný model. Všetko okolo vás lieta, no niektoré stĺpy a zvodidlá sú nezničiteľné. Nie je to Burnout: Paradise, ale aspoň niečo. No zamrzí, ak nám dajú otvorenú krajinu a neviete sa vyštverať cez malé skaly ktoré suplujú betónové steny.

Ako sa to teda hrá? Môžete si len tak jazdiť, desiatky kilometrov ciest sú doplnené o offroadové besnenie. Sú pre to určené aj špeciálne triedy vozidiel, ktoré oproti trhačom asfaltov nemajú akceleráciu a maximálku okolo tristovky, no mimo vozovky im to ide skvelo. Okrem príbehových misií rozdelených do niekoľkých tried, o ktorých si ešte napíšeme, si môžete len tak jazdiť a prekonávať rýchlostné rekordy, skákať do diaľky, zbierať bonusové žetóny, strhávať bilboardy, driftovať na skóre a podobne. Prevedenie otvoreného sveta je zaujímavé a jazda arkádovo príťažlivá tak, že sa k jednotlivým bodom dostanete bez rýchlych presunov, aby ste si rýchlosť čo najviac užívali. Zatiaľ to klape, prvá hodina za nami.

Nájdete tu metropolu, púšť s kaňonmi, prostredie s lesmi a nesmú chýbať ani široké a dlhé diaľnice. Ak sa nechcete preháňať po diaľnici, nájdete tu cesty druhej triedy či rôzne skratky. Škoda len, že okolo vás je okolie pomerne mŕtve až prázdne a civilní šoféri sú tak trochu samovražední retardi idúci si po svojom stoj čo stoj. Omnoho viac nás mrzí, že policajti tu vlastne ani neexistujú a naháňačky s nimi si užijete len v naskriptovaných misiách. Práve na súboje so strážcami zákona sme sa tešili. Tak si bezhlavo jazdíte a o to viac si všímate nedostatky, ako napríklad už spomínané odfláknuté poškodenie vozidiel, niektoré nezmyselne neviditeľné bariéry alebo celkovú prázdnotu okolo vás.

Aby ste si odomykali nové možnosti, musíte napredovať v príbehu. Spektrum misií sa tvári rôznorodo, no v podstate sa strieda jazdenie cez checkpointy s driftovaním a drag race, kedy musíte manuálne preraďovať. Je úplne jedno, či idete sami, s ostatnými jazdcami, zastavujete na vopred určených bodoch, kde prevezmete tovar alebo unikáte pred policajtmi. Máte časový limit a do jeho vyčerpania musíte doraziť do cieľa.





Alebo obyčajné preteky, v ktorých sa ráta len prvé miesto. Niekedy si síce musíte trasu naplánovať, ale ide len o to, aby ste s čo najmenším počtom chýb a búračiek zvládli adrenalínovú jazdu. Lenže aj tá začne po čase nudiť, pretože trať sa časom naučíte a ak jazdíte proti ostatným, bude vás nesmierne iritovať systém, vďaka ktorému nikdy súperom neujdete a neustále vás môžu zostreliť. Niekedy je nerealistická akcelerácia aut, ktoré ste len pred chvíľou predbehli, úplne absurdná.

Driftovanie je založené na už prevarenom vyberaní zákrut v čo najvyššej rýchlosti šmykom, hlavne čo najefektnejšie. Násobiče bodov za dokonalé prevedenie v sérii vám zaručia dostatočný obnos na otvorenie novej úlohy. Akýkoľvek kontakt súčet bodov uzamkne, násobič vynuluje a vtedy je niekedy len krok od toho, aby ste si uľavili na celú miestnosť vymenovaním chulostivých problémov súčasnej politickej garnitúry. Akčný model nahráva opakovaniu a skúšaniu. Naopak sme sa príliš nebavili pri drag race, ktoré sa dá zvládnuť jednoducho tým, že si poriadne vylepšíte vozidlo a súpera prekonáte silnejším autom.

A keď sme už pri tom, tentoraz sa v aute nehrabete doslova a nekupujete si lepšiu prevodovku, ktorá vám dá 0,3 bodu do zrýchlenia a vyzerá skrátka super, ale za splnené misie dostanete kartičku, ktorá zabezpečí to isté. Alebo si kartičky kupujete vo virtuálnych obchodoch, predávate tie nepotrebné a zvyšujete finálne ohodnotenie vozidla prostým číslom. Vzhľadom na náhodný výber vylepšenia začnete úlohy opakovať. Len preto, aby z výberu vypadlo niečo lepšie, aby ste si mohli vozidlo upraviť. Alebo - a teraz sa pozrieme do zeme - otvoríte skutočnú peňaženku a platíte.

Úroveň stupidity tohto nápadu je porovnateľná s... s... vlastne ani netušíme ako mohol tento sprostý nápad prejsť bez toho, aby komukoľvek trklo, že je to do neba volajúca hlúposť.

Pred každou úlohou vidíte úroveň súperovho vozidla, či akú ju majú ostatní jazdci a ktorá je teda optimálna. Nie je však problémom podliezať latku tým, že si svojho tátoša naboostujete alebo prekonáte ostatných so slabším vozidlom, len to chce dokonale poznať používané auto a využívať jeho prednosti. Hlavne pri off-road pretekoch, kde sa nám niekoľko ton vážiaci kolos osvedčil viac ako rýchle a neposedné športiaky, ktoré sme skrátka zostrelovali z trate a jazdili sme skratkami, čiže krížom k checkpointom. Sranda je v tom, že vyššie spomínané kartičky sú viazané na vozidlo, s ktorým danú úlohu splníte. Nie, že si „nasyslíte" niečo do zásoby alebo nepoužité kartičky investujete do nového vozidla. Ak ste niektoré nakúpili za virtuálnu menu a po úspešnom preteku vymenili, išlo nezvratne o naivnú investíciu.

Poďme na pozitívnejšiu notu. Paradoxne sme si najviac zábavy v príbehu užili s vedľajšou postavou. Hlavný protagonista Tyler Morgan je presne ten typ mladého muža, ktorému by ste radi dopriali víkend na záhradke s rýľom v ruke, aj keby netušil, ako sa tá vec drží. Mladý hláškujúci frajer je nezaujímavý až nesympatický hrdina. Nesmie chýbať zastúpenie inej rasy, černoch Mac, ktorý sa sústredí na off-road a driftovanie. Našou hviezdou je však Jess. Nie preto, že je to príťažlivá blond fešanda, ktorá pre iróniu a sarkazmus nechodí ďaleko, ale hlavne sú úlohy s ňou zábavné, plné napätia a skrátka majú gule. Ide o nájomného vodiča, ktorý dostane zákazku a musí ju splniť.





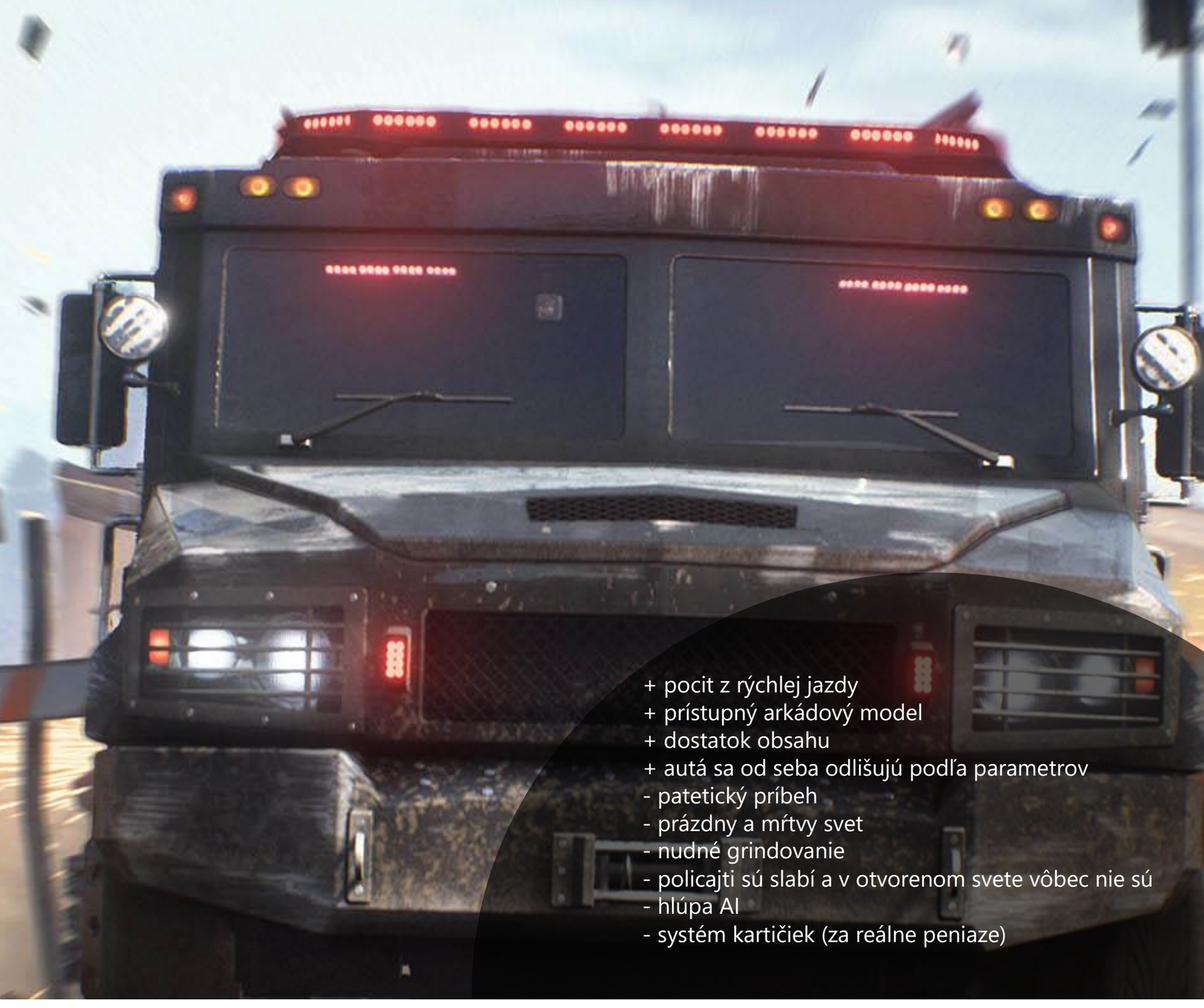
Odviezť niekoho niekam. To poznáte, je to v podstate taxík, len za kufrom máte bandu nadržaných policajtov alebo iných vodičov konkurenčnej firmy, ktorá sa vás snaží zastaviť. A k tomu časový limit a choď si. Búračky sú maximálne arkádové: súperi vydržia minimum a vy naopak riadite tank, preto je vaším jediným nepriateľom čas. Aby nás dostali tak, že nás vyblokujú a obkľúčia, sa nám ešte nestalo, sú natoľko hlúpi, ale svoju svoju obmedzenosť nahrádzajú početnosťou. No a čo, že sú to misie naskriptované, zabávali sme sa pri naháňačkách - a vlastne len pri nich. Pripomínali nám Kuriéra alebo akékoľvek automobilové naháňačky, ktoré mali grády. Práve tieto úlohy zdobia nový Need for Speed. Žiaľ, sú v menšine. A potom nastupuje už len ďalšie a ďalšie opakovanie už neraz hraného.
Zaujímavým spestrením malo byť hľadanie a renovovanie starých vozidiel. Najprv musíte nájsť vrak, čo je pomerne jednoduché: na mape sa vám zobrazí miesto, kde sa približne nachádza a priložený obrázok ukáže priestor, kde ho máte hľadať. To je ten najmenší problém, no následne je potrebné hľadať štyri súčasti. Ich poloha je len približná a miesto, kam sa treba dostať, nie je nikdy voľne prístupné na prvý pohľad. Zaujímavú a zábavnú činnosť to degradovalo na frustrujúce snorenie, pretože kamerou nemôžete voľne otáčať. Počujete zbesilé pípanie, ale kde to do pekla je, nevidíte a ak už aj nájdete preklínané miesto, musíte sa k nemu dostať, čo znamená hľadanie skokanského mostíka, pretože cez túto skalku vaše auto neprejde, na ten kopec sa nevyštverá, lebo tam je neviditeľná stena a podobne. V The Crew to bola zábava, vlastne hocikde by sme tieto činnosti vyhľadávali, tu je to skôr ako za trest.

Dôvodom pomerne nízkeho hodnotenia rozhodne nie je technické spracovanie: vidíte to sami, poháňa to Frostbyte tretej generácie, takže vizuálne orgie sú samozrejmosťou. Autá sú krásne vymodelované, scenérie lahodia očiam patetickými západmi slnka, no jednoducho nádhera. Aj keď poškodenie je len naoko a je to skrátka arkáda. Hudba rôznych žánrov vo forme rádia dovoľuje hráčovi počúvať skladby, ktoré sa mu k rýchlej jazde hodia a zvuky zas nevybočujú zo štandardov pískajúcich gúm, hučiacich motorov a praskajúceho turba.

Dabing nebudeme hodnotiť, príbeh je stupídny už i bez odrapkaných replík a obzvlášť drsného hlasu. Ale ujde.

To, že pri recenzii vidíte nízku známku, je vyústením celkového úpadku série: áno, je to pekné a je to fajn arkáda a je tu more obsahu... ale inak je to vlastne celkom nuda. Dáte si dva-tri preteky, skúsite niečo nájsť vo voľnej jazde, ale pred zívaním vás neubráni ani arkádová hrateľnosť. Vlastne možno až príliš arkádová, ktorá sa do otvoreného sveta bez policajtov príliš nehodí. Príbeh je plytký a nudný, úlohy nie sú ničím zaujímavé a zbytočne unavujú catch-up systémom. Prichytíte sa pri myšlienke, prečo vlastne jazdiť vo svete Fortune Valley, keď je taký prázdny a nezáživný? Multiplayer? S mikrotranskaciami a nefungujúcim matchmakingom to nie je žiadna sláva. Payback je zbytočným príveskom série Need for Speed podobne ako kedysi Undercover. Celá séria Need for Speed by potrebovala dlhšiu pauzu a skutočný reštart.





+ pocit z rýchlej jazdy
+ prístupný arkádový model
+ dostatok obsahu
+ autá sa od seba odlišujú podľa parametrov
- patetický príbeh
- prázdny a mŕtvy svet
- nudné grindovanie
- policajti sú slabí a v otvorenom svete vôbec nie sú
- hlúpa AI
- systém kartičiek (za reálne peniaze)

5.5

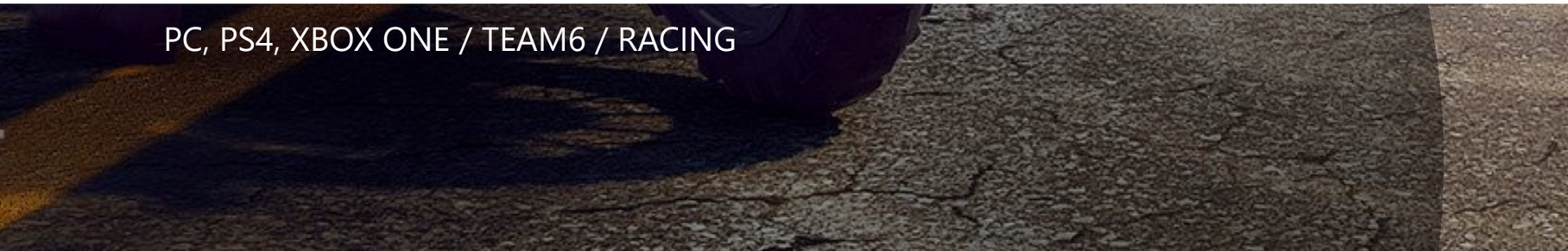
JÁN KORDOŠ



ROAD RAGE

GTA VO SVETE MOTORIEK

PC, PS4, XBOX ONE / TEAM6 / RACING

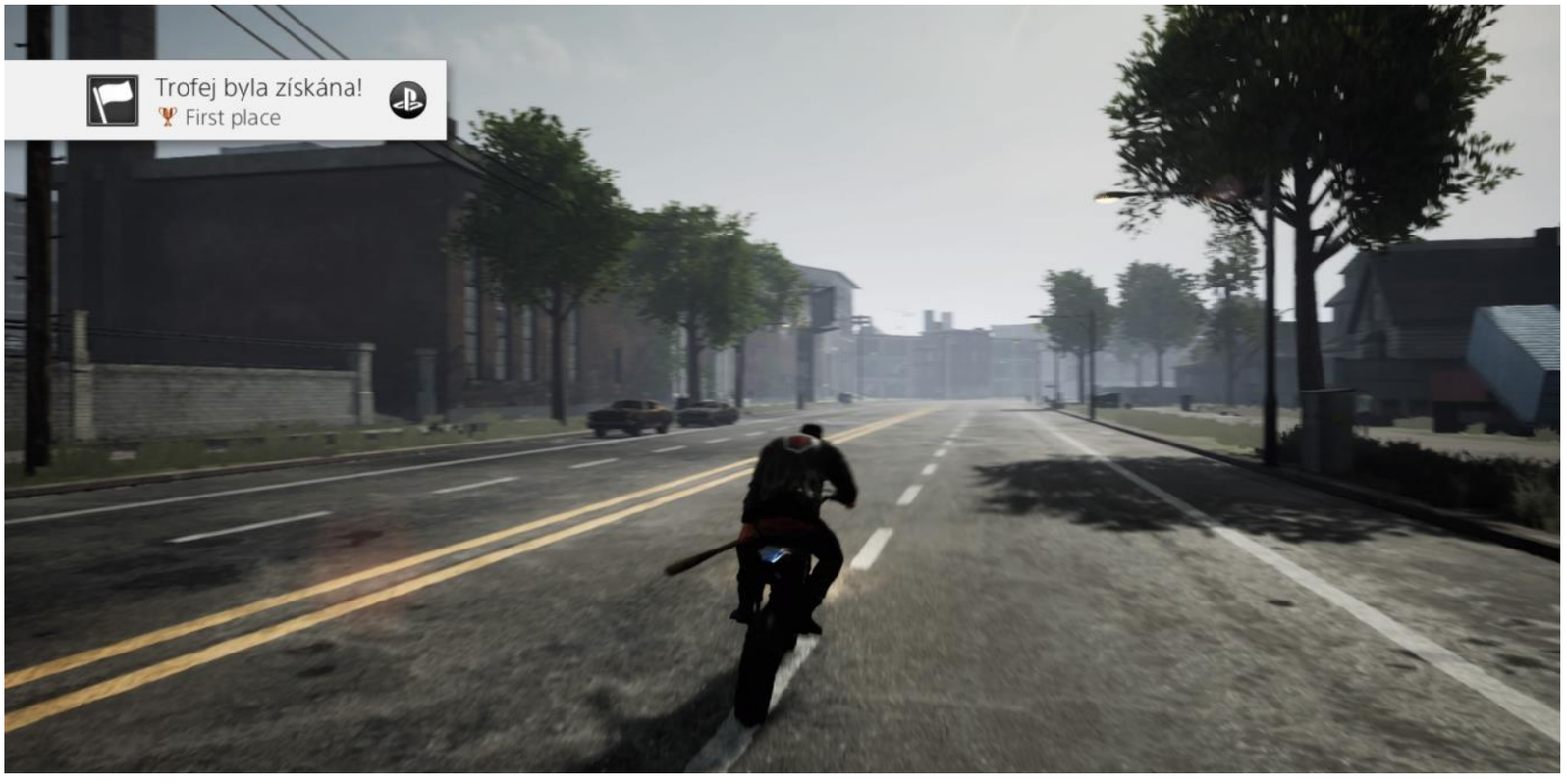


Oplatí sa oživovať niektoré staré a dnes už takmer zabudnuté značky? V súčasnom svete plnom pokračovaní a veľkých hier, ktoré sú jedna ako druhá, to môže priniesť svieži závan a niečo, čo sa dnes často nevidí. Napríklad Torment veľmi pekne zabodoval, aj keď mal svoje chybičky. Ale podobných hier je dnes len málo. Takto si však na svoje prišli dnes už herní veteráni, a zároveň mladší hráči objavili niečo, čo nepoznali. Podobne šťastne ale takéto návraty nekončia často. Road Rash je legenda medzi pretekárskymi sériami, ktorá jazdenie obohatila o zábavnú akciu. Pôvodná séria skončila v roku 2000 a teraz tu máme už druhý moderný pokus o jej návrat.

A ako ste už pravdepodobne vyčítali zo známky vyššie, je to ďalší neúspešný pokus. Pritom je dokonca náročné rozpisovať jednotlivé chyby. Celá hra je vlastne jedno veľké zlyhanie. Je to paródia. Je to urážka. Sami sa nebudete vedieť rozhodnúť. Budete vedieť len to, že takto hra vyzerať nemá. Začína to pravdepodobne prvým riadkom herného kódu a končí tým posledným. Budete plakať. Budete sa smiať. Neraz aj súčasne, lebo Road Rage je hra, ktorá neustále prekvapuje tým, čo všetko je v nej (ne)možné.

Viem o jednobunkových organizmoch, ktoré by urazil ten pokus o príbeh, ktorý tu nájdete. Nemá hlavy, nemá päty, snaží sa byť akože kontroverzný a nekorektný, no vo výsledku sa v ňom stratíte už po pár úvodných vetách textu na obrazovke. Zrazu sa len ocitáte na motorke v nejakom meste a pochopili ste aspoň toľko, že je tu taká miera zločinnosti, že bolo jednoduchšie okolo postaviť vysoký plot. Vaša postava je ale ten jeden svetlý bod v celom meste. Nie ste zločinec. Síce mlátite zbraňami chodcov na chodníkoch, utekáte pred políciou, vyhadzujete veci do vzduchu a zabíjate, ale to všetko pre vyššie dobro, aby ste sa cez sedem mestských dištriktov dostali preč.

Vlastne sa hra až tak nelíši od GTA. Dalo by sa povedať, že len v jednej veci – GTA hry sú zábava, toto je tajný projekt na mučenie zo Severnej Kórey, ktorý sa z nejakého dôvodu dostal na verejnosť. A na každom kroku vidíte, akoby sa Road Rage chcel podobať nielen svojim predchodcom, ale aj GTA. Postupne spoznávate otvorené mesto, cez správy v telefóne dostávate misie a časom ich plníte pre rôzne frakcie. Opäť ale nič z toho nedáva zmysel, navyše je to len jeden krátky cyklus, ktorý sa neustále opakuje.





Plníte tak pre niekoho misie, ktorých celú variabilitu spoznáte v prvej polhodine, dostanete sa do ďalšej časti mesta, získate džob a plníte zase tie isté misie. Po ich splnení sa dostanete do ďalšej časti mesta a idete takto isto dookola. Po otvorení novej časti sa ale sprístupnia vedľajšie misie v tých starých, ktoré sú ale len zopakovaním toho, čo už máte za sebou.

Dokonca aj logická následnosť jednotlivých misií je na tom horšie ako biedne. Hra by strašne chcela byť nejakým motorkovým GTA v bezprávnom svete, ale chýbajú tomu aspoň nejaké základné princípy. Vezmite si napríklad situáciu, že vyhodíte niekde niečo do vzduchu v rámci misie. Do naháňačky s vami sa tak, pochopiteľne, pustí aj polícia (v rámci možností svojej veľmi obmedzenej umelej inteligencie). Ale nie hneď, ako by ste čakali. Naháňačka je totiž samostatná misia, ktorú si musíte ísť aktivovať do inej časti mesta. A tu už sa sami seba začnete pýtať, či práve nie ste súčasťou nejakého chorého sociálneho experimentu.

A to nie je to jediné, čo tu nedáva zmysel. Samotné zadania misií môžu byť ďalším z nekonečného radu príkladov. Pri jednej z misií istá ženská postava vyjadrí náklonnosť k vášmu pretekárovi, no je to len platonické, tak si chce s vami aspoň posledný raz zapretekať. To dáva logiku v hre, v ktorej sú preteky o tom, aby ste v prvej zákrute trafili všetko navôkol hokejkou po krížoch a zabili to. A to je len jeden z mnohých príkladov toho, ako tu nefunguje ani tá najzákladnejšia vec, ktorou by mala byť zmysluplnosť herných úloh. Keďže sú ale v konečnom dôsledku všetky na jedno kopyto, tak by bolo aj tak lepšie, aby sa to autori nepokúšali zaobaliť do žiadneho akože príbehu, lebo takto vás z toho len rozbolí hlava.

Áno, náročnosť misií postupne stúpa, ale to je pravdepodobne len na papieri. Skutočnému posunu totiž bráni tá najzákladnejšia vec- umelá inteligencia. Tá je v hre niekde na úrovni prvokov, či dokonca ešte nižšie, keďže jednobunkovce majú aspoň snahu o vlastné prežitie. Či sú to vaši súperi, chodci, alebo bežná doprava, nič z toho tu nefunguje. Autá sa navzájom zrážajú, jazdia v protismere a samé spôsobia zápchy, pričom sa vám spawnujú rovno pred očami a padajú na vozovku. Chodci sú na tom podobne.



A vaši nepriatelia sú čerešničkou na torte, nakoľko majú zväčša problém prejsť vôbec hneď prvú zákrutu. To vás rozplače v pretekoch, kedy ich musíte určitý počet eliminovať, no oni to zvládnu aj bez vás a vysekajú sa na doprave či najbližšej stene. Len je škoda, že sa tieto eliminácie nepočítajú vám a vy si tak pracne musíte hľadať ďalšie obete.

Z textu ste už asi pochopili, o čom hra je. Naozaj konceptom nadväzuje na Road Rash, no kým táto séria v začiatkoch fungovala, tu by možno aj koncept sám osebe stál za niečo, keby prevedenie nebolo nočnou morou každého herného novinára. Tu totiž nestačí len jazdiť a vyhrávať. Tu sa o pozície musíte aj pobiť. Vás motorkár má zbrane, pričom jeho arzenál postupne rozširujete o sekeru, hokejku, motorovú pílu, nožnice na plot a ďalšie chuťovky, ktorými sa pri jazdení oháňate hlava-nehlava, aby ste zložili chodcov a iných motorkárov. Čo by mohla byť zábava, ale z nespočetného množstva dôvodov nie je.

Jedným z nich je aj herná fyzika, ktorá si z vás robí dobrý deň a dokonca by sa dala vymyslieť „chlastacia" hra na základe toho, či cez nejaký objekt tentoraz preletíte, či po náraze do neho zomriete v plameňoch. Nikdy totiž nemáte istotu, čo sa s vami stane a občas je zábavné sledovať, čo sa tu dá prežiť a čo končí megalomanským výbuchom. Napríklad sa tak snažíte vyliezť na menší kopček mimo cesty, no motorka tam nejde, zastane, spadne a vybuchne. Len tak. Alebo sa niekde vybúrate, hra vás oživí na nejakom aute a vybuchnete. Celkovo ani ten spawn hre nejde a zvlášť mimoúrovňové cesty jej robia problém, keď vás po jednom z nečakaných výbuchov postaví naspať na kolesá niekde inde, ako ste predtým boli.

Správanie jednotlivých motoriek sa líši, avšak to nie je pochvala. Bežne od hry očakávate, že ak v nej ovládate niekoľko strojov, tak sa aspoň v niečom ich správanie a šoférovanie odlišuje. Smutným faktom ale zostáva, že ani v jednom prípade sa autorom nepodarilo ani len približne napodobniť správanie motorky a stroje v hre majú k motorkám rovnako blízko ako v vesmírnej lodi Enterprise, takže absolútne nezáleží na tom, či máte superbike, cross alebo chopper, po ceste to pláva, fyzikálne zákony na to neplatia a zjavne to aj samovoľne vybuchuje.

Ak vás niekto vo vašom živote až tak nenávidí, že vám túto hru nadelí pod stromček, pozitívom aspoň je, že sa mu môžete pomstiť a zahrať si s ním Road Rage na delenej obrazovke. A dokonca si k tomu môžete pozvať ďalších dvoch spolutrpiteľov vedľa seba. A naozaj, split-screen ťahá tie kvality aspoň trochu z tejto hernej žumpy. Okrem toho tu nájdete aj online multiplayer, ale ten je v tomto prípade bezpredmetný, lebo na svete neexistuje dostatok masochistov na to, aby hru niekto dobrovoľne hral. A ešte k tomu online. Navyše už od nej dali ruky preč aj novinári, takže to tu zíva prázdnotou a o pripojenie sa môžete pokúšať aj deň, no bez výsledku.

Prelúskal som celý synonymický slovník, no nenašiel som slovo, ktorým by som dokázal opísať vizuál tak, aby to malo aspoň nejakú úroveň a neobsahoval by tento popis nejaký vulgárny výraz. A hudba je nudná. Čo je asi to najlepšie, čo k nej vôbec môžem napísať a zároveň to z nej robí jeden z dvoch kladov hry. No-name (nie od tej slovenskej kapely, aj keď rozdiel by v tom asi nebol) rockové skladby nie sú úplne zlé a občas sa počúvajú aj dobre, no ich počet zrátate na rukách ktoréhokoľvek zo Simpsonovcov, takže ak by sa vám aj výraznejšie páčili, nepotrvá to dlho a pôjdu vám hore krkom. Samozrejme, za predpokladu, že ste ešte stále konzolu spolu s hrou neupálili na hranici ako dielo Satana. Dabing je zas urážkou všetkých menšín a rás, ktorých hlasy sa tu „herci" snažili napodobniť.

Dnes iba takto stručne. Neplatia ma dostatočne na to, aby som paškvilu ako Road Rage venoval viac času a riadkov. Ak by ste chceli vedieť, čo je na hre vlastne také zlé, tak odpoveď je veľmi stručná – všetko. Je tu síce split-screen a hudba je jediný aspekt hry, z ktorého nechcete spáchať rituálnu samovraždu, no to hre stačí len na to, aby sa dotiahla na tohtoročného favorita o pozíciu najhoršej hry roku 2017, ktorým je titul Vroom in the night sky. V marci sa zdala pozícia tejto nehrateľnej japonskej podivnosti neotrasiteľná, no autori Road Rage to dokázali a priniesli niečo rovnako odporné.





+ nudná hudba v rámci hry patrí k tomu najlepšiemu
+ na delenej obrazovke môžete trpieť s inými hráčmi
- z grafiky vám príde zle
- umelá inteligencia je zlý vtip
- fyzika nie je z tohto sveta
- za pokus o príbeh by si niekto zaslúžil poriadny trest
- dabing je na žalobu

1.5

MATÚŠ ŠTRBA







VR SEKCIA



STAR TREK BRIDGE CREW

VR MOSTÍK

PC, PS4 / UBISOFT / SIMULÁCIA

Kapitánov denník, hviezdny dátum 2017.166: Opäť sme neprešli cez Kobayashi Maru. Ten test je naozaj nemožný. Opakujeme ho už tridsiaty raz a stále ho nedokážeme prejsť. Dnes sme sa však nedostali ani po stret s Klingonmi. Náš nový kormidelník to neubrzdil z impulzného pohonu a nabúrali sme do asteroidu. Keď som sa snažil s inžinierom dohodnúť na opravách lode, začal len mávať rukami vo vzduchu. Ešte aj taktický dôstojník pred nárazom zabudol zapnúť štíty. Fakt nerozumiem tomu, ako tu dokázal Kirk podvádzať. Ale zjavne mal lepšiu posádku, ja sa tu zatiaľ musím trápiť s týmito opicami.

Star Trek je fenomén, ktorý v mnohých z nás vzbudil záujem o sci-fi a deti (a nielen tie) po celom svete vďaka nemu už dekády snívajú o tom, že zasadnú do kapitánskeho kresla, vydajú sa do ďalekého vesmíru a budú objavovať nové svety. Na to si síce budeme musieť počkať, no aspoň drobnú ochutnávku života vesmírneho kapitána poskytne nová hra z tohto univerza – Star Trek: Bridge Crew. Aj keď, čo sa týka toho univerza, je to trošku komplikovanejšie. Bridge Crew je zasadená do Abramsovho univerza, ktoré vzniklo zničením lode USS Kelvin v jeho prvom modernom filme. A priamo naň aj nadväzuje, no tiež preberá jeho vizuálne prvky, či už je to dizajn lodí, mostíkov alebo uniforiem.

Príbeh tu síce nehrá prvé husle, ale prekvapivo dobre zapadá do reštartovaného univerza. Nadväzuje na zničenie Vulkánu Nerom, čo Federácii narobilo nemalé problémy. Vulkáncov síce veľa neprežilo, no treba im nájsť nové miesto pre domov. Na túto misiu bola cvičená špeciálna posádka – tá vaša. Do velenia dostávate nový prototyp lode USS Aegis (NX-1787), ktorá síce vyzerá ako moderná Constitution class, ale je to vraj nový model. V roku 2259 sa vydávate do nezmapovanej oblasti vesmíru známej ako Trench, aby ste tam našli potenciálny domov pre svojich spojencov, no veci sa vyvinú inak, než ste pôvodne čakali.

Veci sa zvrhnú, na scéne sa objavujú nepriatelia, kozmické anomálie a iné faktory, vďaka ktorým sa plán mení. Nová výzva je však ešte zaujímavejšia ako to, čo ste mali robiť pôvodne. Budete skúmať, objavovať a občas aj bojovať, teda tie tradičné veci, ktoré sú so Star Trekom späté.



VY A VÁŠ TÍM NA MOSTÍKU

Príbehová kampaň je vlastne takým prierezom toho, čo značka pre ľudí znamená, pričom to vyvrcholí práve veľkým súbojom, no nájdete tu aj jednu stealth misiu. Celkovo však príbeh nie je veľmi dlhý. Nájdete tu päticu misií, mnohé majú aj vedľajšie ciele, k tomu je tu príbehový prológ a na záver aj špeciálna výzva Kobayashi Maru (tentoraz bez podvádzania).

To sa síce nezdá byť veľa, a vlastne to veľa ani nie je, no nebudete sa nudiť a hra tým navyše nekončí. Ešte k tomu tu je aj nejaká tá znovuhrateľnosť, ako bežne býva pri kooperatívnych hrách. Misie zaberú zväčša takých 20-40 minút, pričom ak hráte sami, či máte nie práve najlepší tím, hrozí vám opakovanie. A trošku naštve aj to, že sa hra nedá zapauzovať. Ak vám pri dverách zazvoní kuriér práve v momente, keď sa dostávate do sendviča medzi klingonské Dravce a ich disruptory z vašej novej lode pomaly odkrajujú, dosť to nahnevá. A ak aj máte dobrý tím, bude to chcieť tréning, aby ste zdolali aj všetky vedľajšie úlohy.

Okrem príbehovej kampane tu nájdete aj režim Ongoing Voyages, ktorý ponúka prakticky nekončiace množstvo náhodných misií rozdelených do štyroch typov: výskum, záchrana, obrana a získanie. Ich názvy sú dokonale vystihujúce, aby ste pred hraním vedeli, do čoho idete. Pravdou však je, že aj keď sú mnohé veci v misiách generované náhodne, úplne odlišné vždy nie sú a ich schéma je rovnaká. Časom tak prídete na to, čo sa stane. Sú však trošku náročnejšie ako príbehové misie a aj keď ich môžete hrať sami, rozhodne sú určené primárne pre kooperáciu s ďalšími hráčmi. Vtedy si ich užijete viac, ako to zvyčajne býva. K tomu vás spoločne potrápia a spoločne vám ani nebude prekážať, že sa schémy misií opakujú. Celkovo však ich variabilita nie je taká zlá.

Príbehové misie a aj Ongoing Voyages plníte v základe z mostíka USS Aegis, ktorá síce navonok pripomína vesmírnu loď triedy Constitution, avšak mostík už vyzerá inak. Samozrejme, štýlom aj dizajnom pripomína modernú Enterprise, avšak má iné rozostavenie, aby ste so spoluhráčmi na seba lepšie videli a mali ste zároveň o všetkom čo najlepší prehľad. Avšak len v Ongoing Voyages máte možnosť sadnúť do kresiel pôvodnej Enterprise z roku 1966. Vrátite sa tak späť v čase do dôb na dnešnú dobu komicky vyzerajúcich sci-fi, no zároveň si tak výrazne zdvihnete obťažnosť. Mostík klasickej lode je zložitejší, nie je tak intuitívny, je plný nič nehovoriacich blikajúcich tlačidiel, ku ktorým si každú chvíľu musíte aktivovať popisy. Čiže vyzerá naozaj autenticky a fanúšikov rozhodne poteší.

Hneď v úvode si vytvoríte svojho kapitána, no to nie je jediná rola, do ktorej sa v Bridge Crew môžete vžiť. Ak sa však pustíte len do singleplayer hrania, kapitán bude vaša hlavná rola. Pomocou jednoduchého menu si ako kapitán vyvolávate menu vlastných možností. Tie sú rozdelené na pravú a ľavú stranu kapitánskeho kresla. V zásade máte o úlohách a okolí najlepší prehľad a vy musíte vyhodnocovať situáciu.



Potom ale môžete vyskakovacím kontextovým menu rozdávať príkazy svojim trom AI kolegom – kormidlu, taktike a strojovni. Každá postava tu má vlastnú rolu a prelínajú sa len ojedinele. V prípade, že umelej inteligencii neveríte, môžete sa priamo prepnúť do niektorej z postáv. A občas to bude treba. AI kormidelník totiž rád naráža do asteroidov a iných kozmických telies, ak mu nezadáte príkaz, aby sa im vyhol.

Čaro ale tkvie v spolupráci s inými hráčmi online, kde je najväčšia sila hry. Cez mikrofóny po sebe kričíte, každý sa snaží hrať čo najlepšie, no pozor na sólistov, ktorí sa rozhodnú jednať na vlastnú päsť. Napríklad v momentoch, keď bojujete s Klingonmi a kvôli fázerom im potrebujete byť čelom, no váš kormidelník sa rozhodne pre úhybný manéver Somár-1 a vystaví tak bok vašej lode paľbe, ktorú neopätujete. Dobrá spolupráca je zvlášť v náročnejších misiách kľúčová.

Online hru si pritom môžete vytvoriť sami a pozvať priateľov, či si len rýchlo nájsť spoluhráčov náhodne. Hra vás potom hodí do pripravovacej miestnosti so stredovou konzolou, odkiaľ sa dostanete do konkrétnej misie.

Bridge Crew má veľmi dobre zvládnutú prezentáciu. Už úvodné menu vás posadí za ovládaciu konzolu malého raketoplánu, ktorý lieta okolo vesmírnej stanice, čo vyzerá dobre. Dokonca aj cut-scény v misiách sa snažia replikovať tie seriálové externé zábery na lode z rôznych uhlov. Snáď je len škoda, že tu aj nie je nejaké intro s kamerou letiacou okolo planét ako v The Next Generation. A taktiež je škoda, že sú loadingy relatívne dlhé, minimálne na PS4. Ku kvalitnej prezentácii patrí aj naozaj živý mostík, kde NPC komunikujú, presne ako vo filmoch/seriáloch to tu pri súbojoch iskrí a horí. Dabing je kvalitný a taktiež aj grafika. Tá na mostíku vyzerá slušne, no už menej slušne vyzerá to, čo sa zobrazuje na obrazovke vašej lode.



Najväčším mínusom PSVR verzie je však ovládanie. Záber Eye kamery často nie je tak dobrý, aby ste mohli pohodlne niektoré pozície ovládať Move ovládačmi a dostávajú sa mimo zorný uhol kamery. Zvlášť vtedy, keď hráte singleplayer a musíte sa často prepínať medzi pozíciami. Vtedy musíte ovládače každú chvíľu kalibrovať, aby ste napríklad dosiahli na vzdialenejšie ovládacie prvky.

Pohodlnejšie je tak preklikávať sa na každú položku DualShock ovládačom, a to je už čo povedať. PC verzia s ovládaním HTC Vive alebo Oculus Touch na tom bude pravdepodobne lepšie.

Star Trek: Bridge Crew je jedna z najzaujímavejších VR hier a najlepšia Star Trek hra za veľmi dlhú dobu. Má to však niekoľko podmienok. Tou prvou je to, že musíte byť fanúšikmi Star Treku. Vtedy oceníte drobné nuansy, ktoré z toho robia veľmi dobrý herný zážitok. Aj keď tu niektoré veci pôsobia inak ako vo filmoch a seriáloch (musíte dlhšie nastavovať warp vektor, počkať na nabitie cievok a podobne), veľmi dobre hra vystihla Star Trek. Druhou podmienkou je, že budete mať spoluhráčov. Hra je naozaj primárne o multiplayeri, a aj keď ju dokážete hrať aj sami, rozhodne sa viac a podstatne dlhšie zabavíte v skupine. Našťastie, na rozdiel od iných PSVR multiplayeroviek, tu o komunitu (zatiaľ) nie je až taká núdza.





+ autentický Star Trek zážitok
+ misie vedia byť slušná výzva
+ zábavná kooperácia
+ mostík klasickej Enterprise
+ 4 úplne rozdielne pozície

- ovládanie na PSVR nie je práve najpríjemnejšie
- graficky by ste zniesli aj viac
- kampaň je krátka

8.0

MATÚŠ ŠTRBA



FALLOUT 4 VR

FALLOUT VO VIRTUÁLNEJ REALITE

HTC VIVE / BETHESDA / RPG



Akčnejšie ladený Fallout 4 síce nie je najpopulárnejším dielom v kultovej post-apokalyptickej RPG sérii, ale má svoje kvality. Našiel si svojich prívržencov, aj keď i nejakých odporcov, každopádne vo virtuálnej realite, kde je zatiaľ núdza o prvotriedne tituly, je to iná káva. A viete, ako to chodí - vojna, vojna sa nikdy nezmení a tá „falloutovská" má stále svoje osobité čaro a VR jej pridáva ešte čosi navyše.

Sortiment VR titulov zatiaľ naozaj nie je až taký rozsiahly, ako by sme si priali. Menších vecí tam síce nájdete pomerne veľa, ale vydržia vám maximálne pár hodín. V tomto smere je Fallout 4 VR kráľ, ktorý do tejto sféry prináša svoje masívne dobrodružstvo s rozsahom niekoľko desiatok hodín. Príbeh je identický ako v klasickej verzii a hra nie je o nič ochudobnená ani po obsahovej stránke. Len to celé vnímate trochu inak, intenzívnejšie a s odlišným ovládaním. Menu tvorí veľká plocha s tradičnými položkami, ktoré vidíte pred sebou asi ako na plátne v kine či pri videoprojektore. Po odštartovaní hry vás už zo všetkých strán obklopí svet, ktorý sa o pár minút zmení na futuristické ruiny, v ktorých budete v úlohe otca či matky po dvestoročnej hybernácii hľadať svojho uneseného syna. A ako to už chodí, chtiac-nechtiac ovplyvníte beh toho, čo zostalo z povojnovej civilizácie. Tentokrát sa však s tým všetkým viac zžijete, pretože pochmúrna krajina vás obklopuje naozaj zo všetkých strán a vy nie ste len ten, kto to všetko ovplyvňuje spoza monitora. Ste človek uprostred a kamkoľvek sa pozriete, uvidíte výjavy, ktoré vás jedinečným spôsobom dokážu preniesť z reality do jej virtuálnej alternatívy.

Rovno si však povedzme, že to všetko naokolo nie je vizuálne dokonalé. Objekty a postavy v bezprostrednej blízkosti vyzerajú veľmi slušne a majú svoju hĺbku aj patričné kontúry. No to, čo vidíte v strednej a veľkej vzdialenosti, už stráca svoju čistú formu, hoci ako celok je to napriek tomu pôsobivé. Tu si musíme ujasniť, že v realite sa ostrosť objektov prispôsobuje ľudskému oku podľa toho, či sledujete niečo v popredí alebo v diaľke. V prípade Falloutu 4 VR je však pozadie permanentne rozmazané a pre oko to pôsobí neprirodzene, pretože jednoducho nemá možnosť zaostriť. Objavili sa už však rady a tipy od užívateľov, ako aspoň čiastočne tento neduh zmierniť.

Každopádne, je to určite oveľa silnejší a lepšie sprostredkovaný zážitok ako s PS VR, ale určité rezervy ako hry, tak aj VR technológií sú zjavné. No je to podobné ako s 3D grafickými kartami - fascinovali nás prvé Voodoo a TNT, pretože priniesli dovtedy čosi nevídané, plastickejšie, ale tieto technológie sa pilovali niekoľko rokov, kým dokázali naplno uplatniť svoj potenciál. Podobnú púť má pred sebou aj VR, ale prvé lastovičky nás presvedčili, že máme pred sebou novú, úžasnú éru, ktorá zásadne ovplyvní našu budúcnosť. A Fallout 4 VR je dobrým príkladom toho, že to naozaj môže fungovať a má zmysel do toho ísť. V interiéroch je teda vizuálna kvalita Fallout 4 VR určite lepšia, hoci exteriéry s väčším dohľadom zas dávajú úžasný pocit voľnosti pri spoznávaní krajiny plnej lákavých a niekedy aj ľakavých zákutí.

A hra pritom beží krásne plynulo aj s mennej výkonným hardvérom, s ktorým majú niektoré VR aplikácie problém. Nahrávanie prebieha len v určených fázach, napríklad keď vstupujete do iných zón či komplexnejších budov. Nemusíte sa však obávať lagov a prerušení kvôli tomu, že by nastal problém s načítaním textúr pri bežnom pohybe a aktivitách. Ani počas bojov, pri ktorých sa vy aj nepriatelia svižne pohybujete.



Budete si však chvíľu zvykať na ovládanie, ktoré je trochu komplikované. VIVE ovládače ako také sú praktické, z môjho pohľadu lepšie ako konzolový ovládač. Povedal by som, že sú rozumným kompromisom medzi myšou a gamepadom. Je však trochu rušivé, keď ich reálnu podobu vidíte aj v hre. Na formu rúk, ako to prakticky robia iné VR tituly, sa tu zmenia len pri pästnom súboji. Našťastie, zakrátko získate Pip-Boy zariadenie, ktoré sa vám potom permanentne ukazuje na jednej paži a to už pôsobí oveľa lepšie. Inventár, mapu a ďalšie položky si tam (v predvolenom režime) listujete po praktickom pohybe rukou pred tvár, ako keď sa pozeráte na hodinky. V druhej ruke sa vám zas zobrazuje zvolená zbraň.

Pri útoku zblízka naznačíte pohybom údery a môžete tak robiť dostatočne rýchlo. No určite viac si užijete streľbu. Niekedy sa však musíte spoľahnúť len na tradičné mieridlá a pri veľmi vzdialených nepriateľoch už budete veľmi nepresní. Je to spôsobené aj spomínanou horšou vizuálnou kvalitou objektov ďalej od vás. Samozrejme, záleží aj od konkrétnej zbrane a jej možností, no praktické je priblíženie sa k protivníkovi, aby ste pohodlnejšie zamerali a nemíňali zbytočne muníciu. Trochu čudne však



pôsobí fakt, že aj obojručné zbrane, vrátane pušiek či rotačného guľometu, držíte v jednej ruke. Pri prehliadaní tiel, šuplíkov, otváraní dverí, zbieraní koristi a voľbách v dialógoch využijete okrúhlu dotykovú plochu touchpadu na ovládačoch, kde musíte dosť presne označiť smer so zodpovedajúcou aktivitou. Chce to trochu cviku, ale postupne to budete robiť automaticky. Doplnkové funkcie už využívajú kombinácie tlačidiel. Samotný pohyb postavy je riešený dvomi spôsobmi, ktoré sa dajú aj prepínať v menu hry. Môžete sa posúvať plynulým pohybom zvoleným smerom, alebo vo VR populárnym systémom teleportovania. Čiže označíte a potvrdíte cieľové miesto pred sebou a postava sa tam okamžite presunie. Smer pohybu meníte prirodzeným otáčaním vášho reálneho tela, ale praktické je točenie ťukaním po dotykovej ploche ovládača. Nezamotáte sa do káblov a ak váš organizmus citlivejšie reaguje na VR, bude to preň znesiteľnejšie.

Podobne ako v tradičnej verzii hry, aj tu sa váš progres automaticky ukladá, alebo skočíte do menu a použijete manuálny save. Nájdete tam aj rôzne grafické, audio a VR nastavenia, ktoré v iných VR tituloch ešte nie sú také komplexné. Celkovo je na Fallout 4 VR príjemné, že sa autori nesnažili nasilu a za každú cenu meniť užívateľské rozhranie, prístup k položkám a jednotlivé funkcie, len aby ste pocítili inakosť VR. Ale tie grafické neduhy tam naozaj byť nemuseli.

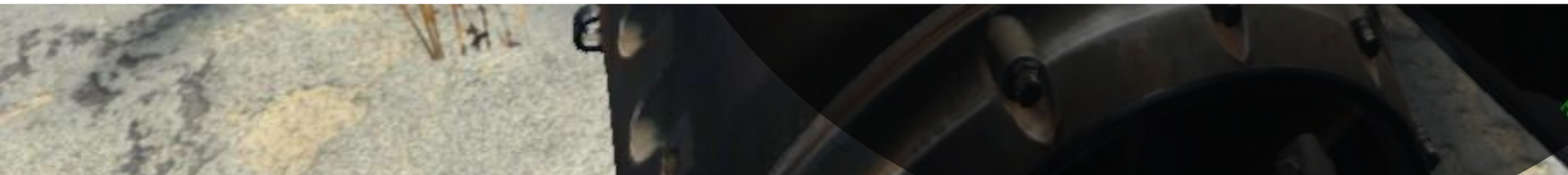
Fallout 4 VR je exkluzivita pre VIVE a ak zvažujete, ktoré zariadenie s VR technológiou kúpiť, môže byť aj tento titul dôvodom, prečo uprednostniť produkt od HTC. V súčasnosti je to totiž jedna z mála plnohodnotných hier s patričným rozsahom aj solídnou kvalitou vo VR ponuke. Cena síce nie je nízka, ale dostupný je aj zvýhodnený balíček VIVE VR systému spolu s Fallout 4 VR, a to je veľmi lákavý vstup do sféry virtuálnej reality. A môžete pritom využiť aj VR-ready notebook s Max-Q technológiou. Takže je to bez debaty - ak vás láka VR aj tento žáner a ste priaznivcami kultovej RPG série, je pre vás Fallout 4 VR jasnou voľbou. Hoci možno až po zlacnení.



+ kompletný obsah RPG zodpovedajúci štandardnej verzii
+ masívna a komplexná hra, akých vo VR zatiaľ veľa nenájdete
+ úžasná atmosféra, akú zažijete len vo virtuálnej realite
+ beží plynule aj na menej výkonných zostavách
- trochu komplikované ovládanie
- slabšia grafická kvalita, hlavne vzdialenejšie objekty

8.0

BRANISLAV KOHÚT

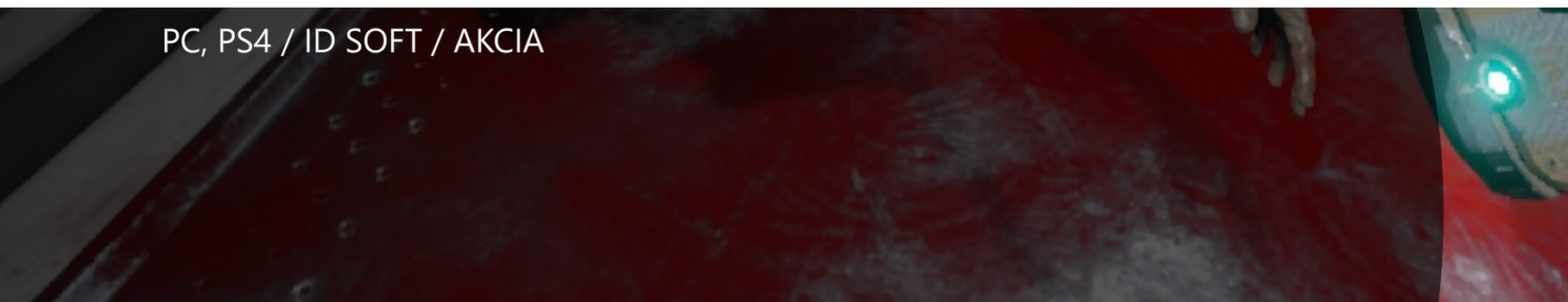




DOOM VFR

AKO VYZNEL DOOM VO VIRTUÁLNEJ REALITE?

PC, PS4 / ID SOFT / AKCIA



Bethesda sa rozhodla, že skúsi na VR zarobiť a vydáva svoje hry skonvertované do VR ako samostatné tituly. Ponúkla čisté VR porty na Skyrim a Fallout 4 a zdalo sa, že aj Doom bude podobný. S ním sa však pohrala viac a ponúkla niečo viac upravené pre virtuálnu realitu. Bude to však stačiť?

V Doom VFR sa dostaneme do príbehu posledného z prežívajúcich ľudí na marsovskej základni, ktorý sa po invázii démonov snaží zatvoriť portál do pekla raz a navždy. Presnejšie bude cez virtuálnu realitu, podobne ako my, ovládať svoju holografickú verziu. Nečakajte tam žiadny hlbší príbeh, len cestu krížom cez známu základňu. Spolu to bude séria levelov, ktorú prejdete približne za tri a pol hodiny s pekným bonusom, a to pridaním retro levelov pôvodnej Doom hry, ktoré si takto môžete vychutnať vo virtuálnej realite.

Retro levely sú asi najlepší prídavok k inak relatívne pomalej VR hre. Osobne to posledné, čo vo virtuálnej realite chcem, je tráviť čas chodením po chodbách. Nepochopil som zámer tvorcov, ktorí majú parádny akčný a brutálny základ a namiesto toho, aby ponúkli peknú porciu intenzívnej akcie, pridali tam zbytočné pobehovanie po chodbách. Cítiť z toho, akoby chceli ponúknuť štýl interaktívnej prehliadky. Niektorí autori sa o to vo VR tituloch snažia, keďže je tam z prostredia úplne iný zážitok, ale presne toto je značka, kde to skutočne nie je potrebné. Načo si budem pozerať sochy bojovníkov alebo VR modely nepriateľov? Na to mohli vývojári spraviť samostatný mód.

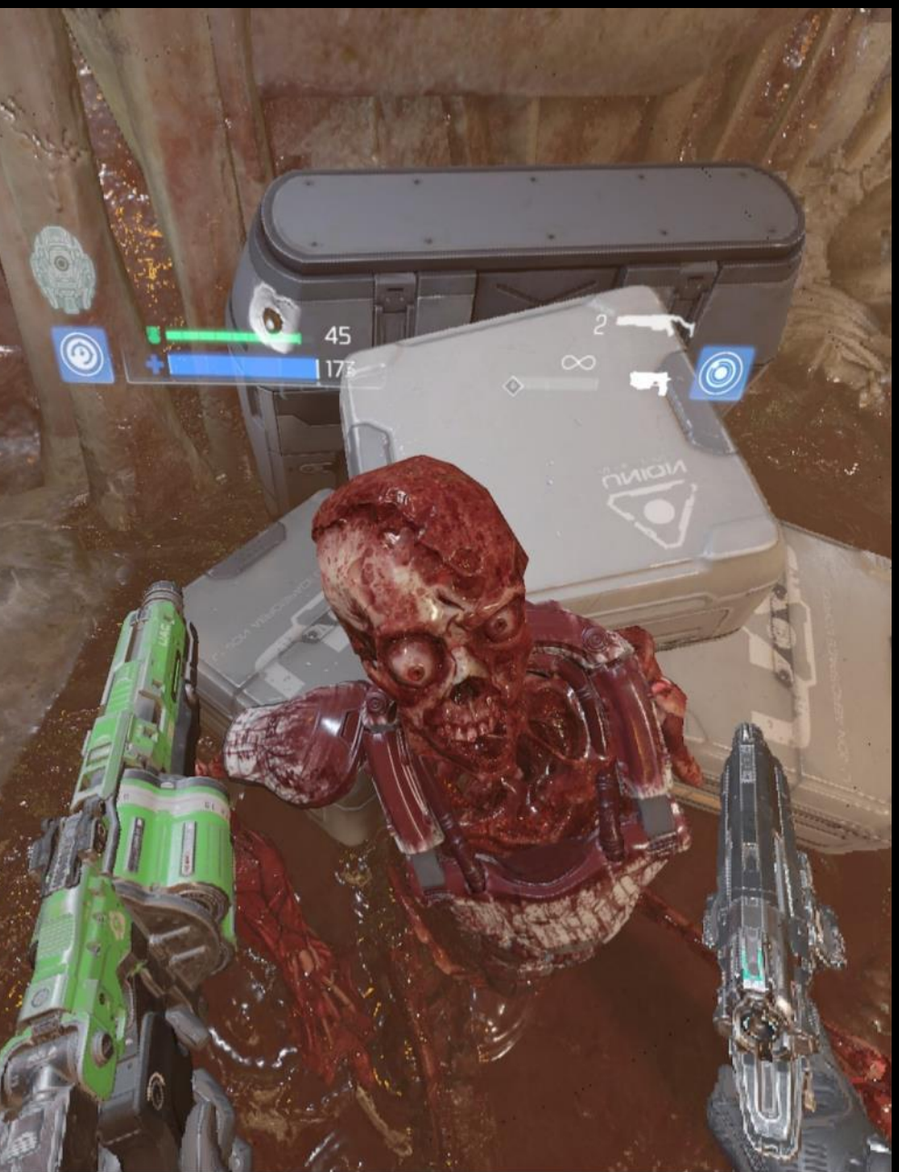
Samotná kampaň je rozdelená do série levelov, ktoré vás prevedú časťou základne a vždy vyústia do veľkého boja na konci každého z nich. Nečakajte od toho nič inovatívne vo virtuálnej realite ani v Doom univerze. Jediná novinka sa spája s možnosťami pohybu. Pohybujete sa totiž pre VR štandardným teleportovaním v prostredí s prídavkom uhýbania sa do strán. Zaujímavosťou ale je, že teleport môžete využiť aj na boj, ak totiž nepriateľa rozstrieľate do stavu, kedy je omráčený, môžete sa do neho teleportovať a roztrhnúť ho zvnútra. Je to ako zakončovacie údery v pôvodnej hre.

Zdalo sa mi však, že práve z tohto dôvodu spravili autori nepriateľov príliš odolnými a pocit z ich zabíjania nie je až taký dobrý, aký by mohol byť. Pred poslednými strelami totiž zamrznú a čakajú, či ich ešte dostrieľate, alebo sa do nich teleportujete. Je to také zvláštne utlmenie akcie. Napriek tomu si kompletnú paletu nepriateľov a slušnú ponuku zbraní aj s ich vylepšeniami doslova vychutnáte. Pri akcii je to veľmi dobrý zážitok, len škoda, že toto nebolo prioritou hry. Skôr sa zdá, že si autori dali za cieľ vytvoriť novú hlavnú postavu, ktorá vám bude všetko komentovať, pričom jediné čo od nej chcete, je, aby bola ticho ako správny Doom Guy.



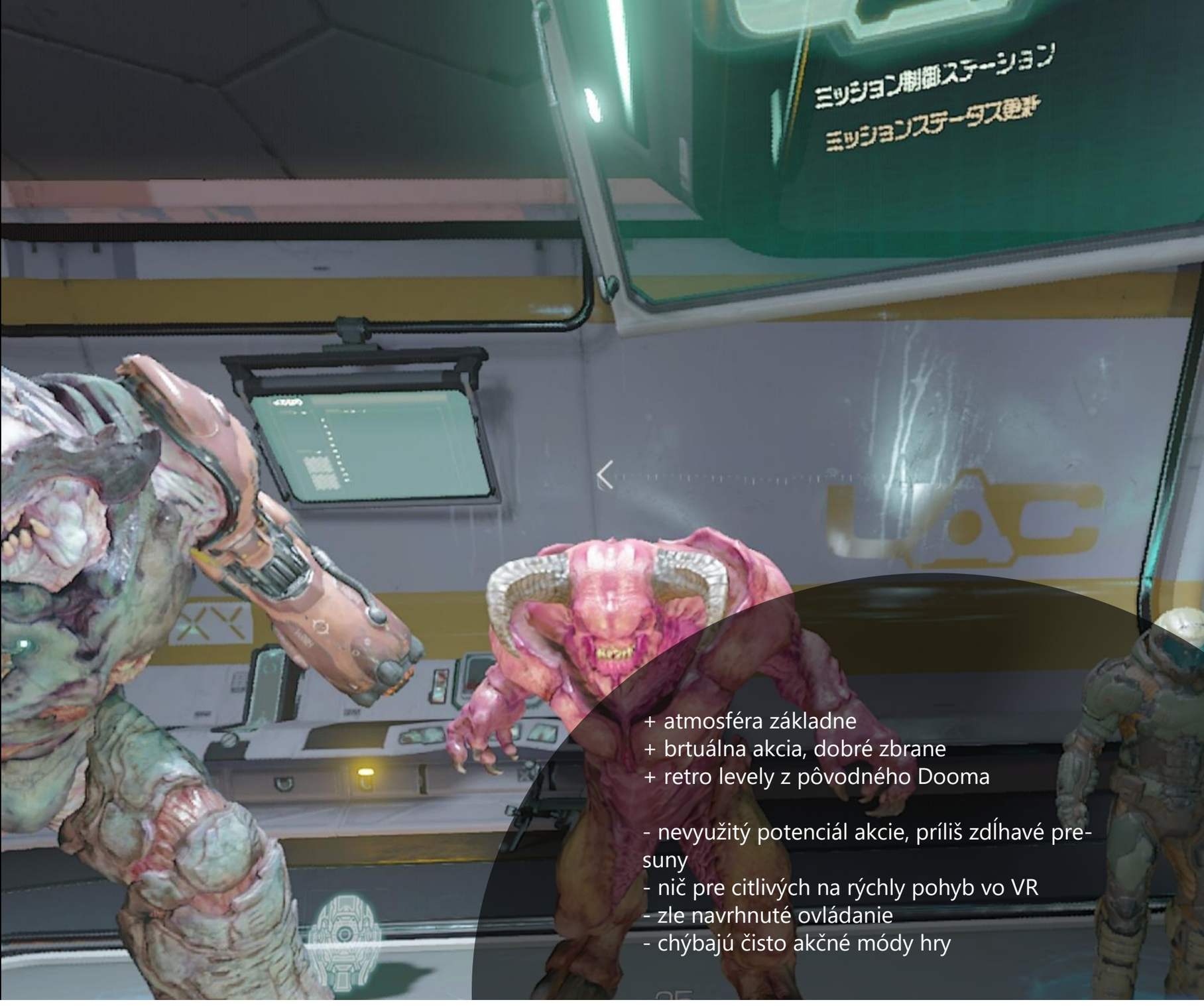
Hru teda prejdete za pár hodín a následne môžete len hľadať zberateľské veci, ktoré si viete vo virtuálke detailnejšie obzrieť a rotovať. Pozitívom je možnosť prejsť spomínané originálne Doom levely a zažiť trochu nostalgie. Veľmi tu chýbajú doplnkové módy, kde by po vás šli vlny nepriateľov alebo čisto intenzívne arkádové vystrieľavanie nepriateľov, ktoré by dokázali lepšie zachytiť podstatu Doom univerza. Hlavne by to boli veľmi dobré prvky na uvítanie príležitostných hráčov. Nikomu, komu dáte VR vyskúšať, sa nebude chcieť blúdiť po prostrediach, aby po desiatich minútach našiel prvých nepriateľov. Toto by mal byť aj základ každého akčného VR titulu. V momentálnom štádiu je VR stále namáhavé a málokto s ním vydrží hrať dlhšie.

Technologicky na tom hra nie je zle. Hoci vo virtuálke máme aj krajšie hry, Doom ma svoju špecifickú atmosféru, a vychutnáte si detailné prostredia, zbrane a aj nepriateľov. Je to pekné, ale musíte mať na to dobrú grafickú kartu, možno až veľmi dobrú. Engine to veľmi nestíha a ani GTX 1080ti neponúka čistú kvalitu. Ja som sa musel uspokojiť s GTX 970, kde sú nastavené zrejme najnižšie detaily a rozlíšenie. Hlavným problém bolo, že nízke rozlíšenie maskuje rozmazávanie prostredia v diaľke, čo veľmi znižuje detaily a zdá sa vám, že ste krátkozrakí. Druhým problémom je to, že všetko je preportované zo štandardnej hry a vo VR to nie je práve najlepšie. Efekty sa tu musia robiť inakšie, aby vám hneď neprišlo zle. Čo veľmi pravdepodobne aj príde. Engine alebo celé to spracovanie je veľmi náročné na mozog a aj keď nemám problém hrať VR dlho, tu som si musel dávať prestávky.



Väčšia škoda je, že hra nemá na PC natívne locomotion ovládanie, a teda voľný pohyb, môžete sa pohybovať uhýbaním po skokoch alebo teleportom. Ak chcete plynulý pohyb, musíte si skombinovať alebo premapovať ovládanie z klavesnice na Vive ovládače, ale tam vám potom niektoré funkcie vypadnú. Podobne je to na PS4, kde PS VR má hra rovnaké ovládanie, môžete síce použiť obmedzené ovládanie gamepadom ale tiež prídete o možnosti. Najlepšie je použiť Aim ovládač, ktorý má lepšie ovládanie pohybu, ale problém je, že ho musíte držať dvomi rukami a jedna vám tak v hre bude lietať vo vzduchu. Celé ovládanie teda končí ako nedotiahnuté a špeciálne pre takúto rýchlu akciu je to problém.

Celkovo je škoda, že sa Bethesda rozhodla spraviť takýto rýchly cashgrab vo virtuálnej realite. Pripravila síce tri veľké tituly pre virtuálku, ale ani jeden z nich nie je skutočný VR titul. Všetko sú to rýchle porty, ktoré mali byť free doplnkami k plným hrám. A aj keď sa s Doomom pohrali najviac, nie je to ten pravý VR zážitok a nie je hodný 30 dolárov. Je to škoda, lebo tieto hry sú síce lákadlom, ale nie dobrou vizitkou pre VR. Je tu zlé ovládanie, celé je to náročné na dlhšie hranie a kampaň je zle navrhnutá a prešipokovaná často nudnými prechodmi. Veľmi mi tu chýbali dodatočné módy, v ktorých by si mohol človek len zastrieľať a lepšie si vychutnať brutalitu ako aj celú virtuálnu realitu.



+ atmosféra základne
+ brtuálna akcia, dobré zbrane
+ retro levely z pôvodného Dooma

- nevyužitý potenciál akcie, príliš zdĺhavé presuny
- nič pre citlivých na rýchly pohyb vo VR
- zle navrhnuté ovládanie
- chýbajú čisto akčné módy hry

5.5

PETER DRAGULA





SKYRIM VR

FUNGUJE SKYRIM VO VIRTUÁLNEJ REALITE?

PSVR / BETHESDA / RPG

Pred viac ako šiestimi rokmi sa von dostala hra, ktorá ani po takej dlhej dobe nemá strach vyjsť opäť - v mierne odlišnom spracovaní a na aktuálnej generácii konzol. Na dlhodobé držanie hier na špici rebríčkov je tu špecialista Rockstar, no nemalé skúsenosti má v tejto oblasti aj Bethesda. So svojou úspešnou RPG zo série The Elder Scrolls - Skyrim autori dokázali na seba dlhodobo pútať pozornosť, aj keď veľkú zásluhu na tom majú aj samotní hráči a fanúšikovia, ktorí sa o hru radi starali aj niekoľko rokov po vydaní. Bethesda by síce už dávno mohla priniesť pokračovanie, no namiesto toho sa rozhodla opäť vytiahnuť zo zásuvky kód Skyrimu a učesať ho do takej podoby, aby sa s hrou začali kamarátiť aj súčasné konzoly. Tento krok však prišiel ešte minulý rok, kedy Skyrim vyšiel na PS4 a Xbox One. No ani s takýmto spracovaním sa Bethesda neuspokojila a na rad prišla spolupráca so Sony, ktorej výsledkom je výtvor, ktorý hráčom ponúka úplne iný zážitok z hry.

Týmto výtvorom je, samozrejme, Skyrim pre virtuálnu realitu, ktorý aspoň nateraz zostáva exkluzívny pre PlayStation 4 a jej PlayStation VR headset. O tejto verzii sme sa dozvedeli len tento rok na Sony E3 konferencii, takže na vydanie sme nakoniec ani nemuseli tak dlho čakať. Každopádne, na prvé počutie veľmi lákavý nápad. Hráči sa môžu dostať priamo do sveta Skyrimu, jeho hôr, údolí, pevností či lesov, postavia sa zoči-voči súperom, zoberú do rúk meč a vlastnoručne sa popasujú s ostrieľanými bojovníkmi v šermiarskom súboji. Všetko toto vyzerá na papieri pekne, no ako dobre sa táto myšlienka dokázala preniesť aj do reality - teda aspoň tej virtuálnej?

Po vyskúšaní všetkých možných VR headsetov a hier pre ne som tak nejako tušil, čo ma asi bude čakať. Teda klasický Skyrim vo virtuálnej realite, výrazne orezaný po grafickej stránke, prekombinovaný po stránke ovládania a pripravený otestovať, koľko šialene rozličných vstupných údajov zo stredného ucha a očí moje telo zvládne. A, bez zbytočného rečnenia - presne toto som aj dostal. No aby som veľmi nepredbiehal, pôjdeme na to ako vždy, pekne postupne.

Ak máte doma PS VR už dlhšie, prípadne s ním hrávate aj trochu častejšie, nič špeciálne nemusíte nastavovať, stačí do konzoly vložiť disk s hrou a môžete sa naplno ponoriť do sveta Skyrimu. Čo je v prípade VR vždy úžasné, je pocit, ktorý sa vaše telo snaží oklamať, že všetko, čo sa deje pred vašimi očami, sa skutočne deje okolo vás. Hneď úvodná cesta na koči so zviazanými rukami vás maximálne vtiahne do prostredia a atmosféry hry, ktorá sa každou minútou stupňuje. Postupne si obzeráte hory, skúmate prostredie medzi stromami a, samozrejme, koč a postavy, ktoré idú vo voze spolu s vami. Prevtelenie do fantasy stredoveku funguje výborne, čo na vás pôsobí najlepšie, no vzápätí nemôžete prehliadnuť to, čím hra trpí kvôli veku a grafickým limitom súčasnej PS VR generácie.

Skyrim síce nikdy nepatril medzi úplne špičkové hry, čo sa týka grafickej stránky, no v čase vydania aj napriek tomu išlo o titul, ktorý graficky neurazil a v niektorých momentoch skôr prekvapil. Toho sa rýchlo chytila aj komunita a grafickú stránku hry posunula na úplne inú úroveň. V prípade VR verzie však budete musieť počítať s tým, že hra vyzerá výrazne horšie ako pri vydaní v roku 2011. Dohľadnosť je slabá, LOD ešte horší, textúry v šialene nízkom rozlíšení, pričom vzdialené predmety vedia byť nepríjemne rozmazané. Pri otvorení mapy ani nevidíte názvy miest, ktoré nie sú až také vzdialené od vás, a tak sa k nim musíte posunúť bližšie, aby ste vôbec vedeli, akú oblasť máte označenú.

Toto všetko sú jednoducho mínusy, s ktorými v prípade súčasnej generácie PS VR, bohužiaľ, musíme počítať - či už ide o obmedzený výkon, či slabšie rozlíšenie displeja PlayStation VR, čo v konečnom dôsledku spolu súvisí. No aby som nebol príliš kritický, po čase pri bežnom hraní už tieto grafické nedostatky nebudete v podstate vôbec vnímať. Zvyknete si na ne a väčšinu času budete venovať svoju pozornosť všetkému, čo máte nablízku.



Kapitolou samou osebe je ovládanie. Hra podporuje klasické ovládanie DualShock 4 ovládačom, ktoré sa veľmi neodlišuje od ovládania klasickej verzie Skyrim. Strieľanie, chôdza, súboje - všetko funguje bez väčších zmien. Jediná výrazná zmena je systémová - ide o možnosť nastavenia spôsobu chôdze a otáčania, ktorý si môžete zvoliť na základe vašich preferencií tak, aby vám nebolo po pár minútach hrania nevoľno. Bez väčšieho prekvapenia ide v prípade chôdze o možnosť klasického voľného pohybu či teleportácie, no a v prípade otáčania zase o voľné otáčanie alebo skokové. Všetko toto si navyše môžete ešte doladiť a vykonať ďalšie drobné zmeny, napríklad zatmenie obrazu pri otáčaní, ktorými by ste si mali zážitok z hry čo najviac spríjemniť. Tak či tak, či vám bude pri hraní zle, alebo nie, záleží skôr od vás - ako takýto nesúlad medzi sedením na gauči a pohybom vo virtuálnom priestore vaše telo znáša.

Okrem DualShocku 4 môžete použiť PlayStation Move ovládače, ktorú sú práve v kombinácii s virtuálnou realitou oveľa zaujímavejšie ako klasický spôsob ovládania. Potrebovať budete, pochopiteľne, dva, keďže nie je možná kombinácia rôznych typov ovládačov. A to aj napriek tomu, že v prípade Skyrim VR a použitia PlayStation Move sa tiež môžete hýbať voľne po mape bez teleportovania, aj keď trochu zvláštnym spôsobom.

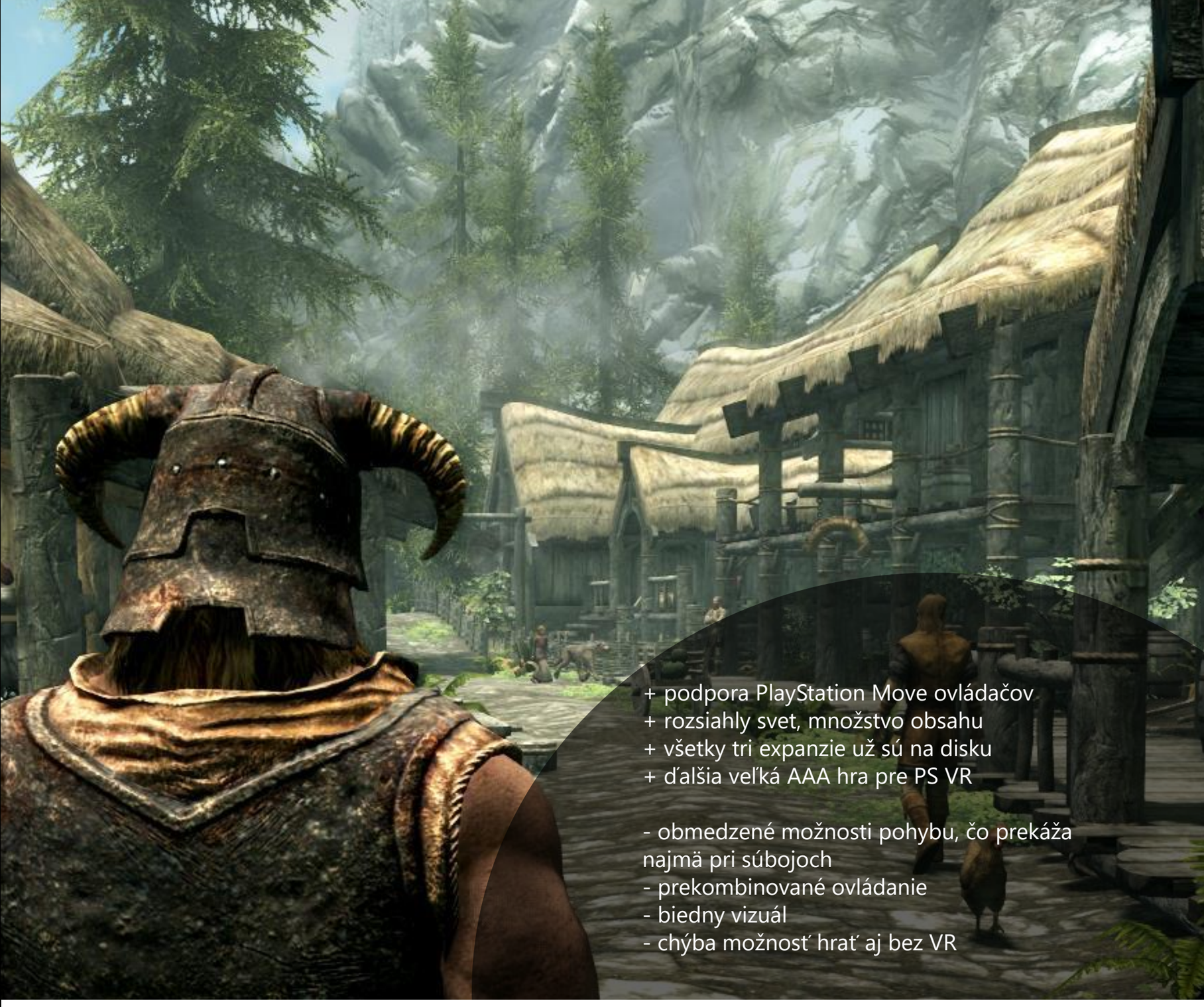


Ak si totiž nastavíte teleport, jedným PS Move ovládačom jednoducho zvolíte miesto, kam chcete ísť, potvrdíte a presuniete sa. Niekedy to síce nefunguje úplne korektne a z nejakého dôvodu sa môžete presúvať len po veľmi malých krokoch, no ak vám býva pri VR zle, ide o jediný spôsob, ako hru pravdepodobne dokážete hrať.

Pri voľnom pohybe v hre slúži PS Move ovládač ako „spúšť", s ktorou postava iba kráča dopredu a hlavou či prepínaním smeru na ovládači upresňujete, kam pôjdete. Pri hraní s PlayStation Move ovládačmi som sa ale nemohol zbaviť pocitu, že je všetko príliš prekombinované. Niekoľko desiatok minút som si musel zvykať, na čo ktoré tlačidlo slúži - jedným otvárate inventár, druhým mapu, ďalším zobrazenie PS Move ovládačov, nastavenia... Jednoducho si na ovládanie musíte zvyknúť, no je pravdepodobné, že aj napriek tomu vám to pohodlnému hraniu veľmi nepomôže. Za všetko totiž môže obmedzenie PlayStation VR v možnosti pohybu. Na rozdiel od HTC Vive, s PlayStation VR ste predsa len výrazne obmedzení, čo pocítite hlavne pri súbojoch.

Možnosť ovládania s PS Move je síce super, máte plne pod kontrolou vaše zbrane, prípadne aj štít, vďaka čomu môžete súboje oveľa viac precítiť, no nie vždy sa to dá. Najmä ak sa na vás vrhne viac nepriateľov, úplne sa v ovládaní stratíte, veľmi rýchlo zistíte, že nemáte veľkú šancu zvíťaziť a jediný spôsob, ako sa dokážete zachrániť, je utiecť čo najďalej. Taktiež sa vám veľakrát stane, že máte nepriateľa za chrbtom a nejaký čas o tom neviete, musíte preklikať okolo svojej osi a to vám hneď priráta pár sekúnd k vašej reakcii. Zaujímavá je tiež streľba z luku, kedy reálne musíte napnúť tetivu so šípom a vystreliť. Rozhodnutie vývojárov nechať postave v ruke šíp aj keď práve nestrieľa, mi však pripadá trochu nešťastné a hlavne nepraktické.

Skyrim VR je fajn experiment, vďaka ktorému si môžete zahrať ďalšiu veľkú hru vo virtuálnej realite. Svet Skyrimu je pohlcujúci najmä vďaka svojej rozsiahlosti a rozmanitosti, no ak si hru chcete užiť skutočne naplno, paradoxne pri VR verzii s tým nepočítajte a radšej siahnite po tej klasickej. Ak ste však už so svojím VR headsetom ostrieľaní parťáci a hľadáte poriadnu hru, ktorú by ste si mohli užiť týmto spôsobom, potom je Skyrim VR ideálna voľba.



+ podpora PlayStation Move ovládačov
+ rozsiahly svet, množstvo obsahu
+ všetky tri expanzie už sú na disku
+ ďalšia veľká AAA hra pre PS VR

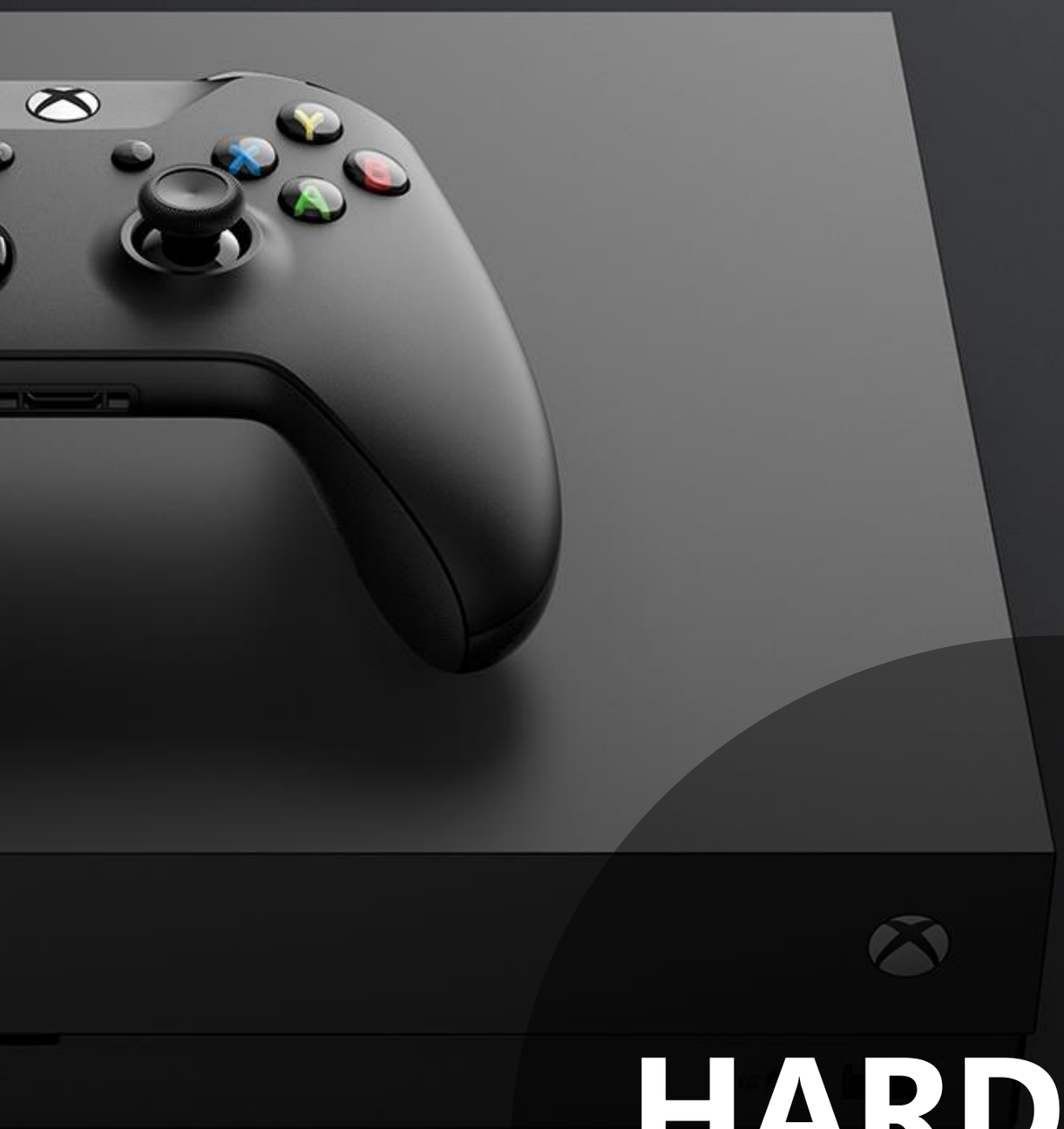
- obmedzené možnosti pohybu, čo prekáža najmä pri súbojoch
- prekombinované ovládanie
- biedny vizuál
- chýba možnosť hrať aj bez VR

6.5

TOMÁŠ KUNÍK




XBOX



HARDWARE



TEST: XBOX ONE X

Microsoft sa po problematickom štarte Xbox One minulý rok vrátil späť s lacnejšou, krajšou a menšou Xbox One S konzolou, aby tento rok upgrade zavŕšil viac ako štvornásobne rýchlejšou a ešte menšou Xbox One X verziou konzoly. Ta ponúka natívne 4K hranie a ukazuje, ako by mali byť konzoly hardvérovo nastavené pri svojom vydaní.

Xbox One X totiž ponúka 6 Tflops výkon grafiky, ktorú dopĺňa 12 GB pamäte a spolu zvládajú 4K grafiku aj so 4K textúrami. Jednoducho konzola, ktorá by mohla otvoriť aj novú generáciu. Microsoft sa však rozhodol zaradiť ju do Xbox One generácie a plynule pokračovať s vylepšovaním výkonu. Možno aj do budúcnosti delenie na generácie úplne vypustí.

Špecifikácie Xbox One X sú:

Procesor: 2.3 GHz, 8 jadier
Grafika: 1.172 GHz, 40 CU, Polaris funkcie - 6.0 TFLOPS
Pamäť: 12 GB GDDR5 @ 326 GB/s
Harddisk: 1TB HDD SATA 3
Mechanika: 4K UHD Blu-ray
Video výstup: 2160p @ 60Hz, AMD FreeSync podpora, HDR podpora
Gamepad: Xbox One S verzia s Bluetooth podporou
Zdroj: 245W

Cena: 499 eur

Pre porovnanie Xbox One mal 1.3 Tflops a 8 GB DDR3 pamäte, a teda veľký rozdiel oproti 6 Tflops a 12 GB GDDR5 pamäte. Zároveň sú dva hlavné rozdiely, ktoré zaistia ako lepšiu grafiku a možnosť 4K rozlíšenia, tak aj 4K textúr. Samotný procesor má teraz 2.3 GHz taktovanie, a teda aj ten je zvýšený z 1.7 GHz. Nie je to taký nárast ako v ostatných oblastiach, ale hrám pomôže. Dôležité je, že zrýchlený bol aj disk, a to o 50%, pričom je už napojený na SATA 3 a nahrávanie dát sa náležite zrýchľuje.

Čo sa týka porovnania s PS4 Pro, tá ide výkonom grafiky na 4.2 Tflops a má 2.1 GHz procesor a 8 GB pamäte a rovnako je rýchlejšia ako jej predchodca, ale v náročnejších hrách len málokedy dokáže dosiahnuť 4K a skôr končí s rozlíšením okolo 1440p-1600p.

Zároveň pre obmedzenú pamäť 4K textúry v hrách absentujú. Xbox One X to má posunuté ďalej a so 4K nemá taký problém. Aj keď ani tu nečakajte všetky hry v čistom 4K.

Ak by sme to porovnali s PC, teraz je to na úrovni PC zostavy s GTX 1070 grafikou, starý Xbox One pritom bol ako PC s GTX 750ti grafikou.

Ak porovnáme výkony:

Xbox One X - 6 Tflops
GTX1070 - 6.5 Tflops
PS4 Pro - 4.2 Tflops
GTX1060 - 4.4 Tflops
PS4 - 1.8 Tflops
Xbox One - 1.3 Tflops

Pozitívne je, že celý tento výkon je ešte v menšej krabici ako Xbox One S, keďže išla dole hrúbka, a to vďaka novým technológiám. Môžeme si porovnať veľkosti aj s pôvodným veľkým Xbox One, ktorý mal navyše externý zdroj, S a X už majú zdroje interné.

Xbox One X - 30cm x 24cm x 6cm
Xbox One S - 29.5cm x 23cm x 6.5cm
Xbox One - 34.3cm x 26.3cm x 8cm

Najlepšie je, že aj pri malej veľkosti a vysokom výkone je zahrievanie minimálne. Na toto si už Microsoft dáva pozor hlavne pre úvodné problémy Xbox 360. Už prvý Xbox One bol veľmi tichý a nezahrieval sa, Xbox One S to ešte znížil a Xbox One X je už supertichý. Je to vďaka vapor chamber chladeniu, ako aj veľmi tichým ventilátorom a nakoniec odpružený je aj disk, aby zbytočne nevibroval. Samozrejme vzhľadom na výkon a spotrebu je konzola mierne teplejšia ako Xbox One S, kde vapor chamber viac akumuluje teplo, ale stále teploty nie sú vysoké a majú okolo 40 stupňov na vrchu konzoly a 67 stupňov vzadu pri ventilátoroch.

Samotná spotreba bude samozrejme vyššia ako pri Xbox One S a pri hrách čakajte od 120 W do 175 W, pre porovnanie na pôvodnom Xbox One to bolo okolo 120 W a na Xbox One S len 70 W. Vzhľadom na 4.5 krát vyšší výkon nie je dvojnásobné zvýšenie zlé. V úvodnom menu je to 50 W, čo je zníženie oproti Xbox One, ktorý mal 70 W, ale, samozrejme, viac ako má Xbox One S s 28 wattmi. Nárast čakajte aj v standby mode (ak si nastavíte instantný mód, kde sa vám konzola zapne do 2 sekúnd), kde sa spotreba pohybuje okolo 25 W, pričom Xbox One mal okolo 20 W, Xbox One S len 10 W až 15 W.





Z výstupov a vstupov na konzole čakajte presne to isté ako na Xbox One S, a teda vpredu má konzola infraport, USB port a synchronizačné tlačidlo na gamepad. Vzadu má napäťový vstup, HDMI vstup a výstup, USB porty, sieťový port, rozšírenie na infra port a port na optický zvuk. Podobne ako pri Xbox One S chýba vylepšený USB port pre Kinect, ale ak ho máte a chcete používať, môžete si dokúpiť napäťový adaptér. Rátajte však s tým, že Microsoft už Kinect prestal vyrábať, a zrejme tam už nové hry ani neuvidíme. Skôr Microsoft budúci rok prinesie virtuálnu realitu.

Xbox One X konzolu zatiaľ dostanete v dvoch edíciách - v štandardnej a Scorpio edícii. Obe sú za 499 eur. Obe sú čierne, len Scorpio edícia má preliv do šedej (je na fotkách), štandardná je čisto čierna. V balení okrem konzoly nájdete ešte napäťový kábel, HDMI kábel a, samozrejme, gamepad. Gamepad je v konzole štandardný, čierny Xbox One gamepad (scorpio edícia má pridaný Project Scorpio nápis). Gamepad je štandardný, S verzia s Bluetooth podporou, a teda ho pripojíte na PC alebo mobilné zariadenia. Možno je škoda, že Microsoft nezapracoval rovno Elite gamepad, X verzia by si ho zaslúžila, aj keď cena by zrejme bola vyššia. Podobne mohol byť aspoň v Scorpio edícii 2 TB disk, lebo 1 TB je už pri dnešných veľkostiach hier len na niekoľko titulov.

A ako výkon a vylepšenia využijú hry?

Vzhľadom na to, že Xbox One S už priniesol všetky základné 4K možnosti, teda podporu rozlíšenia, HDR, 4K bluray mechaniku, Xbox One X už prináša hlavne to posledné, čiže výkon. Ten môžu hry konečne použiť na vymanenie sa z 900p - 1080p rozlíšení a posunúť sa vyššie, a to aj v oblasti framerate, ako aj v kvalite grafiky. Je však na vývojároch, ako výkon využijú.

Vylepšia sa ako staré hry, tak aj nové. Zatiaľ čo hry, ktoré dostanú Xbox One X Enhanced patch, môžu vyžiť plný výkon konzoly, tie bez patchu pôjdu automaticky rýchlejšie o približne 60%. Pre staré hry to znamená stabilizovanie alebo aj výrazne vylepšenie framerate (ak nie je obmedzené na 30 fps), prípadne aj zvýšenie rozlíšenia, ak bolo v hre dynamické rozlíšenie.

Pekne to vidieť napríklad na Assassin's Creed, kde na pôvodnej konzole padalo framerate aj k 20 fps, teraz sa pohybuje framerate medzi 35 a 60 fps.

Vylepšené hry dostávajú plný 4.6-krát väčší výkon, a teda natívnu 4K podporu, prípadne dynamické rozlíšenie alebo rozlíšenie blízko 4K. Niektoré hry pridávajú aj možnosti výberu vizuálne pekného módu, framerate alebo rozlíšenia. Teda môže ísť napríklad v 4K, môžu ísť v najkrajšej grafike alebo s vyšším snímkovaním. Nie je to v mnohých hrách, ale dúfajme, že si to vývojári hlavne pri náročnejších tituloch pridajú ako štandard a každý si vyberie, aký mód chce.

Microsoft posledný čas výrazne investuje aj do spätnej kompatibility. Neustále pridáva Xbox 360 tituly a najnovšie aj Xbox tituly. Všetko toto ostáva zachované aj na Xbox One X verzii konzoly, ale s tým, že hry môžu byť aj vylepšené. Niektoré Xbox 360 tituly sú už vylepšené na 4K rozlíšenie, Xbox hry automaticky zvyšujú rozlíšenie 16-krát oproti pôvodnému a budú tak takmer 4K. Xbox360 a Xbox hry síce vylepšenia textúr nedostanú, ale rozlíšenie a lepšie filtrovanie textúr vizuálu často pomôže.

Pri každej hre teraz rýchlejší disk výrazne zrýchľuje načítavanie. Podľa záťaže disku a procesora sa to pohybuje okolo 25% až 70%, napríklad Zaklínač 3 sa zrýchlil z 1:45 na 45 sekúnd, GTA V úvodné nahratie z 1:07 na 24 sekúnd, nahratie lokality v Assassin's Creed Origins z 50 sekúnd na 28 sekúnd. Forza Motorsport 7 z 57 sekúnd na 37 sekúnd.

Jednoducho je to rýchlejšie, a hlavne pri rovnakých verziách vidieť nárast, ale väčšinou aj pri vylepšených so 4K textúrami. Napríklad 4K Halo 5 sa nahráva rovnako dlho 30 sekúnd, Quantum Break išiel aj v 4K verzii tiež mierne rýchlejšie z 2:09 na 1:49. Ale napríklad to neplatí pri Rise of the Tomb Raider, kde zrejme kvalitnejšie textúry dávajú disku zabrať a načítavanie stúplo z 0:29 až na 0:53.

Systém

Samotný systém je na Xbox One X rovnaký ako na ostatných Xbox One konzolách. Ten sa už od vydania zmenil, medzičasom vypadla live obrazovka na štartovacej obrazovke a môžete si tam ukladať vlastné odkazy na najhrávanejšie hry. Rozšírené boli zdieľané a sociálne možnosti, priamo do systému sú zapracované turnaje, vylepšené boli party funkcie, pribudlo streamovanie na Mixer a rozšírené bolo aj grabovanie na disk. Grabovanie je zároveň najväčším rozdielom medzi Xbox One S a Xbox One X. Na X-ku má teraz nahrávanie gameplayu už v 4K, pričom ani Xbox one S nezostal zabudnutý a rozlíšenie nahrávania sa konečne zvýšilo zo 720p na 1080p. Na oboch už môžete ukladať gameplay aj na externý disk, a to až hodinu naraz. Zo zaujímavostí - pomaly sa v systéme začína objavovať aj slovenčina, aj keď zatiaľ len niekoľko položiek v Store.





Jediný viditeľný rozdiel v systéme na Xbox One X je zmenená úvodná nahrávacia animácia, kde sa zobrazí 4K čip konzoly. Je to mierne premrhaná príležitosť a dizajn mohol byť na tejto konzole viac upravený, napríklad s inou exkluzívnou témou.

Služby

Ak ste sa s Xboxom ešte nestretli, rátajte s tým, že ak chcete hrať multiplayer, potrebujete si platiť Xbox Live Gold, v ktorom zároveň získavate aj 4 hry mesačne a zľavy na hry (od 38 eur na rok). V balení s konzolou dostanete 14 dní Xbox Live zadarmo.

K tomu má Xbox One aj novú službu Game Pass, v ktorej je cez 100 hier za 8 eur mesačne. V balení máte predplatné na jeden mesiac, plus 14 dní je zadarmo. Môžete si v službe stiahnuť a hrať ľubovoľnú hru z ponuky. Sú tam ako Xbox One tituly, tak Xbox 360 a začínajú pribúdať Xbox tituly.

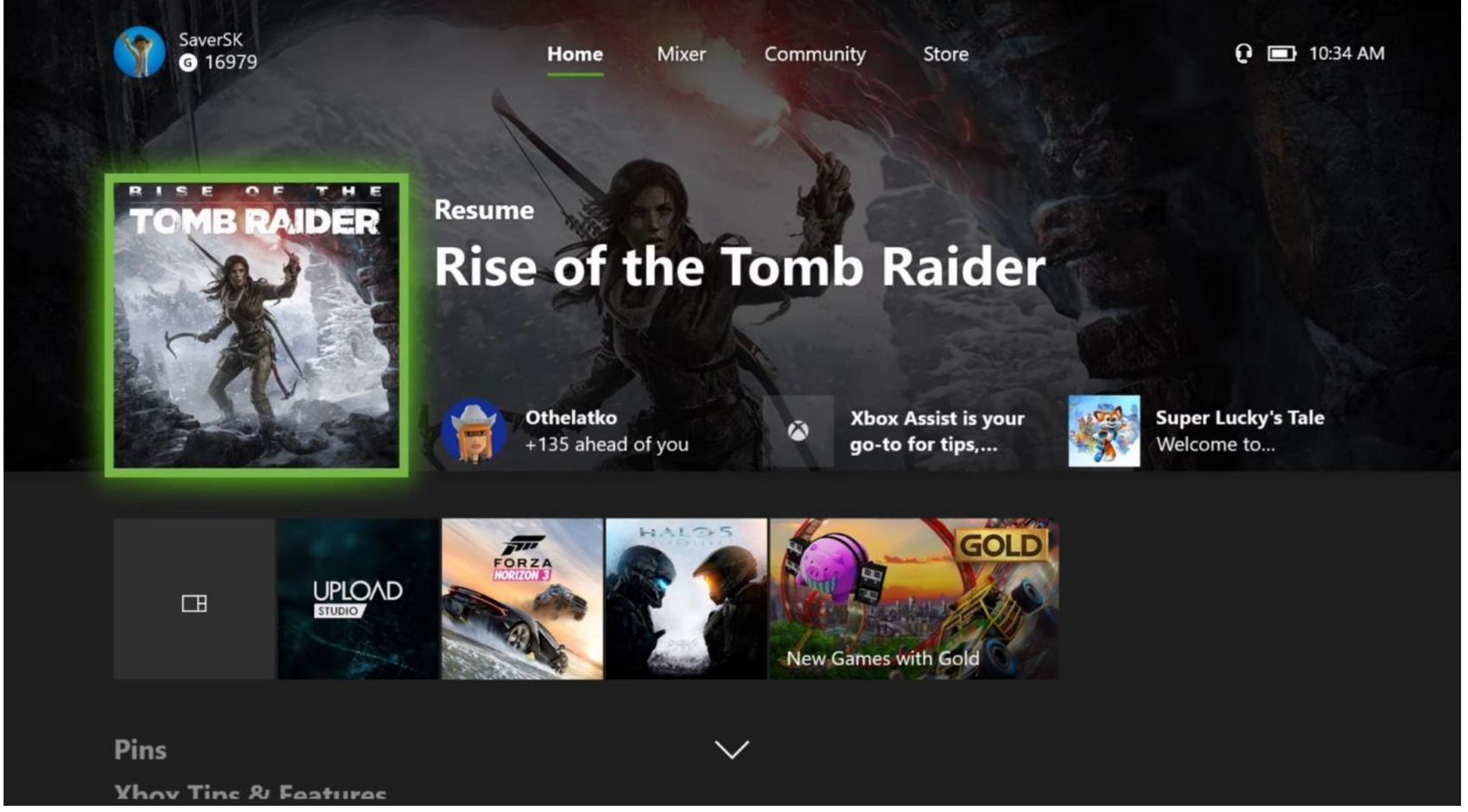
Ak by ste chceli EA tituly, ako Battlefield, FIFA, Mass Effect a ďalšie a nechcete platiť plné sumy, v konzole je aj možnosť predplatiť si EA Access službu, ktorá ponúkne rovnako slušný výber EA hier, a zároveň zľavy a možnosti hrania hier ešte pred vydaním. Rovnako za to mesačne platíte, ale tu len 4 eurá za mesiac

Ktoré hry vyskúšať ako prvé?

Vylepšených titulov je k vydaniu konzoly pripravených cez 70, ale ak máte, určite si vyskúšajte Gears of War 4, Rise of The Tomb Raider, Forzu Motorsport 7. Parádne 4K má zapracovaný aj Assassin's Creed Origins, slušný je aj Shadow of War alebo Call of Duty WW2. Ak máte radi Halo, určite nevynechajte Halo 5. Skúste aj Final Fantasy XV, ktorý tiež išiel kvalitou výrazne hore. V dohľadnej dobe má vyjsť patch na Zaklínača 3, ale aj bez patchu tam už uvidíte vylepšenia a zvýšenie rozlíšenia.

Ak žiadne hry na Xbox One zatiaľ nemáte a toto je vaša prvá Xbox konzola, spomínaný úvodný mesiac a pol Gamepassu zadarmo vás pekne zásobí hrami. Z vylepšených 4K hier je tam napríklad Halo 5, ReCore, Gears of War kolekcia. Zadarmo si zo Store môžete stiahnuť napríklad Killer Instinct alebo World of Tanks, obe v 4K. Plus je tam okolo 50 free-- play hier, z ktorých sa oplatí zahrať napríklad Fortnite.

Ak máte Xbox One a plánujete kúpiť Xbox One X, môžete sa na jeho príchod pripraviť a nainštalovať si ako hry, tak aj 4K obsah na starú konzolu a potom len skopírovať, či už cez lokálnu sieť, alebo externý hard disk. Externý hard disk je najlepšia možnosť a ak si radi nechávate hry nainštalované na disku, ideálne je si ho



rovno ku konzole nechať pripojený. Ako sme totiž spomínali, konzoly sú zatiaľ len s 1 TB diskom a ak si hry nechávate na disku, nemusí vám to stačiť, hlavne pri dnešných veľkostiach hier, ktoré presahujú 100 GB.

4K alebo 1080p TV?

Vzhľadom na to, že hry na Xbox One X podporujú 4K rozlíšenia a HDR efekty, je vhodné mať rovno 4K TV. Ak ešte nemáte a plánujete kupovať, určite sa poobzerajte po 4K s HDR. Začínajú už pri 500 eurách, ale čím drahší tým kvalitnejší obraz, lepšie HDR a aj odozva (okolo 700-1300 eur je taký dobrý pomer ceny a výkonu). Na toto sa pozrieme v samostatnom článku, rovnako aj na porovnanie 4K a 1080p zobrazenia na konzole.

Ale aj keby ste 4K TV nemali, konzola vám v 1080p vylepší zážitok oproti Xbox One S konzole. Totiž všetky hry pôjdu v 1080p, s lepším framerate a aj filtrovaním textúr. Tie, ktoré dostanú 4K vylepšenia, budú renderované vo vyššom rozlíšení a následne zmenšené na 1080p, čo bude znamenať kvalitne vyhladený obraz.

Čo sa týka podpory rozlíšení, Xbox One X teraz podporuje 480p, 720p, 1080p a 4K, teda čisto TV rozlíšenia. Do budúcnosti je sľúbená je aj podpora monitorov, kde si budete môcť vybrať aj 1440p a iné monitorové rozlíšenia. Novinkou je ale podpora Freesync cez HDMI, teda funkcia, ktorá na PC už dlhšie využíva a zaisťuje plynulý obraz aj pri skákajúcom framerate. Televízory, ktoré sú na trhu, to zatiaľ nemajú zapracované, ale čoskoro túto funkciu dostanú.

Kto by si mal kúpiť Xbox One X?

Ak teraz chcete Xbox One, máte dve možnosti - zobrať buď pomalší, ale lacnejší Xbox One S s nižším výkonom, alebo drahší a výkonnejší Xbox One X.

Ak máte 1080p televízor, máte na výber S alebo X, len pri X rátajte s tým , že bude všetko rýchlejšie, plynulejšie, krajšie a to aj pri tomto rozlíšení. Nebude to až taký výrazný skok, akoby ste mali 4K TV, ale zážitok z hrania to vylepší. Na druhej strane, ak ste len občasný hráč a nejde vám ani tak o grafiku a rýchlosť, Xbox One S stále nebude zlá voľba. Len rátajte s tým, že ak Microsoft prinesie VR, zrejme na S-ku nepôjde.

Ak máte 4K TV alebo ho plánujete, neriešte S-ko, zoberte X-ko. Uvidíte, že pri 4K s HDR vás čaká skok v kvalite ako pri prechode z PAL na HD. Je to masívny skok vo vizuálnom zážitku a prakticky rozdiel generácie.



A čo ak máte inú platformu? Oplatí sa Xbox One X?

Ak máte PS4 alebo PS4 Pro a chcete hrávať multiplatformy vo vyššej kvalite, Xbox One X je tu pre vás.

Ak máte výkonné PC - tu sa dá na Xbox pozerať z viacerých strán a napríklad či chcete hrávať aj na gauči, prepojiť si zariadenia, alebo či sa vám nechce investovať do PC. Tam totiž na jednej strane Xbox One je previazaný s Windows 10 a Play Anywhere vám tak umožní hrať niektoré hry aj na PC aj na Xbox One, na druhej strane takmer všetky hry budete mať aj na PC. Ak však nemáte veľmi výkonné PC alebo doň nechcete investovať, Xbox One X vám ponúkne vyššiu vizuálnu kvalitu za nižšiu cenu.

Zhrnutie

Microsoft s Xbox One X splnil to, čo sľúbil a priniesol najvýkonnejšiu konzolu doteraz s plnou 4K podporou. Síce si za ňu priplatíte, ale výkonovo je to prakticky generačný skok oproti Xbox One. Hlavne ak máte 4K TV, nemáte nad čím váhať, ponúkne vám kompletnú 4K ponuku od hier, cez videá, až po 4K bluray mechaniku. Síce nie všetky hry pôjdu v čistom 4K, ale aj tie, ktoré tam nevytiahnu, sa budú rozlíšením pohybovať blízko a na TV rozdiel nezbadáte. A ak by ste 4K TV nemali, hry sa prispôsobia aj 1080p TV, vylepšia obraz a pôjdu rýchlejšie, nahrávať sa budú rýchlejšie a to ako nové, tak aj staré. K tomu spätná kompatibilita pre Xbox 360 a pôvodný Xbox rovnako ponúka vylepšené tituly s vyšším rozlíšením.

Možno jediná škoda je, že v Xbox One X alebo aspoň v Scorpio edícii nie je rovno 2 TB disk. Cena tam zjavne nepustila a ak radi skladujete na disku veľa hier, externý disk bude vhodným doplnkom.

Vydaním Xbox One X má Microsoft refresh Xbox One hardvéru za sebou a uvidíme, ako sa teraz pustí do hier a doplnkov (napr. VR), ktoré zvýšený výkon využijú.



+ hi+end ponuka + 4K, HDR, Dolby Atmos, UHD bluray
+ masívny výkon
+ super tichý
+ malá veľkosť
+ vylepšenia aj v 1080p mode
+ všetky hry idú lepšie automaticky aj bez patchu

- zatiaľ len verzie konzoly s 1TB diskom

PETER DRAGULA

9.0



NINTENDO SWITCH

NOVÁ KONZOLA OD NINTENDA

NINTENDO

Je dosť pravdepodobné, že toto bude najdôležitejšia konzola Nintenda. Ani nie tak kvôli tomu, že by mali problémy. Ale po neúspechu Wii U a aktuálnemu trendu honby za čo najvyšším výkonom za čo najmenej peňazí musia ľudia v Nintende dokázať, že sú stále na trhu relevantní so svojím odlišným prístupom. Navyše sa pokúšajú skĺbiť tradičné konzolové hranie z gauča s hraním na cestách, avšak oproti mobilom chcú ponúknuť viac tradičné hry, na ktoré sme zvyknutí práve z veľkých TV konzol. Ako už dlho vieme, Nintendo nedokáže bojovať výkonom, aj keď ten je na pomery mobilného zariadenia veľmi slušný, tak to opäť skúša originalitou.

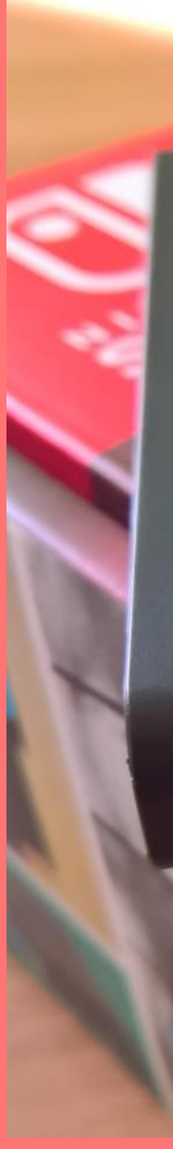
O Nintendo Switch sa toho popísalo veľa. Možno k tejto platforme už aj sami pristupujete s nadšením či predsudkami, pravda je však taká, že keď do rúk zoberiete krabicu s konzolou, ktorá je možno až nečakane malá a ľahká, tak neviete, čo je pred vami. Opatrne sa teda pustíte do rozbaľovania a zistíte, že s konzolou dostanete pomerne sparťanskú výbavu. V balení je síce všetko, čo k hraniu potrebujete, no nič viac. Dokonca ani tie manuály už nie sú, čo bývali. Nintendo bolo známe tým, že ku každej konzole pridalo doslova knihu, na ktorú padla polovica dažďového pralesa. Tu len nájdete len stručnú príručku. Taktiež tu nie je ani žiadny kód na body do My Nintendo programu, čo je divné, nakoľko napríklad Mini NES vám dalo peknú nádielku platinových bodov.

Nájdete tu ale tablet, ktorý je hlavným prvkom celej konzoly. V ňom je jej srdce a odtiaľ pochádza aj celý výkon. V balení taktiež nájdete dokovaciu stanicu, ktorá slúži len na pripojenie k TV cez HDMI, no taktiež k nej prostredníctvom USB budete môcť pripájať periférie. Nechýba ani dvojica Joy-Con ovládačov, ktoré sa pripoja po bokoch tabletu, či ich môžete používať samostatne, prípadne ich pripojíte ku Gripu a vznikne tak relatívne netradičný gamepad. K Joy-Con ovládačom tu nájdete aj pár wrist-strapov, ktoré slúžia na uchytenie na zápästí (keďže Joy-Con slúžia aj ako pohybové ovládače). Z kabeláže je v balení napájanie dokovacej stanice a tiež HDMI kábel na jej pripojenie k vašej TV obrazovke.

Nie je toho málo, no taktiež by ste možno chceli trošku viac. Napríklad Grip dodávaný v balení nedokáže nabíjať Joy-Cony a slúži len na vytvorenie gamepadu.







Taký, ktorý dokáže aj nabíjať, musíte dokúpiť (od Nintenda alebo tretej strany). Samotný tablet nabíjate buď v dokovacej stanici, alebo prostredníctvom USB-C kábla. Čo sa týka wrist-strapov, pre každý Joy-Con je určený jeden a nie je možné ich prehodiť. Aj vďaka tomu, že nezapadnú a jasne viete, že používate zlý. Ovládače sa vďaka ním držia pohodlnejšie a na zadnú stranu pridávajú L a R tlačidlá. A rovnako ako všetko na Switchi aj tieto jednoducho pripojíte tak, že ich zasuniete do koľajničiek.

Switch má vlastne trojicu rôznych tvárí, ktoré vidíte už pri vybalení z krabice a tomu je prispôsobené všetko na konzole. Dokážete ju využívať ako handheld, vtedy jednoducho k tabletu pripojíte Joy-Con ovládače. Môžete ju využívať ako tablet, vtedy zo zadnej strany tabletu vysuniete stojan a postavíte tablet na ňom, pričom ovládače máte v rukách. No a potom môžete konzolu zasunúť do doku. Tam nie sú žiadne koľajničky, aj tak vás ale tablet pekne navedie, aby ste ho pripojili presne. Nie je tam však zakotvený pevne, no pohodlne sa vyberá. Výhodou je, že prechod je okamžitý. Keď tablet vyberáte z doku, snáď ani nie do sekundy už máte obraz z TV na displeji.

Dokovacia stanica je z väčšej časti len plastová krabička. V jej vnútri nájdete USB-C port na napájanie, HDMI port a USB 3.0 post. Ďalšie dva USB 2.0 porty sú z vonkajšej strany vľavo. Šírka stanice je necelých 17 cm, hrúbka 5 cm a výška zhruba 10. Jednoducho sa prenáša aj vďaka nízkej hmotnosti. Tablet má rozmery 23.9 cm × 10.2 cm × 1.4 cm už aj s pripojenými Joy-Con ovládačmi po stranách, pričom takto váži bezmála 300 gramov, takže je na tom ako malé tradičné tablety. S pripojenými ovládačmi je dokonca veľmi pohodlný a Nintendo dobre zvládlo ergonómiu, aj keď nejaké výhrady voči ovládacím prvkom mám, no k tomu neskôr.

Hlavným prvkom tabletu je 6,2 palcový displej s rozlíšením 1280 × 720 a 237ppi. Rozlíšenie už dnes nie je žiadny zázrak, no inak treba povedať, že je displej naozaj parádny a hrá sa na ňom veľmi dobre, farby sú skvelé. Menším problémom môže byť hranie na slnečnom svetle.







Dnes bol krásny deň a displej je lesklý, takže sa v ňom svetlo odráža. Displej navyše podporuje multitouch na 10 bodoch naraz. Dotykové ovládanie zatiaľ využijete len v jednej hre ušitej na mieru (Voez), ale s tabletom/handheldom v rukách je ovládanie systému najpohodlnejšie práve takto a poteší skvelá responzívnosť. Pri hraní na TV konzola vysiela 1080p signál.

Pod displejom nájdete dvojicu reproduktorov, ktoré na pomery tabletu podávajú slušné výkony. Zo spodnej strany nájdete USB-C port na nabíjanie, po stranách sú už toľko spomínané koľajničky. Na zadnej strane je umiestnený spomínaný stojan a pod nim je skrytý slot pre pamäťové karty micro SD, pričom konzola ich podporuje až do kapacity 2TB. Pripojenie karty je takmer okamžité. Pamäťovku budete potrebovať najmä vtedy, ak plánujete veľa digitálnych hier. My sme mali v konzole naraz Shovel Knight: Spectre of Torment, Zeldu, 1-2 Switch, Snipperclips, FAST RMX, I am Setsuna a Super Bomberman R a aj tak nám zostalo ešte 5,5 GB voľného miesta z 32 GB kapacity. Na hornej hrane nájdete tlačidlo na vypnutie/zapnutie, ovládanie hlasitosti, v strede je mriežka aktívneho chladenia, port na 3,5 mm jack a na pravej strane tejto hrany je slot pre Switch cartridge.

Už trošku zaujímavejšie pôsobia ovládacie prvky na Joy-Con ovládačoch, kde nájdete aj nejaké novinky. Nájdete tu asymetrické analógy, ktoré tiež fungujú ako tlačidlá. D-Pad na ľavom ovládači je rozdelený, nie celý. Osobne preferujem celý, ale to je len otázka zvyku. Pod ním je tlačidlo na obrázky (a neskôr cez update aj videá). Hore je tlačidlo „-", ktoré slúži ako obligátny „Select". Pravý ovládač obsahuje analóg, ABXY tlačidlá, „Home" tlačidlo na návrat do menu a vyvolanie rýchleho menu. Hore je „+" tlačidlo fungujúce ako Štart a dole IR senzor, ktorý využijú niektoré hry. Tento ovládač má tiež zabudovanú NFC čítačku a podporuje tak amiibo. Na zadnej strane oboch ovládačov nájdete zadné tlačidlá. ZR a ZL sú veľké, dobre padnú na ukazovák aj prostredník, no R a L sú pomerne úzke a chvíľku si budete musieť zvykať na to, aby ste ich dobre stlačili, či nestlačili naraz s ZR/ZL.



Celkovo je ale užívateľská prívetivosť na výbornej úrovni, taktiež pohodlie pri hraní v handheldovom režime. Trošku horšie je to so samotnými Joy-Conmi. Naozaj sa hodí zastrčiť ich do Gripu. Ak hra vyžaduje len jeden (napríklad 1 -2 Switch či iná multiplayerovka), je cítiť, že je to len polovica ovládača. Je to trošku malé, zvlášť pre väčšie ruky. S Joy-Conmi sa navyše prejavil ešte jeden problém, a to je pokles kvality pripojenia, keď hráte na TV. Na niekoľko metrov fungujú oba dobre bez prekážky. Horšie je, ak je medzi vami a konzolou prekážka, vtedy signál môže vypadávať a čím ste ďalej, tým viac. Ľavý ovládač pritom tieto problémy trápia o niečo viac a s prekážkou sa pripojenie stráca už pri nejakých 4 metroch.

To najzaujímavejšie však skrývajú Joy-Con ovládače vo svojom vnútri, aj keď je to tak trošku chyták, lebo využiť takúto funkciu zmysluplne môže byť náročné. Hovoria tomu HD rumble a je to vlastne spätná väzba. Nie však taká, akú poznáte z iných ovládačov. Tu sú vibrácie presnejšie, až neuveriteľne detailné a v celom ovládači. Sú na tom založené minihry v 1-2 Switch a môžete napríklad veľmi presne cítiť počet guľôčok v krabičke, ktoré predstavuje Joy-Con. Je to naozaj zaujímavá funkcia a príjemne vás zaskočí, no uvidíme, ako sa s ňou popasujú ďalšie štúdiá v iných hrách.

Switch potrebuje Day 1 update. S konzolou sa dá hrať aj bez neho, no sprístupní vám niektoré základné funkcie a najmä pripojenie online. Aj s mojim pomalým DSL internetom bol update stiahnutý a aplikovaný za nejaké 3 minúty, čo sa nedá porovnať s tým pôrodom pri vydaní Wii U. Na launch to bolo až prekvapivo hladké. Systém samotný vás potom prevedie základným nastavením, predstaví vám ovládače a niektoré základné funkcie. Do základného menu sa dostávate ale veľmi rýchlo. Je prekvapivo čisté a minimalistické, no na druhej strane prehľadné a jednoducho sa v ňom orientujete.

V strede sú dva riadky. Vrchný s veľkými ikonami predstavuje hry a aplikácie. Bohužiaľ, zatiaľ nie je možnosť vytvárať priečinky. Spodný má novinky, eShop, nastavenia všetkého možného, album obrázkov a vypnutie.

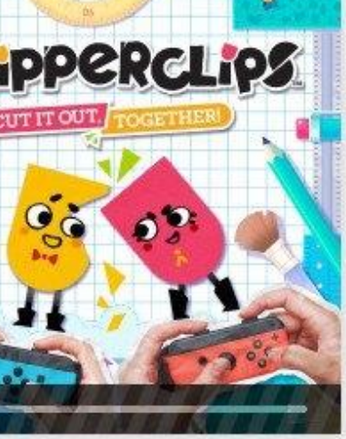


V ľavom dolnom rohu vidíte aktuálny režim konzoly, v ľavom hornom zas profil. V pravom hornom rohu je čas, pripojenie a batéria. Ku konzole môžete pripojiť svoj stávajúci Nintendo účet, ktorý vám tiež prenesie prípadný kredit. Ten si tu prepojíte s profilom a potom môžete pristupovať k eShopu a podobne.

Nintendo zaujímavo pristupuje k profilom. V menu je síce jeden prihlásený, ale profil si tiež vyberáte pri každom spustení aplikácie. Môžete tu tak mať niekoľko profilov, na niektoré nastavenú veľmi inteligentnú rodičovskú ochranu, ak patrí vášmu dieťaťu. Môžete mu nastaviť obmedzenia na hry či časový limit a sledovať dodržiavanie v mobilnej aplikácii. Dôležité ale je, že Switch je už region-free konzola a takto si dokážete jednoducho vytvoriť alternatívne profily z iných regiónov a dostať sa napríklad pohodlne k obsahu japonského eShopu. Len si pri jeho spustení jednoducho zvolíte svoj japonský účet.

Systém je rýchly a plynulý, no máme ho len deň. Čas ukáže, či ho viac hier a aplikácií spomalí. Zvlášť tie aplikácie, keďže zatiaľ tu nie sú žiadne. Dokonca ani prehliadač, čo rozhodne zamrzí. Chýbajú tu ale drobnosti, napríklad aktuálna rýchlosť sťahovania hier, už spomínané priečinky, viaceré témy a pozadia a podobne. A čo je asi najhoršie, vrátili sa Friend kódy, čo je vec, o ktorej som dúfal, že ju už nikdy neuvidím. Je tu niekoľko možností, ako si pridať priateľov. Môžete si ich pridať z lokálnych účtov, spomedzi posledných hráčov, na ktorých ste narazili online a hlavne podľa unikátnych 16-miestnych kódov. Ak si teda chcete niekoho pridať, musíte mu dať váš kód a on vám svoj. Nintendo už prisľúbilo, že pridá aj normálne možnosti a snáď čo najskôr. Osobne mi tu ale chýba aj Miiverse, kde mala každá hra svoju komunitu.

Vyššie som spomenul aktívne chladenie. To je niečo, čo vás pri tablete možno trošku prekvapí, no Nintendo to zvládlo dobre. Chladenie jemne cítiť, keď naň priložíte prsty, no nepočuť ho. A čo je najdôležitejšie, ani po niekoľkých hodinách hrania sa Switch neprehrieva. Také skvelé to už ale nie je s batériou, ktorá vydrží od 2,5 do 6 hodín, v závislosti od záťaže a hry, ktorú hráte.









Asi vás ale zaujíma hlavne Zelda. Podľa nastavení sa v nej dokážete dostať na nejaké 3 hodiny. Ak máte všetko zapnuté a jas na maximum, je to ešte o niečo menej. Ak zvolíte šetriace nastavenia, vydrží batéria aj pri Zelde dlhšie. V ostatných hrách z batérie tiež dostanete viac. Počas hrania hry dokážete za zhruba hodinu nabiť asi polovicu batérie, čo nie je zlé.

To najdôležitejšie sú ale v prípade každej konzoly hry. A tu Switch nevystupuje až tak suverénne ako v prípade nových nápadov. Launch katalóg nie je až taký malý, ako by ste si mysleli. Je tu naozaj viac hier, no otázne je, čo z nich zaujme. Zelda sa javí byť jednou z najlepších hier všetkých čias a je to veľké lákadlo, no okrem toho je teraz dostupných niekoľko portov z PC a iných konzol, párty kolekcia 1-2 Switch bez dlhšej trvanlivosti a drobné hry, ako napríklad Voez. Jediným ďalším vážnym adeptom je futuristický racing FAST RMX. Svoje kvality má aj Super Bomberman R, ten ich ale potápa prestrelenou cenou. Ďalšie hry sú za rohom a uvidíme, ako sa uchytia, či budú exkluzívne alebo multiplatformy.

V balení ho síce nezískate, no my sme na recenziu dostali k dispozícii aj bezdrôtový Pro Controller, čo je alternatíva pre tých, ktorí pred Joy-Con ovládačmi radšej uprednostnia tie viac tradičné. S konzolou je spárovaný hneď, v jeho balení nájdete aj USB-C kábel na nabíjanie a pripojenie k dokovacej stanici. Je zrejmé, že Nintendo pri jeho tvorbe vychádzalo z Xbox gamepadu a to je len dobre. Ergonómiou je na tom fajn, taktiež vyvážením a váhou. Transparentný plast mi ale osobne nie je po chuti. To je vec, ktorá patrí do roku 2000. Ovládač však nemá plnohodnotné triggery a poznajú len dve polohy – on/off. Veľkou výhodou je, že aj tento ovládač nakoniec viete jednoducho cez Bluetooth pripojiť k PC a hrať s ním, pokojne aj na Steame. Je to otázka pár sekúnd.

Je to odvážna stávka na neistého koňa. Nintendu treba držať palce. Jeho Switch je malé zariadenie s obrovským potenciálom, ktoré umožňuje vziať tradičné hranie so sebou pohodlne na cesty a k tomu pridáva aj zaujímavé a svieže nápady a novinky. Hardvér má svoje problémy, no v zásade je na tom veľmi dobre a ukazuje, kadiaľ by mohla viesť cesta. Navyše z toho smrdí tá klasická konzolovosť minulosti – vložím a hrám niečo, čo nikde inde nie je. Uvidíme, či tú unikátnosť a potenciál dokážu využiť hry, koľko ich vyjde a aké budú. Dôležitá bude pestrá a stabilná ponuka a teraz je na Nintende, aby sa o ňu postaralo so svojimi partnermi. Bez toho to síce opäť môže byť unikátne, no bez masového úspechu.

Matúš Štrba




NINTENDO
SWITCH™



OCULUS RIFT + TOUCH

KVALITNÁ VIRTUÁLNA REALITA

OCULUS

PETER DRAGULA

Oculus minulý rok otvoril ponuku zariadení virtuálnej reality vydaním Oculus Rift headsetu, aby ju na konci roka uzavrel doplnením Oculus Touch ovládačov a ponúkol tak kompletný zážitok. Popritom vyšlo aj množstvo hier a aplikácii využívajúcich VR a môžeme si teda spraviť lepší prehľad o ponuke, možnostiach a aj ovládaní Oculusu.

Oculus bol pôvodne hnacím motorom novej vlny virtuálnej reality, ktorá mala posledných 20 rokov pauzu. V minulom storočí boli prvé, neohrabané pokusy o virtuálku, kde masívne okuliare dosahovali rozlíšenie 320x200 pixelov, boli drahé a nevyužiteľné (pamätám sa, ako som v Brne na Invexe skúšal cestu Roverom po Marse - voxely, pixely ako päsť a 256 farieb). Teraz sa však vďaka technológiám VR headsety zhmotnili do reálne použiteľných produktov. Nie je to ešte dokonalé, ale je to už tu a plne použiteľné. Oculus v tom nie je sám, ale hlavne vďaka nemu tu máme aj ďalšie PC headsety, jeden konzolový headset a veľa mobilných verzii. Samozrejme, všetko má svoju cenu.

Konkrétne v USA si teraz za komplet Oculus aj s Touch ovládačmi predajcovia pýtajú prijateľnejších 598 dolárov. Nedávno totiž zlacneli o 200 dolárov - znížila sa ako cena Riftu, tak aj z Touch ovládačov. Nie je to vôbec zlá suma, ale len v Amerike. Naše obchody sú stále s cenami príliš vysoko, pričom samotný Rift stále kúpite až od 640 eur a Touch ovládače od 280 eur. Spolu je to cez 900 eur, čo je už príliš vysoká cena. Približne rovnako stojí aj konkurenčný HTC Vive.

Balenie a inštalácia

Oculus vám príde zabalený v luxusnom balení, v ktorom ho môžete ďalej prenášať, alebo kam ho môžete odkladať, ak ho aktuálne nepoužívate. Okrem okuliarov máte pribalený jeden senzor potrebný na detegovanie polohy, malý diaľkový ovládač len pre základné klikanie. Je tu aj wifi adaptér pre Xbox One gamepad, ktorý je rovnako dodávaný spolu s Oculusom. Doplnené sú aj kvalitné slúchadlá, ktoré sa dajú odobrať z headsetu, ak chcete použiť svoje slúchadlá.

To bolo pôvodné balenie Oculusu, teraz je k tomu už priam potrebné dokúpiť aj nové motion ovládače, ktoré virtuálnu realitu robia kompletnou. Touch ovládače sú v samostatnom balení, tiež majú jeden senzor, ktorý bude dopĺňať pôvodný pre presnú lokalizáciu ako Oculusu, tak aj ovládačov. Ovládače sú dva, fungujú na AAA batérie, v každom je jedna a o výdrž sa nemusíte báť. Ako doplnok k Touch ovládačom pridáva Oculus do balenia aj Guitar Hero connect, ktorý prilepíte na gitaru a zasuniete do neho jeden Touch ovládač pre pohodlné ovládanie.









Inštalácia je jednoduchá, softvér všetko nainštaluje bez problémov, vy len musíte nájsť dva USB 3.0 porty na dva senzory a jeden na okuliare, ktoré zároveň potrebujú aj HDMI port. Obšírnejšia je už samotná konfigurácia zariadenia, kde si musíte nastaviť senzory do vzdialenosti meter od seba a následne Touch ovládačmi vytvoriť zónu okolo vás. Je ideálne mať aspoň 2x3 metre priestoru pre voľnejší pohyb. Zmestíte sa aj na menšiu plochu, ale môže sa vám ľahko stať, že budete udierať do stola alebo okolitého nábytku. Na bezpečný pohyb si vytvoríte aj zónu, ktorú ak prekročíte, zobrazí sa vám mriežka ako upozornenie.

Pohodlie

Samotné pohodlie pri používaní Oculusu je dostatočné a veľmi dobré. Popruhy si môžete suchým zipsom pritiahnuť na bokoch a aj na vrchu hlavy. Dobre to funguje ako pre dospelých, tak aj pre deti, a to aj vďaka manuálnej možnosti nastavenia vzdialenosti šošoviek. Kábel je mäkký a výrazne neťahá, ak sa do neho pri prípadnom pohybe nezamotáte. Možno malý detail, ktorý by sa mohol doriešiť vo výrobe, je otvor na nos - ak máte menší nos, môže vám tadiaľ svietiť svetlo a rušiť vás. Dá sa to prípadne vypchať ďalšou penou, alebo nehrať pri príliš veľkom svetle. Svetlo sa totiž odráža do šošoviek a ruší vám čistý pohľad.

Okuliare sú dosť veľké aj na použitie so štandardnými dioptrickými okuliarmi, ale tie nesmú byť príliš široké lebo sa vám nezmestia do púzdra a nesmú byť príliš vpredu, aby sa nedotýkali šošoviek Oculusu. Môžete si ich totiž poškriabať a potom veľa šťastia so zháňaním náhradných šošoviek alebo s opravou. Rovnako pri čistení je ideálne používať len handričku na šošovky alebo okuliare. Ak si headset dobre vyčistíte, pritiahnete a nastavíte (aj pohybom hore a dole sa vám mení uhol a čistota obrazu), získate čistý ostrý obraz a máte veľmi dobrý zážitok z virtuálnej reality.

Headset nie je ťažký a vydržíte hrať aj hodinu - dve, samozrejme, za predpokladu, že vás z toho nebudú bolieť oči alebo hlava. Tam záleží na tom, akí ste citliví a aj akú hru hráte. Niektoré neoptimalizované hry sú totiž mučiarne pre mozog. Hry sa musia správať prirodzene vzhľadom na pohyb hlavy, musia byť

dotiahnuté, mať vysoký framerate. Aj preto, aby nezaťažovali hlavu, firmy vo FPS hrách radšej používajú na pohyb postavy teleport .

Možnosti

S Oculusom môžete hrať na stoličke za stolom alebo postavení v priestore. Ak nemáte Touch ovládače a ďalší senzor, stôl je ideálny, ak však už máte Touch ovládače a senzor, už sa môžete roztiahnuť do priestoru na spomínané dva-tri metre. Ak si dokúpite ďalší senzor, môžete prostredie ešte rozšíriť. Samozrejme, za predpokladu, že máte dostatok miesta. Osobne by som povedal, že dvojsenzorový systém je primeraný, len je vždy potrebné odsunúť sa ďalej od stola a až potom spustiť hru. Väčšina hier si totiž deteguje vašu nulovú pozíciu pri spustení a to aj s výškou. Takže sa rozhodnite, či budete sedieť, alebo stáť. Pri niektorých hrách stačí sedieť, pre niektoré je lepší voľnejší pohyb.

Z technických detailov má Rift kvalitný 2160x1200 displej, ktorý sa delí na dve časti - pre každé oko polovica. Funguje na prijateľných 90 Hz, ktoré sú potrebné na virtuálnu realitu. Danú frekvenciu však musia zvládať aj hry, a preto musia byť dobre optimalizované a treba mať aspoň kartu GTX 970 a i5 procesor. Osobne to mám a nestretol som sa s problémami so sekaním. Čo však hry automaticky spravia, ak máte nižšiu konfiguráciu a potrebujú viac výkonu, je zníženie rozlíšenia. To bolo na niektorých náročnejších hrách aj badateľné.

Samotné rozlíšenie displeja je na prvú generáciu viac ako dobré. VR má najkvalitnejší displej z aktuálnych headsetov. Pixely má blízko seba, no keď sa pozorne zahľadíte, všimnete si iba tenkú sieťku na obrazovke, ktorú však po chvíli prestanete vnímať. Uvidíme, kedy autori spravia 4K verziu, tá by mohla byť úplne ideálna. Čo ešte aktuálne VR a ani Oculus neriešia, je obmedzený uhol pohľadu. Bežný výhľad je síce dostatočný, no ak sa očami zahľadíte do strán, už vidíte čierne plochy.

Odozva je bezproblémová, či už pri pohybe hlavy alebo pri ovládaní, prakticky splýva a necítite, že by bolo niečo oneskorené. Aj preto musí ísť hra pri 90 fps. Občasné





seknutie v hrách nie je problém, ale ak snímkovanie klesne, už vás môže rozbolieť hlava, alebo vám bude zle. Ja som cítil tlaky na hlavu hlavne pri tituloch, kde nebol synchronizovaný pohyb hlavy a pohľadu. Napríklad Minecraft má ako otáčanie hlavou, tak aj otáčanie gamepadom. Ak použijete oba typu pohybu, mozog sa v tom nevie zorientovať.

Niektoré hry však nepotrebujú žiadne ovládače a všetko koordinujete pohľadom - ak sa na niečo dlhšie zahľadíte, aktivuje sa to. Iné prísne dbajú na snímanie pohybov ruky, ktorou musíte stláčať alebo púšťať podľa činnosti, ktorú vykonávate. V tomto sú ovládače veľmi dobre navrhnuté. Každý má páčku a dve tlačidla navrchu, dve tlačidlá okolo rúčky, ktoré zachytávajú ako máte stlačenú ruku. Je to veľmi dobré, ale k dokonalosti by to ešte chcelo vzdialenostné senzory na detegovanie presných pohybov prstov.

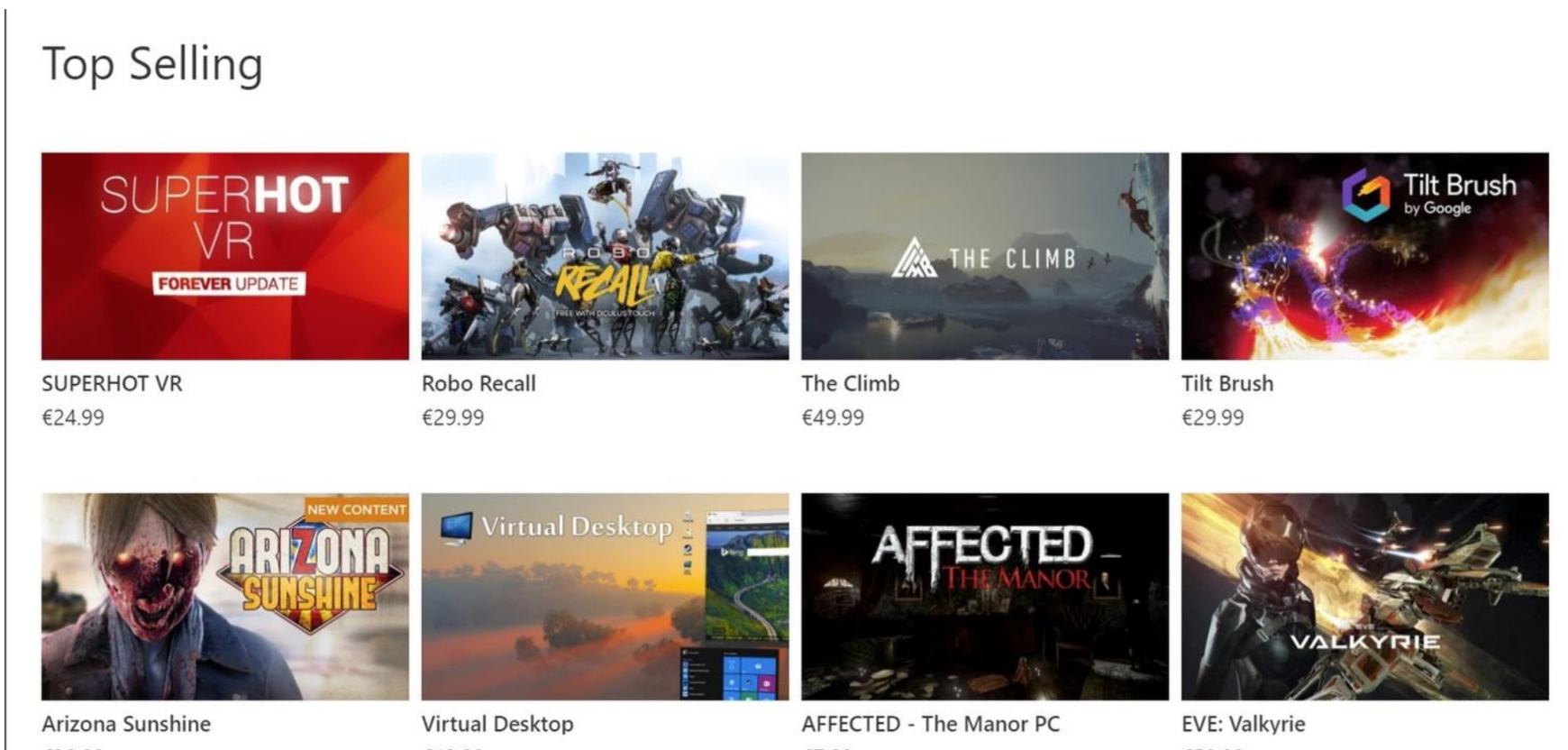
Hry a aplikácie

Oculus má za rok už peknú zbierku aplikácii, ktoré môžete sťahovať rovno z Oculus store, ktorý je zapracovaný v základnej aplikácii. Nepotrebuje tak Steam, ale aj tam nájdete ďalšie hry, ktoré Oculus vo svojom obchode nemá. Oculus má pri každej položke vyznačený komfort, typy ovládania a, samozrejme, aj cenu. Veľa položiek je aj zadarmo, ale za tie kvalitnejšie si zaplatíte. Ceny sú väčšinou od 5 do 20 dolárov, občas pri masívnejších veciach 30-40 dolárov. Hry však nemusíte spúšťať len z obchodu, ale aj štandardne z PC, ktoré si aktivuje Oculus samé.

Ak budete skúšať VR prvýkrát, o obsah sa nemusíte sa báť. Veľmi veľa základných vecí je zadarmo a virtuálku s nimi pekne spoznáte. Samotný Oculus má Oculus First Contact a Dreamdeck aplikácie, ktoré vás zoznámia s milým robotom, ukážu možnosti VR a predvedú aj rôzne virtuálne prostredia. Podobne na Steame je The Lab od Valve, ktorý vás vtiahne do Aperture firmy a ponúkne sériu minihier. Pridala sa aj Nvidia s VR Funhouse, čo je pekne spracovaný zábavný park zameraný na využitie fyziky. Sú to veľmi pekné veci na predvedenie možností VR.

Je tu aj veľká ponuka VR prehrávačov s VR videami alebo fotkami, 3D scény, prekvapivo veľa je VR rozprávok, kde sa pozeráte na príbeh, uprostred ktorého ste. Je tu napríklad aj Xbox VR, ktorý vám spustí Xbox na veľkom plátne v prostredí, podobne nájdete aplikácie na virtuálny desktop. Veľká škoda, že virtuálny desktop je len ako platená aplikácia a nie je priamo zapracovaný v Oculus ponuke. Navyše Oculus nemá priamo integrovaný internetový browser.

Vo väčších hrách je podpora zatiaľ len občasná, ale vo VR si užijete napríklad Project Cars, Dirt Rally, WarThunder, ale nie sú to najlepšie tituly pre Oculus. Najlepšie sú presne určené a vyvinuté veci pre VR. Špeciálne Epic je v tomto veľmi dobrý a ukázal to na Bullet Train deme a najnovšie vydal Robo Recall, už plnú hru v meste nepriateľských robotov. Veľmi dobre dokázala zachytiť streľbu a akciu. V behačkách je veľmi dobré Lucky's Tale, ktoré je prakticky arkádovkou vo virtuálnej realite alebo adventúra Edge of Nowhere, VR sci-fi vesmírna akcia Eve: Valkyrie, stratégie pekne prezentoval Airmech, lezenie na skaly jedinečne spracoval Crytek v titule The Climb. Zaujímavá je aj Monzo VR, viac aplikácia ako hra, v ktorej skladáte modely lietadiel, áut a zbraní a aj si ich maľujete a vyskúšate.





Celkovo je ponuka pestrá, ale stále chýba niečo veľké, niečo ako bol film Avatar pre 3D. Ale možno je to aj dobre, keďže Avatar vytvoril 3D bublinu, ktorá postupne spľasla. VR ide síce dopredu pomaly, bez veľkého ťahúňa, ale ukazuje, že dokáže expandovať a posúvať sa vpred. Vytvorí si tak reálne publikum a vývojársku komunitu, nielen príležitostných hráčov a firmy, ktoré sa na tom chcú rýchlo nabaliť. Budúcnosť síce VR nemá istú, ale potenciál tam je veľký. Len ceny musia byť prijateľnejšie.

Oculus Rift ponúka veľmi kvalitné zariadenie pre virtuálnu realitu. Najkvalitnejšie na trhu. HTC Vive síce bolo vpredu vďaka voľnému pohybu, ale Oculus to už dohnal a ponuka je veľmi vyrovnaná. Oculus poskytuje kvalitný displej a dobrý zvuk - aj keď to má svoju cenu. Čo sa týka samotných hier a aplikácií, pribúdajú veľmi rýchlym tempom a určite sa na obsah nedá sťažovať. Možno stále chýba killer titul, ktorý by prilákal masy, ale ak vás to až tak netrápi, užijete si virtuálnu realitu aj bez neho.

Oculus a Oculus Touch nám na test zapožičali Madfinger games.

+ kvalitné vyhotovenie každého zariadenia
+ veľmi dobrý displej
+ elegantne vyriešené pohybové ovládače
+ veľká ponuka softvéru

- stále chýba killer titul alebo mega aplikácia
- cítite sa obmedzení priestorom, najradšej by ste vyšli do virtuálneho sveta
- cena je u nás stále vysoká





ZOSTAVY



AKÝ MIKROFÓN PRE STREAMEROV?

Inklinujete k streamingu, alebo chcete byť youtuber, prípadne niekto z vašich blízkych? Môžete ho na Vianoce obdarovať vhodným mikrofónom aj s príslušenstvom. Vybrali sme pre vás niekoľko zaujímavý kúskov.

V tejto oblasti streamingu veľmi dobre ide Blue Microphones značka, ktorá má zastúpenie v rôznych cenových kategóriách a vo všetkých je najlepšia.

Lewitz - C100usb set - 60 eur

Začnime lacnejšou, ale kompletnou zostavou s kondenzátorovým mikrofónom Lewitz, ku ktorému máte rovno filter a držiak. Je to však nižšia kategória, s nižšou citlivosťou mikrofónu, a teda nahráva potichšie. To spôsobí, že keď následne zvýšite v streame alebo nahrávke hlasitosť, môžete počuť šumenie.



Blue Snowball Gloss BK - 69 eur

V tejto lacnejšej sfére však skôr odporúčame Snowball mikrofón od Blue Microphones, ktorý má na svoju cenu veľmi kvalitné zachytávanie zvuku a v cene pridaný aj jednoduchý podstavec.

Pre kvalitnejší zvuk si k nemu ešte dokúpte pop filter za 15 eur a získate zostavu na komentovanie streamov v decentnej kvalite.



Rode NT-USB - 139 eur

Ak prejdeme do vyššej cenovej kategórie, tu je už snímanie zvuku ideálne pre kvalitné streamovanie. Je tam napríklad Rode NT mikrofón rovno aj s pridanou sieťkou a podstavcom. Má aj nastavenia hlasitosti a výstup na headset.



Blue Yeti - 149 eur

V tejto kategórii je aj najlepší mikrofón pre streamovanie - Blue Yeti. Chvália si ho všetci streameri a vyhráva prvé miesta medzi najlepšími mikrofónmi v tejto oblasti. Má veľmi dobrý pomer ceny a výkonu a hlavne kvalitný zvuk.

Blue Yeti je v balení rovno so stojanom, ale je vhodné si doplniť aj pop filter. Rovnako si do neho môžete rovno zapojiť headset pre počúvanie zvuku bez oneskorenia.



Blue Yeti Pro - 249 eur

Nakoniec, ak by ste so zvukom chceli ísť ešte o level vyššie, je tu ešte novšia Pro verzia Yetiho so 192kHz 24-bitovým nahrávaním a profesionálnymi možnosťami. Je to však už kategória, ktorú nevyhnutne v streamingu nepotrebujete, možno jedine, ak by ste chceli do streamu aj spievať.

Nakoniec ešte z doplnkov, ak by ste nechceli mať mikrofón položený na stole (prenáša otrasy) je tam možnosť dokúpiť ohybný držiak napríklad Rode za 70 eur. K tomu ešte potrebujete aj protivibračný držiak, buď lacnejší Soundking EE 201 za 10 eur, alebo kvalitný Blue Radius II za 79 eur.



Nezabudnite na headset, ktorý je pri streamingu vhodný. Tam už môžete použiť aj ľubovolné herné headsety, alebo sa tiež pozrieť po štúdiových alebo hifi slúchadlách.



AKÝ 4K TV S HDR
PRE XBOX ONE X ALEBO PS4 PRO?

4K označenie už začína v TV oddeleniach elektro predajní dominovať, ale aký 4K TV si vybrať? Čo je dôležité pre hranie a konzoly? (minulý rok)

4K + HDR

Ak budete kupovať 4K TV, rovno sledujte, aby malo HDR, najlepšie kvalitné HDR, ale ak nemáte rozpočet, tak aspoň základné HDR. Ale to nie je všetko, najdôležitejšie pre hranie je odozva TV, tam je dôležité, aby bola čo najnižšia a obraz sa zobrazil hneď (ideálne okolo 20 ms). V starších modeloch býval lag aj 150ms, ale modely z roku 2017 kvalitných značiek sú poväčšine s odozvou aj s HDR v norme.

Pri HDR sledujte svietivosť. Tá je rôzna, pri low-end je to pod 500 nitov, pri kvalitnejších modeloch okolo 500-1000, nad 1000 už sú hi-endy v tejto oblasti. Vysoká HDR svietivosť síce je dobrá vec a pekne to zintenzívni svetlo v scéne, ale neberte to ako rozhodujúci údaj o TV.



Standard Dynamic Range



High Dynamic Range

Uhlopriečka

Druhá dôležitá voľba je veľkosť uhlopriečky, tú si síce zvolíte podľa miesta, alebo financií, ale pri 4K je vhodné ísť aspoň od 47 palcov vyššie, aby vám pri vzdialenosti okolo 3 metrov zbytočne nezanikli detaily. Na 4 metre by som už volil okolo 55 palcov a viac. Čím väčšia uhlopriečka, tým vás dokáže viac pohltiť.

Funkcie

Možno už vedľajšou možnosťou pre TV sú funkcie, ale dôležité je pre vás hlavne HDMI 2.0a podpora, prípadne 2.0b, alebo 2.1. Od 2.0a je natívne podporované HDR a rovnako je dobré sledovať frekvenciu obrazovky. Frekvencia väčšinou nehrá úlohu, či už má 200Hz, 500Hz, 500000 Hz, je to jedno, lebo to sú frekvencie pre vytváranie telenovelových efektov, kde sa dopočítavajú frejmy medzi frejmy, to vám dokáže pokaziť ako TV filmy, tak aj hry a tam aj vytvoriť lagy.

Ceny

Cenovo idú TV od 500 eur, kde kúpite už decentné 4K so slabším HDR. Reálne, ak chcete kvalitu, tak od 700 do 1500 eur je dobrý pomer ceny a výkonu. Ak by ste chceli investovať viac, od tých 1900 je už vyššia kvalita aj s OLED.

Ponuka TV

Ak budete kupovať TV, ideálne kupovať tohtoročný model. Sú rýchlejšie, s lepšou odozvou a technológiami, možno mierne drahšie, ak by ste kupovali výpredajový minuloročný model, ale TV nekupujete na rok. Ak pozriete vybraný model na heureke, vidíte odkedy sa mu začali sledovať ceny

SAMSUNG

UE49MU8002 - UE55MU8002 - 1000-1500 eur

8000 séria Samsungu je niečo, po čom by ste sa mali pozrieť, ak chcete kvalitnú strednú triedu za rozumnú cenu. Séria má veľmi dobrú rýchlosť systému, kvalitný obraz, dobrú 24ms odozvu a decentný, stredne kvalitný HDR1000 (HDR10), ktorý nastavíte aj na všetky HDMI vstupy. TV ponúkne všetko, čo by ste k hraniu potrebovali. Parádne sú však farby, kde v testoch predbieha aj OLED.

Ak by ste chceli zakrivený TV, 9000 séria ponúkne to isté, len so zakrivenou obrazovkou a približne plus 200 euro naviac.



UE43MU6172 - UE55MU6452 - 500-900 eur



Ak by ste chceli niečo lacnejšie, najnižšia trieda Samsungov s 4K a HDR vám ponúkne rovnako kvalitné farby, ale menej intenzívne HDR. Ak máte obmedzený rozpočet a veľmi vám nejde o super žiarivé HDR, nie je to zlá voľba.

Q7F 49" - 75" - 1600 - 4500 eur

Samsung teraz výrazne tlačí hi-endovú QLED sériu, čo nie je OLED ako sa môže zdať, ale vylepšené quantum dot LCD displeje s väčšími uhlami sledovania, ktoré ponúknu veľmi kvalitný obraz, vysoký kontrast a verné farby vďaka wider color gamut. Rovnako aj lepšie HDR, ktoré je kvalitnejšie ako na 8000 sérii. Lag ostáva na 24ms.

Je to kvalitou obrazu o kategóriu vyššie ako 8000 séria. Samsungy majú svoj Tizen systém, a teda je tam menej aplikácií, ale všetko dôležité tam nájdete - teda Netflix, YouTube a HBO Go a naše lokálne digitalné systémy, plus aj Steam link.

Sony



KD-55XE9005 - KD-49XE9005 - 1400-1500 eur

V rovnakej kategórii ako 8000 séria Samsungov je 9000 séria Sony, ale ponúka kvalitnejšie HDR a LED local dimming so 48 bodmi, a teda bude lepšie rozložené a lokalizované. Pridáva síce vyššiu, ale stále decentnú 31ms odozvu. Farby nemá až také dobré ako Samsung, ale má však Android, ak by ste na TV chceli množstvo aplikácií, alebo malé hry priamo na TV.

Sony ZD9 - 65" - 75" - 4500 - 5700 eur



Sony vo svojom hi-ende ponúka 1800 nitov pre HDR. Pri tomto TV sa testy nedohodli, aký má input lag, niektoré uvádzajú 24ms, iné 42ms. Zdá sa, že tu sú 1080p módy spomalené, ale ak idete v 4K, je to rýchlejšie. V každom prípade, ak vám ide o kvalitné HDR bez OLED, ZD9 vám to ponúkne. Má však menšie uhly sledovania a na svoju cenu slabší zvuk.

Ak by ste chceli ísť do OLED, Sony tam má KD-55A1, ale s ešte vyššou 30-50ms odozvou. Je zvláštne, ako Sony stúplo s odozvou, pred pár rokmi v tom boli medzi najlepšími. Teraz akoby sa zamerali na svietivosť HDR.

LG

UJ séria - 500 - 800 eur

LG má v nižšej triede kvalitné a obľúbené modely, aj keď samozrejme len so slabším HDR, ale kvalitnými farbami. Ale čo je dôležité LG v UJ sérii majú extra nízke input lagy len okolo 16ms. LG má TV svoj už štandardný WebOS. Celkovo sú tieto lacnejšie LG veľmi dobrým kompromisom ceny a kvality.

LG B7 OLED 55" - 65" - 1900 - 3200 eur



Ak máte peniaze, LG má teraz parádny OLED na hranie v tohtoročnom modeli s nižším 21ms input lagom a vyššou svietivosťou pre HDR na 750 nitoch. Je to veľmi pôsobivý TV s najlepším obrazom na trhu. Plus v oblasti zvuku podporuje aj Dolby Atmos, ktorý majú zapracované Xboxy.

Panasonic

EX700 - 500-1500 eur

Panasonic má svoju strednú triedu s rýchlym input lagom a to 21ms a to aj v cinema a true cinema módoch, ale zase HDR je slabé a má svietivosť len 344 nitov, ani kontrast nie je veľmi dobrý, na druhej strane to vyvažujú kvalitné wide colour gamut farby. Možno škoda, že si tu Panasonic odkladá kvalitnejšie technológie na vyššie série.

EZ952 - 55- 65" - 2800-5000 eur



Ak máte peniaze a chcete najvyššiu kvalitu, je tu Panasonic EZ952. Veľmi kvalitný OLED, kde je obraz kvalitnejší lepší na LG B7. Len Panasonic sťahuje dole ich zastaraný nepekný systém, lacné plasty. Recenzie spomínajú banding a občasný stuttering. Ak vám však ide hlavne o obraz, môžete si ho pridať do výberu k LG.

Ak to zhrnieme, tak v low-ende medzi 500-800 sa pozerajte po Samsungu alebo LG, v strednej triede medzi 700 a 1500 eurami Sony alebo Samsung a vyššie hlavne OLED od LG, tam je veľmi dobrý pomer ceny a kvality, prípadne QLED od Samsungu.

Vybrali sme len niekoľko TV, ale ak si to chcete kompletne naštudovať, flatpanelshd.com je dobrý zdroj na detailné recenzie TV (sledujte hlavne odozvu, kvalitu obrazu, HDR) a na rtings.com máte veľa testov od svietivosti až po lagy, aj keď samozrejme nemajú úplne všetky TV.



Oplatí sa kupovať teraz?

Viac menej, ak vám toto, čo TV ponúkajú, stačí a chcete už prejsť na 4K, tak bez problémov zoberte. Ponúkajú všetko, čo od TV potrebujete a už v strednej kategórii veľmi slušnú kvalitnú.

Ak však počkáte, prichádza HDMI 2.1, ktoré ponúkne niekoľko bonusov. Napríklad dynamický tone-mapping pre HDR10 (HDR bude kvalitnejšie), ale pribudne hlavne variabilný refresh (ako Gsync a Freesync), ako aj podporu pre 4K 120Hz. Xbox One X má variabilný refresh zapracovaný, aj keď nie je jasné, či bude podporovať aj 120Hz. Ale aj ak by ho nemal, od budúcej generácie konzol môžeme čakať vymanenie sa z obmedzenia na maximum 60 fps. Síce väčšina hier stále pôjde na 30 fps, ale možno pár vývojárov vyskúša ísť aj vyššie.



AKÉ PC POSTAVIŤ ZA CENU OD 500 DO 1500 EUR?

Ak plánujete skladať PC túto jeseň, máme tu niekoľko príkladov zostáv aj s bližším popisom jednotlivých komponentov.

Tento rok sa nám ponuka obohatila a to ako vďaka novým AMD procesorom, tak aj novým Intel procesorom.

Oba posunuli hranicu výkonu o krok vyššie a hlavne AMD sa vrátilo späť s decentnou ponukou. Tú síce následne Intel znovu prekonal, ale už môžete s AMD v zostave reálne rátať. Celé to doplnili nové grafiky, kde v niektorých oblastiach nájdete vhodné AMD karty, ale hi-end sa stále týka len Nvidie.

Pri skladaní PC záleží na tom, koľko presne chcete investovať. Medzi 500-800 eur máte nižšiu kategóriu výkonu s i3 procesorom a grafickými kartami na stredné až high nastavenia grafiky pri 1080p rozlíšení, okolo 800-1200 už máte i5 s lepšími grafickými kartami pre high až ultra nastavenia grafiky pri 1080p rozlíšení, prípadne 1440p. Nad 1200 eur, ideálne okolo 1500 už môžete ísť do najvyššej triedy, ktorá má i7 procesor a grafiky siahajúce do 4k rozlíšení.

Ak by sme si to rozdelili na kategórie, tak to vyzerá približne nasledovne:

Nižšia trieda 500-800 eur (1080p hranie stredné-high detaily):

Procesory: Pentium g4600 / i3 8100 / Ryzen 3 1200
Grafiky: GTX1050, GTX1050ti, GTX1060 3GB alebo od AMD RX560, RX570
Pamäť: 8GB

Stredná trieda 800-1200 eur (1080p-1440p high-ultra detaily):

Procesory: i5 8500, 8600K / Ryzen 5 1400
Grafiky: GTX1060 6GB, GTX1070, od AMD RX 570, RX580, Vega 56
Pamäť: 8GB - 16GB

Vyššia trieda 1200-2000 eur (1440p-4k ultra detaily):

Procesory: i7 8700K / Ryzen 7
Grafiky: GTX1070, GTX1080, GTX1080ti, Vega 56, Vega 64
Pamäť: 16GB a viac

Samozrejme, ku každej zostave potrebuje náležitú dosku pre daný procesor, disky, primeraný zdroj, skrinku podľa vlastného výberu a financií. Podľa zostavy ešte môžete vylepšiť chladenie, respektíve dokúpiť ventilátor pri procesoroch, ktoré ho v balení nemajú (i7 8700k).

Matičná doska

Každý typ procesora má, alebo pri nových, postupne dostáva viac typov dosiek. Tie sú rozdelené na postupne nasledujúce cenové kategórie, ktoré



pridávajú viac možnosti pripojení PCI zariadenia, viac USB slotov, M.2 sloty na disky a v herných kategóriách aj lepšie sieťovky, alebo lepšie integrované zvukovky.

V zásade teraz pri nových procesoroch intel 8000 série ešte veľa na výber nie je, ale pre AMD Ryzen sa už rozrastajú. Pri AMD idete od A320 až po X370 dosky, pri novom Inteli teraz len do nových Z370 dosiek (staré dosky nepôjdu napriek rovnakému socketu procesora).



Disky

Ak budete rozmýšľať nad diskami, tam ak idete do lacných zostáv a nechcete veľa míňať, tak len 1TB disk za 40-50 eur, ak však obetujete ešte okolo 50, zoberte aj SSD. Ideálne aspoň 256GB, ale ak veľa vecí neinštalujete, postačí vám aj 120GB. Tento disk dáte ako systémový a zaistí, aby počítač rýchlo nabehol a rýchlo fungoval systém. Následne na druhý 1TB alebo 2TB disk môžete inštalovať aplikácie a hry, alebo používať na zálohy.

Prípadne SSHD verziu disku, ktorá má aj menšiu pamäť na zrýchlenie disku.

Zatiaľ čo klasické disky sa už nemenia, pri SSD si môžete sledovať prenosovú rýchlosť, kde pri lacných je pomalšia. Hlavne ak plánujete drahšiu zostavu, pozrite si rýchlosti bližšie. Najlepšie ak zoberiete dosku s M.2 slotom, tak rovno M.2 disk, ktorý je v podobe pamäte a väčšinou aj s rýchlejším prenosom dát.



Zdroj

Zdroje kupujte podľa súčiastok v systéme, konkrétne tu vám na nižšiu triedu bude stačiť okolo 300-400W, na strednú triedu okolo 400W-500W, na najvyššiu od 500W do tých 750W ste s prehľadom pokrytí, ak teda neplánujete pretaktovávať, alebo pridávať SLI karty

Pri zdrojoch sledujte aj parametre ako 80 Plus a 80 Plus Bronze, Silver, Gold, Platinum, Titanium, ktoré ukazujú certifikovanú účinnosť zdroja, a teda koľko percent spotrebovanej energie sa skutočne do PC dostane. 80 Plus znamená 80% a následne ďalšie označenia postupne zvyšujú účinnosť až na úroveň okolo 90-95% pri Titanium certifikácii (tabuľku nájdete tu)

Dôležité je aj pasívne alebo aktívne PFC, ktoré vás ochráni pred výkyvmi napätia (aktívne je lepšie). Plus sledujte aj hlučnosť. Väčšinou sa už dnes robia veľmi tiché zdroje, ale hlavne pri tých lacných nikdy neviete, či nezačnú hučať.

Nakoniec sú tam aj možnosti odpojiteľných káblov, kde hlavne ak plánujete spraviť peknú dizajnovú presklenenú skrinku, určite berte zdroj s odpojiteľnými káblami.

Pamäte

Pamäte sú teraz aktuálne DDR4. V desktopoch sa používajú štandardné DDR4 SDRAM verzie, nie SO-DIMM verzie pre notebooky. Následne si podľa možností pretaktovávania môžete brať stále vyššie frekvencie, začína sa teraz na 2133MHz a môžete ísť cez 4000MHz.

Čo sa týka kapacity, 8GB je teraz reálne minimum pre hry a aj bežné používanie v desktope, ale rovnako ako predchádzajúcich 10 rokov je 16GB stále optimálne a pri bežnej práci alebo pri hraní ťažko zaplníte, len ak pracujete s náročnejšími programami, tak môžete ísť do 24GB alebo 32GB.

Ak by ste chceli ísť do vyšších sfér pamätí, rátajte s tým, že pamäte sú teraz veľmi drahé, 8GB teraz ide za 80 eur a čím vyššia podporovaná frekvencia tým drahšie.

Skrinka

Skriňa desktopu je už plne vo vašich rukách. Môžete ísť do lacných, 20 eurových skríň, alebo drahších dizajnovo pekných skriniek, ktoré majú aj prachové filtre, presklenené steny, vstavané ventilácie, podsvietenia. Je to čisto na vás.

Pri skrinkách sledujte jedine veľkosť dosky, máte tam štandardný miniATX a ATX, kde oboje väčšinou idú do štandardne veľkých skriniek, ale do malých skriniek vopcháte len miniATX. Len pri menších skinkách si plánujte aj menšie grafické karty, môže sa stať, že sa tam nezmestí väčšia grafická karta.

Z ostatných doplnkov môžete do desktopu dokúpiť ešte DVD alebo Bluray mechaniku, ak ešte tieto technológie používate, prípadne vodné chladenie, ak idete po maximálnom výkone. Dá sa pridať aj doplnkové podsvietenie. Alebo ak ste zaťažení na kvalitný zvuk, môžete pripojiť samostatnú zvukovú kartu



Príklady samotných zostáv:

Nižšia kategória - okolo 500 eur

V nižšej kategórii si môžeme dať úplný low-end s Pentium procesorom, ktorý je síce pri bežnom používaní menej výkonný, ale oproti i3 alebo Ryzenu 3 veľmi v hrách rozdiel neuvidíte, rozdiely však pocítite pri bežnom používaní PC, kde pôjde všetko rýchlejšie. Porovnáme si ich ceny.

Zostava s Intel Pentium procesor - 440 eur:

Procesor: Intel Penium G4600 - 65 eur (2 jadrá)
Doska: Gigabyte GA-B250M-D2V - 57 eur
Grafika: MSI GTX 1050 2GB - 118 eur (alebo GTX1050ti 4GB za 150 eur)
Pamäť: Crucial DDR4 8GB KIT 2400MHz - 83 eur
HDD: 1TB HDD - 45 eur
Zdroj: Seasonic 430W 80 Plus Bronze - 45 eur
Skriňa: SilentiumPC Regnum RG4 - 36 eur

V zásade veľmi lacná zostava, ktorú spravíte za 440 eur a prakticky hráte aj najnovšie hry bez nejakých väčších problémov na 1080p v stredných, alebo vysokých detailoch. Staršie hry aj na najvyšších detailoch.

Zostava s Intel i3 procesorom - 530 eur:

Procesor: Intel Core i3-8100 - 110 eur (4 jadrá)
Doska: ASROCK Z370M Pro4 - 100 eur
Grafika: MSI GTX 1050 2GB - 118 eur (alebo GTX1050ti 4GB za 150 eur)
Pamäť: Crucial DDR4 8GB KIT 2400MHz - 83 eur
HDD: 1TB HDD - 45 eur
Zdroj: Seasonic 430W 80 Plus Bronze - 45 eur
Skriňa: SilentiumPC Regnum RG4 - 36 eur

Táto zostava vyjde na 530 eur, keďže Intel i3 8100 je z novej 8. generácie Intel procesorov, a teda potrebujete tam dosku zo Z370 čipsetom, kde najlacnejšie teraz idú za cenu okolo 100 eur. Získate tak mierne vyššiu rýchlosť v hrách, ale zrýchli sa hlavne práca v desktope.

Zostava s Ryzen 3 procesorom - 470 eur:

Procesor: Ryzen 3 1200 - 102 eur (4 jadrá)
Doska: MSI A320 PRO-VD/S - 48 eur
Grafika: MSI GTX 1050 2GB - 118 eur (alebo GTX1050ti 4GB za 150 eur)
Pamäť: Crucial DDR4 8GB KIT 2400MHz - 83 eur
HDD: 1TB HDD - 45 eur
Zdroj: Seasonic 430W 80 Plus Bronze - 45 eur
Skriňa: SilentiumPC Regnum RG4 - 36 eur

Ryzen 3 je výkonom medzi Pentiom a i3 8100 a rovnako aj cenou. Ak by ste chceli pretaktovávať, pri Ryzen procesoroch to môžete, aj keď musíte ísť do vyššej verzie dosky, ktorá to podporuje.

Čo sa týka grafických kariet, pri GTX1050 2GB ste na rozumnom minime, ale GTX1050ti vás posunie do veľmi prijateľnej oblasti, kde je rýchlosťou vyššie a 4GB pamäte umožní ísť do High kvality textúr.

Eventuálne môžete ísť aj do GTX1060 3GB verzie, tá je za 200 eur, len už niektoré hry tam viditeľne budú tieto slabšie procesory brzdiť. Ak by ste chceli ísť do AMD kariet, je tam RX560 v 4GB verzii, ktorá je za 110 eur, vo väčšine hier je pomalšia ako GTX1050, ale zase má 4GB pamäte.



Stredná kategória okolo 1000 eur

V strednej kategórii teraz s novou generáciou procesorov idete do šesťjadrových procesorov, kde i5 8400 je už šesťjadro a rovnako Ryzen 5 je šesťjadrový a aj s multithreadingom. V tejto zostave, ak nejdete po čo najnižšej cene, pokojne pridajte SSD disk a 16GB pamäte.

Konfigurácia s i5 procesorom - 985 eur

Procesor: Intel Core i5-8400 - 184 eur (6 jadier)
Doska: ASROCK Z370M Pro4 - 100 eur
Grafika: MSI GTX 1060 6GB - 280 eur (alebo Gigabyte GTX1060 3GB za 200 eur)
Pamäť: Crucial DDR4 16GB KIT 2400MHz - 160 eur
HDD: SSD 250GB - 76 eur, 2TB HDD - 60 eur
Zdroj: EVGA 500W 80 Plus Bronze - 53 eur
Skriňa: Sharkoon AM5 - 73 eur

Konfigurácia s Ryzen 5 procesorom - 980 eur

Procesor: Ryzen 5 1600 - 195 eur (6 jadier, 12 threadov)
Doska: MSI B350M GAMING PRO - 78 eur
Grafika: MSI GTX 1060 6GB - 280 eur (alebo Gigabyte GTX1060 3GB za 200 eur)
Pamäť: Crucial DDR4 16GB KIT 2400MHz - 160 eur
HDD: SSD 250GB - 76 eur, 2TB HDD - 60 eur
Zdroj: EVGA 500W 80 Plus Bronze - 53 eur
Skriňa: Sharkoon AM5 - 73 eur

Tu dostanete veľmi decentnú konfiguráciu, kde ak zoberiete aj GTX1060 6GB, pôjdete v 1080p na plné detaily, väčšinou aj 60 fps. Môžete sa pozrieť aj po RX570 (okolo 220 eur) a RX 580 kartách (okolo 320 eur) V zásade konfigurácia, s ktorou bez problémov s procesorom vydržíte aj 5 rokov a s grafickou kartou aspoň 2 roky.

Ak by ste chceli znížiť cenu, môžete zrušiť, alebo zmenšiť SSD disk, dať lacnejšiu skrinku, prípadne pamäť zmenšiť na 8GB, ako sme mali v lacnejších zostavách. Samozrejme, dá sa ísť aj do nižšej GTX1060 3GB za 200 eur, ak nie rovno do GTX1050ti. Naopak, ak by ste chceli pridať, tak môžete ísť aj do GTX1070, len už ju v niektorých hrách môže brzdiť procesor. Tu ešte viete ísť z procesorov aj do Ryzen 5 1600X, alebo i5 8600K, kde si doplatíte a mierne zvýšite výkon.



Vyššia kategória okolo 1500 eur

Vyššia kategória je v znamení i7 alebo Ryzen 7 procesorov, ktoré už ponúkajú maximálny výkon za prijateľné peniaze. Zároveň to môžeme doplniť GTX1070, GTX1080, GTX1080ti, grafikami, prípadne VEGA 56 a VEGA 64, ale tie sú oproti cenám Nvidie drahé. V komponentoch sme tu zvolili drahšie, ale nie príliš drahé verzie dosky, disku a skrinky.

Konfigurácia s i7 procesorom - 1615 eur

Procesor: Intel Core i7-8700K - 370 eur (6 jadier, 12 threadov)
Chladič: Noctua NH U12S - 57 eur (ak nechcete pretaktovávať)
Doska: Gigabyte Z380 Ultra gaming - 160 eur
Grafika: EVGA GTX 1070 8GB - 450 eur (alebo MSI GTX1080 8GB za 510 eur)
Pamäť: Corsair DDR4 16GB KIT 3200MHz - 195 eur
HDD: Samsung 960 Evo M.2 250GB - 130 eur, 3TB HDD - 70 eur
Zdroj: EVGA Supernova 650W 80 Plus Gold - 90 eur
Skriňa: Fractal Design Define C TG - 92 eur

Konfigurácia s Ryzen 7 procesorom - 1590 eur

Procesor: Ryzen 7 1800X - 414 eur (8 jadier, 16 threadov)
Doska: MSI X370 Gaming pro carbon - 150 eur
Grafika: EVGA GTX 1070 8GB - 450 eur (alebo MSI GTX1080 8GB za 510 eur)
Pamäť: Corsair DDR4 16GB KIT 3200MHz - 195 eur
HDD: Samsung 960 Evo M.2 250GB - 130 eur, 3TB HDD - 70 eur
Zdroj: EVGA Supernova 650W 80 Plus Gold - 90 eur
Skriňa: Fractal Design Define C TG - 92 eur

Tu za 1600 eur máte peknú ponuku s GTX1070, alebo ak pridáte 60 eur, aj GTX1080 kartou. Prípadne, ak by ste chceli ušetriť, môžete namiesto m.2 dať klasický SSD disk, pomalšie pamäte. Alebo naopak, ak by ste chceli zainvestovať a ísť v grafike ešte ďalej do čistejšej do 4K oblasti, tak GTX1080ti idú od tých 700 eur vyššie. Prípadne môžete zainvestovať aj do 32GB RAM,

Čo sa týka rozdielov v procesoroch, Ryzen 7 má síce viac jadier, ale Intel stále výkonom vedie. Oba môžete pretaktovať, a aj keď má Ryzen v balení svoj chladiť, pri pretaktovávaní sa pozrite po výkonnejšom chladení. Podobne k i7 sme dali viac menej síce lepšiu verziu Noctua chladiča, na pretaktovávanie tam choďte ešte do vyšších verzií, prípadne sa pozrite aj po vodnom chladení, ako aj po výkonnejších zdrojoch. V zostavách sa dá ísť potom ešte vyššie do AMD Threadripper procesora, alebo i9 procesorov, ale to je už pre hry prakticky nevyužiteľné. Ale tu je i7 8700k ideálne maximum, potom sa dá radšej investovať do kvalitnejších komponentov, SLI grafík, prípadne novej 3000 dolárovej Titan V karty.





AKÉ HERNÉ NOTEBOOKY SÚ V PONUKE?

Ak hľadáte herný notebook (alebo notebook aj na hranie), skúsime vám ponuku zhrnúť a rozdeliť podľa výkonových kategórii. Tento rok nám do notebookov prišla GTX1000 séria a teda znovu je grafický výkon o krok vyššie a spotreba a zahrievanie mierne nižšie.

Reálne minimum na ktorom sa dá ako tak zahrať začína na i3 procesoroch s GTX940MX grafikou. Tie začínajú okolo 500 eur. Okolo 800 však začína reálna kategória herných notebookov s GTX1050 grafiku, ktorá s i5 alebo i7 procesormi ponúka slušnú výbavu na hranie. Ak chcete viac pri 1200 eurách to prechádza na GTX1060 a okolo 2000 eur GTX1070 grafiky. Postupne sa tam zvyšujú aj procesory, pamäť, disky, rozlíšenie displejov.

Dobrý kompromis ceny a výkonu je v strednej triede, kde nájdete GTX1050 alebo GTX1050ti a okolo tisíc eur. Tam máte dobré konfigurácie s i5 procesorom, SDD aj HDD diskom (ideálna kombinácia je keď sú oba disky, čisto SSD môže mať málo mieste a čisto HDD bude pomalší) a 16GB pamäťou. Mierne vyššie potom idú verzie najvýkonnejším i7 procesorom.

Dôležité je aj vedieť, či chcete ísť do 15 palcov, alebo 17 palcového displeja a samozrejme suma akú chcete obetovať. 15 palcov je taký ideálny kompromis na prenos a dostatočnú veľkosť displeja, ale ak veľmi prenášať notebook nepotrebujete a chcete sa viac hrať, 17 palcov môže byť lepšie riešenie.

Nakoniec ak by ste nevedeli ktorý, pri výbere medzi hernými značkami notebookov ako Asus ROG, Acer Predator, HP Omen, Lenovo Legion, MSI veľmi nemáte kde spraviť chybu, všetky sú už kvalitné a dotiahnuté. Líšia sa len v detailoch a doplnkoch. Teraz s novými Nvidia čipmi sa ani výrazne nezahrievajú.

Lowend notebooky - na hranie v nízkych detailoch

Notebooky s Radeon 520-530, alebo Geforce 940MX čipmi sú skôr na najnižšie detaily a nižšie rozlíšenia, alebo pre nenáročné hry. Stále si tam viete pekne zahrať CSko, moba hry, GTA V. Ako hry pôjduna 940MX si môžete pozrieť tu.



Acer Aspire 3 - 468 eur

Relatívne lacný notebook s 15.6" LED 1920x1080 ComfyView displejom dopĺňa AMD Dual Core A6 9220 procesor, pridáva sa 4GB RAM a slabšia ale na jednoduché hry postačujúca AMD Radeon 520 2GB grafika. Nakoniec 1TB harddisk ponúkne dostatok miesta.

Acer Aspire 5 - 538 eur

Mierne lepší je, ktorý ponúka rovnaký displej 15.6" LED IPS 1920×1080 ComfyView ale vo svojom vnútri Intel Core i3 6006U,4GB RAM a mierne výkonnejšiou NVIDIA GeForce 940MX 2GB.



Nechýba 1TB HDD.

HP 15 - 649 eur

HPéčko má pekný kompromis na 650 eurách s AMD A12-9720 štvorjadrom, rovnako 15.6" LED 1920x1080, ale už má 8GB RAM a síce slabšiu ale postačujúcu AMD Radeon 530 2GB. Disky sú tu už rovno dva a to ako SSD 128GB tak aj 1TB 5400 otáčkový HDD.

ASUS F556UQ - 729 eur

Ak si mierne priplatíte, za dostanete i7 7400 procesor a rovnako 15.6" LED 1920×1080, nechýba 8GB RAM, grafika je GeForce 940MX 2GB a celé to uzatvára 1TB HDD.

Herné notebooky s GTX1050 grafikou - stredné a vysoké detaily

GTX1050 je v notebookoch celkom silná grafika a napríklad Zaklínača 3 dáte na high detaily na 1080p, podobne Battlefield 1, Forza Horizon 3. Prakticky veľmi slušne rozbeháte všetko v ponuke. Pozrite si toto video pre lepší obraz o výkone.



Lenovo Legion Y520 - 869 eur

V tejto kategórii máte už herné ladené Lenovo s i5 7300HQ s 8GB RAM a novou GeForce GTX 1050 4 GB, dopĺňa 1TB harddisk. Je to pekná kombinácia herného výkonu a ceny. Prípadne ak by ste chceli 1TB HDD a aj SSD 128GB cena je 952 eur

OMEN by HP 15 - 959 eur

Herné Hpéčko začína na cene cez 950 eur s i5 procesorom, 8GB GTX1050 grafikou, ale aj 256GB SSD a 1TB HDD s 7200 otáčkami. Je to dobra ponuka za dobrý cenu, hlavne 256GB SSD tu je pekným vylepšením



Dell Inspiron 15 - 1020 eur

Dell v tejto kategórii ide o krok vyššie a ponúka i7 procesor a GTX1050ti za cenu niečo cez 1000 eur pridáva SSHD 1TB. Tiež dobrý kompromis. Hlavne vďaka GTX1050ti pôjde s framerate znovu o trochu vyššie. Za 1200 eur ho máte aj s SSD diskom a 4K displejom

Herné notebooky s GTX1060 grafikou - ultra detaily

S GTX1060 už idete na ultra nastaveniach v 1080p s framerate medzi 30 a 80 fps, samozrejme podľa náročnosti hry.

Lenovo Legion Y520 - 1170 eur

Dobrý pomer ceny a výkonu je aj v ďalšej verzii Legionu, ktorý okolo 1200 eur už začína s GTX1060 6GB grafikou. Dopĺňa to i5 procesor, 16GB pamäte s 128GB SSD a 1TB HDD. Celé to ponúkne veľmi dobrý pomer ceny a výkonu. Ak by ste chceli viac výkonu v procesore verzia s i7 procesorom je za 1290 eur.



Acer Predator Helios 300 - 1200 eur

Ak máte radi Acer Predator sériu, tá v 1200 eurovej hladine a ponúka i7 7700HQ, 17-palcový 1920x1080 displej, dopĺňa to 8GB RAM, GTX 1060 6GB a 1TB HDD. Za 1400 eur je verzia so 16GB RAMa 256GB SSD



ASUS ROG STRIX - 1236 eur

Asus v tejto kategórii začína s i5 7300HQ procesorom a 8GB RAM, ale je tam už GTX1060 6GB doplnená o SSD 128GB + HDD 1TB s 7200 otáčkami. Displej je 15.6" LED 1920x1080 IPS

MSI GE63VR - 1615 eur

Ak sa posunieme o kategóriu vyššie v displejoch, MSI ponúka 120hz displej s 3ms odozvou. Rozlíšenie zachováva 1080p. Samozrejme je tu i7 7700HQ, 16GB pamäte a GTX1060, pri ktorej 120hz využijete hlavne v menej náročných hrách.



Lenovo Legion Y720 -1849 eur

Oproti tomu Legion Y720 tu má už 4K rozlíšenie na 15.6 palcovom displeji, kde GTX1060 menej náročné hry zvládne aj v plnom rozlíšení. V diskoch notebook ponúkneSSD 256GB a HDD 1TB s 5400 otáčkami.

Herné notebooky s GTX1070 grafikou - ultra 60 fps

Pri GTX1070 už ste s výkonom takmer čisto v 1080p 60 fps oblasti. Tu je škoda, že notebooky málokedy majú iné rozlíšenie lebo 1080p a 4K, 1440p by sa tu hodilo.

ASUS ROG STRIX - 1920 eur

Ak chcete niečo výkonnejšie na hranie bez kompromisov s GTX1070 grafikou je tu Asus s 15 palcovým 1080p displejom. Dopĺňa to i7 7700HQ a 32 GB RAM a z diskov je v tejto verzii SSD 512GB a 1TB 7200 otáčkový HDD.



OMEN by HP 17- 1859 eur

Podobne omen ide v 1900 eurovej úrovni s GTX1070 ale s 17 palcovým displejom, nechýba G-Sync, a v diskoch pridáva SSD 256 GB a 1TB 7200 otáčkový HDD.

MSI GE63VR Raider - 1933 eur

Ak by ste chceli 15 palcový notebook v tejto kategórii s GTX1070 grafikou je MSI rovnako pod 2 tisícky a aj tu ponúka 120hz displej a 256GB a 1TB disky.



Lenovo Legion Y920 - 2100 eur

Lenovo má 17 palcový 1080p G-sync notebook od 2000 eur s tým, že v ňom nechýba GTX1070 grafika, 16GB RAM, samozrejme i7 7700HQ procesor a z diskov ponúka 256GB SSD a HDD 2TB disk 5600 otáčkový disk.

Herné notebooky s GTX1080 grafikou

GTX1080 je maximum čo teraz v notebookoch máme a prakticky ponúka výkon bez kompromisov. Benchmarky hier nájdete tu.



MSI GT73EVR Titan Pro - 2380 eur

GTX1080 kategóriu otvára MSI, so 17 palcovým 1080p displejom so 120Hz, nechýba i7 7700HQ, 16GB ako aj SSD 128GB a 1TB 7200 otáčkový HDD. 4K verzia je za 3600 eur aj s 32GB pamäťou a 512GB SSD.

ASUS ROG Zephyrus - 2960 eur

Ak chcete supertenký 15 palcový notebook s GTX1080 grafikou, Zepyrus je tu pre vás. Len rátajte s tým, že má GTX1080 MaqQ čip, ktorý je síce výkonný, príliš sa nezahrieva, ale je mierne podtaktovaný oproti čistému GTX1080. Zephyrus zároveň posúva klávesnicu bližšie k vám s touchplochou napravo.

MSI



GT83VR Titan SLI - 4600 eur

Ako chuťovku si môžeme dať notebook s dvomi GTX 1080 v SLI zapojení, ale vyjde na viac ako 4 tisíc. Ponúkne však 18 palcový displej, klavesnicu s vysokými klávesami a touchpadom kombinovaným s numpadom. Z diskov si môžete vybrať napríklad 256GB SSD a 1TB HDD, doplniť to 64GB RAM



AKÉ POSKLADANÉ HERNÉ PC SA OPLATÍ KÚPIŤ?

Pozrime sa, aké poskladané PC sú aktuálne v ponuke a ktoré sa oplatí zobrať, ak sa vám teda nechce skladať vlastné. V tejto oblasti máte na výber značkové PC ako Acer, Asus, Lenovo, MSI a spol, alebo si vyberiete poskladané zostavy od samotných firiem, kde skladá svoje Alza, Agem a aj ďalšie stránky.

Menším obmedzením je, že tieto zostavy sú väčšinou so staršími procesormi a neodzrkadľujú aktuálnu ponuku na trhu. Málokde máte nové Intel 8000 procesory a rovnako firmy len občas ponúkajú AMD Ryzen procesory a AMD karty. Ale ak chcete kupovať poskladané, môžeme vybrať nasledovné v jednotlivých cenových kategóriách:

PC pod 500 eur

Veľmi v tejto kategorii ešte nenájdete herné PC, ale na úplne minimálne veci ako LoL, Minecraft a ďalšie malé veci sa tu dajú nájsť lacné desktopy. Plus samozrejme na internet, office a jednoduché nenáročné programy.

Acer Aspire XC704 - 360 eur
Táto verzia Acer Aspire má len 4GB pamäte, ale dvojjadrový Celeron a grafika GeForce GT705 zvládnu základné veci a jednoduchšie hry.





Od 500 - 600 eur

V tejto cene čakajte mierne lepší výkon, kde rozbehnete nenáročné hry bez problémov a aj niektoré väčšie hry v slušnej kvalite, aj keď väčšinou len na minimálnych detailoch.

Lenovo Ideacentre H50-55 - 519 eur

Ideálny a vyzerá, že aj obľúbený low-end so síce retro vnútronosťami, ktoré však postačia na Counter Strike, GTA V, Overwatch, pôjde tam väčšina hier v nízkych nastaveniach. Má tam štvorjadrový AMD procesor a GTX 750 grafiku 1GB, 8GB pamäte a 1TB disk.

HP Pavilion 510 - 540 eur

Veľmi dobré v tejto cenovej kategorii je HPéčko, ktoré má tiež AMD 10 procesor, ale grafiku už GTX950 a rovnako 8GB RAM a 1TB disk. Tu na GTX950 grafike si už zahráte prakticky všetko, nie v najvyšších detailoch, ale pôjde všetko. Nie som si istý vetraním a hlukom, ale ak je dôležitejšia cena, môžete zobrať. Aj keď podľa heureky je väčšinou vypredaný a je potrebné čakať, ale skladom je napríklad tu.

Hal 3000 Online Gamer - 500 eur (aj za 463 má jeden shop) (bez Windows)

Ak chcete nízku cenu a viete si Windows doinštalovať sami, určite v tejto kategorii zoberte Hal 3000, má síce Pentium G4560, ale ten je dostatočný na hranie hier v tejto kategórii a hlavne je tam GTX1050 grafika, ktorá je o generáciu lepšia a tiež rozbehne všetko v slušnej kvalite. Tiež má 8GB pamäte a 1TB disk.

Verzia aj s Windows 10 je o približne stovku drahšia a ide okolo 600 eur

Od 600-800 eur

Tu už nájdete decentné PC, kde už sa môže ísť do lepšej grafiky a lepšieho procesora, plus v cene nad 700 eur už aj SSD disk.

HP Pavilion 570 - 650 eur

Podobné Hal 3000 s GTX1050 grafikou, ale ako procesor už má výkonnejší i5 7400, rovnako s 1TB HDD a 8GB RAM.

Lynx Powermedia Game - 683 eur (bez Windows)

Lynx ponúka peknú konfiguráciu s i5, 8GB RAM, 1TB HDD, ale aj 128GB SSD a grafika je rovnako vyššia GTX 1050 Ti OC. Síce bez Windows 10, ale ak si ho viete doinštalovať, tak pekná zostava.

Acer Aspire TC 780 - 760 eur

Acer Aspire má aj vyššiu verziu, v ktorej pridáva k GTX1050, i5, 8GB RAM , 1TB HDD aj 128GB SSD disk, vďaka ktorému vám systém nabehne rýchlejšie a všetko pôjde svižnejšie. Veľmi podobný je aj Alza Gamebox Lite, alebo Acer Aspire 281, ponúka to isté len s novým AMD Ryzen 5 procesorom.



Od 800 do 1000 eur



V tejt kategórii od 800 eur už čakajte aspoň GTX1050ti alebo GTX1060 3GB grafiku, stále je to o kompromisoch.

Asus Aspire GX 781 - 809 eur

Asus tu má možno zaujímavú konfiguráciu mierne cez 800 eur s i5, 8GB RAM, 1TB HDD, chýba tam SSD, ale môže vám to vynahradiť rýchlejšia GTX1050 Ti grafika

O stovku viac dostanete GX781 aj s GTX1060 3GB grafikou.

Alza GameBox Lite GTX1060 - 879 eur

Alza tam má svoje PC s GTX1060 3GB grafikou a rovnako klasickou i5, 8GB, 1TB konfiguráciou aj s 128GB SSD.

MSI Nightblade MIB - 975 eur

Podobnú konfiguráciu ako predchádzajúci Alza gamebox má aj MSI, ale v svojom špecifickom dizajne.



Od 1000 eur

Pri cene tesne nad 1000 eur sa už dostávate na úroveň slušného PC na hranie, a teda aspoň GTX1060 6GB grafika, 240GB SSD disk a postupne ako ide cena vyššie aj i7 procesor a 16GB RAM. Ponúkne to plynulé 1080p hranie prípadne aj v 1440p rozlíšení.

Lenovo Legion Y720T-34ASU - 1029 eur

Ak máte radi AMD, tak AMD Ryzen R5-1400 s RX 570 4GB je za slušnú cenu, plus ma 8GB RAM, SSD 256GB + 1TB HDD.

Lenovo IC Y700 90DF - 1099 eur

Alebo Intel a Nvidia verziu s i5 7400 a GTX1060 6GB, 256GB SSD a 1TB HDD, rovnako však len 8GB RAM. Tie však všade môžete hocikedy doplniť, prípadne vymeniť.



Acer Aspire GX781 - 1177 eur

Zaujímavým kompromisom je Acer v tejto kategorii, ktorý má i7-7700 procesor, 16GB pamäte, ale len GTX 1060 3GB verziu grafiky a škoda aj len128GB SSD, ktorý dopĺňa 1TB disk.

ASUS ROG GR8 II VR od 1200 eur

Ak by ste chceli dizajnové PC, Asus Rog ponúka GeForce GTX 1060 6 GB, 16GB RAM, 256GB SSD a 1TB disk ako aj i5 alebo i7 procesor. S i7 ide táto konfigurácia od 1322 eur

Lenovo IC 720 - 1329 eur

Podobná konfigurácia s i7 v Lenovo balení, aj keď len s 8GB pamäte.



Zostavy s GTX1070 kartou

V cenách okolo 1300 eur začínajú zostavy aj s GTX1070, kde máte i5 alebo i7 procesor. V zásade tu už máte bezproblémové 1440p hranie.

OMEN by HP 880-012nc - 1300 eur

Tu už máte peknú zostavu s i5-7400, GTX 1070, 16GB RAM, diskami 256GB SSD+1TB. Rovnaký má aj Alza svoj Gamebox s GTX1070 za 1299 eur.

MSI VR7RD - 1387 eur

Podobné balenie má aj MSI aj keď pridáva 2TB disk.

Zostavy s GTX1080 kartou



Zostavy s GTX1080 začínajú na cene okolo 1500 eur, kde už máte i7, 16GB pamäte, SSD, disk a všetko, čo by ste k hraniu potrebovali. Hrať s týmto môžete v 1440p, prípadne 4K, ak nepotrebujete 60 fps.

HP Omen 880-010nc - 1574 eur

S i7-7700 a GTX1080 máte zaistené bezproblémové hranie, nechýba 256GB SSD, aj keď škoda len 1TB harddisku, ale tam si vždy môžete pridať ďalší.

Acer Predator G1 710 - 2160 eur

Acer tu išiel ešte ďalej a k i7 GTX1080 konfigurácii pridáva aj 3TB disk, či sa to za ten nárast ceny oplatí je už otázne.

V každom prípade, oveľa viac sa oplatí zložiť si PC sami, prípadne si ho dajte zložiť v predajni vo vami vybranej cene. V zásade i3 8100 alebo i5 8400 + GTX1050 lowend + 8GB RAM (okolo 700 eur), i5 8400+GTX1060 stredná trieda + 8 alebo 16GB RAM (okolo 1000 eur), i7 8700+GTX1070 alebo GTX1080 s 16GB RAM už ste v hi-ende (1200-1500 eur). V ďalšom článku sa na to pozrieme bližšie a pridáme si aj AMD zostavy.



AKÝ HERNÝ MONITOR KÚPIŤ?

Monitory na PC sa tento rok zamerali na expandovanie do 4K, 21:9 oblastí a 144hz oblastí, objavili sa aj prvé náznaky na HDR, ale len v obmedzenom počte. Totiž chýbajú ešte panely, ktoré by firmy mohli masívne nasadzovať. Celé to doplňali G-sync a Freesync štandardy, ktoré zabraňujú trhaniu obrazu.

Ak budete kupovať monitor, investujete do budúcnosti keďže monitor je niečo čo vám na PC vydrží najdlhšie a prežije ani niekoľko PC zostáv. Čo sa týka výberu, monitory sa hlavne odlišujú typom obrazovky, kde ani jeden štandard nie je vyslovene zlý, ale každý má iné silné stránky. Okrem rozlíšenia sledujte aj ďalšie parametre ako odozvu, kontrast, frekvenciu obrazovky, prípadne HDR.

Čo sa týka dôležitých parametrov:

- G-sync monitor kupujte k Nvidia karte
- Freesync monitor kupujte k AMD karte
- Monitor s TN panelom má vyššiu rýchlosť (1-2ms) menej verné farby (ale stále dostatočné) a slabšie sledovacie uhly
- Monitor s IPS alebo PLS panelom je pomalší okolo 4-5ms ale má kvalitné farby a dobré uhly sledovania
- VA panely sú kompromis medzi TN a IPS
- 144Hz alebo až 240Hz obrazovky vám umožnia oveľa plynulejší obraz, teda zobrazí sa aj 144fps, alebo toľko koľko má obrazovka Hz. Nemusíte sa obmedzovať 60fps, to je už minulosť.
- 21:9 monitory ponúknu väčšie zorné pole ako 16:9 monitory a viac vás vtiahnu do hry, ale zároveň naň nie sú optimalizované všetky tituly a niektoré podporujú len štandardné 16:9 rozlíšenia. Dôležité je tu pozrieť si celú veľkosť monitora, lebo uhlopriečka skresľuje jeho skutočnú výšku.
- Odozva obrazovky 1ms je ideálna, ale ani 4-5ms tiež nie je problém pre plynulé hranie.

Mimo týchto parametrov sa už monitory líšia len dizajnom, Asus a Acer máte prakticky to isté, BenQ je v nižšej cenovej kategórii, Dell má svoj špecifický dizajnový štýl, Samsung teraz tlačí svoje QLED a to aj s HDR. Je prakticky jediný kto má teraz v hernej oblasti a aj v reálnej cenovej oblasti HDR.

1080p monitory

1080p bude ešte dlho štandardom, aj keď sa postupne stále viac tlačia vyššie rozlíšenia, hlavne keď väčšina grafík už 1080p s prehľadom zvláda. Je to taká lacná voľba. Môžete však ísť aj do 144hz. Odporúčame len 24-25 palcov, ak pôjdete do 27 palcov, pri 1080p rozlíšení už budú pixely príliš viditeľné, tam sa oplatí už prejsť na 1440p.

24"-25" palcové verzie:



BenQ GL2460HM - 124 eur

BenQ je veľmi dobré v nízkych cenách monitorov a ak chcete nízku cenu a prijateľnú kvalitu, je tu pre vás. Má 2ms GTG odozvu a 75hz frekvenciu TN panelu. Túto verziu monitoru majú aj v 27 palcoch, ale to pri 1080p rozlíšení neodporúčame.



Acer R240HY - 130 eur

Ak by ste chceli lacný monitor s kvalitným obrazom, Acer tu má IPS 60 Hz monitor, ktorý ponúkne so 4ms odozvou a 178 stupňami pozorovacích uhlov. Monitor je dostupný v bielej aj čiernej farbe. Je to veľmi dobrá cena za kvalitný obraz.



ASUS VG245H - 180 eur

Cenovo prijateľný, ale kvalitný 1ms TN monitor so 75hz obrazovkou (teda maximum 75fps). Podsvietenie má 250 cd/m2, dynamický kontrast 1000:1 a pozorovacie uhly 170/160 stupňov. Má aj 2W stereo reproduktory, ale tie radšej v záujme svojich uší nepoužívajte.



AOC G2460PF - 220 eur

AOC má tiež v 24 palcoch s 1080p pekné zastúpenie a PF verzia monitora ponúka TN panel, 144hz a 350 cd/m2 svietivosť za cenu okolo 220 eur. Ak by ste však chceli aj s G-sync pozrite si G2460PG verziu, ktorá však stojí 320 eur. Na druhej strane majú aj 120 eurovú verziu VQ so 75hz obrazovkou



Asus VG248QE - 240 eur

Asus má tiež 144Hz TN monitor, ktorý ponúka 1ms odozvu, 350 cd/m2 za peknú cenu.



Dell U2417H - 230 eur

Dell má v tejto oblasti svoju kvalitnú U sériu monitorov s PLS displejom, ktorý je síce štandardne pomalší, tento má 8ms, ale kvalitný s tenkým rámom a dobrým vyhotovením. Displej má 60hz frekvenciu.



Samsung C24FG70 - 320 eur

Ak by ste chceli niečo iné, Samsung v tejto oblasti ponúka aj zakrivené monitory so 144hz frekvenciou a VA panelmi.



ViewSonic XG2530 - 540 eur

Nakoniec, ak by ste sa nechceli vzdať 1080p monitora a chcete minúť veľké peniaze, je tu 240hz Viewsonic, ktorý ponúkne 25 palcovú obrazovku, 1ms odozvu a hlavne možnosť zobrazenia 240 fps.

1440p monitory

Ak chcete niečo prijateľné vašej grafickej karte ak teda máte aspoň GTX1060 alebo RX 570, 1440p je momentálne veľmi dobrý kompromis. Ideálne je už v ísť do 27 palcov, ale oplatí sa aj v 24 palcovej kategórii.

24"-25"



Dell S2417DG - 430 eur

Dell so svojimi monitormi s tenkými okrajmi tu má peknú ponuku so 165 Hz obrazovkou, 1ms odozvou a aj zapracovaným G-sync. Síce nie je najlacnejší ale ak stále chcete menší monitor a zároveň vyššie rozlíšenie je to dobrý model.



27"

AOC AGON AG271QX - 420 eur

AOC ide v tejto kategórii za dobrú cenu a to aj so 144hz frekvenciou a 1ms odozvou na TN panely. Dopĺňa ho freesync technológia, ak máte AMD kartu.



Asus ROG Swift PG279Q - 714 eur

Asus a Acer mávajú prakticky rovnakú ponuku a to aj tu, kde Asus má tiež 165hz a Gsync, 4ms odozvu, aj keď je mierne drahší. Ale záleží ako majú ktoré obchody zľavy. Ak by ste však chceli s Freesyncom, MG279Q verzia je za 578 eur



Acer Predator XB271HU - 660 eur

Dostávame sa už do kategórie s vyššími cenami, kde Acer ponúka svoj predator monitor s IPS displejom, 4ms odozvou a 1440p rozlíšením pri uhlopriečke 27 palcov. Frekvencia je 165hz s tým, že je pretaktovateľná a podporuje aj G-sync.



Samsung C27HG70 - 700 eur

Samsung tu však má veľmi lákavú ponuku, keďže ponúka HDR a to za nízku cenu. Pridáva k tomu 144hz, Freesync, 1ms odozvu na ich QLED technológii s VA panelom.

4K monitory

4K je novým hires štandardom, v ktorom už síce lepšie karty hry spustia bez problémov, aj keď nie všetky rovno na 60 fps. Na druhej strane ak pôjdete do 4K monitora, investujete do budúcnosti..
27"-32"



Samsung U28E590D - 290 eur

Ak chcete lacný ale kvalitný 4K monitor, Samsung vám to ponúka a to aj s 1ms odozvou, TN panelom a 60hz refreshom, 1ms odozvou a ako je u neho štandard aj freesyncom. Dopĺňa to 370 cd/m2 podsvietením. Je to pekná ponuka za dobrú cenu. Ak si však priplatíte, za 360 eur máte QLED Samsung U28H750, prípadne 32 palcovú verziu za 580 eur.



DellS2817Q - 370 eur

Dell ide s cenou mierne vyššie, a v S verzii je rovnako s TN panelom a 2ms odozvou. Ak by ste však chceli viac za 620 eur majú kvalitnú IPS verziu so 4K rozlíšením aj keď samozrejme s vyššou 5ms odozvou.



LG 27UD69 - 430 eur

Z relatívne lacných je tu kvalitný LG s IPS displejom a teda vernými farbami s 99% sRGB a 5ms odozvou.



Acer XB271HK - 740 eur

Acer ponúka svoj predátor s IPS panelom, G-syncom, 4ms odozvou. Prípadne, ak by vám to bolo málo a chceli by ste viac, za 1000 je 32 palcová verzia Acer Predator XB321HK

40"

Philips bdm4037uw - 540 eur

V extrémnej ponuke tu máme prekvapivo lacný Philips. Ten ponúka 40 palcovú uhlopriečku s VA panelom. Je to už prakticky veľké ako TV, ale ak máte napríklad veľký stôl a dáte si monitor trochu ďalej od seba, môže sa na tom dobre pracovať a parádne hrať.

21:9 monitory

21:9 sú novým trendom a ponúkajú hlavne 1080p a 1440p rozlíšenia, presnejšie 2560×1080 a 3440x1440. Prípadne začínajú už aj 3840x1600 s 38 palcami.



29-30"

LG 29UM68 - 240 eur

Peknú cenu má na túto veľkosť LG s 2560 x 1080 rozlíšením na 5ms IPS displeji. Samozrejme v tejto cene v 60hz verzii ale dopĺňa to aj Freesync. Ak by ste chceli väčší LG má aj 34 palcovú verziu LG 34um58 za 340 eur aj keď stále s 1080p rozlíšením čo už nie je vhodné.



34-35"

Samsung C34F791WQ - 810 eur

Samsung tu má peknú zahnutú verziu s 3440 x 1440 rozlíšením, VA displejom s 4ms odozvou a 100hz refreshom. Má aj 7W reproduktory ak by ste nevyhnutne potrebovali.



Acer X34A Predator - 1150 eur

Predator je v tejto 34 palcovej veľkosti impozantný s rozlíšením 3440x1440, 100hz frekvenciou na IPS obrazovke, plus je aj zakrivený a nechýba mu ani G-sync. Za toto všetko si však priplatíte.

38"

Acer XR382CQK - 1100 eur

Acer má v tejto cenovej kategórii nad tisícku aj 38 palcový displej s 3840 x 1600 rozlíšením, IPS displejom 5ms odozvou a 75hz refreshom. Je zakryvený a na túto veľkosť a rozlíšenie to vôbec nie je zlá cena.

32:9 monitory

Nakoniec 49 palcová chuťovka od Samsungu s QLED displejom

Samsung CHG90 QLED - 1700 eur

Ak chcete niečo viac, niečo širšie je tu zakrivený 32:9 monitor od Samsungu s ich QLED technológiou a HDR podporou. Pridáva aj 144hz freesync. Monitor má 3840x1080 rozlíšenie, čo je ako dva spojené 24 palcové 1080p monitory vedľa seba.





?



AKÉ PC POSTAVÍTE ZA CENU XBOX ONE X? TEDA 500 EUR?

Vieme, že Xbox One X má výkon prakticky ako PC s GTX1060 6GB až GTX1080 (podľa hry), ale pozrime sa aké PC teraz postavíme za jeho cenu a teda 500 eur. Skúsime ísť do čo najnižších cien, tam kde sa to dá. Teda lacný zdroj, lacná skriňa, aj keď s výkonom sa budeme snažiť držať čo najvyššie.

Spolu to bude približne za 470 eur, ale ešte si k tomu musíme pridať aspoň lacnú myš a klávesnicu, plus lacný kód na Windows 10 z internetu a dostaneme sa na tých 499 eur. Aj keď oproti Xboxu tam chýba tam 4K Bluray mechanika, ktorá stojí okolo 70 eur. Na PC ju však ťažko využijete.

PC konfigurácia do 500 eur:

Procesor: AMD RYZEN 3 1200 - 103 eur (alebo Intel Core i3-7100 - 100 eur)
Doska: ASROCK A320M-DGS - 50 eur (pre intel zostavu MSI B250 PRO-VD - 50 eur)
Pamäť: Crucial 8GB KIT DDR4 2133MHz - 80 eur
HDD: 1TB - 45 eur
Zdroj: EVOLVEO Pulse 400W - 25 eur
Skriňa: Zalman T2 Plus - 21 eur
Grafika: MSI GTX 1050 Ti 4GT OC -143 eur

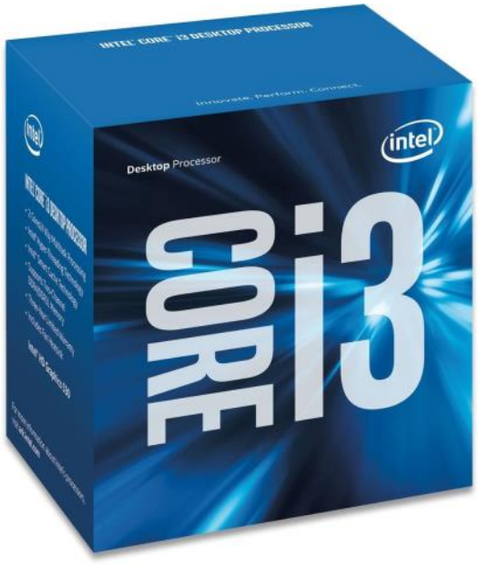


Čo sa týka výkonu, síce má Xbox One X osemjadro, ale stále len notebookovú verziu, ktorú by mohol Ryzen 3 alebo i3 približne napodobiť. Xbox One X má 12GB rýchlejšej GDDR5 pamäte, ale sharuje grafickú pamäť so systémovou a na hry má prístupných 9GB. Na PC tiež niečo zaberie systém, ale 8GB pamäte sa ešte doplní pamäť grafickej karty. Do rozpočtu sa nám tam pekne zmestila lacnejšia verzia GTX1050ti 4GB grafickej karty. A teda 4GB doplní pamäť. Problém je už dostať sa v tejto kategórii vyššie keďže GTX1060 3GB ide od 200 eur a podobne aj RX570. Jedine, ak by ste obetovali procesor a išli do nižšieho Intel Pentium G4600 procesora, ktorý je za 70 eur, ušetrí vám to 30 eur.



Stále však sme ďaleko od výkonu Xbox One X. GTX1050ti má totiž len 2.1Tflops, čo sú síce Nvidia Tflopy, ktoré majú iný reálny výkon ako AMD Tflopy, ale stále sme tu s 1050ti ďaleko od Xboxových 6Tflops a 4K rozlíšenia, sme skôr v high nastaveniach na 1080p. Na druhej strane na 500 eur to na PC nie je zlá zostava. Možno, ak by ste išli mierne nad 500 môžete zobrať aj GTX1060 3GB kartu, prípadne zoberte lepší zdroj,alebo pridajte SSD disk aspoň 120GB.






8:16


MOBILY



TEST: IPHONE X

Apple popri iPhone 8 a iPhone 8 plus túto jeseň vydáva aj iPhone X, ktorým sa už snaží posunúť svoje mobily do novej generácie zariadení s displejom na takmer celú prednú plochu. Pridáva sa tak k aktuálnemu trendu, ale so svojou špecifickou cenou. Pri Apple si za to totiž priplatíte a ceny idú od 1150 eur vyššie.

Čo vlastne ponúka?

iPhone X vám za tú cenu ponúkne pekne veľký 5.8-palcový displej, ktorý sa vďaka minimálnym okrajom vopchal do menšieho tela. Osobne by som povedal, že veľkosť je veľmi dobrá. Je presne rovnaká ako veľkosť štandardných 5 až 5.5-palcových mobilov, ktoré nie sú ani príliš veľké, ani malé a sú teraz v obľube.

Špecifikácie:

Displej: 5.8-palcový AMOLED s HDR
Rozlíšenie: Super Retina HD display - 2436 x 1125, 458 ppi
Svietivosť: 625 cd/m2 maximálna
Procesor: A11 Bionic chip
Pamäť 3 GB
Flash: 64 GB alebo 256 GB
Nabíjanie: káblové, wireless QI
Batéria: 2716 mAh
Sim: 1 slot, bez možnosti SD karty
Foťák: 7mpx a 12mpx
Vodeodolnosť: IP67
Rozmery: 70.9 x 143.6 x 7.7mm
Váha: 174 gramov

Dizajnovo je mobil rovnaký ako iPhone 8 séria, a teda zaoblené hrany, sklenená zadná časť pre možnosť wireless nabíjania. Tu jedine absentuje Home tlačidlo, ktoré nahrádzajú gestá. Tlačidlá ostali len na hlasitosť, zapínanie, ale stále je tu aj silent mód prepínač. Z portov je tu len lightning port, nečakajte návrat 3.5 mm jacku na slúchadlá.

Podobne ako pri osmičkách aj tu vzadu ostala stále vystúpená zadná kamera. Zadná časť tak nie je zarovnaná a pri položení na stôl a ťukaní do mobilu sa bude hojdať. Je to škoda, lebo väčšina hi-endov to má pekne zarovnané. Dá sa to vyriešiť ochranným obalom. Ten je nakoniec pri mobile viac ako vhodný, keďže je celý sklenený a ak vám padne je pravdepodobné, že sa jedno zo skiel, či už predné alebo zadné, rozbije. Oprava je následne drahá. Podobne sklo je veľmi náchylné na mikroškrabance a rovnako aj naň je vhodná ochranná fólia.

Nový displej

Samotný displej je AMOLED od Samsungu, je to prvý displej tohto druhu v iPhone mobiloch. Prichádza s HDR funkciou a intenzívnym podsvietením 625 nitov a rozlíšením 2436 x 1125 pixelov (pre seba si Samsung nechal 1000-nitový displej s vyšším rozlíšením). Pozitívne je rozlíšenie displeja, ktoré je ešte vyššie ako pri iPhone 8 Plus, ktorý má 1080p, a to hlavne preto, že je displej natiahnutý do strán.

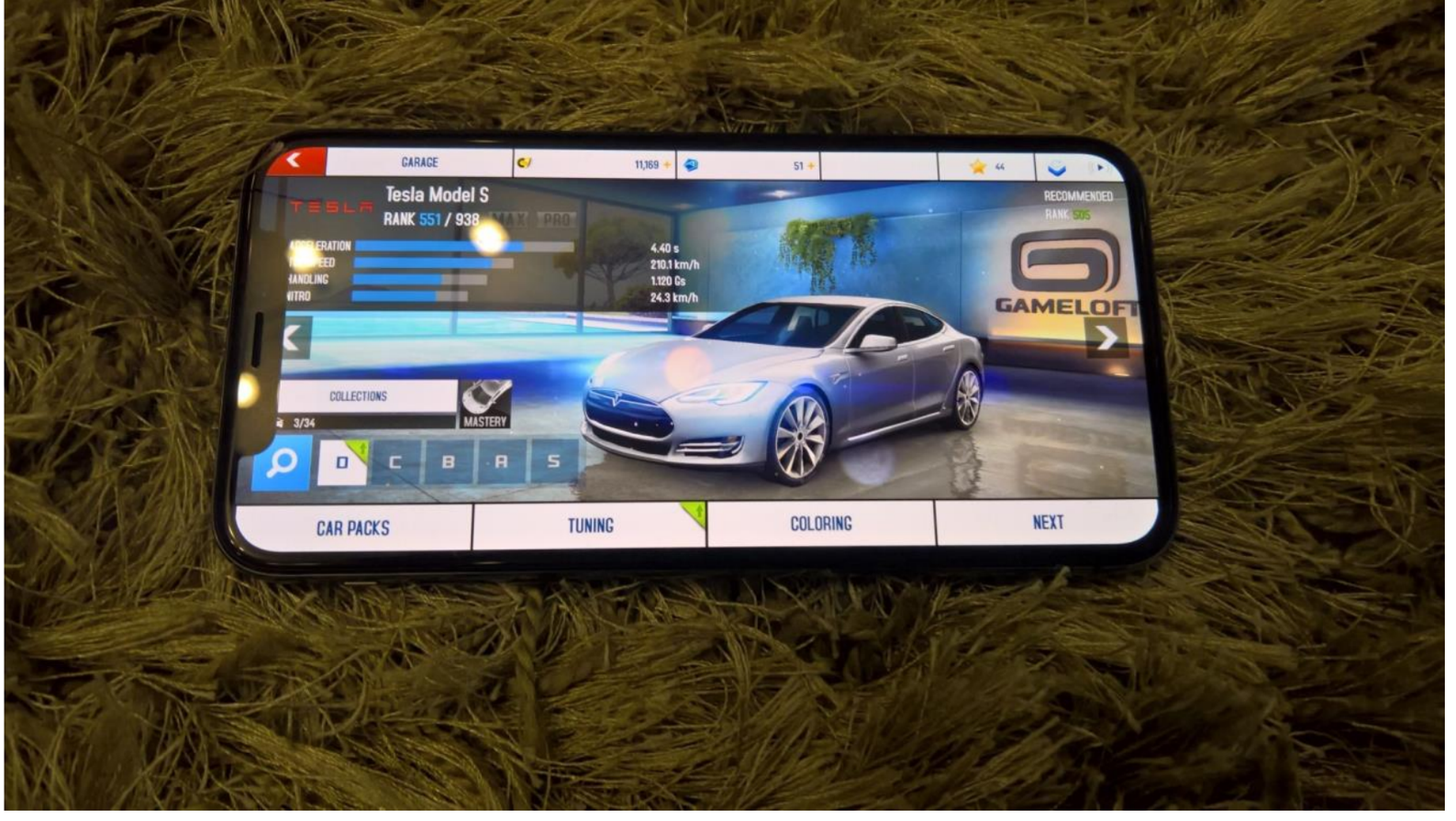
Displej pôsobí veľmi dobre, má kvalitné zachytenie farieb, vysoký kontrast a, samozrejme, keďže je to oled technológia, čierna je čierna. Jediná škoda, že čistý dizajn kazí horný výrez, v ktorom sú senzory, ako aj možno až príliš veľké zaoblenia v rohoch displeja. Všetky tieto výrezy zasahujú ako do aplikácii, tak aj UI systému. V tomto ohľade systém ešte nie je dotiahnutý a ani aplikácie nie sú prispôsobené. Navyše niektoré aplikácie pôjdu na plnú šírku displeja, niektoré ostanú orezané na 16:9.

Podobne ako pri ostatných OLED displejoch treba postupne rátať s vypálením pixelov. Skôr či neskôr budete vidieť nerovnomerné zafarbenie pixelov pri jednofarebnej ploche.

Nový systém odomknýnania

V mobile tentoraz odomkýnanie odtlačkom nahradzuje odomkýnanie tvárou, tu nazvané Face ID. Nie je to nová funkcia vo svete mobilov a používa sa už niekoľko rokov, ale Apple to na mobiloch posunulo vpred zo štandardného odomkýnania snímaním šošovky na celú tvár, ktorú infra technológiou zoskenuje do 3D (tak ako





Kinect alebo Windows Hello na PC). Je to rýchle a väčšinou aj fungujúce. Podobne ako na Lumiách alebo Samsungoch je však potrebné lepšie nasmerovať mobil na tvár, a neodomknete ho už len tak položený na stole prstom ako doteraz pri odtlačku prsta. Rovnako pri chôdzi je potrebné posunúť si ho vyššie a bližšie, aby vám rozpoznalo tvár. Pozitívne je, že oproti iným technológiám stačí väčšia vzdialenosť od tváre na odomknutie. Nevadia ani okuliare alebo iné doplnky na tvári. Možno je škoda, že po rozpoznaní musíte ešte otvoriť úvodnú obrazovku prstom, čo následne zdržuje.

Ak by vás zaujímala bezpečnosť tohto systému, je to menej bezpečné ako odtlačok prsta, keďže mobil vám môže odomknúť dvojča alebo niekto podobný z rodiny, prípadne sa to dá obísť aj maskou s nalepenou fotkou. Možno by bolo ideálne spojenie odtlačku prsta s tvárou, aby to bolo stopercentné, ale do tohto štýlu Apple nešlo.

Systém

Systém v mobile je iOS 11 rovnako ako na ostatných aktuálnych verziách iPhone, ale s tým rozdielom, že je upravené ovládanie, na ktoré si bude potrebné zvyknúť. Strata Home tlačidla znamená viac, ako by sa mohlo zdať, rovnako horný výrez upravuje ovládanie.

Napríklad pre tools menu teraz musíte prstom ťahať z pravého horného rohu dole, keďže zhora v strede je lock screen a hlavné menu reaguje na potiahnute prsta zdola. Keď si na to zvyknete, ešte budete potrebovať cvik na otvorenie úloh, ktoré tiež otvárate pohybom prsta zdola. Len s tým, že ich musíte posunúť aspoň to tretiny obrazovky. Z nejakého dôvodu však už úlohy nerušíte posunutím, ale musíte podržať prst, aby sa vám objavil krížik na zrušenie daných aplikácii. Úpravy ešte dopĺňa upravené potvrdzovanie pri nákupe v store, ktoré nepotvrdíte len kliknutím na nákup, ale ešte potrebuje ďalší dvojklik na power tlačidlo a následne ešte potvrdenie tvárou alebo heslom. Je to viac otravné ako predtým.

Apple vďaka hĺbkovej kamere pridáva do systému novinku, a to Animojis, animované smajlíky, ktoré budú rozprávať tak ako vy a môžete nimi poslať správu. Zrejme sa postupne pridajú aj ďalšie vylepšenia do aplikácii, ako je Instagram a spol.

Herný výkon

Výkon je na úrovni iPhone 8 série, keďže je tam rovnaký A11 čip so šiestimi jadrami, a teda dostanete prakticky maximálny výkon, aký môžete v mobiloch získať. V antutu benchmark to vyzeralo nasledovne:

iPhone X - 221314 - 3D 82558, UX 75773, CPU 48334, RAM 14939

X-ko mi ukazovalo rozmanitejšie čísla ako napríklad iPhone 8, a zrejme sa podľa náhodnej záťaže na pozadí pohybovali aj nižšie k 150-tisíc. Väčšinou však medzi 200 a 230-tisíc.

Pre porovnanie:

Xiaomi Redmi Note 4 - 60772
iPhone 6 - 74788
Lumia 950 - 78659
Nvidia Shield - 92743
iPhone 6s - 133781
iPhone 7 - 178250
Galaxy S8 - 155240
HTC U11 - 175320
iPhone 8 - 209400
iPhone 8 Plus - 212010

Znovu sme porovnali aj Asphalt 8, a to úvodné spustenie a prvú mapu, kde je to tiež veľmi podobné ako pri iPhone 8 a rovnako aj veľmi rýchle.

iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Nvidia Shield - 35s (level - 34s)
PC - 13s (level - 9.3s)

V každom prípade je to rýchlosť úplne postačujúca na všetky aktuálne hry v mobilnej ponuke. Možno je až škoda, že 99% nie je ani blízko využitia celého výkonu. Rovnako škoda, že Apple nezaistilo hry, ktoré by mobil využili. X verzia iPhone tu mohla ponúknuť niečo viac. Napríklad pridať hry s HDR alebo lepšie využiť nový displej ako aj snímanie hlavy.

V hernej oblasti je to však stále rovnaké ako predtým. Možno mierne horšie. Totiž so zaoblenými hranami displeja a výrezom prichádzate o časti obrazovky, pod ktorými hry bežne zobrazujú informácie. Vy ich tu nevidíte. Tie hry, ktoré využijú celý displej v daných miestach, zobrazujú ikonky, ktoré budu orezané alebo aj texty, z ktorých niekoľko písmen nemusíte vidieť. K tomu je tu ešte čiara na spodnej časti displeja (naznačujúca presun na Home obrazovku), ktorá sa zobrazuje aj v hrách.





Mala by síce časom zmiznúť, ale niekedy tam ostane, alebo sa po ťuknutí na displej znovu objaví. Sú to veci, ktoré môžu prekážať. Rovnako niektoré hry nejdú na celú obrazovku, ale obmedzia sa na 16:9 a tam sa pre zmenu stráca využitie displeja.

V tejto oblasti majú ešte autori čo robiť a rovnako aj systém bude potrebovať čas na dotiahnutie týchto nových vecí - hlavne výrezov. Ani Apple ich nemá poriadne dotiahnuté, na Home obrazovke je síce výrez prispôsobený na batériu a hodiny hore, ale hlbšie v ďalších menu a nastaveniach už niektoré vizuálne prvky orezáva.

Povedal by som, že je veľká škoda, že priamo v systéme sa nedá nastaviť možnosť využívanej časti displeja, aby sa v aplikáciách a hrách dali odstrániť problémy s výrezom, prípadne komu sa nepáči výrez, mohol ho eliminovať.

Batéria

Batéria má na pomery iPhone slušnú 2716 mAh kapacitu. Napríklad iPhone 8 má len 1800 mAh. Ale napriek tomu, že kapacita je vyššia, batéria sa míňa rýchlejšie. Pri iPhone 8 som cítil, že batéria nemá problém vydržať dva dni. Tu som vždy večer musel dať nabíjať. Môže to byť pre vyššiu spotrebu displeja, nové senzory, v každom prípade bolo to viac. Okrem toho sa mobil oveľa viac zahrieva. Zadné sklo bolo pri hraní veľmi rýchlo zohriate.

Batéria teraz už funguje aj na wireless nabíjanie podobne ako ostatné dva iPhone 8 mobily. Teda ak máte kompatibilnú QI nabíjačku, môžete nabíjať bez zapájania kábla. Samozrejme, je to pomalšie. Presnejšie cez wireless nabíjanie nabijete mobil za 3 a pol hodiny, cez štandardnú, v balení dodávanú 5W nabíjačku, to potrvá 3 hodiny, ak si kúpite 29W USB-C Power adaptér, máte to za 2 hodiny. Je škoda, že pri tisíceurovom mobile Apple do balenia nedalo rýchlonabíjačku.

Fotoaparát

Apple sa všeobecne orientujú na kvalitu fotoaparátov a v iPhone X to nie je iné, skôr tu ešte pritvrdili. Vzadu nájdete dva 12 Mpx senzory (jeden má 2x optický zoom) s led bleskom, vpredu klasický 7 Mpx. Čo sa týka kvality fotiek, tam si starosť nemusíte robiť, podľa DxOMark testov je druhý najlepší foťák po Pixel 2 XL. Zároveň je rýchly ako v snímaní fotiek, tak aj vo videách, kde vám dá 4K 60 fps video. Tieto videá však ukladá v HEVC formáte, ktorý zatiaľ nemá širokú podporu a môžete mať problém s prehrávaním alebo konverziou.

Z nejakého dôvodu fotky majú stále len 4:3 formát bez možnosti výberu a jediná možnosť ako uložiť 16:9 fotografiu, je snímať fotky počas natáčania videa.

Zobrať iPhone X?

Výhody iPhone X nie sú jednoznačné. Na jednej strane je tu príliš vysoká cena, na druhej strane aplikácie sú ešte neoptimalizované na nové rozlíšenie a výrezy na displeji. Samotný displej a jeho kvalita síce potešia, ale nie je to zásadný rozdiel.

Prejsť zo staršieho iPhone na iPhone 8 alebo iPhone X?

iPhone X je špecifická verzia iPhone, zmení sa ovládanie, na ktoré ste zvyknutí, je tu iný systém odomkýnania. Dá sa na to zvyknúť, ale hlavne ovládanie a odomkýnanie bude pomalšie ako na predchádzajúcich iPhone zariadeniach. Pritom v porovnaní s iPhone 8 sa X-ko aj viac zahrieva pri náročných aplikáciách a rýchlejšie ťahá batériu, pritom rýchlosť je rovnaká. Na druhej strane z iPhone má X-ko najlepší fotoaparát a kameru, ak sa orientujete práve na túto oblasť.

Prejsť z Androidu na iPhone X?

Ak ste doma v Androide, rátajte aj s dvakrát vyššou cenou, ako by ste zaplatili za podobný Android. Na druhej strane, je tam vyšší výkon, ktorý môžete v niektorých aplikáciách alebo hrách zbadať. Možno by ste ocenili vyššiu stabilitu systému, aj keď dnešné hi-endové Androidy s tým už nemajú problémy. Rátajte s tým, že tu stratíte možnosti personalizácie systému.

Prejsť z Windows mobile na iPhone X?

Ak hľadáte niečo, kam sa pustiť po Windows platforme, je toto jedna z možností. Rovnako rátajte s menšou prispôsobivosťou systému a aj výrazne vyššou cenou, ako keby ste išli do Androidu. Môžete sa však spoľahnúť na to, že tu bude stabilný systém.

Zhrnutie:

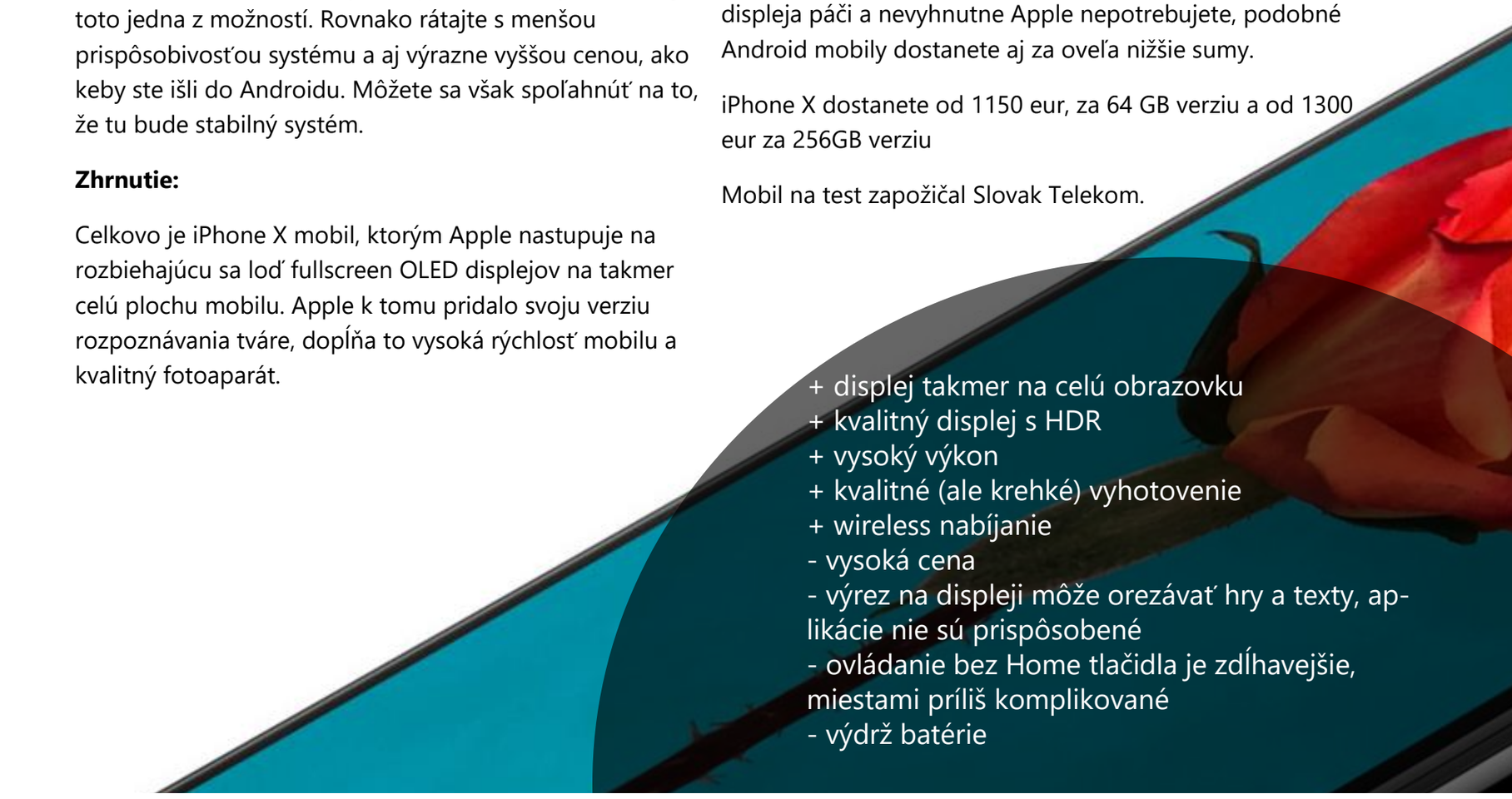
Celkovo je iPhone X mobil, ktorým Apple nastupuje na rozbiehajúcu sa loď fullscreen OLED displejov na takmer celú plochu mobilu. Apple k tomu pridalo svoju verziu rozpoznávania tváre, dopĺňa to vysoká rýchlosť mobilu a kvalitný fotoaparát.

Škoda, že to celé uzatvára prehnaná suma, ako aj nové, zatiaľ ešte nedotiahnuté veci súvisiace s ovládaním bez Home tlačidla a výrezmi na displeji. Face id je tiež ešte len v prvej verzii.

V každom prípade pre fanúšikov Apple to je riešenie, ako sa posunúť vpred. Nie je to však ešte veľký skok oproti iPhone 8 a 8 plus a ak nevyhnutne nepotrebujete prechádzať na nový model, počkajte, kým to Apple nedotiahne a kým sa postupne neupravia aplikácie na nové rozlíšenie displeja a výrezy. Dovtedy bude zážitok zo systému nejednotný. Na druhej strane, ak sa vám tento štýl displeja páči a nevyhnutne Apple nepotrebujete, podobné Android mobily dostanete aj za oveľa nižšie sumy.

iPhone X dostanete od 1150 eur, za 64 GB verziu a od 1300 eur za 256GB verziu

Mobil na test zapožičal Slovak Telekom.



+ displej takmer na celú obrazovku
+ kvalitný displej s HDR
+ vysoký výkon
+ kvalitné (ale krehké) vyhotovenie
+ wireless nabíjanie
- vysoká cena
- výrez na displeji môže orezávať hry a texty, aplikácie nie sú prispôsobené
- ovládanie bez Home tlačidla je zdĺhavejšie, miestami príliš komplikované
- výdrž batérie

8.0

PETER DRAGULA





XIAOMI REDMI NOTE 4 64GB

Pozrime sa teraz na jeden z najvýhodnejších mobilov v pomere ceny a výkonu. Je to Xiaomi Note 4. Ak hľadáte niečo v nižšej kategórii, ale s vysokým výkonom a množstvom pamäte, práve Xiaomi je značka, ktorá sa tam udomácnila a je lepšia ako Huawei a podobné produkty. Kategóriu medzi 100-200 eurami doslova valcuje, a to ako svojimi Redmi 4 a teraz už aj 5a modelmi, tak aj Note 4. Je výhodnejší ako Huawei, Honor a aj Nokia, ktoré sú síce v podobnej cenovej kategórii, ale za rovnakú cenu majú slabší displej, pamäť alebo menej miesta.

Zatiaľ čo základné verzie Redmi sú s menším 5-palcovým 720p displejom, Note verzie ponúkajú väčší 1080p displej a väčšiu batériu. Konkrétne Note 4 je u nás dostupné s 32 GB a 64 GB flashom a 3 GB a 4 GB pamäťou. Rozdiely sú tam malé a aktuálne 32 GB s 3 GB verzia ide za 179 eur a 64 GB s 3 GB alebo 4 GB verzia ide za 199 eur. V zahraničí sa dá nájsť aj 2 GB verzia, ale to už málo pamäte na plynulosť. Ideálna je 4 GB/64 GB verzia.

Špecifikácie:

Displej: 5.5 palcov, 1080x1920, 401ppi
Procesor: Snapdragon 625 - 2 GHz osem jadier s Adreno 506 GPU
RAM: 4 GB
Flash: 64 GB, rozšíritelné cez MicroSD o 128 GB
Sim: Dual, jeden slot je kombinovaný s MicroSD
Kamery: 13MPx, 7MPx

Systém: Android 6, s upgradom na Android 7
Skin: MIUI 8, upgrade na MIUI 9
Pripojenie: 3.5mm jack, MicroUSB 2.0
Veľkosť: 151 mm x 76 mm x 8.3 mm
Váha: 175 gramov
Batéria: 4100mAh (nevymeniteľná) bez wireless nabíjania
Ostatne: Infrared, GPS, Bluetooth 4.1, wifi 802.11 a/b/g/n



Celkovo na tú cenu parádne parametre. Snapdragon 625 síce je pomalší ako hi-endové čipy (a aj ako snapdragon 650 v Note 3), ale samotný systém beží svižne a spomalenia ani neuvidíte. Je to úplne dostatočný výkon na bežne používanie ako systému, tak aj hier, keďže ako vieme, hry sa stavajú primárne na low-endové mobily. Tu je dôležité, že 4 GB pamäte na Androide len tak nezahltíte a rovnako 64 GB miesta je viac ako dosť. Miesto si ešte môžete rozšíriť SD kartou, ale len ak nepoužívate dve sim karty. Jedna sim karta totiž berie slot SD karte.

Displej je kvalitný, dobre podsvietený, 5.5 palcov je primeraná plocha a rozlíšenie 1080x1920 je akurát. Sklo displeja na je krajoch mierne zahnuté, čo vytvára príjemný dojem pri dotyku. Rovnako sa nemusíte obávať ani škrabancov, keďže sklo je kvalitné a pevné, ale ak sa chcete vyhnúť mikroškrabancom, ochranná fólia je vhodná.

Celá konštrukcia je solídna, nevŕzga, hrany pekne doliehajú a celé to pôsobí masívne, aj keď je to za cenu nevymeniteľnej batérie. Mobil má len dve tlačidlá na pravej strane, a to na ovládanie zvuku a zapínanie. Na vrchnej strane mobilu je infra port na ovládanie TV a iných zariadení a 3.5 mm jack.

Bezpečnosť je riešená odtlačkom prsta, kde je snímač na ploche zadnej strany, keďže vpredu nájdete len dotykové podsvietené tlačidlá pod displejom. Snímač je na dobrom mieste a prstom sa bez problémov trafíte, aj keď nepatrí medzi najrýchlejšie.

Hneď vzadu vedľa snímača je fotoaparát s 13 mpx s f/2.0 a 1080p rozlíšením videa a vpredu 5 mpx f/2.0 so 720p rozlíšením videa. Je to veľké vylepšenie oproti Note 3 a za svetla má parádne farby. Nechýbajú HDR funkcie, ale hlavne fotky pri nižšom osvetlení už chytajú šum. Na svoju cenovú kategóriu stále slušné. Dôležité je, že kamera je veľmi rýchla a vždy pripravená, keď ju potrebujete.

Hry

Samotný výkon na hranie je primeraný, nie je extra vysoký ale 62 tisíc v Antutu benchmarku nie je vôbec zlé. Pôjdu tam všetky hry s prijateľným framerate, a to aj náročné FPS tituly. Síce nepôjdu v čistých v 60 fps, ale zvládajú plynulú hrateľnosť.

Antutu benchmark:

Xiaomi Note 4 - 62081 - 3D 13043, UX 23550, CPU 20086, RAM 5402

Pre porovnanie:

iPhone 6 - 74788
iPhone 6s - 133781
iPhone 7 - 178250
Galaxy S8 - 155240
HTC U11 - 175320
iPhone 8 - 209400
iPhone 8 Plus - 212010
Nvidia Shield - 92743
Lumia 950 - 78659

Test nahrávania na Asphalt 8 nám ukazuje približnú úroveň rýchlosti spracovania dát v hrách:

Xiaomi Note 4- 15,4s (level - 21.1s)
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Nvidia Shield - 35s (level - 34s)
PC - 13s (level - 9.3s)

Stále má slušné skóre, ak si porovnáme napríklad so Shieldom, čo bol svojho času najrýchlejší Android tablet. Je približne 2-3 krát pomalší ako iPhone, ale zase 4-5 krát lacnejší. V zásade však framerate v hrách nie je problémom a hry, čo som skúšal, fungovali bez sekania a rýchlo. Pozitívne je, že sa mobil prakticky vôbec nezahrieva a batéria aj pri hraní vydrží dlho. Hranie míňa energiu len minimálne a s priebežným hraním vám batéria bez problémov vydrží 2-3 dni. Ak by ste čisto sledovali videá, mobil vydrží 15 hodín. Samotná batéria sa s pribalenou nabíjačkou nabije približne za dve hodiny, čo je pri jej veľkosti pozitívne.

Systém

Čo sa týka systému, ak ste ešte nerobili s Androidom, nie je to práve najlepšie optimalizovaný systém na procesor a ani pamäť a ani batériu. Ale ak nemáte v mobile 1 GB pamäte a dvojjadro, tak s tým nebude zásadnejší problém. Tu pri osemjadre a 4 GB pamäte so 4100mAh batériou prakticky žiadny. Trhanie alebo spomalenia ani nepocítite a mobil vydrží dlho.



Samotný Android systém má bohatú ponuku aplikácii prevažne orientovaných na free a free 2 play záležitosti. Nechýba veľká podpora externých zariadení, od hodiniek, cez IoT zariadenia, až po autá. Čo je však najdôležitejšia na systéme a čo konkurencii či už iOS alebo Windowsu chýba, je možnosť úprav a nastavení. Sú tu ako tapety, tak aj celé skiny a launchery, ktoré vám mobil zmenia, ako sa vám páči. Ak tak budete prechádzať na Android z iOS alebo Windowsu, ľahko si ho prispôsobíte, aby sa vám prechádzalo ľahšie.

Ak by ste sa báli nadstavby, je tu MIUI, o ktorom by som povedal, že je veľmi sympatický a rýchly skin. Páči sa mi oveľa viac ako čistý Android. Xiaomi sa oň stará a aktualizácie vychádzajú pravidelne - ako vylepšenia do UI, tak aj základ Androidu, kde už dostal update na Android 7 a osmička sa už v Indii testuje. Nechýbajú vlastné cloud aplikácie, zálohovanie, fórum.

Zhrnutie

Celkovo je Xiaomi Redmi Note 4 veľmi kvalitný mobil, ktorý za svoju cenu ponúka výborné spracovanie, vysoký výkon, dostatok miesta a aj veľkosť. Plus, samozrejme, batéria, ktorá je masívna a nerátate pri nej, či vám mobil aj pri hraní vydrží do večera, ale či vám vydrží dva alebo tri dni. Ak nevyhnutne nepotrebujete 500 alebo 800-eurové mobily, pripadne 1400-eurové extrémy, toto je výborná voľba a len za 200 eur. Možno nemá extra výkon, ale má dostatočný výkon na plynulé a nerušené používanie a aj hranie. Fotoaparát je síce len slabší, ale postačí.

Ak by ste chceli niečo viac, Xiaomi už začiatkom budúceho roka vydá Note 5 alebo je tu vyššia verzia Mi A1, ktorá je za 240 eur a má čistý Android. Alebo ak by sa vám zdala 5.5 uhlopriečka veľká, je dostupná aj menšia verzia Xiaomi Redmi 4.

+ veľmi dobrý pomer ceny a výkonu
+ rýchly mobil s dostatkom miesta a pamäte
+ výborná výdrž batérie
+ kvalitné spracovanie a kvalitný displej
+ snímač odtlačkov prstov

- ak máte radi natívny Android, môže vám prekážať MIUI
- slabšia kvalita fotiek pri nižšej intenzite svetla

8.5





TEST: IPHONE 8

Apple je už v mobilnom biznise pár rokov aj keď svojim prvým iPhone prakticky spustil touch-screen éru, ale posledné roky sa zdá akoby mu dochádzal dych. Vydáva refreshe refreshov bez výraznejších vylepšení, zaujímavých prídavkov, ale so stále vyššou cenou. Náležite tomu predaje klesajú. Najnovšie to, žiaľ, potvrdzuje aj iPhone 8 a iPhone 8 Pro.

Konkurencia je už veľká a často technologicky predbieha výrobky od Apple aj o niekoľko rokov. Apple už nestíha pridávať novinky tak rýchlo, ale na druhej strane si udržuje rýchly a stabilný systém a snaží sa neustále zrýchľovať aj procesor. Aj keď za cenu minimálnych zmien v systéme a dizajne.

Hardvér a konštrukcia

A aký je samotný iPhone 8? Na dnešnú dobu ponúka prekvapivo malý, 4.7-palcový IPS displej ktorý je na Androide už skôr doménou low-end sféry a rovnako sa z tejto sféry nevymyká ani rozlíšenie 750x1334 pixelov, ktoré je veľmi blízko 720x1280 low-end štandardu a nie štandardu high-endov. Na menšom displeji s tým síce nie je problém, ale v tejto cenovej kategórii už je konkurencia ostrejšia.

Náležite tomu sú menšie rozmery, a to 138.4 x 67.3 x 7.3 mm. Sú to podobné rozmery ako majú predchádzajúce dva modely iPhone 7 a iPhone 6S a rovnako je váha je podobná, a to 148 g. Nakoniec aj dizajny sa za posledné tri roky menili len minimálne a iPhone 7 a iPhone 8 na prvý pohľad ani nerozoznáte. Je to sklamanie. Jediné, čo sa zmenilo, je zadný kryt, ktorý je teraz sklenený pre wireless nabíjanie.

Z hardvéru má v sebe osmička Apple A11 Bionic procesor, nové šesťjadro s tromi jadrami grafiky, ktorému pomáha 2 GB pamäte. Je to prekvapivo málo, keďže cenovo podobné high-end Androidy zatiaľ mieria na 6 GB a pomaly 8 GB pamäte.Tu nejde ani o to, že iOS je lepšie optimalizovaný na pamäť, ale obmedzuje to samotné využitie aplikáciami, a hlavne hrami. Dopĺňa to ešte 32 GB alebo 256 GB flash bez možnosti pripojenia SD karty. Batéria je menšia a má len 1821 mAh, ale Apple to tu má pekne zoptimalizované a celý deň vydrží aj s občasným hraním, pri bežnom používaní aj dva dni.

iPhone 8 má k tomu certifikáciu na IP67, teda čiastočne prachovo a vode odolný, pričom do vody môže podľa špecifikácii ísť do hĺbky 1 meter alebo na 30 minút. Už štandardne nemá 3.5 mm jack, takže si musíte poradiť s digitálnym pripojením alebo kúpiť redukciu na 3.5 mm jack. Nechýba čítačka odtlačkov prstov na hlavnom prednom tlačidle. Po stranách je tlačidlo na zapnutie, zvýšenie, zníženie zvuku a aj pri Apple štandardný mechanický prepínač na tichý režim, ktorý je umiestnený nad hlasovými nastaveniami. Osobne som preň nenašiel využitie a radšej by som tam videl foto tlačidlo.

Foťák

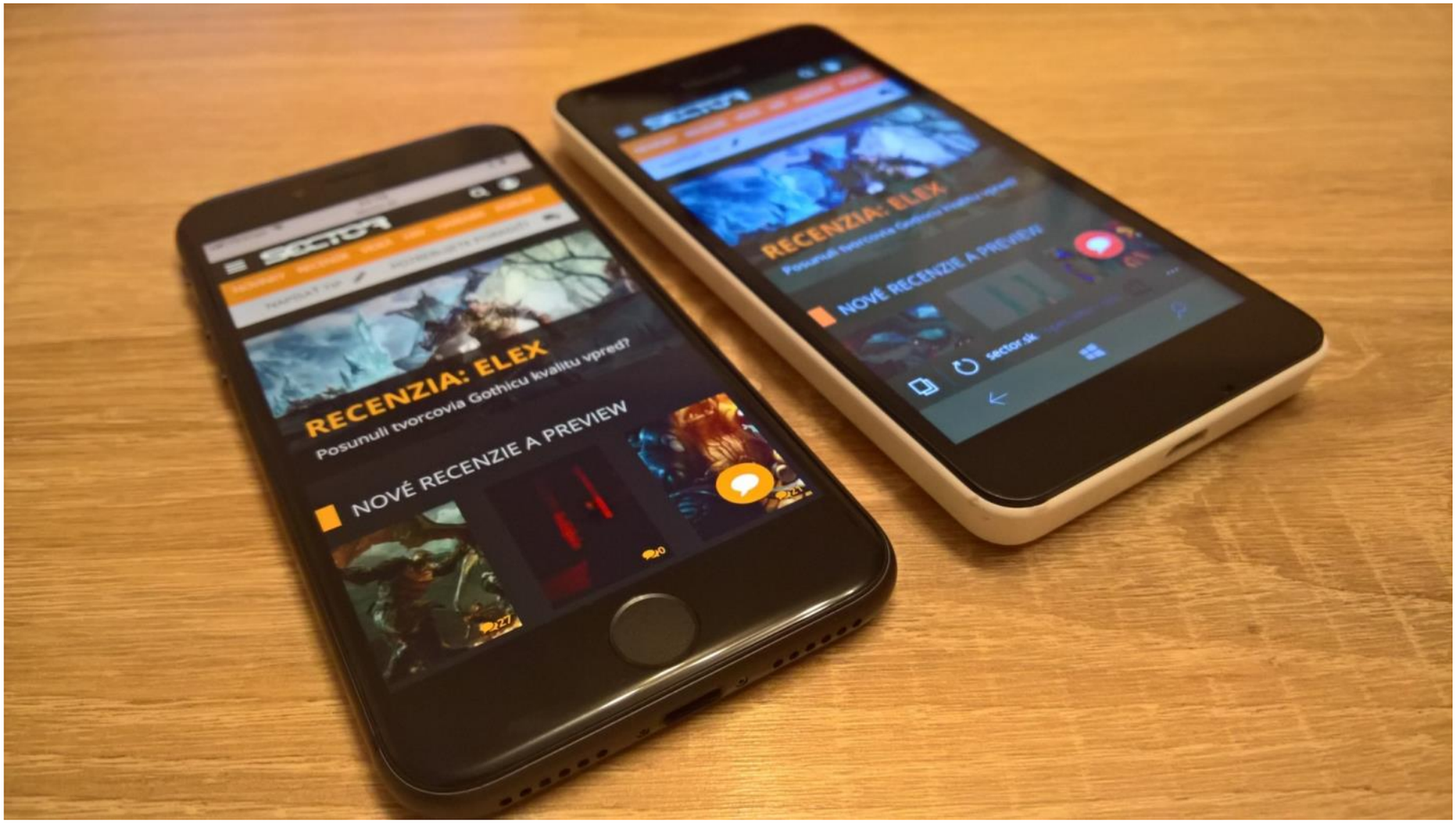
Foťáky sú tu už štandardne kvalitné a ako vždy ponúkajú kvalitné fotky a videá. Nechýba ani 4K nahrávanie, live photo funkcie.

Predná kamera má 7 MPx a s f/2.2. postačujúcim na facetime alebo selfies. Zadná má f/1.8, optickú stabilizáciu a HDR. Fotky zachytáva parádne ako cez deň, tak aj v noci a kvalitnou dosiahli 92 bodov v DXOmarku. Mobil tak má celkovo piatu najlepšiu kameru v mobilnej sfére. Pred ním sú Google Pixel 2, Huawei Mate 10 Pro, iPhone 8 plus a Samsung Galaxy Note 8. Teda je za svojou najväčšou konkurenciou. Pre porovnanie - iPhone 7 má 85 bodov. Možno je škoda, že zadná kamera je stále vypuklá a nie je priamo zahladená so zadným krytom.

Nabíjanie

Mobil dopĺňa nové wireless nabíjanie, ktoré konečne Apple zapracovalo a, našťastie, teraz nevymyslelo žiadny svoj nový formát, ale zapracovalo QI nabíjanie. To funguje aj s väčšinou štandardných QI nabíjačiek





Ozvalo sa aj niekoľko používateľov, ktorým to nefunguje ale osobne som s tým nemal problém a v aute sa mobil pekne nabíjal (aj keď s autom sa mi mobil nechcel prepojiť, zrejme pre nový iOS11). Samozrejme, pri wireless spôsobe bude nabíjanie dvojnásobné ako so štandardnou nabíjačkou. Presnejšie čakajte okolo 2,30 hod pri 7W wireless nabíjačke. Časy však môžu byť rôzne podľa účinnosti. So štandardnou nabíjačkou máte mobil nabitý za 1,45 hod, s fast charge to bude 1,15 hod na komplet, na 50% dáte za približne 30 minút.

Ak však chcete fast charging, rátajte s tým, že v balení je len pomalá 5W nabíjačka. Fastcharging nabíjačku alebo USB-C - lighting konvertor si budete musieť dokúpiť.

Sklo

Apple nepoužíva na skle Gorilla glass, ale inú technológiu, ktorá síce vydrží prasknutie, ale sklo ľahko nazbiera mikro škrabance. U mňa sa ich po týždňovom teste nazbieralo dosť veľa, neviem, či sú všetky odo mňa, ale aj tak je ideálne na mobil rovno použiť ochrannú fóliu, alebo si ho nechať zaliať tekutou ochranou. Rovnako pozor na pády, keďže sa ľahko môže rozbiť ako predná, tak aj zadná sklenená strana a opravy sú tam drahé.

Hry

Čo sa týka hernej oblasti, tam má iPhone 8 veľký potenciál, keďže výkon je vysoký ako v prípade CPU, tak aj GPU oblasti. Potenciál je však jedna vec, druhá je ponuka mobilných hier. Tie totiž väčšinou výkon nevyužívajú. Firmy s pokusmi o zapracovanie high-end grafiky do mobilných zariadení skončili pred niekoľkými rokmi a odvtedy sa držia skôr priemernej úrovne hardvéru, aby mali čo najväčší dosah na zákazníkov. Základ mobilných hier tak tvoria hlavne 2D tituly alebo vizuálne jednoduchšie 3D záležitosti, dopĺňa to pár pekných snajperských hier a racingoviek.

Možno by Apple malo viac motivovať vývojárov, snaží sa o zapracovanie priameho prístupu k hardvéru cez Metal API, ponúka vysoký výkon, ale využitie je minimálne.

Zároveň 2 GB pamäte pri tomto modeli iPhone kvalitnejšej grafike nepomáha a vzhľadom na trendy sa to ťažko v blízkej budúcnosti zmení. Je tak jedno, či má iPhone 8 okolo 100 alebo 200-tisíc bodov v benchmarku, keď rovnako si zahráte aj na mobile s 50-tisíc bodmi. Na druhej strane výkonný procesor aj slabšie hry rozpália menej, a tým pádom šetria aj batériu. Výnimkou sú hlavne AR tituly, kde je zapojený prakticky celý mobil a batéria ide dole rýchlejšie.

Anatutu benchmark

iPhone 8 - 209400 (3D 60549, UX 69600, CPU 64001, RAM 15250)

Pre porovnanie:

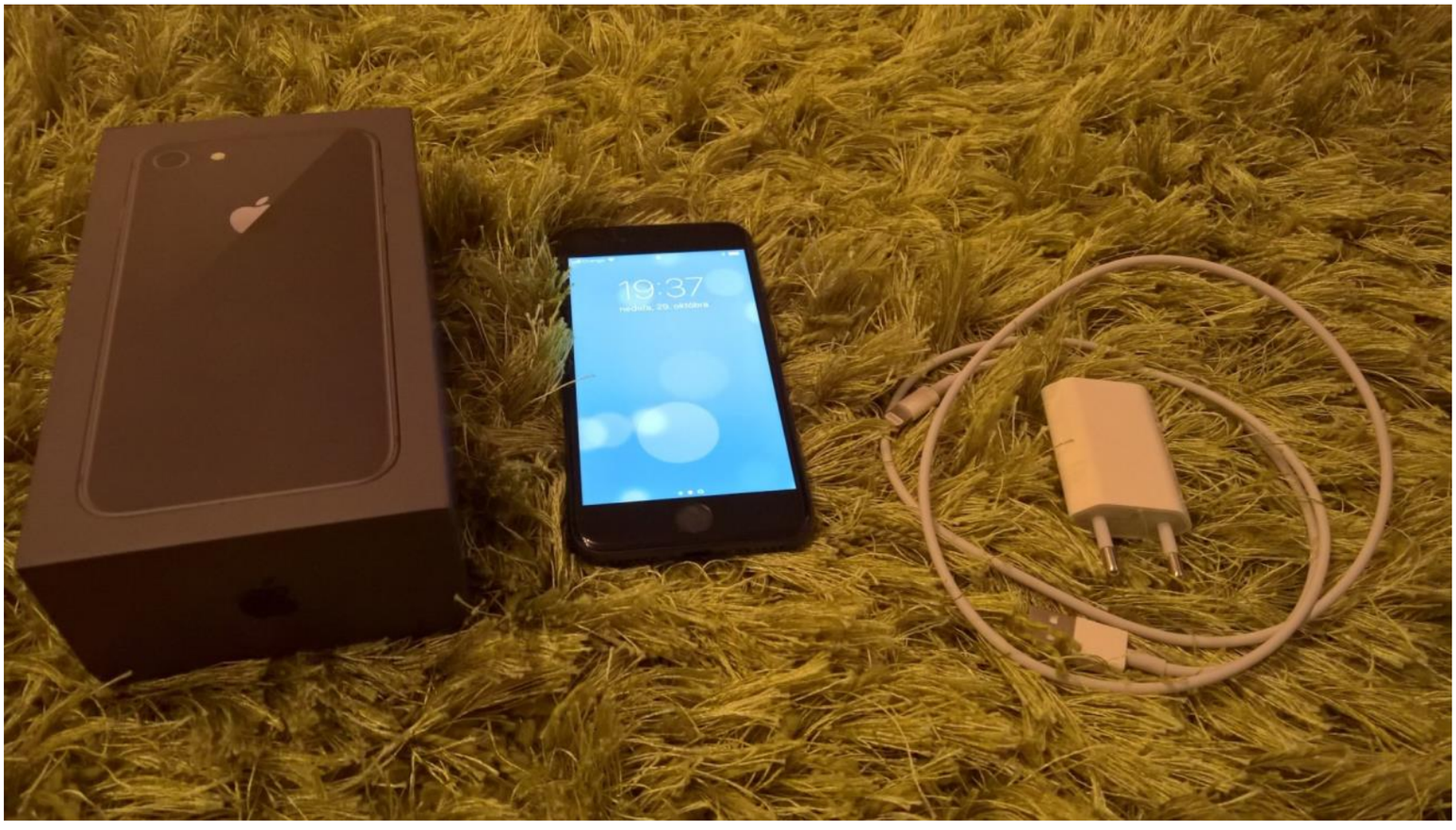
iPhone 6 - 74788
iPhone 6s - 133781
iPhone 7 - 178250
Galaxy S8 - 155240
HTC U11 - 175320
iPhone 8 Plus - 212010
Nvidia Shield - 92743
Lumia 950 - 78659
Xiaomi Note 4 - 60772

V 3D Mark Sling Shot Extreme benchmarku, teda viac herne orientovanom teste, má však len 2470 bodov, čo je okolo Google Pixel, Nvidia Shield tabletu, ale aj pod Samsung Galaxy S7, a teda aj S8. Pre porovnanie S8 má priemerne 3405 bodov alebo Sony Xperia XZ Premium 3205. Rebríček si môžete pozrieť na 3D mark stránke.

iPhone má aj rýchlu flash pamäť, čo sa ukazuje napríklad na nahrávaní hier. Porovnali sme Asphalt 8, a to úvodné spustenie a prvú mapu.

iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Nvidia Shield - 35s (level - 34s)
PC - 13s (level - 9.3s)

Samotná rýchlosť je tak veľmi dobrá a v hrách si užujete ako rýchlosť nahrávania, tak aj framerate. Možno je škoda, že displej je len 60 hz, hry by vedeli využiť aj 120 hz, ako teraz predviedol Razer Phone. Ak však hry nehrávate, pri bežnom používaní oproti iPhone 7 rozdiel nespoznáte.





Systém

iPhone 8 funguje rovno na novom iOS 11, ktorý ponúkol drobné vylepšenia systému. Hlavne v oblasti notifikácii, pribudla správa súborov, nové menu rýchleho nastavenia a aj cez 200 emoji ikoniek. Základ stále ostáva postavený na jednoduchom ikonkovom systéme, kde máte niekoľko obrazoviek ikoniek a jednu obrazovku s widgetmi. Je to síce jednoduché, ale rýchle.

Osobne teraz rozmýšľam, na čo prejsť z Windows Phone a iOS sa mi zdá príliš statický a jednoduchý s málo informáciami. Nedá sa tu nič okrem pozadia nadefinovať, upraviť, notifikácie sú skromnejšie, ale, samozrejme, aplikácii a aj hier tu je viac a rovnako aj podpora externých zariadení. V tejto oblasti iOS 11 zmenil obchod Apple Store, ktorý je teraz rozdelený na aplikácie a hry a pridaná je Today sekcia, kde sú výbery aktuálne zaujímavých titulov.

Cena

Cena iPhone 8 je ako štandardne pri Apple vyššia. Dostanete ho za 799 eur v 64 GB verzii alebo 969 eur v 256 GB verzii. Osobne si myslím, že je to za malý 4.7-palcový mobil s low-res displejom veľa, ale cenu čiastočne vyvažuje rýchly procesor a kvalitné kamery. V každom prípade Apple už dávno mohlo ísť s cenami dole. Snaží sa ich udržať, ale predaje už ukazujú, že ľudia sa pozerajú aj po konkurencii, alebo čakajú aj viac ako 2 roky, aby sa im prechod na pokročilý model oplatil.

Oplatí sa vám prejsť na iPhone 8?

Môžeme si podľa vášho aktuálneho mobilu pozrieť, či sa vám oplatí prejsť na iPhone osmičku.

Máte iPhone a chcete iPhone 8?

Ak máte radi iPhone a iOS, oplatí sa vám prejsť, hlavne ak máte iPhone 5, SE alebo starší mobil a chcete sa už dostať do aktuálnej doby, ako aj prejsť na iOS11 (ten už staršie mobily nepodporujú). Ak však máte iPhone 6 alebo 7 verziu, možno by som počkal, a to buď na budúcoročnú verziu, alebo na menšie verzie iPhone X, ktoré by rovnako mali prísť.

Chcete prejsť z Androidu na iPhone 8?

Ak sa vám už nepáči Android a rozmýšľate nad iPhone, môžete sa síce pozrieť po osmičke, ale rátajte s vyššou cenou a menšou veľkosťou zariadenia (ak chcete väčší mobil, pozrite iPhone 8 plus). V každom prípade dostanete stabilný a rýchly mobil s dobrou výdržou batérie, aj keď s vizuálne jednoduchým systémom bez možnosti zmeny témy, jedine pozadia. Zvykať si budete musieť aj na veľa ikoniek na úvodnej obrazovke a widgety až po prerolovaní na bočnú obrazovku.

Chcete prejsť z Windows Phone an iPhone 8?

Windows Phone medzi bežnými používateľmi končí a ak rozmýšľate, kam prejsť pri iOS, rátajte s tým, že oproti Windowsu to bude statické a jednoducho vyzerajúce. Ale ako som spomínal, bude tu viac aplikácií, väčšia podpora externých zariadení. Plus, samozrejme, pri iPhone 8 rátajte s tým, že je rozsahom len okolo veľkosti Lumie 550.

Zhrnutie

Na záver si rovno povedzme, že iPhone 8 je iba refreshom sedmičky, ktorý z nejakého dôvodu nebol nazvaný iPhone 7S. Ponúka rovnaký dizajn a len mierne lepší hardvér. Zachováva tak malé kompaktné rozmery, kvalitné vyhotovenie, vysoký výkon a aj vyššiu cenu. Ak vám toto všetko vyhovuje, choďte do toho. Potešiť vás môže hlavne prídavok wireless nabíjania, ak sa nechcete stále napájať cez káble.

Mobil na testovanie zapožičal Slovak Telekom.

+ pridané wireless nabíjanie
+ kvalitný fotoaparát
+ vylepšenia systému s iOS 11
+ dobrá výdrž batérie aj pri hrách
+ kompaktná veľkosť (ak máte radi malé mobily)

- nízke rozlíšenie displeja
- vysoká cena na svoju ponuku
- skôr je to iPhone 7s
- rýchlejší procesor pri bežnom používaní nepocítite (oproti iPhone 7)

7.0

PETER DRAGULA



AKÁ JE PONUKA MOBILOV?

Čo sa týka aktuálnej ponuky mobilov, tá je pekná široká a tento rok nám do nej pribudli hlavne mobily s obrazovkou na takmer celú plochu mobilu. Tie sú už dominantné vo vyšších kategóriách, ale je niekoľko aj lacných modelov, a to ešte len začínajú. Budúci rok zrejme zaplavia celú ponuku.

V zásade dnes si už môžete v smartphonoch vyberať z ponuky medzi 50 až 1500 eurami, s rôznymi uhlopriečkami, kde sa však postupne stále viac vytláčajú uhlopriečky menšie ako 5 palcov a väčšinou už nájdete 5-5.5 palcové mobily aj v lacných kategóriách. Čo sa týka systémov, po vypadnutí Windows Phone už ostali len Android mobily a niekoľko typov iPhonov.

Z parametrov sú dôležité údaje pri Androidoch hlavne pamäť, ktorej by mohlo byť aspoň 2GB, flashu aspoň 16GB s tým, že si viac doplníte SD kartou. Rozlíšenie pri lacnejších môžete zobrať 1280x720, ale nad tých 150 eur už je vhodné aspoň 1920x1080 rozlíšenie.

Čo sa týka kvality fotoaparátov, megapixely vám dnes už neudávajú kvalitu fotiek a väčšinou ani ďalšie parametre, ako clona, vám nehovoria, aká bude kvalita. Najlepšie je pozrieť si to v recenziách a testoch, ale v zásade, čím lacnejší mobil, tým horšie fotky. Najnovšie sa už robia aj foťáky s dvomi zadnými kamerami, ktoré kvalitu vylepšujú, budúci rok už budú aj mobily s tromi zadnými kamerami.

Ceny v zozname sú z Heureky, v rôznych obchodoch, niekedy sú podobné, ale hlavne v drahších kategóriách niekedy aj o sto eur vyššie.

Najlacnejšie mobily do 100 eur

Neviem, či v tejto oblasti niečo seriózne odporúčať, sú tu hlavne neznáme značky s Androidom, ale nenáročným používateľom môžu postačiť. Väčšinou majú len malé rozlíšenie a málo pamäte na plynulý chod. Čo by sme však mohli vypichnúť, čo je v tejto oblasti nad bežným štandardom, tak sú to:



Acer Liquid Z6E od 72 eur

Síce slabší, ale v tejto kategórii prekvapivo zaujímavý 5 palcový mobil, ktorý ponúka 1280x720 rozlíšenie, slabší štvorjadrový MediaTek 6580 procesor. Dopĺňa to však v tejto lacnejšej kategórii decentných 2GB pamäte, 16GB flashu. Foťáky sú slabšie, zadný má len 5Mpx a predný 2Mpx, ale celkovo to vôbec nie je zlá konfigurácia na túto cenu.



Xiaomi Redmi 5A od 103 eur

Síce je Redmi 5A mierne nad 100 eur, ale je to veľmi dobrá ponuka v tejto kategórii s lepším štvojadrovým Snapdragon 425 procesorom a veľkou 3120mAh batériou. Ponúka 5.0" IPS displej s 1280×720 rozlíšením, dopĺňa to 2GB RAM a 16GB flashu, môžete si to rozšíriť SD kartou, vložiť môžete aj dve SIM karty. Fotoaparát má na túto triedu veľmi dobrý a to 13Mpx (f/2.2) zadný a 5Mpx (f/2.2) predný. Ak chcete viac pamäte a flashu, 3GB RAM/32GB flashu je tam veľmi podobná verzia Xiami Redmi 4 za 149 eur. Má rovnaký displej a aj vnútornosti.

Dobrý pomer výkonu a ceny mobilov za 100- 200 eur

Kodak Ektra od129 eur

Prekvapivo sa v tejto lacnej kategórii objavil Kodak Ektra, ktorý pôvodne išiel za 500 eur, ale teraz je už dostupný len za 129 eur. Zrejme sa vôbec nepredával. Má malý problém a to dizajn. Kodak ho dizajnoval ako miniatúrny foťák, ale veľmi to nevyšlo. Jeho zadná časť s kamerou je vystúpená a spolu s tým aj bočná časť na lepšie uchytenie.

Aj za 129 eur je otázne, či túto nepríjemnosť obetujete za hardvér ktorý ponúka. Totiž vnútornosti má veľmi dobré a ponúka 5 palcový 1080p displej, ktorý dopĺňa desaťjadrový Mediatek procesor a zaujímavé 21Mpx + 13Mpx foťáky (nie sú však tak kvalitné ako sa zdajú podľa megapixelov). Z pamätí má decentnú 3GB pamäť a 32GB flashu a batéria má 3000mAh.





Xiaomi Redmi Note 4 od 159 eur za 3GB/32GB a od 184 eur za 4GB/64GB

Možno radšej pozrite po väčšiej verzii Redmi 4, ktorá je označená ako Redmi Note 4 a ponúka 5.5 palcový displej už s pekným 1920x1080 rozlíšením, pridáva aj rýchlejší Snapdragon 625 procesor. Je dostupný vo viacerých verziách s 3GB RAM a 32GB flashom a 4GB RAM a 64GB flashom. Od foťákov 13mpx a 8mpx veľa nečakajte, ale cez deň ponúknu pekné fotky. Celkovo má však mobil veľmi dobrý pomer ceny a výkonu, ktorý ešte podčiarkuje masívna 4100mAh batéria.

200 eur - 300 eur



LG Q6 od 200 eur

Prvý mobil s displejom na celú prednú plochu začína na 200 eurách, je to LG Q6. Ten ponúka 5.5 palcový displej s 2160×1080 rozlíšením a teda 18:9 pomerom strán. Keďže je to displej na celú plochu, mobil je tak menší ako štandardné 5.5 palcové mobily a skôr čakajte veľkosť okolo 5 palcových mobilov. Dopĺňa ho však len pomalší Snapdragon 435 procesor, ale aspoň 3GB pamäte a 32GB flashu. Foťáky sú 13Mpx + 5Mpx a batéria 3000mAh.

Prípadne sa pozrite po vyššej verzii LG G6 za cenu od 385 eur, tá je dizajnovo rovnaká ale mierne väčšia s 5.7 placovým 2880x1440 displejom, rýchlejším Snapdragon 821 procesorom a 4GB pamäte. 32GB flashu ostáva. Batériu má 3300mAh.



Xiaomi Mi A1 od 218 eur

O krok vyššie ako Redmi Note 4 je Mi A1 verzia (4GB/64GB), rovnako 5.5" 1080p verzia, ktorá vylepšuje hlavne foťáky, kde je duálny 12Mpx (f/2.2) + 12Mpx (f/2.6) a predný 5Mpx foťák. Má síce menšiu 3080 mAh batériu, ale zase čistý Android a USB-C kontektor. Ak by ste chceli ešte väčší displej, je tam 6.4 palcová verzia Xiaomi Mi Max 2 64 GB Black s veľkou 5300mAh batériou za 244 eur



iPhone SE od 284 eur za 16GB a od 288 eur za 32GB verziu

Ak ste zvyknutí na iPhone mobily a chcete malý mobil, je tu low-endový iPhone SE so 4 palcovým displejom a 1136x640 rozlíšením. Je vo verziách so 16GB až 128GB pamäťou, ale najvýhodnejší pomer miesta a ceny má 32GB verzia. Foťáky sú 12Mpx a 1.2mpx. Mierne väčší iPhone 6 so 4.7 palcovou obrazovkou ide od 339 eur, rovnaký, ale rýchlejší iPhone 7 od 527 eur





300-400 eur

HUAWEI Mate 10 Lite od 309 eur

Za niečo cez 309 eur má Huawei peknú ponuku Mate 10 Lite mobilu, ktorý ponúka displej takmer na celú obrazovku s 5.9 palcami a 2160x1080 rozlíšením a ich vlastným Kirin 659 Octa Core procesorom. Dopĺňa to 4GB RAM a 64GB flashu. Fotoaparát 16 + 2Mpx a 13 + 2 Mpx (f/2.0). Batéria 3340 mAh. Prípadne, ak chcete menší, 5.1 palcový displej, je tam Huawei P10 za 383 eur (P10 lite verzia je za 250 eur) so štandardným 1080p displejom, ale s kvalitnými zadnými foťákmi, kde je Leica 12mpx+20mpx.

Moto Z2Play od 389 eur

Ak by ste chceli niečo iné ako štandardné mobily, je tu Moto Z2 Play, ktorá pridáva aj doplnky a to napríklad reproduktor, väčšiu batériu, ale v rámci herných možnosti aj gamepadovú násadu, čo pre hráčov na mobiloch môže byť zaujímavý doplnok a aj darček pod stromček.

Okrem toho má mobil 5.5 palcový 1080p displej Snapdragon 626, 4GB pamäte a 64GB flashu. Foťáky má 12Mpx + 5Mpx a pridáva 3000mAh batériu.



Doogee S60 od 324 eur

Doogee je síce neznáma značka, ale v kategórii nad 300 eur má zaujímavý vystužený mobil pre tých, ktorí svoje mobily vôbec nešetria. Ponúka 5.2 palcový 1080p displej, osemjadrový Helio P25 procesor, 4GB pamäte, 64GB flashu a slušné 21Mpx + 8Mpx foťáky, vodeodolnosť IP68 a masívnu batéria 5580mAh batériu. Ak by ste ho chceli, skúste si prečítať dostupné recenzie, keďže značka ešte nie je overená a zatiaľ je otázne, ako dlho ich mobily vydržia.



Samsung Galaxy S7 od 380 eur

Ak nevyhnutne nepotrebujete tohotoročný model, s cenou pekne dole išiel minuloročný Galaxy S7, ktorý ponúka 5.1 palcový displej s 2560×1440 rozlíšením, osemjadrový Exynos procesor, 4GB pamäte a 32GB flashu. Má kvalitné 12Mpx a 5mpx foťáky s optickou stabilizáciou, má IP 68 vodeodolnosť a 3000mAh batériu. Prípadne, ak chcete väčšiu 5.5 palcovú Galaxy S7 Edge verziu so zaoblenými krajmi displeja a väčšou 3600 mAh batériou, tá ide od 444 eur.



400-500 eur

Asus ZenFone 3 Zoom od 403 eur

Za 400 eur ide ZenFone 3 zoom s dvomi šošovkami umožňujúcimi dosiahnuť 2.3 násobný zoom pri fotografovaní. Jedna šošovka je 12Mpx Sony F/1., druhá 12Mpx Samsung F/2.6 so zoomom. Má 5.5 palcový 1920×1080 AMOLED displej, z procesorov je tam Snapdragon 625. Má aj 4GB pamäte, 64GB flashu. Dopĺňa to masívna 5000mAh batéria.



Xiaomi Mi6 od 435 eur

Xiaomi má v hi-endovej kategórii Mi6 model s 5.15 palcovým 1080p displejom a superrýchlym Snapdragon 835 procesorom, dopĺňa to zadný 12mpx foťák s optickou stabilizáciou a predný 8Mpx, ako aj 6GB RAM a 64GB flashu v tejto verzii, potom je drahšia 128GB verzia. Má 3350mAh batériu a Android s MIUI nadstavbou.



500-600 eur

Nokia 8 od 505 eur

Pre nostalgikov k Nokiám je medzi hi-endami 5.3 palcová Nokia 8 s 2560×1440 rozlíšením, Snapdragonom 835, 4GB RAM a 64GB flashom. Foťáky má 13Mpx (f/2.0) + 13 Mpx, (f/2.0) a má aj čiastočnú ochranu pred vodou IP54. Batéria je 3090mAh.



Samsung Galaxy S8 od 528 eur

Nový Samsung Galaxy S8 začína v lacných obchodoch nad 528 eurami a ponúka 5.8 palcový super amoled displej s 2960×1440 rozlíšením, s Exynos 8895 Octa Core procesorom, 4GB pamäťou a 64GB flashom. Foťáky má 12Mpx + 8Mpx s optickou stabilizáciou. Je vodeodolný s iP68, má aj wireless nabíjanie a 3000mAh batériu. Väčšia 6.2 palcová verzia Samsung Galaxy S8 plus ide od 589 eur.



Xiaomi Mi Mix 2 od 545 eur

Ak chcete ešte o triedu vyšší Xiaomi, je tu Mi Mix 2 s 5.99 palcovým displejom na celú plochu a 2160x1080 rozlíšením, má tiež rýchly Snapdragon 835, 6GB pamäte a 64GB flashu. Fotoaparát je 12Mpx (f/2.0) + 5Mpx (f/2.0). Batéria je 3400mAh.



OnePlus 5 T od 646 eur

T verzia OnePlus je najvyššia s 5.5 palcovým amoled displejom s 2160x1080 rozlíšením na celú plochu a Snapdragonom 835. Pamäte má dostatok a to 8GB a 128GB flashu už v tejto cene. K tomu 20Mpx (f/2.6) a 16Mpx (f/1.7) zadný foťák a 16Mpx (f/2.0) predný. Batéria je 3300mAh.



Sony Xperia XZ Premium od 570 eur

Ak by ste chceli čo najvyššie rozlíšenie, pozrite sa po Sony Xperii, tá v XZ Premium edícii má 5.5 palcový displej s 3840x2160 rozlíšením. Dopĺňa to Snapdragon 835 procesorom, 4GB RAM a 64GB flashom. Foťák má 19Mpx



iPhone 8 od 679 eur

Ak vám stačí 4.7 palcový displej s 1334×750 rozlíšením, iPhone 8 na vás čaká tesne pod 700 eurami. Pridáva teraz nový šesťjadrový A11 procesor, má 2GB pamäte a v najlacnejšej verzii 64GB flashu, ale zase kvalitné foťáky 12Mpx f/1.8 + 7Mpx f/2.2 a teraz už aj vodeodolnosť IP67 a wireless nabíjanie. Ak by ste chceli väčšiu iPhone 8 plus verziu, tá začína na 799 eur.



HUAWEI Mate 10 Pro od 696 eur

Takmer na 700 eurách začína hi-endový Huawei Mate 10 Pro, ktorý ponúka podobný displej ako Lite verzia a to 6 palcový s 2160x1080 rozlíšením, ale dopĺňa ho rýchlejším Kirin 970 Octa Core procesorom, 6GB pamäťou a 128GB flashom. Zachováva aj 20Mpx + 12Mpx (f/1.6) zadný foťák a 8Mpx (f/2.0) predný. Je vodeodolný s IP67 certifikáciou a má rýchle nabíjanie s 4000mAh batériou.

Samsung Galaxy Note 8 od 748 eur

Ak prejdeme k úplnému hi-endu, Note 8 je momentálne najlepšie hodnotený mobil a začína na 750 eurách a ponúka 6.3 palcový Super AMOLED 2960×1440 na celú plochu mobilu, dopĺňa to Exynos 8895 Octa Core procesorom, 6GB RAM a 64GB flashom, plus lepšie foťáky s 12Mpx f/1.7 + 8Mpx f/1.7 a batéria 3300mAh. Nechýba QI nabíjanie a iP68 vodeodolnosť.



iPhone X od 1122 eur

Rovnako výherca veľa ankiet o mobil roka, ale zároveň aj najdrahší mobil roka je iPhone X, ktorý priniesol 5.8 palcový displej na celú plochu mobilu s 2436×1125 rozlíšením, doplnili to 3GB RAM a 64GB flashom (ak by ste chceli 256GB, vyjde vás na 1300 eur). Foťák má veľmi kvalitný a vzadu je to 2× 12Mpx F/1.8 a vpredu 7Mpx F/2.2. Podobne ako osmičky má aj Qi nabíjanie a je vodeodolný podľa IP67 normy, ale oproti nim má naviac prihlasovanie pomocou tváre.

Tento rok je to skutočne pestré a je si z čoho vyberať a technológie tak pokročili, že prakticky všetko nad 100 eur, čo sme vybrali, sú už veľmi svižné mobily s kvalitnými displejmi a dostatkom pamäte a aj miesta. Foťáky sú už tiež decentné, aj keď tam vyššiu kvalitu čakajte až od hranice okolo 300 eur a vyššie.





TEST: MOTO Z2 PLAY

Lenovo spravil veľmi dobrý krok s odkúpením Motoroly a mohol sa tak naplno pustiť aj do mobilov. Ponúkol už peknú paletu produktov, ale my sa pozrieme na **Moto Play Z2**, ktorý by mal čo povedať aj hráčom. Je totiž modifikovateľný s Moto Mods doplnkami, medzi ktorými je aj pre hráčov zaujímavá gamepadová násada.

Samotný Moto Play Z2 je väčší, 5-palcový mobil s takmer čistým Androidom, ktorý síce ešte nemá Oreo upgrade, ale aj ten sa naň čoskoro dostane. Výkonnostne spadá do strednej kategórie a konkrétne ponúka:

Displej: SuperAMOLED, 5.5 palca, 1080x1920 rozlíšenie
Sklo: Gorilla Glass 3
Rozmery: 156.2 x 76.2 x 6 mm
Váha: 145 gramov
Procesor: Snapdragon 626
Pamäť: 4 GB
Flash: 64 GB
Kamera: 12 MP (f/1.7) s 2160p/30 fps nahrávaním videa
Kamera predná: 5 MP (f/2.2) dual led 1080p video
Napájanie: USB 3.1 Type-c
Doplnky: 3.5 mm jack, hlasný reproduktor, čítačka odtlačkov prstov, moto mods
Batéria: 3000 mAh

Cena tohto celého je okolo 400 eur, čo nie je práve najmenej na daný procesor, hlavne vzhľadom na to, že je len o trochu rýchlejší ako 625. Ten má napríklad aj 200-eurový Xiaomi Redmi Note 5, ale tu to vyvažuje SuperAmoled, kvalitnejšie kamery, pevné gorilla glass 3 a, samozrejme, spomínané násady. Stále by som tam radšej videl cenovku 300 eur.

V každom prípade, mobil ponúka veľmi dobré spracovanie tela, ktoré je čisto kovové, nechýbajú





zaoblené kraje. K tomu mobil ponúka aj rýchly senzor odtlačku prstu na prednej strane, poteší slot na dve sim karty a jednu SD kartu, s tým, že môžete všetky tri karty používať naraz. Celé to dopĺňajú priemerné kamery, aj keď nahrávanie 4K videa zadnou kamerou poteší.

Dobre je vyriešené aj pripájanie expanzii Moto Mods, ktoré funguje na magnetickom princípe s pripájaním na celú zadnú stranu mobilu. Túto stranu štandardne zakrýva na dotyk príjemná látková plocha, ktorú dáte dole a pripnete tam zvolené rozšírenie.

Zo samotných rozšírení si napríklad môžete pripojiť mini projektor, väčšiu batériu, vysúvateľnú optiku v podobe štandardného fotoaparátu, väčší reproduktor, zadný skin pre wireless nabíjanie, alebo to funguje aj na dock do auta. V USA si môžu pripojiť aj Alexu, k dispozícii je aj Polaroid tlačiareň na malé fotky, 360-stupňová kamera a, samozrejme, gamepad, ktorý sme aj vyskúšali. Viac detailov o modoch nájdete na oficiánej stránke Moto Z2. Nečakajte tam však nízke ceny. Skôr sú až príliš vysoké na výraznejšie rozšírenie, fanúšikov si však určite nájdu.

Samotný mobil je dostatočne rýchly a ako vďaka procesoru, tak aj 4 GB pamäte nebudete vnímať žiadne spomalenia ani zasekávania. Aj ak by ste mali verziu s 3 GB pamäťou, stále je to na bežné používanie viac ako dosť. Rovnako 64 GB flash nezaplníte len tak ľahko a ak aj áno, môžete pridať SD kartu na rozšírenie.

Android systém v mobile je takmer čistý, len s mierne upraveným štartom a jednoduchým skinom s upravenou sleep obrazovkou, ktorá vám ukazuje notifikácie a zapína sa, keď sa priblížite k mobilu. Plus Motorola výrazne využíva kvalitné reproduktory mobilu na zvuky notifikácii.

Herný výkon je prijateľný, keďže Snapdragon 626 je úpravou 625, ktorú sme si testovali v Xiaomi Redmi Note 4 a je to prakticky mobilný štandard, s ktorým spustíte všetky hry bez problémov. Nie všetko síce pôjde na 60 fps, ale všetko si zahráte v rozumnom framerate bez trhania. Ani náročnejšie racingy, akcie a multiplayerovky nemajú problémy, nakoniec je to oblasť výkonu, na ktorú autori primárne optimalizujú hry.





Ak sa pozrieme na čísla Antutu benchmarku a rovno aj porovnanie s Note 4, vyzerá to nasledovne:

Moto Play Z2 - 68451 - 3D 13338, UX 27187, CPU 22297, RAM 5629
Xiaomi Note 4 - 62081 - 3D 13043, UX 23550, CPU 20086, RAM 5402

Pre porovnanie:

Xiaomi Redmi Note 4 - 62081
Moto Play Z2 - 68451
iPhone 6 - 74788
Lumia 950 - 78659
Nvidia Shield - 92743
iPhone 6s - 133781
iPhone 7 - 178250
Galaxy S8 - 155240
iPhone 8 - 209400

Znovu sme porovnali aj rýchlosť Asphalt 8:

Moto Play Z2 - nahrávanie 17,5s (level - 17s)
Xiaomi Redmi Note 4 - 15,4s (level - 21.1s)
iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
PC - 13s (level - 9.3s)

Samotný gamepad mod stojí 80 eur, možno trochu veľa, ale dopĺňa ho aspoň 1000 mAh batéria, ktorá rozšíri batériu telefónu. Mobil sa vám po pripojení do nej zväčší o približne 7 centimetrov na 22.5 centimetra a bude to prekvapivo veľké zariadenie. Bude sa však veľmi dobre držať a ponúkne všetky štandardné gamepadové tlačidlá.

Teda vzadu má na každej strane dve tlačidlá, nechýba mu A,B,X,Y, D-pad, select, start, home tlačidlá a dva malé thumbsticky. Sticky fungujú veľmi dobre, sú dostatočne veľké, aj keď samotné tlačidlá mierne tvrdé a treba si na ne zvyknúť.

Rozdiel medzi klasickým handheldom a mobilom s gamepadom je hlavne v hrách. Kvalita mobilných hier je niekde inde a rovnako podpora gamepad ovládania nie je úplná samozrejmosť. Na druhej strane napriek tomu sa dajú nájsť kvalitné kúsky a s klasickým ovládaním si ich zahráte oveľa lepšie ako ťapkaním na displej. Motorola má aj vlastnú aplikáciu, ktorá zhŕňa hry s gamepad ovládaním. Nemá ich tam všetky, ale máte zbežný prehľad a na úvod si vyberiete. Následne už priebežným skúšaním hier zistíte, ktorá funguje a ktorá nie. Zatiaľ čo klasické hry, ako Modern Combat, Asphalt ako aj Gangstar a GTA idú bez problémov, trochu mi vadilo, že nové Battle Royale tituly väčšinou nemajú podporu gamepadu.

Je to kvalitné rozšírenie mobilu, ale veľká škoda je, že sa nedá zložiť aspoň na polovicu. Ak prenášate batoh alebo tašku, tak s uložením nie je problém, ale ak by ste to chceli dať do vrecka, 22-centimetrové vrecko asi nemáte. Rovnako ešte mohli tvorcovia vyriešiť detail s odkladaním zadnej látkovej plochy mobilu, ktorú musíte dať dole, ak pridávate gamepad expanziu, následne ju musíte niekam odložiť, hlavne keď cestujete a to môže byť problém. Síce ju nemusíte ani používať a videl som, že Motorola predvádza mobil bez tejto doplnkovej plochy a vtedy je síce tenší, ale viac vytŕča kamera a mobil nie je taký príjemný na držanie. Záleží však na tom, ako si zvyknete.





Moto Z2 Play je vydarený mobil s kvalitným vyhotovením, decentným výkonom a konceptom modov, ktorý môže osloviť určitú skupinu používateľov, napríklad aj hráčov. Hlavne ak si chcú na mobile vďaka gamepadovému modu zahrať lepšie. Ten ponúkne kompromis medzi drahým handheldovým hraním a lacným a jednoduchým mobilným hraním, pričom z hier dokáže ovládanie vyťažiť lepší zážitok.

Možno mohla byť priaznivejšia cena - ako gamepadového modu, tak aj mobilu, ale pri mobile to kompenzuje kvalitný AMOLED displej a aj dobrý zvuk. V každom prípade, mobil je vhodný hlavne vtedy, ak plánujete dokúpiť aj mody, ak nie, Motorola tam má aj alternatívy bez modov.



+ kvalitné vyhotovenie a dobrý dizajn
+ decentné vnútornosti
+ SuperAMOLED displej
+ možnosť mod rozšírení, vrátane gamepadu

- slabšia kamera
- cena mohla byť nižšia

8.0





FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK



DUNKIRK

NOLANOV POHĽAD NA DRUHÚ SVETOVÚ VOJNU

Réžia: Christopher Nolan. Scenár: Christopher Nolan. Hrajú: Fionn Whitehead, Damien Bonnard...

Pri filmoch Christophera Nolana si môžete byť istí, že budú výborné a pri ich hodnotení sa často naháňa iba výsledná číslovka na konci. Jednoducho povedané, všetci ideme do kina a čakáme či to bude opäť 10/10. Ak nie, prečo? Dunkirk posôbí inak ako čakáme, vzďaľuje sa bežnej narácii vojnových filmov, no ponúka úchvatný zážitok na veľkom plátne bez 3D, 4DX a iných efektov. Nolan vás nechce zdržiavať blbosťami, vtiahne vás klasickými filmovými technikami, kamerou, hudbou a vypľuje ohlušených späť.

Prečo má Dunkirk iba 106 minút? Sám Nolan hovorí, že väčšiu stopáž pre rozpovedanie príbehu, resp. zmapovanie udalostí evakuácie za 9 dní ani nepotrebuje. Scenár si napísal tentokrát bez brata Jonathana či iných pomocníkov a pracuje s relatívne úsporným materiálom, ktorému vtisol iný prístup. Klasickú lineárnu či chronologickú líniu od začiatku triešti na tri samostatné, vzájomne ich prelína, čím dosahuje odlišný efekt u divákov.

Niektoré momenty sa miešajú a objavujú vo viacerých, iné sú exkluzívne a už nechajú na seba dlhšie čakať. Nolan ich rozpráva paralelne, v prvých minútach prezradí, že sa ponoríme do línií na zemi, na vode i vo vzduchu. Každá má odlišné trvanie, tempo i postavy. Po videní sa natískajú otázky, ako to funguje: pozornosť máte rozbitú ako vojaci, zo 106 minút si odnášate virvar, miestami nechápete, čo sa odohralo.

Dlhé scény sa umárate hľadaním styčných bodov, oporných postáv, lietadiel a lodí. Prehľadnosť vojny je ošemetná – Nolan zdanlivo jednoduchú operáciu motá líniami a tvorí chaos pri každom nálete či bombardovaní. Aj z čakania na loď sa dá vytvoriť majestátny napínavý film.

Za finálne vyznenie môže aj režisérova známa chladná nátura i atmosféra – a tento raz ju vytiahol už na maximum. Žiadny chrabrý kapitán, putujúca jednotka a vojaci znechutení hrôzami vojny spomínajúci na domov či náručie partnerky. Nolan nielenže vyšmaril typické archetypy, ani sa neunúva nahradiť ich aspoň nejakými hrdinami, ktorým by sme virtuálne priali prežiť.

Hŕstka vojakov medzi celými davmi, civilná posádka lode či pár pilotov s maskou na tvári sa priamo prieči filmovým pravidlám – čo je popri rozbitom scenári ďalší krok byť iný. Nolanovi vyšlo v tom smere i potlačenie veľkých mien do menších úloh či obsadenie úloh hercami-klonmi: strapatý chalan je takmer každý, pár z nich sa nikdy nepredstaví ani menom a aj v titulkoch sú uvedení ako chvejúci sa či nehovoriaci vojak. Určite sa vám budú mýliť prvú polhodinu a potom orientáciu zrejme vzdáte v domnienke, že áno, aj to je cieľ Nolanovho pohľadu na neistotu v celej operácii.

Potom vás ani neprekvapí, že neprichádza silný dej, ale skôr fragmentovaná rekonštrukcia udalostí pár dní, kde sa nemáte na čo upnúť. Žiadny prehľad o dianí, na druhej strane silný pocit ako sa cítili vojaci počas operácie – pobehujúci, stratení, hľadajúci, nevedomky snažiaci sa prežiť.

Bez deja, hrdinov a jasného rozprávania ostali tri línie s častým striedaním. V každej desaťminútovke nové postavy či známi v inom bode operácie. Odlišný časový rámec je výborný, akurát na prvé pozretie bojujete s orientáciou a prispôsobujete očakávania. Je tu aj istá gradácia, no nečakajte ani tradičné finále.

A predsa je Dunkirk jeden z najlepších vojnových filmov a takmer majstrovský kúsok. Nolan natočil strhujúci film, kde sa bojíte či trháte v sedadle častejšie ako na nervydrásajúcom horore. Scény napätia a úzkosti zvláda brilantne – od úvodnej sekvencie, ktorá vás dostáva na titulnú pláž. Cez plané nádeje dostať sa do bezpečia aspoň na chvíľu, keď sa zrejme budú musieť pustiť postavy na útek preč. Momenty klaustrofóbie, strachu, cieľu v nedohľadne. Keď príde nálet Nemcov nad pláž, obete sa rátajú náhodne: ty prežiješ, traja vedľa teba asi nie. Zachráni sa ten, čo má šťastie alebo vhodne stojí. Občas si pomôžeš.

Akčné scény sú vynikajúce najmä vo vzduchu. Tom Hardy ako pilot nás sprevádza trablami i úspechmi v kokpite, jeho roztrasenou optikou sledujeme jednotlivé ciele a občas i dobré zásahy. Kamera sa točí neustále a Hoyte Van Hoytema dokazuje, že v Interstellar sa skôr zahrieval na väčší projekt. Napokon vás tu ohluší na zemi, na vode i vo vzduchu Hans Zimmer, ktorý skutočne zložil niečo čo ste nepočuli; v jeho podaní splynula zvuková a hudobná stopa do neutíchajúceho (ne) rytmického tlkotu, ktorý vypáli kinám dieru do zeme.

MICHAL KOREC

9.0





BABY DRIVER

PERFEKTNÝ VODIČ, PERFEKTNÁ LÚPEŽ

Réžia: Edgar Wright. Scenár: Edgar Wright. Hrajú: Ansel Elgort, Jon Bernthal, Jon Hamm, Eiza González, Micah Howard...

Tak sa nám letná sezóna 2017 začína slušne vyfarbovať a po vyčerpaných pokračovaniach i remakoch prišli svieže látky, solídne trojky a výborné kúsky znamenitých režisérov. Baby Driver je chuťovka od Edgara Wrighta, ktorý pred 10 rokmi vyrazil dych mnohým pri Jednotke príliš rýchleho nasadenia a s akčnou látkou nemá problém. Tak si predstavte ako môže vyzerať akčný film, ktorý je natočený do rytmu hudby – postavy strieľajú, jazdia či sekajú hlášky v rytme parádne vybraných songov.

Baby má asi dvadsať a je perfektný vodič pre každú lúpež. V jeho ušiach neustále driemu slúchadlá, v nich rezká muzika, do ktorej šoféruje pri hocijakom úteku a pred sebou plán, že zvládne pár fušiek a potom začne žiť úplne inak. Za sebou má neznámu minulosť a šéfa Doca, ktorý mu vždy dohodí top kšeft. Navyše teraz stretne krásnu Deboru túžiacu vydať sa na cestu na aute, ktoré nemá, s plánom, čo nemá tiež. No situácia sa zvrtne a hoci má Doc výbornú taktiku nebrať do akcie rovnakých kumpánov, teraz pravidlo poruší a to vedie k nečakaným výsledkom.

Odzbrojí vás už prvá scéna. Začína pred bankou ako vystrihnutou z iných amerických kriminálok a nie je ani tak zaujímavé ako prebieha lúpež, ale útek zo scény. Baby s iPodom brilantne manévruje medzi autíčkami vo veľkomeste a po zaparkovaní ide zobrať štyri kávy. Scéna výletu z garáže do kaviarne je snímaná na jeden záber s úžasným hudobným sprievodom. Trio perfektná akcia-výborná hudba-top kamera vás zahreje, prihodí pár dobrých postáv a máte sa na čo tešiť. No je toho oveľa, oveľa viac.

Napríklad samotná postava hrdinu. Ansel Elgort je vynikajúco obsadený. Dokonale zvláda mimiku, pohyby, má excelentné momenty, neverbálna komunikácia mu ide. A zapadne do všetkých scén, takže dokáže nahrávať každému parťákovi či šéfovi. Život sa mu odohráva s ľahkosťou, hoci jeho osud váži asi tonu. S väčším nadhľadom hrá snáď iba Kevin Spacey. Jeho Doc mu umožňuje prednášať dlhšie monológy i odrážať pichľavé repliky v priblblých tímoch.

No aj Jon Hamm sa napokon vykryštalizuje ako slušný kriminálnik a Jamie Foxx? Od jeho kreácie Deana MF Jonesa v Šéfoch na zabitie prichádza ďalší magor, ktorý najprv koná a potom rozmýšľa. Jeho vety majú šancu stať sa kultovými.

Edgar Wright si napísal aj scenár, takže jednotlivé scény má vhodne vypointované a vetičky strihá do akcie, prípravy či improvizácii postáv, keď sa niečo akosi nepodarí. Ako sa mu darí mapovať vravu kriminálnikov, tak zrazu dokáže prešaltovať na prosté až okúzľujúce zoznamovanie Babyho a Debory. A v hociktorom momente im namieša song – či priamo do dialógov alebo len tak, v medziscénke, kde sa partia baví o niečom inom a Baby si púšťa ďalší setlist. Čo samozrejme znamená, že Baby Driver má vynikajúco poskladaný soundtrack, kde je 43 piesní parádne roztrúsených do 112 minút stopáže.

No soundtracku nestačí iba skvelá selekcia. Niektoré akčné scény priamo ťažia z toho ako pieseň znie a do nej je mixovaná napríklad streľba. Výber songov sa maximálne hodí do kontextu a priamo z neho sršia verbálne odkazy k menám postáv. A Wright luxusne vkladá jednotlivé, akčné i neakčné scény do piesní. Symbióza obrazu a hudby dostáva nový kabát a na veľkom plátne výborne vyznie. Nehovoriac o ladnom snímaní kamery: šikovný Bill Pope známy z Matrix a Spider-Manov dáva mestu i akcii ešte lepší štýl. Má rád dlhé jazdy, krásne celky a občas švenkne na pekný detail.

Scenár pritom kondenzuje to najlepšie z brandže zlodejíčkov, autíčkarov a pochybných identít. Každý je svojím spôsobom uletený (ak nie priamo magor), ešte aj pri Debora (výborná Lily James) neviete, či je jej postava už paródiou alebo ešte len normálnou babou z bistra. Tento ekosystém funguje a má štýl. Pri réžii Edgar Wright potvrdí, že ľahko doručí všetky scény – akčné, napínavé i humorné.

Ak chcete svižný film s dobrou réžiou, novinka od Wrighta vás milo prekvapí. Na prvý raz sa sleduje úžasne, na druhý si už vychutnáte niektoré drobné detaily a zo žánra vyťaží maximum.

MICHAL KOREC

9.0





VOJNA O PLANÉTU OPÍC

OVLÁDNU OPICE PLANÉTU?

Réžia: Matt Reeves. Scenár: Mark Bomback, Matt Reeves. Hrajú: Andy Serkis, Woody Harrelson...



Nová séria Planéty opíc má veľký potenciál. O tom vieme už od prvej časti, ktorá priniesla fantastické akčné scény, inteligentnú zápletku i vynikajúce finále. Dvojka sa sčasti spomalila, potemnela a hoci sa posunula ďalej, sčasti trpela typickými príznakmi prostrednej časti trilógie – niečo už začalo, všetko ešte nekončí. Takže Vojna o planétu opíc môže všetko uzavrieť, dramaticky pracovať s postavami, aj celým náčrtom deja a ukázať nám, kto napokon vyhrá boj o planétu Zem. A budete prekvapení ako!

Situácia sa na Zemi sa za posledných 15 rokov zmenila. Vírus postihol väčšinu populácie, opice sú silnejšie a múdrejšie ako kedykoľvek predtým. Caesar s rodinou sa schováva v lesoch a ich situácia je po minulých udalostiach zlá. Proti nim navyše stojí plukovník McCullough s túžbou zlikvidovať šéfa opíc. Keď sa mu nepodarí posledná misia, Caesar sa rozhodne odísť so všetkými na iné miesto, no sám v sebe dusí pocit pomsty za vlastnú tragédiu. Vydáva sa teda v malej skupine za údajnou pozíciou plukovníka a v skutočnosti ich stret speje k oveľa väčšiemu vyústeniu.

Štúdio Fox dokáže neraz postaviť na hlavu koncept letného blockbustru a zavŕšenie Caesarovej cesty je ešte výraznejší krok. Hoci sa mi repete režiséra Matta Reevesa najprv nezdalo, beriem pochybnosti späť, po čiastočne neistej dvojke ukazuje geniálne ťahy a osobitý pohľad na Planétu opíc dovádza do nečakaného hitu. Isto ste už čítali pár kritík o tom, že nové Opice sú depresívny, pomalý a netypický letný film. Všetko platí, je neuveriteľné sledovať dve hodiny dvadsať ako sa môže taká vízia zhmotniť.

Vojna o planétu opíc obsahuje kvantum „neblockbusterových" vecí v inak veľkom letnom filme. Je tu toľko hlbokých myšlienok a alegórií, že neviete kam skôr vrhnúť zrak. Zámerne pomalé tempo vám umožní súčasne premýšľať, do akého štádia sa Zem dostala a ako môže celý konflikt dopadnúť. Nič nie je jasné, niektoré dejové zvraty sú výborne pripravené a ak sa tešíte na hodinovú akčnú vojnu či podobné trikové sekvencie, kroťte svoj apetít. Akcia síce príde a je zručne natočená, ale nehrá prím.

Finiš trilógie má dve silné polovice. Prvá pripomína western, kde putuje malá skupina neutešenou zimnou prírodou a objavuje prežívajúcich v súčasnom svete. Obsahuje brilantne natočený minikonflikt s depresívnym vyústením, ktoré pripomína vlastne malé nedorozumenie a v skutočnosti obohatí partiu o novú osôbku, čo sa bude starať o ďalšie malé, sugestívne momenty. Tento film si u vás rezervuje pár momentov, kedy vám vyženie slzy na kraji a donúti vás zamyslieť sa, komu fandiť a kto má prežiť. Mnohé scény sa vyznačujú nečakanou mierou intimity, fantastickou, často neverbálnou komunikáciou.

Druhá polovica ešte viac zhutnie a mení sa na kombináciu vojnových a väzenských filmov. Miešajú sa myšlienky z Apokalypsy i druhej svetovej vojny. Koncentračné tábory, odkazy na holokaust, malá postavička vo víre temnej nenávisti, bojovej vravy a štipky nádeje. Je to bezútešná sekvencia, kedy vás Reeves drží v klaustrofobickom objatí tábora a donúti vás čakať na vyústenie. Dlhé zábery na tvrdosť oboch rás, jednotlivé osudy opíc a občas aj ľudí a geniálne triky, kedy pochopíte, ako ďaleko sa dostali súčasné možnosti. Už netreba rozlišovať medzi ľuďmi a opicami, ale preniknúť do hĺbky charakterov.

Samotný Caesar je vynikajúca postava v celej trilógii, no v tejto časti mu maximálne veríte vnútornú rozpoltenosť poznačenú čerstvou tragédiou. Z vycvičeného šikovníka cez bojového lídra sa stala obeť udalostí hnaná vlastnými túžbami a emóciami. Andy Serkis podáva brilantný výkon a v tomto smere je nad mieru jasné, že vyčnieva aj nad Woody Harrelsonom, ktorý je slušný maniak, no iba ďalší tvrdý filmový generál. Spôsob vyústenia jeho postavy je nečakaný, rovnako aj nová myšlienka vývoja rasy.

Tých 140 minút Vojny o planétu opíc si nemôžete užiť klasickým štýlom letného blockbustra. Musíte si sadnúť, zamyslieť sa, zapojiť vyššiu mieru empatie. Torzo ľudstva bojuje klasicky, opice sa snažia vzdorovať osudu i potenciálnemu otroctvu, obe strany sú vyčerpané. Rasy stúpajú i klesajú v nádeji, film naplno využíva vysoko kvalitné triky, mnohé dialógy sa vedú posunkovou rečou a všade sa rozprestiera skľučujúci pocit. Je to blockbuster naruby a facka vyčerpaným sériám, ktoré sa boja prekročiť svoj tieň a skúsiť ponúknuť divákovi niečo odlišné. Nie ľahký, ale nadmieru kvalitný finiš!

MICHAL KOREC

9.0





BLADE RUNNER 204

Réžia: Denis Villeneuve. Scenár: Hampton Fancher, Michael Green. Hrajú: Harrison Ford, Ryan Gosling

Čím sa preslávil prvý Blade Runner? Sci-fi verzia noir detektívky nemala top príbeh, ale opantala nás fantastickými technológiami i víziou budúcnosti. A popritom nechala ľudí a androidov filozofovať o otázkach ľudskosti a stave spoločnosti. Príbeh. Technológie. Ich zásah v spoločnosti. Idey humanity. Štyri atribúty, ktorými sa dá ideálne posúdiť aj nový Blade Runner. A kumšt Denisa Villeneuvea.

O príbehu bez spoilerov len najmenej. Replikant K má rovnaký job ako minulý hrdina: loví ilegálnych replikantov. Pri poslednom zásahu nájde relikviu, ktorá by mohla významne otriasť stav spoločnosti. Rozvíja sa úžasne pomalý dej o tom, čo sa stalo kedysi, aký má presah o 30 rokov a akým následkom by mohlo ľudstvo čeliť. A súčasne vedie cesta K aj k starému známemu z minulosti, Deckardovi... Ani Blade Runner 2049 nemá top príbeh po vzore predchodcu, no vynikajúco pracuje s existujúcimi postavami, vkladá ich do nového diania, vytvoril si pútavé medziobdobie s dobrými témami (Výpadok, nové generácie Replikantov) a stále pripomína poctivú kriminálku, kde lovec hľadá stopy a posúva sa medzi nimi ďalej. V tom smere pocta funguje, no zaujímavejšie sú ďalšie vetvy a témy, ktoré otvára.

Nový Blade Runner vás zrejme neposadí do sedadla ako ten starý, lebo filmové technológie už neberú dych ako pred tromi dekádami. Isteže vás pošlem do IMAX či najväčšej sály v okolí, lebo impozantný vizuál budúcnosti (v niečom iný ako pôvodný, v inom nadväzujúci), opäť nápaditá kamera Rogera Deakinsa (oscarová nominácia je istá) a burácajúca hudba dua Wallfisch-Zimmer (majú skvelé filmy tento rok, no teraz miešajú futuristický rachot s poctou Vangelisovi) vás ohromia. Ale asi si už nebudú mnohí kresliť obrázky a snívať o tomto svete ako v roku 1982.

Čo ostalo naplno a azda sa rozvíja ešte hlbším smerom, je sonda do spoločnosti v budúcnosti a zásah technológií. Replikanti sa posunuli o dve generácie, no najmä zažívajú boom virtuálni spoločníci (Joi je zaujímavá postava a jej vzťah s replikantom K fascinujúci pre mnohé otázky). Výpadok sa podpísal pod fungovanie a všetci naň spomínajú. Pritom cítiť zmeny, existencia replikantov je potrebnejšia viac ako v minulosti, stále sa hodia na špinavý džob a odmenou sú im vopred nainštalované spomienky.

A idey humanity sa rozširujú maximálnym smerom. Objavujú sa ešte častejšie ako v prvej časti a tu sa naplno prejavuje cit Denisa Villeneuvea. Jednotlivé postavy neváhajú debatovať, dlho filozofovať, vyjadrovať svoje pocity alebo len dlhými nájazdmi sleduje kroky k dramatickému momentu, o ktorom vopred tušíme.

Stav replikantov v spoločnosti je odlišný, chcú sa viac zaradiť a nie sú iba vyhnancami z iných planét, hoci stále má ľudské plemeno zrejme navrch. Jedna vec je iná – nepohodlných sa síce treba zbaviť, ale scenár načrtáva (ne)očakávané možnosti ich expanzie vo viacerých smeroch.

Villeneuve zašiel dokonca tak ďaleko, že po hodine (možno skôr) sa z Blade Runnera 2049 v očiach bežného diváka chrúmajúceho popcorn, stane neskutočne naťahovaný film s riedkym dejom, kde musí na akčnú scénu či prenikavé dunenie čakať ďalších 25 minút. Má vstrebávať dokonalú formu, výbornú víziu a precítiť film viac cez emócie i mnohé momenty. Napríklad erotická scéna je neskutočne citlivo nakrútená a pritom vyvolá možno rozličné otázky z pohľadu vnímania zúčastnených.

Villeneuve neraz kašle na komfort diváka a rešpektuje svoj štýl. Aby sa nepovedalo, pár akčných scén skutočne príde a aj treskúce finále si môžete užiť v kombinácii s efektmi. Oveľa viac sa mu daria malé strihy medzi lokalitami či mnohé drobné momenty v ukážke sveta – napríklad jedno ďalšie mesto okrem L.A Ryan Gosling ťahá celý film a hrá výborne. Harrison Ford nadväzuje na silnú rolu, ženské duo Ana de Armas-Sylvia Hoeks sa vám najviac zapíšu do pamäti.

Je pravdepodobné, že podobne ako pri premiére prvého Blade Runnera, ani teraz sa úspech nedostaví hneď. Blade Runner 2049 je pútavé sci-fi a možno prvý (skoro) artový film za 165 miliónov, z ktorého bežný divák bude mať rozporuplné pocity. Pritom rešpektuje originál a nádherne ho rozširuje. Zatiaľ čo v 80. rokoch mali ľudia čas vrátiť sa k filmu, opakovane ho vidieť i študovať, obávam sa, že dnešný uponáhľaný divák mu dá jednu šancu a odíde s konštatovaním, že je málo akčný, nedynamický... príliš iný. Obrovský posun od blockbustrového prúdu, čo príde raz za 5-10 rokov. Neľahko sa pozerá – ale kino mu patrí.

49

MICHAL KOREC

9.0





KINGSMAN ZLATÝ KRU

AGENTI POKRAČUJÚ V BOJI

Réžia: Matthew Vaughn. Scenár: Jane Goldman, Matthew Vaughn. Hrajú: Taron Egerton, Colin Firth, Mark Strong

Toto mám ako recenzent prvého dielu s absolútnym hodnotením ťažké. Stále stojím za jeho 10/10, lebo je to výborne zložená bondovka a súčasne paródia na ňu v brilantnej réžii, skvelým duom hrdinov (Colin Firth je neskutočne obsadený, Taron Egerton top objav) a parádnymi záporakmi (SLJ si užil zloducha i dva cheeseburgery, Sofia Boutella vystrelila nahor). Nadviazať na ňu je veľmi náročne, lebo aritmetika nás nepustí – ak nie je film rovnako dobrý, pôjdeme s číslom iba nadol. No cifry bokom, čaká nás ďalšia akčná jazda, lepšia ako mnohé letné produkcie a fanúšikovia si veľa scén určite užijú.

Nástup je úderný! Len čo vyjde Eggsy z krajčírstva, objaví sa bývalý neúspešný kandidát na Kingsmana, začne tvrdý súboj na kolesách v londýnskych uliciach a zatiaľ nikto nevie, prečo sa taká minulosť vracia. Navyše neskôr udorí na najdôležitejšie miesto – centrálu Kingsmanov niekto ničí na počkanie, niektoré esá síce prežili, ale putujú k sesterskej organizácii Statesman v USA, ktorá funguje iným spôsobom, ale má rovnaký cieľ – chrániť svet pred šialenými zloduchmi. A teraz sa objavuje nové meno na liste, ktoré treba eliminovať a spája sa s ním záhadný emblém zlatého kruhu...

Podobne ako v dobrej bondovke, ani druhí Kingsmani si nezaslúžia vyzradiť veľa kúskov deja, aby ste sa neochudobnili o element prekvapení, postupného odhaľovania postáv a motivácií. Tie sú najlepším komponentom dlhého pokračovania, ktoré súka poltucet nováčikov a navyše sa snaží solídne pracovať aj s existujúcimi účastníkmi. Prirodzene, prvotné očarenie zo spôsobu natočenia filmu sa nedá opakovať, hoci Matthew Vaughn doplnil do repertoáru jedno z najlepších spojív – fungovanie špionážnej siete aj v inej krajine. Príchod do areálu Statesman úspešne reprízuje nábeh do neznámeho sveta, ktorý túžime odhaľovať. Už síce máme isté očakávania, no Vaughn dokáže doručiť kvalitnú variáciu a náramne baví.

No je to už iba variácia, čo je prakticky najväčšia výčitka proti zručne natočeným Kingsmanom (dobre, a ešte stopáž, ktorá by si zaslúžila lepší strih, hoci nudiť sa nemusíte, 141 minút je fakt veľa). Prirodzene, dvojka už nedokáže byť svieža, nepoznaná a brilantne podaná, ale musí robiť s existujúcimi postavami a doručiť azda väčšie, bláznivejšie dobrodružstvo.

V tom smere druhí Kingsmani vychádzajú ešte viac absurdnejšie, majú miestami šialené nápady (mlynček na mäso, svietiace laso), no stále platí, že Vaughn ich vie veľmi dobre zakomponovať do deja, preto si stále zaslúži vysoké nadpriemerné hodnotenie. Jeho réžia má stále tempo, umne skladá scény, mení miesta akcie, dokáže doručiť drsnejší humor i fajn akciu. Úvodná naháňačka, finále, scéna na lanovke, nejedna prestrelka i variácia na barovú scénu sú výborné.

Ťažko sa nadväzuje aj na záporáka SLJ, no v duchu kvalitných bondoviek tu máme Poppy s diabolským plánom, ktorý sa skutočne ťažko prekazí. Julianne Moore si ju vychutnáva a ešte lepšie vychádza Bruce Greenwood ako americký prezident, ktorý sa ju snaží preľstiť. A opäť sa podarilo vytvoriť aj kvalitnú postavu akčného poskoka so zaujímavou zbraňou pre pár súbojov. Zlatý kruh a jeho systém je vytvorený veľmi dobre, má dokonca väčší priestor ako Statesman, ktorí majú na škodu skôr menšie roličky.

Navyše druhí Kingsmani odkazujú často aj na prvých, čo im uberá na originalite a celkovom vyznení. Najviac je to cítiť pri postave Harryho, ktorá sa istým spôsobom v deji objaví a hoci sa snažili scenáristi vykorčuľovať celkom umne, nedokážu pri ňom vlastne vymyslieť veľa nového a pri jeho scénach sa len točíme v kruhu. Je ťažké sa rozhodnúť, či ho Vaughn natoľko potrebuje – jeho dávka elegancie a nového správania síce stále zaujme, ale mentorom dokáže byť iba raz. Potom už študent prekonáva učiteľa, čo je veľká pochvala pre Tarona Egertona, ktorý si ponechal svojho bývalého loptoša i kvalitného agenta. Kingsmani dokážu aj vhodne nadviazať na jednotku, viď. scény s princeznou. A pár scén opäť prekvapí!

Vo veľkom kine (špeciálne v IMAX, kde sú scény parádne natiahnuté na celé plátno a zvuk riadne duní) si môžete užiť dvojku plnými dúškami. Ponúka dobrú špionážnu paródiu, tlačí na pílu (Elton John), inde znamenito využíva country song a ukazuje priestor na rozširovanie série. Akurát si musíme uvedomiť, že ten absolútny štart sa už nedá replikovať a ideme na solídne pokračovanie, čo však stále môže stačiť.

H

MICHAL KOREC

8.0





LOGAN

POSLEDNÝ PRÍBEH WOLVERINA

Réžia: James Mangold. Scenár: James Mangold, Scott Frank, Michael Green. Hrajú: Hugh Jackman, Patrick Stewart, Dafne Keen,

Samostatné filmy s Wolverinom vznikli už dva a ich kvalita bola rôznorodá. Dodnes nechápem ako Gavin Hood nedokázal natočiť lepšie X-Men Origins, lebo očakávanie i načasovanie mal výborné. To Wolverina z roka 2013 už uchopil James Mangold a posunul ho do atmosférického japonského štýlu a skóroval vyššie. Ten istý režisér dostal veľkú príležitosť: nielen si zopakovať kooperáciu s Hugh Jackmanom, ale venovať mu film, kde naposledy a čo najlepšie stvárni ikonickú postavu Logana...

Píše sa rok 2029 a na Zemi ostalo už len máličko mutantov. Wolverine ich mnohých prežil a teraz robí šoféra limuzíny na hranici s Mexikom, zarába peniažky na športovú jachtu. A ešte sa stará o profesora X, ktorému tiahne na 90 rokov a jeho mozog už prestáva fungovať. Raz sa mu do cesty pripletie akási Gabriela, ktorá prosí o odvoz jej a dcérky kamsi do Dakoty. Najprv odmieta, ale prachy nie sú úplne márne... Takže prikývne, no udalosti sa nepekne zvrtnú, ale cesta s malou Laurou naprieč USA začína.

Logan je najlepším z trojice samostatných filmov a snaží sa byť odlišný od predchodcov, aj väčšiny komiksovej produkcie. To je pri súčasnej tvorbe zhodných marveloviek i snaživých DC filmov veľké plus. Na pomery žánru je tu relatívne málo mutantov (nezúfajte) a Logan je zmenený na starca, ktorý sa už pri nejednom súboji zadýcha, hneď v intre dostane na držku a keď si chce prečítať noviny, už potrebuje okuliare. Jeho mladícka nerozvážnosť i nevybúrená povaha z prvého filmu sú nadobro preč. Scenáristi na tom náramne stavajú a odtiaľ majú blízko aj k ochranným a otcovským črtám, ktoré sa prejavujú pri postave Laure; ich povahy nie sú príliš ďaleko od seba a majú zopár skvelých interakcií.

Na rozdiel od súčasného prúdu zhodných marveloviek sa Logan doslova vydá inou cestou. Preberá na seba prvky iných žánrov a inšpiruje sa najmä vo westerne (a sčasti road-movie). Hrdina putuje, chráni a čelí nástrahám v priesmykoch či hoteloch. Mnohým bude imponovať odlišný štýl a uznanlivo kývnu hlavou, že Logan je azda prvý Marvel pre tých, čo nemusia vôbec komiks (podobne ako kedysi Temný rytier v DC univerze). Toto tvrdenie sedí napoly – kombo s westernom a vypustenie prvkov vedie ku pomerne jednoduchému deju, ktorý pri 137 minútach najmä v druhej polovici obsahuje dlhé scény, čo občas vyznejú do prázdna. Navyše mám problém aj so záporákmi: fešák Pierce nemá charizmu, Dr. Rice veľa nevysvetlí, iba kuje pikle a ich tajná zbraň nesie prísľub ostrých súbojov, ale otupí sa.Logan sa snaží maximálne vyťažiť z R-kovej prístupnosti, cítiť to od prvých minút. Veľa sa nadáva (našťastie nie samoúčelne, skôr tak drsne) a súboje sú patrične krvavé. Pre fanúšikov to bude splnený sen; prvá veľká akčná scéna s limuzínou, skladmi a nástupom hrdinov je parádna. Prepichnuté gebule, malá bojovníčka, zdatné duo, je to špička. Lenže triumfy sa rýchlo čerpajú; po tejto scéne sa do konca dočkáte skôr variácií: opäť jatky, rýchle boje, pomalý Logan. Druhá polovica dopláca nielen na redší dej, ale aj menej invencií až do mierne natiahnutého finále, kde sa objavia dobré nápady v početnej kadencii a príde aj zadosťučinenie. R-ková známka nie je márna – prepojenie s drsným westernom si žiada vyššiu prístupnosť. Niektorým slabším povahám príde možno nevoľno z exponenciálne pridanej brutality alebo kontrastu malé dievča vraždí a kopí veľké obete.

Ako smerujeme ku koncu (fakt si dá načas), začíname dumať, že odlišne poňatý film a derniéra Logana bude potrebovať dôstojný finiš. Počas deja si tipnete pár alternatív, jedna z nich určite vyhrá. Zámerne sa nedá vyzradiť a je možné, že divácke tábory rozdelí. No je dobre natočená, Hugh Jackman hrá skutočne do poslednej minúty najlepšie ako môže. Na ceste k záverečným titulkom pocítite aj za neho určitú satisfakcie – aj za doterajšiu sériu X-Menov za 17 rokov. Týmto filmom končí jedna éra!

Technické finesy vo filme fungujú spoľahlivo – nie sú tu megatriky, skôr jemné náznaky budúcnosti (autonómne kamióny či kombajny), na druhej strane zamrzí málo výrazná hudba Marca Beltramiho.

Logan je kvalitný záver jednej ikonickej postavy. James Mangold vystrúhal cenný sólo film, čo si zaslúži istú chválu, no premrštená stopáž v druhej polovici zunuje akciu a ešte viac civilné scény. Na najlepší film X-Menov to nestačí, hoci mnohým sa bude pozdávať odlišný štýl i okatá brutalita.

MICHAL KOREC

8.0





THOR: RAGNAROK

Réžia: Taika Waititi. Hrajú: Chris Hemsworth, Tom Hiddleston, Cate Blanchett, Idris Elba, Jeff Goldblum



Očakávania na tretieho Thora jasne definovala prvá ukážka: hrdina na inej planéte, mastí sa s Hulkom, do toho hrá Led Zeppelin a v prestrihoch Cate Blanchett ako nový zloduch. Ako to celé zapadne do Marvel univerza, dostaneme sa na Zem a odolali tvorcovia urobiť ďalších Avengers?

Odpovede sú pozitívne. Bratská rivalita Thora a Lokiho dostáva nového súpera, na ktorého je aj Odin krátky. Volá sa Hela, je to bohyňa smrti, v Asgarde má (ne)peknú minulosť a vracia sa z vyhnanstva. Bojovať sa proti nej poriadne nedá a nájsť proti nej zbraň si vyžaduje cestu aj mimo domáceho sveta. Thor pristane v inom svete, kde stretáva Hulka (a očividne sem zablúdia aj mnohí ďalší), ktorý by sa mu celkom hodil na záchranu domova skôr ako nastane bájny koniec Ragnarok.

Ako to celé zapadne do Marvel univerza? Prekvapivo dobre. Taika Waititi robil doteraz najmä krátke a nezávislé filmy. Nie je mi jasné, ako v ňom niekto uvidel talent na megablockbuster tohto rangu, ale jeho angažmán sa vyplatilo. Zrejme aj on si uvedomil, kam sa dostala súčasná séria Marvelu a že cesta mimo súčasný seriálový rámec (áno, ani na tohto Thora sa nedá ísť ako na samostatný film) vedie cez odlišný pohľad na žáner. Spider-Man stavil na YouTube generáciu a entuziazmus, tu sa ide po paródii pre fanúšikov.

Cítiť to na viacerých miestach a najviac na dialógoch, ktoré sú úmyselne prerušované, keď sa to tvorcom hodí cez situačný gag ako že dakto dostane guľu do hlavy či náhodou niečo preletí. Tých momentov je vo filme veľa, vďaka nim sa stal menej predvídateľný a podstatne viac odľahčený – čo môže byť malé mínus pre tých, čo čakajú dramatickú akciu. No funguje to paradoxne lepšie ako v Strážcoch galaxie 2, ktorí strašne kulminovali medzi smutnými a dramatickými momentmi. Pri Thor trojke autori zvolili ľahšiu nôtu, veľa humoru, komentovanie, doberanie sa a občas góly do vlastnej...

Iste, nemôže to fungovať v každom filme ako už nemôže mať každý film soundtrack a la Strážcovia, efekt sa rýchlo opozerá. Plus je, že Thor dokáže žiť najmä z vlastnej mytológie a na Avengers toľko neodkazuje, skôr sa parodujú. Cudzie elementy nechýbajú, sme v spojitom univerze, ale na Zemi sme minimálne, čo je obrovské plus. Nikto už nechce pozerať ďalšie kolosálne deštrukcie mrakodrapov.

Thor nepotrebuje veľa planét, ani nových postáv, no keď už niekoho angažuje, má miesto v scenári. Hlavné trio Thor-Loki-Heimdall je doplnené o novú Valkýru, prekvapivo dobrá Tessa Thompson. Zlá Hela alias Cate Blanchett je úžasná, ale opäť má Marvel záporák málo priestoru a uživila by viac scén. Ich dejové pozadie je dobré a spoločný flashback famózny, pri IMAX plátne vám padne sánka. Je to pomrkávanie na súčasného diváka, že ženy majú silu aj u Marvela a nielen v DC? Pekná zhoda náhod.

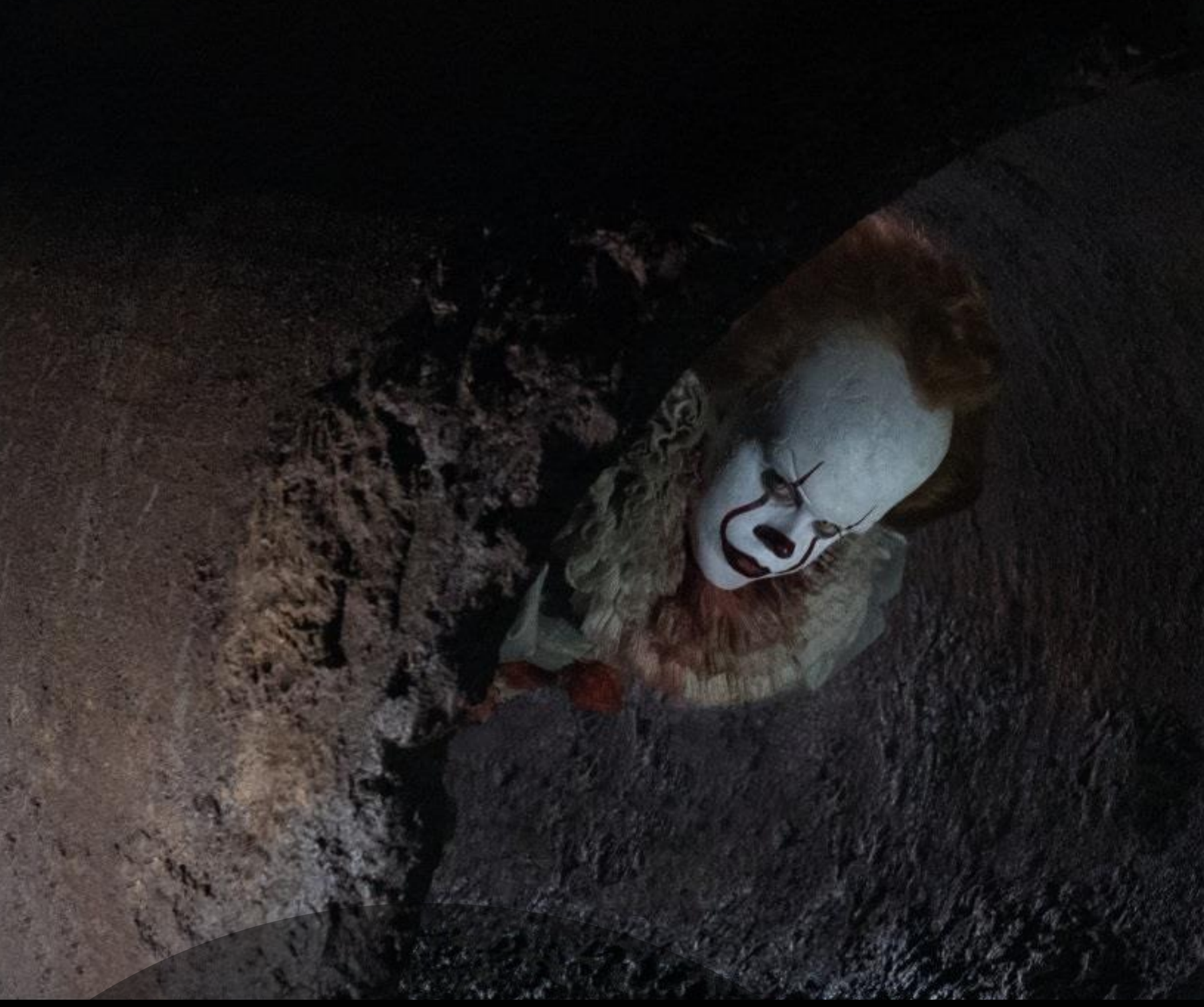
Hulk je využitý dobre, niektorí môžu namietať čosi k jeho detinskému správaniu, no reunion je silný a akčná scéna prekvapivo úderná! A celá nová planéta, kde exceluje Veľmajster Jeff Goldblum, sa napokon ukazuje byť ako zábavné miesto a na IMAX je takmer neustále v plnom formáte, čo zvýrazní celkový dojem. A Immigrant Song od Led Zeppelin je zaujímavo vložený a správne reže uši viac ráz. To Mark Mothersbaugh zložil syntetickú hudbu ako vystrihnutú z 80. rokov a vkladá motívy do akcie svižne, no chýba u nej celistvý pocit. No je to odbočka od tradičného burácania, niektorým sa zapáči.

Thor: Ragnarok je jasná povinnosť pre fanúšikov Marvel univerza. No aj tí, čo už neraz lámu palicu, by mohli prísť do kina. Je zábavnejší, má veľa odkazov, no zároveň prekračuje tieň seriálovosti, ktorú často filmom vyčítam. 130 minút núka výborne tempo, nové postavy sú zábavne, akcia obrovská a na plátne to spĺňa mnohé predpoklady. Nikdy to nebude mohutný samostatný zážitok, no ten už tvorcovia nechcú servírovať. Kým však budú vymýšľať také variácie ako Ragnarok, máme si čo užiť.

MICHAL KOREC

8.0





TO / IT

Réžia: Andy Muschietti. Scenár: Chase Palmer, Cary Fukunaga, Gary Dauberman. Hrajú: Bill Skarsgård, Jaeden Lieberher, Finn

Jeden z najznámejších románov Stephena Kinga sa dočkal iba televíznej produkcie ešte v roku 1990 a odvtedy sa na 27 rokov filmárske chúťky odmlčali. Možno je za tým robustná košatá predloha či spôsob nárácie (mení rozprávača, stráži rozuzlenia). No obrovské očakávania a prístup veľkého štúdia vyúsťuje do jedného z top hororov roka – 135 minút agresívneho teroru nielen pre fanúšikov žánru.

Počas jedného daždivého jesenného dňa roku 1988 zmizol v kanáloch malý Georgie. Išiel si púšťať papierovú loďku namazanú voskom, no domov sa nevrátil. Najbližšie leto zažíva partia detí množstvo neskutočných príhod. Okrem trvalej šikany od starších sa predierajú civilnými problémami (jeden je nový v meste, iný bojuje so stratou rodičov, ďalší sa chystá na slávnosť bar micva), no začína sa im na rozličných miestach objavovať hrozivý klaun. Georgeov brat Bill stále dúfa, že niekde sa jeho mladší súrodenec objaví, mapuje kanálový systém mesta a partia zisťuje súvislosti s mestečkom a terorom.

To je na dnešné pomery vzácny film. Jeho zasadenie do rokov 1988-89 (čo je odlišný čas oproti knihe, tam sa odohráva na konci 50. rokov minulého storočia) a citlivý prístup režiséra Andresa Muschiettiho (Mama) vedie k výbornej ukážke letného dobrodružstva partie detí v mestečku. Na rozdiel od očakávanej idylky v iných žánroch si vytvára miesto pre non-stop intenzívny i psychologický teror.

To pritom zvláda obe línie – pokojnú, kde sa drží a rozširuje partia, kecá akoby o ničom, no pritom pre decká je to najdôležitejšia súčasť prázdnin: vyraziť na bicykloch na okrajové časti mesta, skúmať bažiny, ísť sa kúpať do lomu či ulietavať na novej kapele New Kids on the Block. Režisér hravo sníma tie bežné chvíle, kedy sa chodilo v 80. rokoch len tak von a brilantne využíva strih pre niektoré pasáže. Náramne mu pomáha výborne vykreslenie postáv – každý má iný charakter, vystupovanie, aj rodinné zázemie, čo je dôležité pre ich chápanie. Detský svet, jeho vyznenie (od šutrovej vojny po nevinné kukanie po spolužiačke) a vnímanie je veľmi podstatné, aby sme chápali hrdinov počas chvíľ strachu.

Výborne napísané a aj zahrané detské postavy sú absolútnym základom (deti utiahnu 80% filmu, každý si vyberie iného favorita), no nemenej dôležitá je postava klauna a jeho významu: Pennywise je zábavný, hrozivý a mrazivý zároveň. Jeho význam a miesto v deji sú esenciálne, no odkrývanie si dáva načas a aj tak sa všetko z 135 minút filmu nedozviete. Sami diváci (bez znalosti knihy) dumajú nad jeho podaním – všetci sa môžu pripraviť na vynikajúci náčrt mestečka Derry, jeho histórie a najmä systému kanálov, v ktorom sa ukrývajú rozličné hrôzy (ale nielen tam, výprava je inak vynikajúca).

Samotné hororové scény vás nešetria. Nejde iba o mieru brutality, ale celkovú latku intenzity. Dlhá stopáž nie je ubíjajúca, má množstvo príležitostí na hrôzu a konkrétne zásahy. Na rozdiel od hororov s duchmi tu máme jasne črtajúce sa zlo, útočiace na malých zraniteľných protagonistov a ich slabiny. Sú tu solídne náčrty brutality (zase nečakajte úroveň Pílky), krvou sa tu nešetrí. Najmä jasný ťah na diváka, rýchle striedanie scén a výborné skladanie indícií však na dnešné pomery poteší. Veľa kúskov námetu sa nezahrabáva, ale ukazuje navonok: sami tušíte, odkiaľ môže prísť útok na hrdinov alebo čo ich môže neskôr dostať. Pritom však To nie je predvídateľný horor, jednotlivé epizódy krásne skladá.

To 2017 je iné ako To 1990 - je dravšie, drastickejšie, no hoci rýchlejšie odpovedá, stále ste v procese hľadania nových stôp a rozmýšľate. Aj nad otázkou, prečo deti vidia práve klauna alebo čo sužuje toto mestečko už dlhé roky. Stephen King v tomto smere napísal obrovskú predlohu, z ktorej sa dá čerpať. Je výborné konštatovať, že to scenáristi nedomrvili a vybrali všetko, aby film držal pokope.

To v aktuálnej filmovej podobe totiž predstavuje iba polovicu knihy, ale brilantne obstojí ako samotný film. Na konci vás môže vyrušiť nápis Kapitola prvá, ani sami Warneri ešte neurčili termín pre dvojku, čo by mohla celé dielo dopovedať. Znalci vedia, že už bude mať zrejme iný časový rámec i atmosféru – a už teraz je zrejmé, že 35-miliónový rozpočet sa vykryje a štúdio môže dumať ako pokračovať. Pre nás je dôležité, že Andy Muschietti obstál a núka výborný kúsok s partiou skvelých malých hercov.

MICHAL KOREC

8.0





RÝCHLO A ZBESILO 8

AKČNÁ JAZDA POKRAČUJE

Réžia: F. Gary Gray. Scenár: Chris Morgan, Gary Scott Thompson. Hrajú: Vin Diesel, Jason Statham

Pred dvomi týždňami na CinemaCone zakončil Universal svoju prezentáciu najlepším spôsobom. Kinárom pustil osmičku Rýchlo a zbesilo, aby ich presvedčil, že séria žije a má divákom čo ponúknuť. Nadšení majitelia multiplexov šíria osvetu i pozitívne názory – a po slovenskej premiére treba uznať, že nitra má dosť!

Scenáristi stáli pred veľkou úlohou ako nadviazať na dianie po solídne uzavretej sedmičke a stálom opakovaní, že rodina je to najdôležitejšie. A tak sa ju rozhodli rozbiť, resp. poslať Doma po idylickom úvodne na opačnú stranu partie, aby začal makať pre novú hrozbu, cyber-teroristku menom Cipher. Nik nevie, čo môže na Doma mať, no na druhej strane má jasné plány: zmocniť sa nukleárnych kódov, EMP zbraní či Božieho oka, aby sa mohla stať uznávanou autoritou. Proti nej neskutočná zostava: okrem Letty a iných jazdcov sa do akcie hlási už tradične poliš Hobbs a z väzenia treba vytiahnuť aj Deckarda Shaw, lebo každá ruka na volante sa počíta...

Intro pripomenie časy, kedy sa nepreháňajú po cestách trezory. V nabitom súboji na kubánsku míľu jazdí Dom Toretto proti lokálnemu manikovi. 11 minút fičí rýchlo, je čas na silné reči, pekné baby a rýchle zákruty. Štart ako sa patrí, môže byť v hociktorej časti, ale má výhodu v atmosfére. Neskôr už autori solia (staro)nové prvky a hrajú sa s celou partiou. Ich raster sa síce málinko znížil (Briana a Miu do toho zaťahovať nebudeme – a je vyriešený problém s ich angažovaním), takže po vzore minulých dielov série lovia v iných revíroch.

Na FF sérii začína byť zaujímavý systém osvedčených prvkov: záporáka (a poliša vôbec!) netreba zabiť, iba odložiť do lochu, aby sa v inej časti mohol objaviť v tábore tých dobrých. V osmičke Furious vznikla skvadra, kde sa hlási zrazu o slovo popri osvedčenej svorke takmer každý protivník z minulosti, lebo nové zlo je silné...

A skutočne je. Charlize Theron si strihla jednu z najlepších záporáčok série i akčného žánru. Jej dredová beštia si môže podať ruku s najlepšími slizkými protivníkmi Bonda či Ethana Hunta. Charizmatická mrcha prednáša solídne monológy a sugestívne exekúcie, čím Doma rýchlo pritiahne k sebe a motivuje ho konať. Jej aktivity navyše menia štruktúru filmu takmer na klasickú bondovku, čím sa séria dávno vzdialila od pretekov na míľu k inému žánru. Intro, dobrý trpiaci hrdina (Dom), kvalitný protivník a globálne hrozby. Odklon Doma na druhú stranu je využitý solídne, dôvody sú inštalované rozumne, akurát nečakajte veľký herecký výkon Vina Diesela. Stále platí, že FF si vytvárajú vlastný subžáner nadneseného akčného filmu a posúvajú latku ešte ďalej. Už sa neštítia fyzikálnych zákonov ani vážnych momentov, sú úplne odľahčení a miestami zachádzajú k paródii, pri akčných scénach alebo reflexii hrdinov (Rock sa pýta Tyrese Gibsona, či musí stále hulákať). Snaha prekonať minulý diel a priniesť niečo ešte treskúcejšie smeruje k odlišnej štruktúre.

Kvantita akcií sa znížila na niekoľko obrovských, no tie zásadne trvajú dlho. Dve vrcholné sekvencie (NY s autonómnymi autami z traileru a ruská s ponorkou) berú dych, sú zručne nakrútené, no musíte akceptovať, že sa ide maximálne po efekte. Autori už nepotrebujú pri titulkoch uvádzať, aby fanúšikovia podobné kúsky neskúšali, lebo prešli za hranicu reality. Ak sa vám taký akčný film na nitre a steroidoch nepozdáva a siedmy diel bol na vás príliš, nemám dobrú správu – osmička ide v rovnakom duchu a vyhodila citové zbohom Paulovi Walkerovi, ostal iba adrenalín i top efekty.Scenáristi sa bavia a varírujú možnosti hrdinov. Výborne funguje casting, ktorý odráža jednotlivé charaktery – Vin Diesel je tmel, no Rock ho úspešne zastúpi pri absencii. Inak si ide Dwayne fyzického búchača s vtipom. Jason Statham obstojí ako sympatický tvrďák, Kurt Russell si rolu užíva a je pri ňom cítiť perfektné hlášky a náhodné vpády. Scott Eastwood ako nováčik dobre zapadol aj so začiatočníckymi chybami. Dvojica černochov sa naťahuje, chechce alebo huláka na povel. Michelle Rodriguez si drží fazónu tvrdej baby atď.

F. Gary Gray doručil spoľahlivú réžiu, drží kolos pohromade. Ničím neprekvapí: občas obráti na hlavu kameru či skúsi spomalený záber. Brian Tyler nemá nové hudobné motívy, núka staré. Aj to je výsledok už neuveriteľnej osmičky.

Nie je to najlepšia časť, cítiť trošku únavu, stále však šliape na plné obrátky a je na míle vzdialená iným akciám. Poteší, ale už toľko neprekvapí. Zabaví spoľahlivo, ak ste pripravení na ďalšiu porciu po vzore sedmičky. Ak nie a táto séria je pre vás skôr akčné sci-fi podľa posledných častí, návrat ku koreňom tu nenájdete.

MICHAL KOREC

8.0





SPIDER-MAN

NÁVRAT DOMOV

Réžia: Jon Watts. Hrajú: Tom Holland, Michael Keaton, Robert Downey Jr., Marisa Tomei, Jon Favreau, Gwyneth Paltrow...



Niektorí z vás si všimli, že posledné dva roky skloňujem pri filmoch od Marvela výčitku seriálovosti. Kedysi boli letné blockbustre samostatné jednotky, na ktoré ste mohli ísť bez znalosti iných filmov a užili ste si ich naplno (Skala, Twister, Face-Off). Dnes je situácia ťažšia, každé štúdio chce stávky na istotu a živiť univerzum čo najdlhšie. Sony má iba Spider-Mana a zas ho reštartuje, tentokrát s väčšou pomocou. Pri Homecoming sa láme môj postoj k celému Marvelu – a hodnotenie značí, že nádej stále žije, hoci s malými výčitkami.

Zabudnite na minulé série, no oprášte znalosti z vlaňajšieho Kapitána Ameriku, kde Peter Parker zažil debut a nový film naň nadväzuje. Bojoval po boku Avengerov a už sa vrátil na školu, kde ho čakajú povinné predmety, poškuľovanie po spolužiačkach a nekonečné čakanie na ďalšiu akciu. Spríjemňuje si ho malými pomocami pre občanov New Yorku a verí, že tá šanca príde. Počas jednej noci naďabí na nekalý kšeft so zbraňami vedúcimi k pofidérnemu obchodníkovi Toomesovi a jeho alter egu Vulture. Bude trvať, kým si nad oblohou New Yorku zmerajú sily, a všetko vedie k silným konfrontáciám, na ktoré ho ešte nepripravil ani bdejúci Tony Stark, ktorý vidí v mladíkovi potenciál a chce ho chrániť.

Nový Spider-Man patrí skutočne súčasnej generácii. Už to nie je uvedomelý Tobey Maguire, ktorý sa potáca medzi povinnosťami v škole/práci a redakcii. Má pätnásť, je druhák na strednej a zažíva veľký sen naživo. Nedokáže potlačiť mladícky entuziazmus, ktorým prechádzajú aktuálni pubertiaci žijúci na YouTube. Svedčí o tom druhá scéna filmu, kde si Peter točí udalosti z berlínskej mastenice na letisku zo svojho pohľadu. Je to presne niečo, čo by urobil dnešný pätnásťročný chalan a nie inak svedomitý študent, ktorého herec hral pred tromi rokmi v oscarových Pravidlách muštárne.

Tom Holland naplno zosobňuje „Spider-Mana z YouTube" pre roztržitú generáciu, čo sleduje smartfón stokrát denne a má nainštalovaných päť messengerov, lebo nesmie stratiť kontakt so svetom. Je nesústredený, čaká na top šancu presadiť sa – a scenáristi z toho vynikajúco ťažia pre dve tretiny filmu, čím formujú charakter nového Spider-Mana. Vnútri bije správne srdce, no je nedočkavé. Homecoming plní podstatu „origin" filmu – spoznávame mladíka, jeho prostredie (i novú sexi tetu May) a neskôr aj prvého zloducha.

Štandardné rozdelenie na dve časti – pôvod a prvá konfrontácia funguje stopercentne. Máme nového kamoša Neda, absolútne zosobnenie geeka, čo chce nahrávať hrdinovi (hoci to s fandením asi preháňa) a črtajú sa tu aj slečny, pri ktorých síce po klasickej Mary Jane niet ani stopy (no buďte pozorní), ale je tu aspoň objekt záujmu z vyššieho záujmu (a politicky korektný). V praxi absentuje klasická romanca a ostáva skôr letmé nadbiehanie, no aj to napokon pasuje do kontextu mladšieho protagonistu. Akurát už nemusíme absolvovať povinné uhryznutie pavúkom a úplne prvé lekcie, čo je fajn. Ísť do úplného prológu po tretí raz za 15 rokov by bolo trošku príliš, takže výmena za mladícke patálie určite zabrala.

Sústredenie sa na pôvod a okolie hrdinu sčasti uberá priestor záporákovi. Michael Keaton a Vulture ostávajú výbornou voľbou (alegória k Birdmanovi je neskutočná v Hollywoode), lebo scenár necháva spočiatku obe línie voľne plynúť, až pri nevhodnom skrížení sa začínajú do seba doslova narážať. Vulture patrí do kategórie „zloduch z nutnosti a cnosti", nemusí si vyrovnávať účty s celým mestom či systémom, cielene si vyberá nepriateľov, čo mu prekážajú. Jeho motivácia je zakotvená v prológu, zrod jasne pomenovaný i dôvod konfrontácie. Keaton ho hrá znamenito v civilnej i záporáckej polohe.

Akčné scény v stopáži neprevážia, sú vhodne vybrané. Niektoré krátke, iné dlhšie, postupne gradované slúžiac účelu – či chcú ukázať pár schopností Spideyho v novej podobe alebo ho poslať na záchranu či väčšie finále. Preletov cez mesto sme si užili veľa, no scéna vo Washingtone pri memoriáli patrí medzi nové míľniky série a vychutnáte si ju. Aj prepolená loď z ukážky vyzerá vo finálnom strihu výborne.

A napokon je tu pozícia Spideyho v Marvel Cinematic Universe, kde cítiť „marvelizáciu", no našťastie v menšej miere ako pri Disneyho blockbustroch. Vypožičanie Iron Mana funguje, dobrý mentor sérii chýbal a Tony Stark sa ho zhostí výborne. Väčšou devízou je Happy, Jon Favreaua dodá ľahký vtip, aj lojalitu. Captain America sa stal komickou figúrkou pre dokrútky – a

MICHAL KOREC

8.0

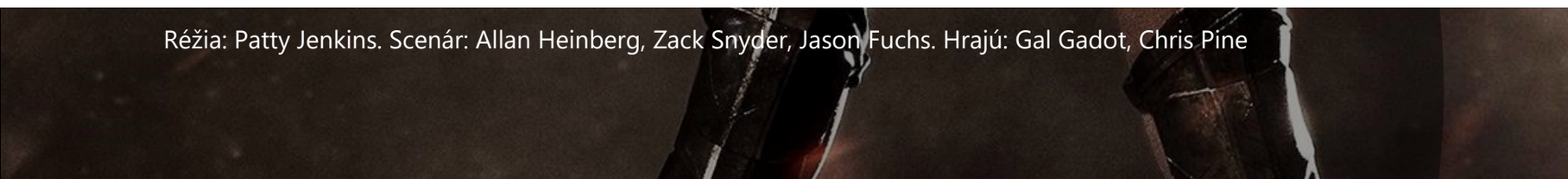




WONDER WOMAN

SUPERŽENA OD DC V AKCII

Réžia: Patty Jenkins. Scenár: Allan Heinberg, Zack Snyder, Jason Fuchs. Hrajú: Gal Gadot, Chris Pine



Warneri to s DC univerzom nevzdávajú – a v snahe udržať ho potrebujú dve, v lepšom prípade tri veci. Aby sa filmy zaplatili, aby ich fanúšikovia mali radi a napokon, aby ich milovali aj kritici, vtedy sa akosi lepšie zarábajú peniažky. Wonder Woman prišla v pravý čas po sérii pokračovaní či sčasti unavených sérií, aby vliala do filmového leta potrebnú dávku sviežosti. Očakávania sa plnia.

Diana žije na ostrove Amazoniek, ktorý kedysi vytvorili bohovia ako poslednú baštu po veľkých bojoch medzi sebou. Za záhadnou hmlou prebieha prvá svetová vojna a doletí Steve Trevor. Jeho príchod vedie ku konfliktu s armádou (ktorú sem donesie) a štartuje cestu princeznej Diany do druhého sveta, kde sa pokúsi ukončiť vojnu všetkých vojen. Princezná verí, že za vojnou je boh vojny Áres, Steve potrebuje zničiť doktorku Smrť a generála Ludendorffa. Spájajú sily a hoci sám Steve tuší, že Diana bude v našom svete stratená, postupne objaví jej schopnosti a mohli by sa mu zísť. Amazonku čaká spoznávanie ľudstva na vlastnej koži, akurát v tom najhoršom okamihu histórie...

K Wonder Woman možno vzhliadať z viacerých dôvodov. Že sa DC bude živiť sériu a ešte natočí dobré nápady. Výborný angažmán Gal Gadot (Rýchlo a zbesilo) do hlavnej úlohy. Konečne sa niekto odhodlal ísť do obdobia prvej svetovej vojny. A ženský dvojelement: silná hrdinka a režisérka Patty Jenkins (Monštrum) za kormidlom megaprodukcie.

Zobrazovanie žien a ich správanie je odlišné od prvých minút, kedy sme súčasťou štylizovaného prológu na ostrove. Štart filmu pripomína skôr grécku bájku, kde sa rozpráva o bohoch a ľuďoch, čo je v ostrom kontraste s komiksom, kde sa má mlátiť hlava-nehlava. Ženy sú silné, sebestačné, nebojácne. Diana je spočiatku naivná osoba v inom svete a práve postavenie ženy v roku 1918 (bez volebného práva, vstupu do politiky) vytvára pútavý dvojtvar, ktorý sa neskôr rozmení na vtipné i vážne scény: je zrejmé, že sú z nej všetci šokovaní. Ako by potom mohli prijať alternatívu, že ich môže zachrániť alebo je vtipnejšia ako oni? Nehovoriac o zaujímavom finiši, kde nemusí silný borec zachrániť slečnu v trabloch...

Po bájnom prológu a krutej bitke (meče a kopije nestačia na náboje) príde druhá časť Wonder Woman, kedy sme súčasťou sveta prvej svetovej vojny. Črtá sa prímerie, ale aj nová hrozba. A 80 minút sledujete film z iného obdobia, nebyť tréningu a jednej bitky, nemáte pocit, že toto je akčný blockbuster, ale skôr komorná dráma, kde nechýbajú zábavné situácie a zamýšľate sa ako môže niekto vnímať ľudstvo a svet. Iste, prelína sa tu línia s tvorbou zlého plynu, kde je notoricky známy záporák (Danny Huston) a vedľa neho doktorka so znetvorenou tvárou. Archetypy sa zlu nevyhli, ale poslúžia účelu.

To isté platí aj pre vedľajšie postavy na samovražednej misii na fronte. No pozitívom je, že nepotrebujú veľa času a lepšie si vychutnávate naivnú Dianu medzi ľuďmi, len málo z lovestory (našťastie takmer neexistuje) a zrazu máte pocit, že DC chce ísť pod kožu hrdinky hlbšie ako sme boli zvyknutí a skúša trošku iný žáner. Čo je určite veľké plus a nie iba prehliadka obrovskej akcie. Gal Gadot hrá spoľahlivo, Chris Pine sa ako jej parťák nestratí a hoci občas hrá na mucho strunu, dôležité je, že doručí trošku chémie. Potom sa film zlomí a ukáže, prečo patrí do DC univerza. Akčných scén s Dianou ako Wonder Woman je menej ako čakáte, no sú obrovské. Jej prvý nástup vyhŕkne slabšej povahe slzu z očí a poviete si, toto vyšlo parádne. Aj ďalšie akcie majú dobré nápady, využívajú postavu maximálne a finálny súboj je už riadne preexponovaný, takže zapadne do Snyderových DC adaptácii, no dlho nebudete vedieť, ako sa k nemu autori prepracujú. Čo je pochvala pre scenár a režisérku, že vás 141 minút držia v pozore.

Mnohí môžu reptať, že Wonder Woman pôsobí nespojito. Sčasti áno, súčasne využije veľa prostredí i štýlov: antická bájka, prvá svetová, dráma s posolstvom i komiksový biják v jednom, také spojenie sa často nevidí. Do veľkej miery je to iný film ako čakáte, až ku koncu sa jeho línie vynárajú, aby ste si na konci povedali, že spĺňa poslanie komiksu. Asi nutná daň za prepojenie s minulými i budúcimi filmami. A veľké plus, že nepôsobí iba ako časť seriálu, ale ako poctivý origin film, ktorý chápete aj bez prípravy.

Škoda, že tu nie je ešte viac akcie, no potom by už nebola úderná. Mohlo by tu byť viac z prvej svetovej – už by to šlo na úkor dĺžky. Troška viac vysvetlenia? To si autori nechávajú na neskôr. Akurát tá hudba, čo sa snaží žmýkať jeden motív Hansa Zimmera, no inak berie z Mad Maxa, Sherlocka a inde zamrzí. Wonder Woman má rozmanité momenty, vlastný štýl, isté posolstvo a v IMAX silný dunivý potenciál!

MICHAL KOREC

8.0





STAR WARS
POSLEDNÍ JEDIOVIA

Réžia: Rian Johnson. Scenár: Rian Johnson, George Lucas. Hrajú: Daisy Ridley, Carrie Fisher, John Boyega, Mark Hamill

S prostrednými dielmi trilógie sa spája veľká výzva – sú zväčša spojivo. Nemajú veľa nových postáv, ani grandiózny koniec, no majú vás držať ďalej v napätí, dať odpovede a vytvoriť pár nových otázok. Platí to aj u Star Wars: spomeňte si ako končila legendárna päťka alebo ako si poradil Lucas v dvojke s útočiacimi klonmi. K Epizóde VIII pristúpite s mnohými otázkami – kto sú rodičia Rey? Čo ju spája s Kylo Renom? Odkiaľ sa vzal Snoke a kto je? Prečo sa Luke stiahol do úzadia?

Divák sa vrhá na odpovede s obrovskou vervou – na začiatku je vesmírna bitka, kde sa objavuje ničivý dreadnought proti flotile povstalcov utekajúcich z planéty. Poe Dameron v kokpite, Finn rozmýšľa, ako znova zdrhnúť, Rey je na planéte, kde sa snaží primäť Lukea k jej tréningu. Kylo Ren kuje nové pikle s Snokeom. A generál Leia Organa chce zachrániť čo najviac ľudí, aby mohli stále bojovať.

Ak niektorí diváci považovali sedmičku Star Wars za prezlečnú štvorku, pri osmičke nemôžu pindať, že by chcela kopírovať päťku. Hoci dôjde na očakávaný výcvik nádejnej bojovníčky v podaní starého majstra. Dej vydáva iným smerom a má k dispozícii mimoriadne štedrú stopáž 152 minút. Vo finále je to príliš veľa, najmä druhá tretina sa vlečie.

Najväčšia výčitka tkvie v recyklácii. Takmer všetko ste už v Star Wars videli: chrabrí piloti v smrtonosnej misii s poslednou strelou, bitky vo vesmíre, mastenice na planéte, kde idú mašiny proti vojakom, snaha niečo ukradnúť alebo sa niekam nenápadne dostať. Väčšina stopáže iba varíruje a dianie ničím neosvieži. Nekoná sa síce kópia iného filmu, ale stále sa opakujú rovnaké momenty, iba v inom poradí, na iných miestach či postavách. Potenciál sa márni.

Veľká časť sa odohrá vo vesmíre, to je plus a mínus zároveň. Povahu Star Wars vesmír zmocňuje, keď sa flotily, X-Wingy a Tie Fightery preháňajú, máme radosť. No vesmíru veľa a ostáva menej priestoru pre planéty, ktoré toľko nepútajú. Kasínová sa ukáže na chvíľu a ponúkne dobrú naháňačku, finálna pripomína Hoth (no príde s nádhernou variáciou v akcii), aspoň tréningová planéta Lukea je správne tajomná.

Najzaujímavejšie momenty sa viažu k výcviku Rey a jej vzťahu k Sile. Hoci Luke nedá všetky lekcie, najväčšie mystérium univerza sa môže ukázať na ich planéte. Tréning nie je možno uspokojivý, no má dobre motívy, rovnako prepájanie postáv cez Silu. U dvoch postáv sa laškuje medzi svetlou a temnou silou, ponúkajú sa mnohé varianty, kam by sa mohli vydať, no zväčša ostáva pri pokušení. Problémy scenára ležia aj inde. Nové postavy sa nevyvíjajú. Poe je stále drzáň, Finn málo sympatický (už nie taký samoľúby) chlapík, akurát do Rey vkladáte veľké nádeje, no ani tá neprerazí ako minule. A nováčikovia? Benicio del Toro ako DJ chvíľu baví (no je ho málo), Rose je ďalší snaživý poskok. Tešíte sa na Captain Phasmu a jej ďalšie rozvinutie? Kroťte silno očakávania. BB-8 je super a má nové triky, no už nie je originálny ako minule. Sedmička ukázala nové postavy, planéty, konflikty i nádeje a tie mali pokračovať. Osmička má zhodné motivácie, no slabo rozvíja načrtnuté línie.

Poslední Jediovia si idú svoje. Neustále vytláčajú povstalcov, aby nadišli dramatické chvíle a aj silený humor. Chcú inak vykresliť hrdinov, no v jednom momente sa istá postava mení až na komiksového superborca. Mnohí sa tešili na odpovede. Na to, že osmička skladá veľa vecí po novom, stále sa borí s tými istými zábermi, misiami i hrozbami. Ani John Williams nevytvoril toľko nových tém, no jeho hudba stále patrí k najväčším devízam, znie výborne.

Rian Johnson je určite lepší režisér ako scenárista. Osmičku zrealizoval vizuálne pozoruhodne, v IMAX sa vynímajú malé detaily i postavičky. Zároveň využíva málo ponúknutého, Chewbacca má len pár scén. Finálna planéta má pekne aranžované miesta i chvíle - no obsah je preskupením videného, ktoré neukladá do nového, lepšieho kontextu. Paradox je, že po strednej časť trilógie ani neostalo veľa otvorených tém a doručené odpovede sa vám páčiť nemusia.

Entuziazmus a očakávania spred dvoch rokov pri príchode sedmičky s množstvom prísľubov, sú preč. Každý rok dostávame inak a formálne pekne nakrútené Star Wars, je radosť ich pozerať v kine, no prvotný duch série sa azda vytráca. Osmička je solídna variácia, no šanca poriadne rozvinúť túto trilógiu sa znížila.

MICHAL KOREC

8.0





GHOST IN THE SHELL

FILMOVÉ PREPRACOVANIE ANIME SÉRIE

Réžia: Rupert Sanders. Scenár: Jamie Moss . Hrajú: Scarlett Johansson, Pilou Asbæk, Takeshi Kitano

Ghost in the Shell je kultová záležitosť a premiéra potvrdila, že znalcov sa u nás nájde dosť – niektorí čítali mangu, iní videli pôvodnú animé z roka 1995 a teraz dorazila nová verzia. Fanúšikovia budú mať obavy ako vyznie, no netreba váhať nad návštevou kina, je to pútavé predstavenie, čo na megaplátne dokáže ohúriť.

Príbeh sa líši od predlohy, má zdanlivo podobné postavy, a vykročí vlastným smerom. Nachádzame sa v bližšie nešpecifikovanej budúcnosti i meste (mohlo by to byť Tokio, no znalcom sa nebudú zdať jednotlivé štvrte; len prítomnosť yakuzy potvrdzuje japonskú fikciu), kde si ľudia môžu inštalovať umelé orgány do ľudského tela. To prirodzene smeruje k možnému zneužitiu i otázkam vzťahov ľudí a cyborgov.

Dej začne stvorením cyborga menom Mira Killian: jej ľudský mozog z poškodeného tela putuje do umelo vyrobenej schránky. Ako major má fungovať v jednotke Sekcia 9 a bojovať proti rôznym zločinom. Najnovšie sa objavuje páchateľ čo výrazne brojí proti spoločnosti Hanka Robotics vyrábajúcej implantáty a tvrdo eliminuje jednotlivých predstaviteľov. Mira a jej parťák Batou zisťujú, kto a prečo začal túto vražednú púť a či sa eventuálne netýka aj ich...

Nový Ghost in the Shell je zvláštne dielo. Vzďaľuje sa od predlohy, no neraz ju cituje. Má iné postavy a príbeh, no chcel by strašne zanechať výraznú stopu. A keď sa zdá z trailerov, že nás čaká vykopávka ako Total Recall o 25 rokov neskôr, začne vás postupne prekvapovať. Diváci rozdelení na niekoľko táborov nebudú mať zhodný názor – sú tu neznalci, aj fanúšikovia, pričom jedným bude nové dielo imponovať a iným už vadiť. Málokto uprie GitS vizuálnu stránku i fantastický ponor do cyberpunkového sveta. Efektné sci-fi núka vibrujúce mesto so živými projekciami reklám, multiúrovňovými križovatkami (aké na Tokiu milujeme) a exponovanými miestami obytných štvrtí, rozľahlých cintorínov či malých uličiek. Japonský cit na vás dýcha z každého záberu, no súčasne cítime futuristické vyznenie, lebo popri neónových expozíciách na nás všade doliehajú androidi, cyborgovia a vylepšení ľudia.

Na obrovskom plátne vyzerá úžasne a Rupert Sanders sa vyžíva v občasných spomalených či postupne objavujúcich záberoch. Intro prelínajúce zrod Miry a úvodné titulky za zvuku elektronickej hudby pôsobí parádne – okamžite vás opantá a môže rozohrať príbeh. Prídu efektné strieľačky, súboje v tme, na vode, v techno klube či v štylizovanom prostredí a veľkým tankom. No prekvapivo filmu nechýbajú ani vážne dialógy, ktoré niekam smerujú a dávajú hlbší zmysel.

Pokiaľ ide o efektné zábery, GitS nepoľavuje v celej stopáži a neraz cituje originál, no súčasne ho preloží vo svoj prospech. Je to zvláštny mix, na rozdiel od otrockého prepisu Krásky a zviera postupuje GitS inak; väčšinu predlohy vyrazil, nasadil iný príbeh a keď mu to príde vhod, využije efektný záber z minulosti: skoky Miry do hĺbky mrakodrapov, pohľad na cyborgov, streľbu na isté auto či kamerové nájazdy na čosi tajomné. Vznikne tu zaujímavá séria paradoxov – nováčikom sa môžu zábery páčiť, znalci vedia, že sú to pomrkávajúce odkazy. No nie každý môže byť s nimi stotožnený, je dosť možné, že ortodoxní fanúšikovia zlomia palicu...

Dejové vyznenie je totiž odlišné. Prvú hodinu sa pozerá nový GitS vynikajúco, no v druhej sa prevalí fakt, že asi sa už do väčšej hĺbky nedostaneme a dejový oblúk treba rýchlo uzavrieť. Prídu trošku zbrklé alebo náhodné momenty, ktoré sčasti zmaria dovtedajšie snaženie. Resp. inak – americká verzia nechce pôsobiť exkluzívne a presahovať do filozofických debát ako japonská a vystačí si s efektným vizuálom a akciou. Fajn na jedno pozretie, ale zrejme to nebude stačiť na kultový status originálu.

Scarlett Johansson po Lucy sčasti opakuje svoju úlohu nádejného zabijaka a jej tmavý kukuč napokon solídne kopíruje Motoko a vo finálnej scéne mrká na diváka, že sa jej úloha podarila. Takeshi Kitano ide všetky scény v japončine, vďaka čomu je náramne presvedčivý – ale Pilou Asbaek ako blonďavý búchač vyjde k pôvodnej animé najbližšie. Juliette Binoche je prekvapivo dobrá v neakčných scénach a dodáva potrebnú štipku drámy.

MICHAL KOREC

7.0





ŽIVOT

PREDKRM PRED VOTRELCOM

Réžia: Daniel Espinosa. Scenár: Rhett Reese, Paul Wernick. Hrajú: Jake Gyllenhaal, Rebecca Ferguson, Ryan Reynolds

Kto si spomenie na hororové hity 80. rokov ako Mesačná pasca či Netvor? Nespomínam ich náhodou – kedysi fičiace klony Votrelca majú novú konkurenciu v podobe vydareného sci-fi Život, ktoré sa tvári ako zdatný mix klasiky a Gravitácie. Niektoré pravidlá rešpektuje, iné obchádza, ale do kina sa naň ísť oplatí.

Šesť astronautov momentálne býva na vesmírnej stanici ISS a ich najnovšou úlohou je zachytiť sondu, ktorá nesie odobratú pôdu z povrchu Marsu. Všetci sa tešia na jej skúmanie: biológ, doktori i vedúci členovia tímu môžu zažiť prvý kontakt s mimozemskou formou života. Lenže súhra okolností vedie k tomu, že nováčik na palube si začne žiť svojím životom a zrejme je pomerne inteligentný. Posádke sa situácia vymkne z kontroly a príliš sa im nezdá, no rýchlo budú musieť prejsť do defenzívneho módu: drobec z Marsu zatrúbil na útok...

Áno, áno, je to v jadre absolútna klasika, že emzák na izolovanom mieste ide po krku netušiacej posádke, ale nevyrieknite ortieľ predtým ako si porovnávate kvality i slabiny. Hoci nenápadný trailer veľa neprezradil a drží vás v napätí, ako bude prebiehať kontakt s novou formou života a že zrejme príliš priateľská nebude, výsledok je zložený z niekoľkých aktov a prakticky všetky veľmi dobre fungujú a zapadnú.

Prvá tretina ide tvrdo po vedeckom základe a máte pocit, že sledujete veľkorozpočtovú sci-fi a la Gravitácia, kde kamera lieta okolo stanice alebo v jej útrobách, rýchlo spoznáme členov posádky a začína akcia. Niektorí diváci budú reptať, že medzi členmi nájdu archetypy alebo by ich mohli dlhšie uvádzať, no na to nie je čas. Tu sa ide tvrdo po rýchlom strihu a deji, ktorý potrebuje čo najrýchlejšie dostať na palubu emzáka. Fakt je, že bez neho nie je Život príliš zaujímavý a scenáristi chcú byť síce vedeckí, ale je to skôr priemerné intro a dokonca ani snaha o dramatickú scénu zachytávania sondy mnou nepohla. Nič nevídané, ale spoľahlivo natočené.

Druhý akt je už zaujímavejší a aj vedecký základ mu pomáha. S náramnou zvedavosťou sledujeme ako sa nový tvor vyvíja, dychtivo očakávame, ako bude vyzerať, správať sa, aké budú jeho prvé interakcie s posádkou. Tu film chytá nový dych a je oveľa prepracovanejší, dostatočne napínavý a začne sekať výborné scény. Vychádza mu všetko potrebné s jednou výnimkou: členovia posádky sú príliš zahladení na seba, stále sa chcú zachrániť, hoci už vieme, že bez obetí to nepôjde. Občas to vytvára logické lapsusy a zdanlivé heroické momenty netreba.

Najdôležitejší tretí akt nasadí čoraz rozvinutejšieho emzáka (dostane aj meno!) a ten začne robiť riadnu paseku na ISS. Vtedy funguje film cca na 80 percent: prídu dramatické momenty, exterminácia členov tímu je výborne realizovaná – každého čaká iná smrť alebo boj, všetci sa snažia využiť slabé stránky stanice a bojovať proti netvorovi filištínskym spôsobom a on sa ich snaží preľstiť.

Jednotlivé scény i spôsoby účinkujú – kde má byť film napínavý, tam vás drží v strehu. Kde je máličko nepríjemný, tam vás dostane a prídu aj umne natočené ľakačky. Kde chce byť brutálny a hnusný, tam využíva litre krvi a ulomené končatiny. Je to neprístupný sci-fi horor ako zo starej VHS. A príliš nevadí, že je to béčková látka natočená za trošku väčšie peniaze. Nenechajte sa obalamutiť, film stál iba 58 miliónov dolárov a je to občas cítiť, že chce byť väčší ako v skutočnosti je, no zároveň pôsobí na plátne oveľa lepšie ako eventuálne stariny. A nechýba ani výborne pripravený finiš!

Život má prekvapivo aj výborne vybrané herecké osadenstvo, čím sa posúva do vyššieho nadpriemeru. Najmä Jake Gyllenhaal je nečakané osvieženie a do sci-fi zapasuje. Rebecca Ferguson je top voľba a Ryan Reynolds doručí pár vtipov a akcie. Ale potešia aj ostatní, lebo japonský, ruský či britský člen posádky sú presne zvolení.

Napokon je Život milé prekvapenie jari a výživný predkrm pred novým Votrelcom, na ktorého všetci čakajú. Svojím spôsobom sa mi pozdáva viac ako Prometheus, ktorý makal na novej mytológii, zatiaľ čo Život si ide razantným štýlom do úderného finišu. 103 minút bohato stačí a potvrdí, že netreba naťahovať ľahšiu zápletku.



MICHAL KOREC

7.0



JUSTICE LEAGUE

Réžia: Zack Snyder. Scenár: Chris Terrio, Joss Whedon. Hrajú: Ben Affleck, Gal Gadot, Jason Momoa

Len okolo vzniku Justice League je toľko otáznikov, že by vydali na samostatný film. Menil sa termín, deľba na jednu či dve časti, režisér (Snyder odskočil, Whedon zastúpil), stopáž (z údajných 170 na 120 minút), náplň, tón filmu (vážnejší vs. vtipnejší). Výsledok je dobrý, poteší fanúšikov, ktorí si pochutia na menších scénach i veľkej akcii, no súčasne má menej výrazných prvkov a sľubuje viac do budúcnosti.

Aj na DC svet doľahla preklínaná seriálovosť, mali by ste vidieť aspoň Batman vs. Supermana. Dej sa odohráva po ňom, na obzore nová hrozba a treba zložiť tím, ktorý by jej dokázal čeliť. Darí sa povolať späť Wonder Woman a Batman lanári aj Aquamana, Cyborga a Flasha. V hre sú tri silné kocky schopné vyvolávať život a proti nám mimozemská inváziа s túžbou ničiť. Ochota ísť do akcie je premenlivá, sám Batman tuší, že už na všetko nemá, no treba to skúsiť.

Rozhodnutie Warnerov ísť do tímovky skôr ako boli všetci hrdinovia uvedení v samostatných filmoch, je trošku zbrklé, ale minimálne sa snažia kontrolovať kontinuitu doterajších filmov. Na filme čiastočne cítiť, že je polovičný, ako by sa iba rozbiehal; prvú polovicu venuje skladaniu hrdinov, až potom zúri očakávaná akcia. Niežeby prvých 60 minút nemalo efektné scény či nakladačky, spoločné akcie však prídu potom. Tie chcú vidieť fanúšikovia a dočkajú sa, finále je tradičným Snyderovským digitálnym festivalom akcie, so všetkými hrdinami je rýchle, zábavné a má silné momenty. Hrdinovia majú komu dať po držke, armáda okrídlených i zloduch tu sú, len záporák je slabý. Čakáte, že Steppenwolf (rohatý typ so sekerou) je skôr predkolo pred niekým väčším, no ten neprichádza (asi obeť absencie druhého filmu). Napriek tomu je akcia ručne zrežírovaná a tú stihol zvládnuť ešte Snyder.

Scenár je funkčne zlepšený, hoci nie príliš objavný. Kocky, hrdinovia, zloduchovia, všetko je už videné, akurát lokality Amazoniek, Atlantídy, Gothamu či Metropolisu potešia. Aj krátka stopáž je napokon pre film výhodou. Preletí rýchlo, za 110 minút sme pri titulkoch (treba ostať do úplného záveru), pár scén je natiahnutých.

Hoci je priestor pre pomalé dialógy (najmä clivé za stratou Supermana), JL pedáluje naplno a pomáha rýchly strih. Sčasti epizódne skákanie po hrdinoch v prvej polovici (každý má prológ) vytvára roztrieštený duch JL, no skladanie známych i nových postáv sa vyplatí. Cítiť väčší vplyv Gal Gadot, nováčikovia sú dobrá skvadra, pričom najväčší prísľub dáva rozmarný Flash i tvrdý Aquaman (dáva tušiť, že jeho film môže byť pod vedením Jamesa Wana vydarený).

Veľkú časť preberá na seba unavený Ben Affleck, ktorého rola zosobňuje tón filmu: ľahší ako minulá nálož Batman v. Superman, no ešte nie odľahčený ako pestrá konkurencia. Stále platí, že to je asi posledný film, kedy DC šliape za temnú stranu a ďalšie pôjdu do úmyselne veselšej verzie…

Možno to bude škoda, možno lepšie. Hoci minulé kombo Batman-Superman-Lex Luthor a ich tragické udalosti pôsobia pamätnejšie, Justice League je viac konvenčný film, DC stávka na istotu. Iba 120 minút by nemalo uraziť nikoho, no obnoviť silu a ľahkosť série, pridať viac vtipu a klasickú náplň. Je to film vzďaľujúci sa Nolanovmu univerzu a ešte má ďaleko aj do Marvelu. Pozitívne je, že kontinuita sveta je zachovaná, udalosti do seba zapadli a fanúšikovia môžu ďalej veriť v ďalšie príbehy. Zrejme sa už budú odohrávať vo svižnej verzii a je otázne, či toto nie je Snyderove zbohom. Nie je to výrazný film, čo podčiarkuje aj hudba Dannyho Elfmana, ktorá sa nevie rozhodnúť, či nasadiť tie pôvodné motívy z rokov 1978 (Superman) a dokonca 1989 (vlastný Batman!) či využiť nové už od Zimmera (Wonder Woman). No väčšinu času si tak správne znie, dopĺňa akčné i citlivé dianie a funguje.

Justice League by mohol byť filmový koniec jednej éry i začiatok novej. Warneri dokopali tri Snyderove filmy do kín, majú hotových hrdinov, ochotných hercov a prvý raz si to spoločne rozdali v blockbustri, ktorý mrká na fanúšikov a občas si robí švandu zo seba i postáv. Nie sú to mamutí DC Avengers, a majú slušnú akciu, dobré momenty, v IMAX využívajú naplno celé plátno a udržujú filmový seriál pri živote.

MICHAL KOREC

7.0





JUMANJI: VITAJTE V DŽUNGL

Réžia: Jake Kasdan. Hrajú: Dwayne Johnson, Karen Gillan, Kevin Hart, Jack Black, Rhys Darby...



Jumanji 1995 patrí k milým dobrodružstvám 90. rokov, ktoré stavilo najmä na triky: digitálne scény plné nebezpečenstiev a stolná hra išli celkom k sebe. Po 22 rokoch sa doba zmenila a aj pravidlá pre nádejných hráčov: magické Jumanji stále vyžaruje vzrušujúce chvíle, ale je iné prepracovať sa k nim

Štvorica tínedžerov rieši klasické trable – nerd chce pomôcť športovému esu, no oboch prichytia pri čine (plagiát referátu), populárna Bettany kvalifikovala kvôli papuľovaniu i mobilu na hodine a zrzka Martha je presne typ inteligentného stvorenia, ktorý sa napriek dobrej ambícii dostane na doučovanie. Mali upratať videoučebňu a našli starú videohru Jumanji, ktorú naštartovali, zvolili si postavy... zrazu ich to vcuclo do džungle, kde sa nespoznávajú, okolo ručia nosorožce a prekvapení bude viac. Cieľom je nielen prežiť, ale najmä vrátiť sa späť do nášho sveta.

20-minútový štart nového Jumanji (stavilo na peknú nostalgiu) je tínendžerský film, ktorý zastreší Alex Wolff (brat Nata potiahol celé Papierové mestá). Už keď chcete spoznať archetypy, začnete sa paralelne pýtať, kde je dobrodružná fantasy? Nájdite si k hrdinom vzťah a pravé dobrodružstvo začne. Nie je podporené dychberúcim dejom, no má iné silné atribúty. V prvom rade herecké obsadenie a dokonalé prehodenie rolí. Vďaka systému avatarov si nové Jumanji z mladých hercov vytvára staršie dvojičky absurdným spôsobom – nerda hrá The Rock, z atletického černocha je ukecaný Kevin Hart, hanblivá červenovláska sa mení na sexi Karen Gillan a stredoškolská blondína je... Jack Black!! V praxi musia dospelí herci hrať (a výborne sa činia) o 10-20 rokov mladšie postavy, ktorým sa nepodobajú, ale prepožičajú im charaktery.

Vzniká parádna postupnosť: The Rock hrá zakríknutého chalana vo svalnatom tele, ktoré mu je cudzie a užíva si videoherné vlastnosti. Prakticky si vychutnáva sám seba z iného uhla. Je to akčné eso miešané s vyhúkanou náturou šprta.

Kevin Hart doručí špičkový humor. U nás podceňovaný komik má silnú rolu gambatého černocha a pôvodne veľkého machra. Teraz sa motá s obrovským batohom a nesie inventár ostatným. Dostáva príučku zo samoľúbosti, no hľadá spôsob ako podržať ostatných. Karen Gillan sa snaží vcítiť do krásneho tela a rýchlo si zvykne na svoje kick-ass schopnosti. Vďaka vlastnosti tanečného boja má priestor aj pre akčné scény a má fantastickú sekvenciu flirtu.

Jack Black je najlepší – hrá blondínku v ťarbavom tele, intonuje inak, má ženský nábeh na riešenie situácií a je mimo sexi rámca. Odlišné roly dajú vyznieť humorným situáciám a keď sa väčšinu filmu prizeráme klčkovaniu hrdinov, bohato to stačí. Veľká miera improvizácie zaberá (nezabúdajte, hrdinovia sa takmer nepoznajú). Navyše Jumanji hrá podľa videoherných pravidiel. Niektoré postavy existujú iba pre doručenie istých hlášok alebo scén (NPC sú zacyklené ako pokazený automat), čo pôsobí smiešne pre neznalcov a hráči budú prikyvovať ako funguje. Štruktúra sveta i filmu je rozdelená na levely/misie, kvarteto navštevuje body na mape a zisťuje, čo tam robiť. Splní úlohu, kde sa môžu prejaviť nové vlastnosti a putovať ďalej. Finálna misia je jasná vopred – vložiť istý drahokam naspäť do jaguára niekde nad týčiacou sa lúkou. Lenže im idú po krku zloduchovia, čo majú nečakanú moc nad zvieratami a džungľou.

Kvarteto má k dispozícii po tri životy (ak zomrú, prídu o jeden, ak by mali prísť o všetky...), dostanú aj unikátne schopnosti podľa postavy (nerd je supersilný, atlét má cit pre zvieratá, z introvertnej zrzky je akčné eso, blondínka skúma mapy), všetko je zdatné využité pre ďalší postup. Videohrám sa vzdáva hold, nie sú vykradnuté pre účel blockbustru a pár efektných scén. Hrá sa aj na nostalgickú nôtu, kedy funguje odkaz na prvé Jumanji (1995) a všetko odsýpa v dobrom tempe, dve hodinky ubehnú rýchlo. Čo je najdôležitejšie, nové Jumanji tvorí potrebný pocit pravého dobrodružstva: iný svet ako civilný, napínavé situácie pre hrdinov. Iste, keď sa pripoja akčné scény, nájdeme hollywoodske nutné prvky, aj tie dokážu dobre vypáliť. Na novom Jumanji sa nedá veľa zlepšiť vo zvolenom smere – preklopená videohra a hrdinovia, aj odkazy. Akoby to bola najlepšie sfilmovaná videohra, akurát nemá predlohu.

I

MICHAL KOREC

7.0





JOHN WICK 2

JOHN SA VRÁTIL

Réžia: Chad Stahelski. Scenár: Derek Kolstad. Hrajú: Keanu Reeves, Riccardo Scamarcio, Ian McShane





Minule mu zabili psa a on sa pomstil vo veľkom štýle. John Wick nasadil zbrane tvrdého kalibru a drsnou náturou nadviazal na staré ázijské pecky a hity Johna Woo, ktorý dokázal z nejedného amerického borca urobiť akčné eso stvárajúce nezameniteľné kúsky. Surový štýl na jednej strane podčiarkla jednoduchosť a priamočiary prístup k veci (nejedna akčná scéna ide na doraz), súčasne si udržal veľkú mieru eleganciu – v obliekaní hrdinu, snímaní akcie a v neposlednom rade tajomnej organizácie v pozadí.

Dej vráti Johna prakticky na koniec jednotky, aby išiel po krku chlapíkovi, čo má jeho auto. Treskúce intro slúži na osvieženie spomienok ako sa Wick ladne pohybuje na bojisku (prvá akcia netasí zbrane) a berie dostupné prostriedky na likvidáciu. Keď sa rozhodne konečne zabetónovať arzenál i veľa zlatiek, príde chlapík s akousi zmenkou a žiada ho o pomoc. Odmieta, takže mu vypáli dom, no pravidlá jasne hovoria, že mu treba vyhovieť: putuje do Ríma splatiť dlh, čím súčasne uvedie do chodu udalosti, z ktorých vyplýva jediné – po krku mu pôjdu viacerí a misia bude oveľa náročnejšia ako bežná osobná vendetta...

Najväčšie očakávania divákov sa prirodzene neviažu iba na novú akciu, ale načrtnutú organizáciu, ktorá sídli v hoteli Continental a za zlatku si doprajete drahý drink či dostanete kvalitnú izbu. Mnohí prahnú, aby zistili o nej čosi viac – kto je riaditeľ, členovia, funguje aj niekde ako iba v New Yorku? A na viaceré otázky prídu aj uspokojivé odpovede.

Scenáristi nádherne rozširujú elegantné fungovanie a ukážu veľa z pozadia – ako sa zadávajú príkazy, spracujú objednávky a kde sa dá zohnať parádny oblek či kvalitný kvér nielen na večernú misiu. To sú najlepšie scény filmu, ktoré majú patrične silné obsadenie: Ian McShane dostal jednu z top rolí života a hltáte jeho každú minútu. Nie je ich zbytočne veľa a opäť nebude vyzradené všetko, ale na pokrytie očakávaní rozhodne stačí.

Druhou výzvou pre naplnenie ceny lístka bude reunion s Laurencom Fishburnom, no bez prezrádzania deja si treba priznať, že dostal podstatne menej priestoru a hoci jeho postava príde do diania práve včas, na nejaké veľké mentorovanie, splácanie účtov alebo mnohé spoločné scény sa tešiť netreba. Určite nečakajte veľkú poctu Matrixu po 18 rokoch...

Popri oholenom deji na minimum (Wick ide po auto, spláca dlh, idú mu po krku) a skúmaní organizácie vám už ostávajú akčné scény. Nie je ich málo a drsný ráz z jednotky je späť. Prvá polovica nie je príliš originálna a Chad Stahelski sa akoby vyčerpal a varíruje. Druhá začína soliť lepšie scény – talianske chodby i snímanie párty, naháňačky po New Yorku a finále so zaujímavou vizuálnou ideou. Treba ich čakať takmer hodinu v nie príliš interesantnom setupe.

Hoci film postupne graduje, celkovo nezanechá akcia nezabudnuteľný dojem. Čím John Wick na jeseň 2014 prekvapil, to sa nedá iba replikovať do pokračovania v inom prostredí, hoci kaskadéri pridali na kadencii a občas je tu riadna presila. Zobrazovanie násilia je silné, streľby do hlavy sú úplne bežné a slabším povahám bude John Wick pripadať ako nihilistická nálož.

Dobrý strih, fajn kamera a kontaktné súboje potešia mnohých, ale už to nie je taká nečakaná forma ako pri jednotke. Na 122 minút však John Wick 2 slušne ubehne a ponúkne ešte jednu, nie nepodstatnú devízu: jeden z najzaujímavejších koncov, aké sme v akčnom filme videli. Neradno prezradiť viac, no finále prinesie nečakane silný moment.

Keanu Reeves odvádza jeden zo spoľahlivých výkonov a už teraz je John Wick jedna z jeho silných postáv, hoci už na ňom vidieť, že starne a na pohľad nemá takmer čo hrať. Vedľajšie roličky sú obsadené spoľahlivo.

V prevahe digitálnych blockbustrov je John Wick 2 stále niečo iné, netradičné, brutálne nakrútené. Ak máte chuť na repete, užite si ho. Ale nevystreľte očakávania príliš vysoko, aby vám ich film pokryl.



MICHAL KOREC

7.0



PIRÁTI KARIBIKU

SALAZAROVA POMSTA

Réžia: Joachim Rønning, Espen Sandberg. Scenár: Jeff Nathanson. Hrajú: Johnny Depp, Geoffrey Rush,

Tretí diel Pirátov Karibiku končil sľubne: epickou kliatbou, efektným záberom do diaľav a Zimmerovou burácajúcou hudbou. Štvorka bola skôr priemerne dobrodružstvo, len mala pár dobrých prvkov. Autori ju veľmi nereflektujú, päťka nadviaže na Lietajúceho Holanďana, jeho zúboženého kapitána a prísľub chlapca, že sa ho pokúsi zachrániť.

Drobcom je Henry Turner, syn Willa a Elizabeth. Roky slúži na výpravách až sa dostane k Salazarovi, mŕtvemu kapitánovi v Diablovom trojuholníku; túži po otvorenom mori a pomste Jackovi. Henry má odovzdať správu, tiež hľadá Sparrowa (kvôli známemu kompasu), no kríži si cestu s fešandou Carinou. Tá zviera v rukách denník so súhvezdím, no všade ju značia za čarodejnicu. Na ostrove sv. Martina sa stretáva trio Jack-Henry -Carina a vyrazí na výpravu za Poseidonovým trojzubcom, čo má lámať kliatby.

Expanzia univerza úspešne pokračuje a Salazarova pomsta uvádza do diania nové postavy, výborne ich prepája s existujúcimi. Odohráva sa na súši i na vode, nebojí sa načrieť do ďalšej mytológie a nedala sa opiť ohromnou stopážou. Záporák je výborne vykreslený a mytologický predmet má šmrnc! Starí známi sa vracajú, no pozitívna správa pre všetkých, čo sú otrávení výkonom Johnny Deppa: je ho tu podstatne menej a už keď je využitý, má relatívne dobrý pomer vydarených a slabších vtipov.

Scéna s gilotínou je parádna a štartuje čoraz lepšiu gradáciu, prvé vyplávanie lode s domino efektom má fajn gag a dokonca ani mladá verzia nie je iba víťazstvom trikov, ale vhodne zapadá do celkovej mozaiky. Návrat hlási aj Geoffrey Rush ako Barbossa, hoci až v neskoršej fáze, no o to výraznejšie!

Veľkým plusom je duo nováčikov, hoci nie sú výrazní po hereckej stránke a spočiatku si na nich treba zvykať. Henry Turner najprv vráti šmrnc staršej trilógie, aby potvrdil dobrý tandem s Carinou – nejde iba o romantiku, ale o to, že sú dobre vkliesnení ku starým známym, čo úspešne podčiarkuje ťah v sérii. Kaya Scodelario nesie nový prvok (študovanú ženu), aký sme ešte nemali. Nielenže snaha o hodinárstvo a astronómiu vedie k dobrým verbálnym výmenám medzi tupými pirátmi, ale prepojenie s jej cieľom i samotným trojzubcom sú prospešné pre dobrodružstvo. V niečom pripomínajú Willa a Elizabeth – u Henryho je to ako potomka v poriadku, u Cariny prekvapivé až osviežujúce.

Sila série rastie so záporákom – Javier Bardem ako Salazar je výborný typ. Sám nesie vlastnú tragédiu hnanú zúrivosťou (rozprávanú v efektnom flashbacku za polovicou) a jeho mŕtva banda vyzerá úžasne – niekomu chýba pol hlavy, iným časť tela a efekty sa posunuli od prvej časti. A osobne vítam v dianí aj civilné snahy – keď sa britská posádka pustí do súboja o trojzubec, aby ovládla moria. David Wenham (starý dobrý Faramir) tu predvádza odhodlaný typ, ktorý nemá šancu, ale predsa skúša.

Isteže je zápletka akoby vystrihnutá z atrakcie zábavného parku, ale cítiť, že scenáristi ju mixujú pútavo. Práca s artefaktmi nie je samoúčelná, čarodejnice i bájne predmety koexistujú. Zainteresovaných strán je veľa, no vyznáte sa. Tí noví majú šancu prepojiť sa so starými a u niektorých dlho netušíte, ktorá bije, no bude to dobré – jednoznačne platí, že kým sme na suchu, film sa iba rozbieha a možno si dáva dlhšie načas, no prídu aj námorné bitky, zabudnuté ostrovy, nečakané stretnutia.

Dvojica režisérov nórskej drámy Kon-Tiki sa na mori cíti ako doma, scény sú zábavné a akcia im ide. Napínajú nás, vedú k záhade, veľkému finále. Piráti 5 majú výborné tempo, rýchly strih, fajnovú kameru a nájdu si krásne spomalené zábery. Len pri hudbe jednoznačne platí, že to, čo Geoff Zanelli zdedil po Hansovi Zimmerovi (staré motívy Willa a Elizabeth, aj Jacka) vyčnieva nad novými pokusmi. Čo je škoda, pri starších Pirátoch sme netrpezlivo čakali odlišné skladby – a tu príde repete. A dá sa reptať, že séria si musí požičať pár prvkov inde (pomrkáva na Rýchlo a zbesilo, Mojžiša a sčasti Transformers).

Pätka Pirátov zabrala. Pred videním som ju mal fixovanú ako nutné pokračovanie série, teraz sa obnovila viera v ďalšie výpravy a chuť objavovať dobrodružný svet (či spätne mrknúť staré časti). Najkratší diel dokazuje, že trošku menej je viac, pauza pomohla. Chcem vidieť šestku? Prekvapivo áno, opäť s Normi na palube!

MICHAL KOREC

7.0





KRÁĽ ARTUŠ

LEGENDA O MEČI

Réžia: Guy Ritchie. Scenár: Joby Harold, Guy Ritchie, Lionel Wigram. Hrajú: Charlie Hunnam, Astrid Bergès-Frisbey

Kráľ Artuš sa nám objavuje so železnou pravidelnosťou a teraz ho dostal Guy Ritchie, ktorý ukázal, že dobová akcia so známym hrdinom mu ide. No 19. storočie Sherlocka a 5. storočie anglických legiend si vyžaduje iný prístup – a mixuje mágiu, drsnú akciu i britskú gangsterku do menej tradičného celku nového milénia. Výsledok sa tvári rôzne, niektorí v ňom budú vidieť zbrklý projekt alebo Lovca pre rok 2017, no nedá sa mu uprieť svieži nádych, čo pri súčasnej sérii letných hitov nejeden divák ocení.

Kráľ Artuš 2004 išiel tvrdo po historických faktoch (resp. snaha bola). Novinka sa neštíti využiť veľké čarovné kalibre či premrštené tvory. Kto videl trailer s megaslonmi, poteší sa v intre, kde lomcujú Camelotom. Fajn vidieť avizované scény skôr, tým pádom sa môžeme tešiť na iné. Intro je nelineárne, nie príliš prehľadné, a zručne natočené – pamätajte si atribúty, celých 126 minút padá do podobných škatuliek. A je pomerne rýchle – Ritchiemu tempo filmu rozhodne ide a nestačíte sa nudiť.

Dejový rámec je skutočne o chlapíkovi menom Artuš, ktorý sa má stať anglickým kráľom, ale cesta ku trónu vedie cez ovládnutie legendárneho meča Excalibur, porazenia zlovestného panovníka či tréningu s čarodejnicou (nebojte, je od Merlina). Do toho sa miešajú rodinné pletky, obete a nadprirodzená moc ovládanie kráľovstva i mysle a kopec iných vecí. No v jadre je to fantasy story hrdinu, čo bojuje za dobrých a nešetrí tých, čo jeho okoliu či partii chcú to zlé.

Na vychutnanie Kráľa Artuša treba poznať legendu vopred; Guy Ritchie sa s ňou skôr hrá ako ju verne prepisuje. Je to presne nový štýl adaptácií súčasných dravých režisérov – starí otcovia sa asi s takou verziou nestotožnia, no ak ste pripravení experimentovať a oceníte skákanie v časovej línii v prospech lepšieho vyznenia, ste tu správne.

Jednotlivé časti filmu vyznejú lepšie ako celok. Napríklad úžasne rozprávané detstvo je fantastickou ukážkou Ritchieho štýlu, znamenitý strih podčiarkuje štýl. Podobných sekvencií nájdete viac – tréning v Darklands, beh s použitím ručnej kamery, flashbacky do minulosti. Na vykecávanie niet času, keď sa dá ísť tvrdo po akcii. Aby sme boli korektní, dialógy sú parádne strihané a najlepšie pripomenú zlaté časy Snatch; funguje to na sto percent, britské ksichty s prezývkami boli už pred 1500 rokmi zábavné.

Vnútri je však Kráľ Artuš pomerne krutý a temný film. Obety, vraždy, fatálne súboje, až sa miestami aj chlapom môžu tisnúť slzy do očí (najmä otcom). Reflektuje neľahký stredovek i krutého panovníka, pretĺkanie životom – a do toho adaptuje legendu, kde nie je núdza o česť. V tomto svete majú miesto aj čary s mágiou, no Guy Ritchie sa ani nesnaží vysvetliť ich vznik – viaceré nadprirodzené faktory treba brať ako súčasť deja i celého sveta. Mocné kúzla prídu v čase, keď môžu imponovať.

A tým najlepším je meč Excalibur. Či ide o jeho vznik, manipulácia alebo mocnú silu, neustále cítite, že jeho moc je nesmierne veľká a rúbanie s ním vytvára parádne scény s efektmi spomaľovania – nie je ich našťastie príliš veľa, aby zdevalvovali, naopak, celkom si ich užijete. A finálny súboj pripomína vo veľkej časti videohru, čo zase nahráva body divákom od hracích konzol – tým sa Artuš bude páčiť.

Obsadenie Charlieho Hunmana je dobré. rýchlo si z hlavy vyhodíte bádateľa zo Strateného Mesta Z. No Jude Law klasicky berie na seba všetky scény a je priam démonický, zatiaľ čo Eric Bana a Djimon Hounsou hrajú chlapov na správnom mieste. Obsadenie je fajn aj pri vedľajších úlohách.

Hoci miestami pripomína Kráľ Artuš akoby zavŕšenie loveckej trilógie, akurát s mocným mečom (a bez Charlize Theron), Guy Ritchie nevolí márny smer. Silná štylizácia, dobrá práca s prostredím, aj hercami a úmyselne roztrieštený scenár majú čosi do seba. Mocná trúbivá hudba podčiarkuje ako chce byť iný a v tom spočíva jeho plus.

Je to legenda plná mágie, vlastných pravidiel, súčasne aj špinavá, temná a osobitá. Na školách sa premietať nebude, ale na začiatok letnej sezóny pasuje.



MICHAL KOREC

7.0



STRAŽCOVIA GALAXIE 2

ZÁCHRANA GALAXIE ČÍSLO DVA

Réžia: James Gunn. Scenár: James Gunn, Dan Abnett. Hrajú: Chris Pratt, Zoe Saldana



Strážcovia galaxie 2 majú takmer nesplniteľnú úlohu. Naplniť naše očakávania po sviežom letnom hite, čo mal nových hrdinov, parádnu dynamiku a výborný soundtrack. Do dvojky vkladáte veľké nádeje: expanziu príbehu, akcie i hudby, no súčasne sa obávate, či sa na druhý raz prejaví šarmantné kúzlo. Ako to s dvojkami býva, úvod do sveta musia vymeniť za niečo iné – a väčšinou to býva iba viac toho istého.

Názor na nových Strážcov galaxie 2 si urobíte za prvých 10-15 minút. Najprv prológ navodí atmosféru a šupne do kazeťáku prvú chytľavú pesničku. Potom vidíme hrdinov v efektnej trikovej akcii na novej planéte – majú chrániť batérie a odraziť útok veľkého chápadlového monštra, nechať si vyplatiť tučnú odmenu od objednávateľov a letieť za ďalším dobrodružstvom. Keď sa snažia byť aktéri vtipní, zaberie každá druhá hláška a niektoré dialógy sú zbytočne naťahované. Keď pália blastre, nie je to nič nevídané. Ale keď sa podarí malému Grootovi zapojiť hudbu a zaznie Mr. Blue Sky, na pozadí pokračuje mela a on si tancuje do rytmu, film si vás okamžite získa. Nádej na dobré pokračovanie teda žije...

No Strážcovia galaxie 2 majú 136 minút – a keď ich hodnotíte retrospektívne a nie iba prvých 15 minút, celistvý pocit sa vytratí. Objavujú sa aj iné pasáže a tie sú neraz zdĺhavé, repríza osvedčených receptov prestáva zaberať, nie každý prísľub sa naplní. Prvé minúty i celok majú vlastne všetko, no pri delení na jednotlivé scény, ktoré chcú zaručene zabrať vzniká náladový guláš. Zatiaľ čo jednotlivé ingrediencie sú na pohľad chutné, ich miešanie nevydá vždy na výdatnú kinopochúťku.

Jednotka ukázala v plnej sile veľa nového, všetko menila v rýchlej kadencii. Dvojka je pomalšia, dlhšia, pridá nové elementy, no máloktorý je zásah do čierneho bez výhrad. Zlatistá rasa je fajn, vykreslenie je priemerné. Je tu skupina Ničiteľov, ktorej súčasťou je aj Sylvester Stallone, no majú príliš malo scén na pochopenie. Konečne dorazí v plnej kráse aj Petrov otec, ktorého hrá Kurt Russell s pestrou motiváciou – je to azda najlepší nový element a veľa si od neho sľubujú tvorcovia i diváci, no vyznenie má rôzne.

Čiastočný problém vidno aj v gradácií a celkovom scenári. Nový záporák je síce nebezpečný a presiahne jednu hviezdnu sústavu, no jeho zakomponovanie nie je hladké. Ak by bol jedným z viacerých, mohol by vynikajúco zasiahnuť, no takto sa veľa diania točí okolo neho – a okrem neho a inej rasy núka scény hlavnej pätice. Z nich vychádza najlepšie Groot, lebo púta najlepšie vtipy a jeho baby verzia je skrátka sympatická. Ponecháva si veľavravné hlášky a pridáva situačnú komiku. Každá scéna s ním je bomba. S ostatnou štvoricou bude už pár problémov, lebo dej sa chce sústrediť na ich osobnú rovinu, no neraz tam zaškrípe. Najhoršie dopadol Drax, ktorému namiesto komplexného charakteru ostal iba hromotĺk so silenými dialógmi – občas štipľavá replika, inokedy útočné urážlivé hlášky. Gamora a jej konfliktný vzťah s Nebulou majú výborný potenciál, no s výnimkou pár konfrontácii nie je využitý naplno. Chémia s Petrom je ošemetná a samotný Starlord rieši otázky existencie so svojím otcom, no opäť sa potvrdilo, že Chris Pratt nedokáže herecky tieto scény utiahnuť. Kurt Russell je presvedčivý, výborný, junior nie!

Relatívne dobre obstál ešte Rocket, lebo Bradley Cooper mu stále dokáže dodať tú pichľavú charizmu, po dobré hlášky nechodí ďaleko a v akcii je znamenitý. Keď väčšina filmu riešť neakčné interakcie a tie nie sú dobre napísané, môže nastúpiť nuda či minimálne pochopenie. Na čo sa vykecávať, dajte akciu. A tá drží aj novú marvelovku vysoko nad priemerom. Za ťažké peniaze sa tu dokážu točiť hutné akčné scény, megalomanské komiksové potýčky alebo aj kamerové nálety, ktoré sa dajú obdivovať. Najlepší spôsob videnia filmu (IMAX sála) ponúka neustále prepínanie formátov a verte, že mnohé scény chcete vidieť práve tu, aby ste sa nechali ohlušiť i omráčiť. Akcia málokedy stratí dych – a keď do nej tvorcovia zakomponujú aj tie chytľavé piesne, zaberá to približne na 80 percent.
Občas je to už repete videného a film zvláštne mixuje nielen songy, ale aj nálady. Najprv chce dramaticky riešiť vzťah sestier či stratu kamarátov (vesmírna poprava je nečakane sugestívna), inokedy sa rehoce sám na sebe. Rozptyl nálad je aj na pomery letného blockbustru veľmi široký a žiaľ, nie je taký kohézny ako pred tromi rokmi.

Strážcovia galaxie 2 sa zaradili do marvelovského prúdu, ktorý ide takmer na autopilot. Známe postavy, osudové momenty, triková akcia a čoraz väčšia seriálovosť. Ak vám to stále imponuje, budete spokojní. Ak nie, vychutnáte si pár scén i piesní, mávnete rukou nad scenárom – a jedno videnie vám bude stačiť.

MICHAL KOREC

7.0





VALERIAN
A MESTO TISÍCICH PLANÉT

Réžia: Luc Besson. Hrajú: Dane DeHaan, Cara Delevingne, Clive Owen, Rihanna, Ethan Hawke, Herbie Hancock



Luc Besson. Zázračné dieťa francúzskeho filmu, ktoré stálo pri zrode hnutia Cinema du Look a preslávilo sa snímkami ako Brutálna Nikita, Leon a Piaty element. Po roku 2000 nepriniesol kritickej obci príliš veľa radosti a tak sa s ním už akosi prestalo počítať. Teraz sa však chopil srdcovej látky, legendárneho frankofónneho komiksu Valerian a Laureline, Pierra Christina a Jean-Clauda Mézièresa.

Len produkcia filmu s názvom Valerian a mesto tisícich planét zhltla 200 miliónov dolárov a tak sa očakávali francúzske Hviezdne vojny a zároveň nadviazanie na úspešný Piaty element. Besson však stál hneď pred dvomi problémami. Jednak potreboval nejakým spôsobom predstaviť celé komplexné univerzum i hlavné postavy a zároveň priniesť témy zaujímavé pre dnešných divákov.

Valerian a Laureline sú špeciálni vládni agenti v ľudských teritóriách, ktorí kontrolujú dodržiavanie poriadku naprieč vesmírom. Valerian sa snaží získať srdce Laureline, ale keďže je známy svojim sukničkárstvom, dostáva košom. Na základe rozkazu veliteľa sú obaja prevelení na misiu do mesta Alfa, ktoré sa neznáme sily snažia rozložiť zvnútra.

Najdôležitejším kľúčovým slovom celého filmu by podľa mňa mal byť "internet", a hneď za ním "virtuálna realita" a "videohry". Celé, nesmierne bohaté univerzum i galaktické mesto sú koncpiované ako jeden obrovský kyberpriestor. Ten je v podstate zavŕšením globalizácie. Nie medzinárodnej, ani medzikontinentálnej, ale rovno medzigalaktickej. V akomsi hlavnom meste, novodobom Babylone menom Alfa, prebieha medzi jednotlivými rasami permanentné zdieľanie ideí a myšlienok (a je na to aj permanentne upozorňované).

Internet pripomenie aj možnosť prechádzať bez väčších problémov rôznymi podnebnými pásmami, podvodnými, vzdušnými, suchozemskými i vesmírnymi priestormi a rovnako aj možnosť dorozumievania sa pomocou "vreckového" tlmočníka či umelá inteligencia vesmírnej lode, akási vyspelejšia Siri. Primárnym problémom postáv sa pre zmenu stáva akýsi "vírus" narastajúci priamo v srdci veľkomesta.

Čo sa týka VR, tak tá je hneď pri úvodnej akcii niekoľko krát priamo zobrazená - či už prostredníctvom "manipulácie" nepriateľským vojakom alebo v následnej dlhej sekvencii vstupu do "veľkého trhu", kde si všetky postavy nasadia špeciálne okuliare. Štylizácia akcie pre zmenu pripomenie second person, či first person videohru.

Spoločne s tým sa menia aj hlavné postavy. Valerian a Laureline sú oproti komiksu omnoho mladší, čo lepšie sedí do zobrazovaného "VR" sveta. Obe nezávislé postavy mladých ľudí tu teda stelesňujú mladú "počítačovú" generáciu, ktorá sa musí vysporiadať so starými poriadkami. Ich predstaviteľmi sú vláda, ktorá príznačne utajuje dokumenty, Veliteľ, s ktorým prichádza aj fašizácia spoločnosti, a zaužívané genderove role. Postavy sa tak musia postaviť absencii humanizmu, keďže pre Veliteľa a vládu je dôležitejší "status quo" a stav ekonomiky, ako zánik planéty či životy nejakých primitívnych utečencov. To jednoznačne koreluje so stavom spoločnosti v západných demokraciách, kde je konflikt medzi liberalizmom a konzervativizmom a s tým súvisiaci problém utečencov predovšetkým generačný. V prípade utečencov je paralela s realitou takisto zrejmá - zničili sme im ich krajinu, oni na poškodenej lodi prebrázdili pol vesmíru a teraz ich označujeme za akýsi "vírus" vo vnútri mesta.

Čo sa týka mužsko-ženských vzťahov, môžeme vo filme badať snahu o emancipáciu žien. Valerian nedôveruje schopnostiam Laureline a má pocit, že ju musí neustále zachraňovať a poúčať. Zároveň na ňu, ako typický sukničkár, skúša rôzne mačovské triky a snaží sa ju získať do svojej "zbierky". Laureline je citovo vyspelejšia a navyše mu niekoľko krát zachránila život. Valerian tak musí dospieť a naučiť sa jej dôverovať. Snímka tak pomerne otvorene hlása slobodu pred pravidlami, humanitu pred rastom za každú cenu, lásku a emócie pred hrubou silou a potrebu ženskej emancipácie. Až potiaľto by sa teda mohlo zdať, že snímka šliape presne ako stroj švajčiarskej výroby, hoci je jasné, že sa tieto myšlienky nebudú páčiť pomerne veľkému množstvu Slovákov. Tak to však nie je. Problémom je predovšetkým to, že príliš nefunguje ako dráma. V porovnaní so Star Warsom, kde postavy prežívali emócie o rozmeroch antickej tragédie, pôsobí Valerian a mesto tisícich planét len ako bezstarostné laškovanie. Akoby niekto z deja odstránil celú tú líniu s Anakinom a Lukom Skywalkerom a nechal tam len vzťah Han Sola a princeznej Lei. Eskapické zážitky, cynické hlášky a pubertálne povrchný vzťah to ako-tak utiahli, ale rozhodne tu chýbalo niečo emocionálne

MARCEL ŠEDO

6.0





VOTRELEC COVENANT

PREQUEL PRVÉHO VOTRELCA

Réžia: Ridley Scott. Scenár: John Logan, Dante Harper. Hrajú: Michael Fassbender, Katherine Waterston

Nový Votrelec má nevďačnú úlohu – prepojiť naplno univerzum, ktoré načrtol Ridley Scott pred piatimi rokmi v sci-fi Prometheus a klasickú sériu. Že sa tento film otvorene hlási k sérii už v názve je súčasne výzva pre fanúšika. A nový Votrelec bojuje s očakávaniami. Tie, čo zanechal Prometheus s otvoreným koncom i tie medializované, že ako sa prepojí s hlavnými filmami.

Horor sa za 38 rokov zmenil, minulé postupy sa už opakovať nedajú, áčkových i béčkových klonov nájdete stovky a zrejme aj samotný Scott chce v sérii objavovať nové zákutia. Séria teda expanduje – a niektorí pocítia modernú vlnu seriálovosti. Vesmírna loď Covenant vezie na novú planétu 2 000 kolonistov, viac ako tisíc embryí a cca 15 členov posádky. Pri jednej búrke dôjde k poškodeniu lode, android Walter budí posádku a okrem záchranných prác sa začnú venovať signálu z neďalekej planéty, na čo sa rozhodnú, že ju treba ísť preskúmať, lebo je bližšie ako ich cieľová Origae-6 (tam majú prísť za viac ako 7 rokov). A vrhajú sa na neznáme miesto, kde sa stretnú nielen s odlišnými formami života, ale zároveň aj členom z inej planéty...

Hoci sa niektorým fanúšikom zdá, že táto séria sa už začína varírovať a nejde jej o nič iné iba posielať neznalcov do istej záhuby, od čias Promethea máme zase pocit, že ambície na vysvetľovania existencie a tvorbu votrelcov sú až príliš silné. Scott v tomto smere naháňa neborákov na lodi či na zemi s cieľom vystrašiť divákov, no sám už vie, že to zďaleka nestačí a musí v deji vysvetľovať aj čosi viac. Pozitívom je, že otvorene vieme, na čo sme.Zatiaľ čo Prometheus sa dlho tváril, že nechce patriť k sérii Votrelcov, tu nájdeme skôr opačný prípad. Film by mohol fungovať samostatne ako vyvražďovačka s emzákmi, no oveľa pútavejší je v momente, keď chce ukázať čosi zo svojho tajomna a najmä hádzať znalcom stopy.

Poctivý sci-fi horor je fuč a votrelci sú využití pre stavbu odlišného príbehu – stvorenia. To neznamená, že prídeme o napínavé momenty či solídnu dávku násilia a krvi – ale namiesto tajomného skrývania sa čoraz častejšie stretávame s rôznymi druhmi votrelcov na dennom svetle či aspoň šere a vopred dúfame, že tí nesympatickí členovia posádky zomrú rýchlo.

Skvadra objaviteľov je veru postavená mimoriadne instantne – nemusíme sa zoznamovať s ich menami, minulosťou či orientáciou, keď vieme, že dobre nedopadnú. Česť výnimke v podobe Katherine Waterston, sčasti pripomínajúcej Sigourney Weaver. Iní sú nielen slabo obsadení, ale v niektorých scénach sa prosto správajú (a príde aj kopa náhod).Paradoxne, ten film nie je o ľuďoch. Hlavnú hereckú rolu bravúrne stvárnil Michael Fassbender v úlohe androidov, ktorí od mimoriadne štylizovaného intra dumajú o myšlienkach pánov a tvorby. Interakcie androidov so všetkými členmi (navzájom, s ľuďmi, inými rasami) sú najlepšou súčasťou, hoci prinášajú pomalé filozofické scény, objavovanie tvorby a túžbu zhmotniť svoje sny. No predsa sú užasne nakrútené a vďaka hereckému výkonu Fassbendera majú zmysel, hoci sú tu nalepené ako z iného filmu. Stále objavujeme pozadie votrelcov a množstvo narážok pri objavovaní planéty i jednotlivých mordoch. Sú rýchle, nemajú veľa napätia, skôr drsnú akciu a občas ľakačku. Nemajú takmer nič nové, ale núkajú tony odkazov na to staré. Platí to aj o jednotlivých druhoch votrelcoch, ktoré priamo mrkajú na fanúšika, že on bude nadšený, že taký nápad sa objavuje v takom momente.

Niekedy aj za cenu predvídateľnosti – keď vidíte podozrivé vajce a tušíte, čo by mohlo byť v ňom, výsledok scény si rýchlo domyslíte. Je to však určite zábavnejšie ako iba prázdne tápanie z Promethea, ktorý sekal rôzne druhy a scény na efekt. Sú tu malí nebezpeční krpáni i veľké nebezpečné držky, s ktorými sa bojuje takmer ako vo videohre.

Nutnosť vidieť film v kine však pretrvá, lebo hoci obsah je neraz nevyrovnaný, na veľkom plátne vyzerá výborne a niektoré scény v IMAX berú dych – hudbou, dunením, majestátnosťou. Netreba zabúdať, že séria je o bádaní a zabíjaní nebezpečnými formami v neznámych svetoch. Tie chcú vyznieť najlepšie v šere kina, hoci už nie sú také napínavé, ale viac dynamické a občas už strohé.

Seriálovitosť je to, čo najviac ťaží sériu. Už to nie je samostatný legendárny horor, ale kúsok mozaiky a čím viac odhaľujeme, tým viac nevieme. Tesne pred osemdesiatkou dokázal Ridley Scott, že stále vie profesionálne zlepiť napätie a živiť sériu. No pre divákov je to iba lepší Prometheus 2.

MICHAL KOREC

6.0





JIGSAW

Réžia: Michael Spierig, Peter Spierig. Scenár: Pete Goldfinger, Josh Stolberg. Hrajú: Matt Passmore, Tobin Bell, Callum Keith Ren
nie...

Saw (alebo ako ju viacerí familiárne voláme „Pílka“) máme zafixovanú ako jednu z hororových sérií minulej dekády, ktorá prichádzala so železnou pravidelnosťou a doručila nové spôsoby mučenia a nitiek rozbitého príbehu. Prvý diel bol novátorský počin, dvojka sa snažila nadviazať, no od trojky ďalej sa už iba recyklovalo a najmä hralo na efekt. Práca s odkazmi, reštarty, všetko, čo by pomohlo. Distribútor si dal sedem rokov pauzu a teraz prináša počin Jigsaw, ktorý chce spojiť viaceré snahy do jedného filmu.

Všetko začína naháňačkou po chlapovi, ktorý drží v ruke spúšť a vreští na všetkých, že buď si to odnesie on alebo iní. Keď dôjde k streľbe, zakričí, že hry sa práve začali. A na odľahlom mieste sa zobudí päť ľudí priviazaných reťazami k bizarnému mechanizmu a s plechovým kýblom na hlave. Záhadný, no povedomý hlas im hovorí, že majú obetovať trošku krvi, inak sa im nepodarí prežiť. A štartuje zvrátená hra plná krutosti, spovedí a snahe prežiť mučenie i prekonať zdanlivo neľudské úlohy. Obete sa začnú objavovať na rôznych miestach a detektív Halloran i patológ Nelson začínajú skladať mozaiku vrážd, no najmä im nejde do hlavy či skutočne Jigsaw žije a po 10 rokoch začal novú smrtonosnú sériu? Bratia Spierigovci si povedali, že dajú divákom novú Pílku, no sami vedia, že sme takmer všetko videli, takže dumali ako zobrať niečo existujúce, vyčerpané a zároveň tomu dať nový punc kvality? Navyše za posledné roky sa horory vplyvom Jasona Bluma i jeho produkcie dostali inde. Ťažko dokážu šokovať na prvý pokus ako kedysi James Wan: nestačí začať krvavé hry, charizmatický hlas a čakať na pointu.

Jigsaw začína dravou akčnou scénou, no netreba sa báť, že by film zmenil žáner. Počas jeho 91 minút (opäť raz sparťanská dĺžka, nie naťahovaná vata) sa sústredíme na dve línie: vnútri a vonku. Niekde sa odohráva nový boj o prežitie, prelieva krv, odsekávajú končatiny a pichajú vražedné injekcie a kvintet postáv sa pokúša naplniť požiadavky tvorcu hry. Je to klasické Saw ako ho poznáme, pričom hrdinovia sú zväčša priviazaní k reťazi, ktorá sa ich snaží mordovať ľubovoľným smerom.

Pohodené nahrávky sú však zaujímavé tým, že z nich znie (akoby) skutočný hlas Jigsawa. Mordovačky sú relatívne pútavé, no hľadanie prepojení na minulosť najlepšie osvetlia fajnové flashbacky: trvajú málo a sú úderné. Vysvetlia viac ako vzájomné dialógy postáv, ktoré po sebe iba vreštia a ich reči sú prerušené agresívnym zvukom mechanizmov. Jigsaw je hlučný film, z ktorého vás po ťažkom dni rozbolí hlava, žiadna oddychovka.

Vonkajšia línia má detektíva, patológa a sexi červenovlásku na stope obetí. Väčšinou iba zbierajú a pitvú čo im vrah podhodí. Diváka prahnúcom po troške vnútornosti prekvapí prepolená hlava, nejaké črievko a veľa krvi, no inak z obetí veľa neuvidí. Línia tam vonku podhadzuje falošné stopy i možné scenáre, je celkom možné, že si ju viacerí spoja skôr s priemerným dielom Kostí či NCIS. Najmä v druhej polovici sa už začína toľko špekulovať, že si nemôžete byť istí ani jedným z trojice. Aj oni majú minulosť, ktorá sa postupne odkrýva – a je pekne zasvinená, takže by sa mohli sami kajať v nejakej vražednej hračke.

Posledných 20 minút je venovaných finále i veľkej pointe, pri ktorej sa niektorým divákom zastaví dych, iní budú znechutení a podaktorí úpenlivo premýšľať, čo sa vlastne stalo a čo videli. Nejednotný názor na pointu láme bodové hodnotenie či celkový názor mnohých. Fakt je, že ten nápad postaví časť filmu naruby a je to taká šokujúca pointa, pri ktorej si klepete na čelo. No nie je márne postavená – musíte sa sústrediť na detaily, postavy, čo ste videli a eventuálne mrknúť film ešte raz, aby ste si ho naplno užili (čo je zrejme zámer autorov). Osobne sa prikláňam skôr na pozitívnu stranu a zrejme tak urobia viacerí fanúšikovia série – ale nie všetci. Ortodoxná časť bude protestovať a zhodí film na úroveň priemeru.

V celkovom hodnotení ide však rozhodne o odrazenie od mizernej kvality štvorky až sedmičky. Možno prospela pauza, a Pílka ešte dokáže v rámci možností zaujať. Otázne, či nielen na týždeň okolo Halloweenu 2017.

MICHAL KOREC

6.0





TRANSFORMERS

POSLEDNÝ RYTIER

Réžia: Michael Bay. Hrajú: Mark Wahlberg, Anthony Hopkins, Josh Duhamel

Od štartu série Transformers ubehlo desať rokov. A na prvý diel, ktorý nastolil latku poriadne vysoko a bol pravým zosobnením tínendžérskeho sna pre Sama Witwickyho i mnohých divákov, sa nezabúda. A rovnako ani na prísľub, že by prišlo silné pokračovanie, nadviazalo na úspech a prinieslo viac. No Michael Bay lavíruje medzi starými a novými hrdinami, núka frajerky, dcéry či iné spriaznené krásky, vymýšľa nové motivácie ľudí pre konfrontáciu s druhou rasou, využíva každú príležitosť pre obrovskú deštrukciu. Výsledky sú nesúrodé.

Dvojka sklamala, trojka ostala na polceste, polarizujúca štvorka sériu zaklincovala alebo dala novú nádej (napr. mne). Päťka sa topí v mytológii, mieša ju s množstvom iných prvkov (artušovské legendy) a je na nej cítiť, ako by mala byť skutočne posledná – a scenáristi do nej narvali úplne všetko, čo ich v priebehu posledných rokov napadlo. Výsledok je... bizarný.

Prológ sa vracia do 5. storočia, kedy sa na anglickej pôde mastia chrabrí rytieri s nájazdom dravých Saxonov. Merlin potrebuje pomoc a nájde ju v skrytej vesmírnej lodi, kde drieme tucet Transformerov – povolá ich do boja, vznikne silná aliancia a história sa začína písať ako ju poznáme. V súčasnosti sa už deje všetko podľa zabehnutých koľají: ľudstvo je stále proti Transformerom, vytvorilo si jednotku TRF, čo ich má likvidovať.

Minulý hrdina Cade Yeager opatruje pár kamošov na starom vrakovisku a mladá Izabella s malým robotom sa snaží pretĺkať životom bez rodičov, ako sa dá. Prirodzene, spoja sily a neskôr s britskou skupinou, aby sa mohli pustiť do akcie. Optimus Prime sa vydal vyhľadať stvoriteľa, ale na Cybertrone narazil na bohyňu s vidinou záchrany v podobe vysávaní života zo Zeme.

Bay sľúbil, že noví Transfomers budú pod dve a pol hodiny, a zostrihal ich len tak-tak. Ostala v nich nálož zápletiek a postáv. Niektoré sú fajn, iné zbytočné. Ich činy vypália skôr naprázdno. Organizácia TRF je nesympatická – na čo tvoriť ďalšiu proti robotom? Jej člen Lennox musí konvertovať z nej, lebo opäť našiel sympatie k Transformerom. Redundantný návrat postavy. Bývalý agent Simmons pôsobí ako figúrka s jednou informáciou.

Anthony Hopkins zobral na seba bizarnú postavičku, ktorá vysvetľuje, využíva odľahčený spôsob, no celý čas nemôžete uveriť, že sa na niečo také dal nahovoriť. Laura Haddock je krásna Angličanka a kamera opäť obletuje dekolt brunetky a je trošku vtipná. 14-ročná Izabella len supluje dcéru Wahlbergovi. A Marky Mark hrá odhodlaného hrdinu, čo mu zostáva?

Paradoxne si zgustnete viac na robotoch. Technológie pokročili natoľko a scenáristi si povedali, že na nich skutočne záleží. Jednotlivé epizódky sú občas samoúčelné, ale súčasne zábavné a konečne máme prehľad o tom, kto je kto. To bola najväčšia slabina minulých dielov, že sa tam mastili desiati a stratili ste prehľad. Tu ich zaradíte okamžite. Dobrí, zlí, legendárni. Radosť na nich pozerať, nie ako na ľudí.

Piaty diel Transformerov je obrovský drahý projekt: keď treba meniť autá na robotov či páliť projektily, pôsobí to úchvatne a dočkáme sa neuveriteľných akcií, spomalených záberov (skladanie Bumblebeeho je nový top moment), lokalít a po polovici sa film nadobro zlomí a núka bombastické zábery na úrovni paródie (čo dokáže ponorka). Akcia je prehľadnejšia ako v minulosti, no súčasne zdĺhavá. Epický finiš mení aspoň miesto činu – konečne sa nelikviduje veľkomesto!

149-minútová dĺžka nie je vražedná, lebo Bayovci zosekali záverečné titulky na sotva tri minúty. Film obsahuje neuveriteľný guláš motívov, no je stále zábavný, solídne ubieha, akurát chýbajú epické momenty, ktoré by ste si zapamätali a prišli na ne znova. Transformers potrebujú novú štavu, lebo sa dostali do módu Doby ľadovej – plus/mínus tí istí hrdinovia menia prostredia či mytológiu a hrajú si svoj film. Pyramídy, Apollo misie, vyhynutie, rytierske legendy. Transformers sa chcú nasadiť všade.

Výsledok je ultimátny letný blockbuster na hranici akčnej paródie. Má všetko – drahú akciu, záskok Artuša s Merlinom, sci-fi kolízie a božské zlo, ponorky, agentov, vtipkujúceho džentlmena atď. Je to rozbitý film v celej sérii. Obsahuje všetko – a nič výrazné. Aspoň je zábavnejší ako nedávna Múmia.

PS – V našich končinách má film malé plus. Konečne môžete skúsiť Transfomers v IMAX, čo je iná liga. Bay ich dokonca natočil s 3D kamerami, freneticky strieda formáty a zvučia fakt super.

MICHAL KOREC

5.0





POBREŽNÁ HLIADKA

NÁVRAT NA PLÁŽ

Réžia: Seth Gordon. Hrajú: Dwayne Johnson, Zac Efron, Alexandra Daddario, Priyanka Chopra, Alexandra Daddario



Ten nápad nebol vôbec márny. Prerobiť prostú TV klasiku na celovečerný film, keď ich spoločným menovateľom sú ľahké zápletky, sporo odetí hrdinovia (mužskí i ženskí), troška akcie a najmä útočiť na prvú signálnu sústavu. Pobrežná hliadka kedysi ťažila z toho, že sa tínedžeri či mužskí diváci chceli troška pokochať pohupujúcimi sa dekoltmi odvážnych hrdiniek v červených plavkách, čo riešili pár zločinov či nespratníkov v zálive. Jedna generácia je už preč, preto sa treba prihovoriť novej.

Nároční diváci by nemali prepáliť očakávania pri deji, lebo ten je prakticky zhodný s náplňou jednej, možno dvoch častí seriálu. Do zálivu, kde vedie pobrežnú hliadku Mitch Buchannon sa dostáva pár nových tvárí, ktoré by sa chceli dostať do skupiny vyvolených ochrancov. Snaživá Summer, buchnutý nerd Robbie a najnovšie aj dvojnásobný olympionik Matt Brody, ktorý si pokašlal renomé, keď hodil v štafete šabľu do bazéna a jeho mančaft či národ nenašiel preňho veľké pochopenie. Teraz si musí aj odkrútiť verejnoprospešné práce a osud ho zavial práve sem.

Trojica sa derie k Mitchovi do skvadry, no na pláži hrozia aj iné nebezpečenstvá ako iba náhodní lopkári kabeliek či topiace sa detičky. Občas sem vypláva droga flakka, navyše tu rozprestiera krídla nová biznismenka a všetko do seba zapadne. No polícia je bezradná, takže Mitch so svojou skupinou sa rozhodne bodrel na pláži vyčistiť...

Ako prológ k novej sérii by nová Pobrežná hliadka celkom sadla, no fanúšikovia (či nováčikovia) snáď nebudú mať problém ani s jediným vystúpením partie. Obsahuje prakticky všetko potrebné, slabé i silné a hoci dnes internet vie, že v Amerike film prepadol a odniesol si tvrdé kritiky, v úplnom jadre skrýva to rýdze hriešne potešenie pre tých, čo sa chcú baviť na jednoduchých vtipoch a ešte si dopriať pár väčších akčných scén. Scenáristi postavili novú hliadku na hercoch a hrdinovia nesú jasné typy postáv, ktoré skupina potrebuje. The Rock je určite lepší líder ako kedysi David Hasselhoff, poučky sa mu derú úst na všetky strany a hoci chápete, že je tak trochu samoľúby blb a chmuľo, vnútri je dobrák.

Existujúca partia má dve kočky: správnu Stephanie a krásnu mentorku C.J. A nováčikovia núkajú tri typy pre stotožnenie sa: Summer je snaživá baba, ktorá by medzi dobrákov zapadla. Jej pravý opak je drzý Matt Brody, v ktorom sa bije machrovanie i poníženie – no je to presne rola pre Zaca Efrona, čo neváhal napumpovať nejaký ten biceps, aby popri Rockovi nevyzeral ako úplný holobriadok. A ten platonicky zamilovaný Robbie, čo sa sem dostal skôr omylom, resp. dostal nečakanú filmovú šancu ísť do akcie s oveľa silnejšími kandidátmi? Je to reprezentácia snu všetkých tučkov či zdanlivo niekam nepatriacich typov. Samozrejme, že v skutočnosti by nemal šancu – ale tu vhodne doplní kolektív.

Prvá polovica filmu sa sústredí na predstavovanie, prijímacie skúšky a stmeľovanie, zatiaľ čo až druhá uvedie akciu do pohybu a dočkáme sa aj nejakej bitky či výbuchu. Nastúpi nový záporák (nie úplne márna voľba) a film sa takmer mení na letný odvar Bad Boys. V hre sú drogy, peniažky, čosi viac, počet obetí nečakane rastie a pláž sa síce nezafarbí krvou ako v Čeľustiach, no pokoj určite nehrozí. Pri akčnej rovine príde pár dobrých scén, no šetria sa až na finálnu tretinu, dovtedy treba vyčkávať.

Komédia resp. humor sa rodí v spodnej cenovej skupine, je vulgárny, priamy, situačný i verbálny. Na dekolty sa tu zíza neustále, no super je, ako si tvorcovia dokážu robiť švandu z toho samozrejmého. Jasné, že vnadnej adeptke každý čumí na prsia, takže prečo z toho nevyťažiť. Zaseknutého bimbasa či mokvajúce mŕtvoly by sme asi oželeli, no milovníci prčičkovského humoru sa budú baviť.

Že to nie je inteligentná zábava? Pobrežná hliadka ňou úmyselne nechce byť. Na jednoduchý dej vešia všetko osvedčené a nechá hercov často improvizovať v dialógoch i scénach. Komediálny talent má väčšina posádky a že im scenár nedá čosi viac nie je úplne márne. Letná fuška býva priamočiara, pre opálených divákov núka len čosi pozliepané.

Že sa pozeráme skôr na odvar Susedov na odstrel na pláži a autori si nelámu hlavu s pôvodnou sériou, len berú prostredie, hrdinov a všetko si aktualizovali po svojom, je fakt. Od začiatku

MICHAL KOREC

5.0







TEMNÁ VEŽA

SÁGA OD STEPHENA KINGA SA DOSTÁVA DO KÍN

Réžia: Nikolaj Arcel. Hrajú: Idris Elba, Matthew McConaughey, Tom Taylor, Dennis Haysbert, Ben Gavin

Nesfilmovateľná sága Stephena Kinga sa konečne dostáva do kín. Po 10 rokoch, skákania medzi štúdiami i režisérmi či osekávaní rozpočtu. Pôvodný 150-miliónov štart s Ronom Howardom pri kormidle sa teda nekoná, skromnejšia 60-miliónová produkcia zobrala pár dobrých hercov, jednu z kníh a minimálne nás chce vtiahnuť do diania a zabaviť akciou na 95 minút.

V strede vesmíru je vysoká veža, okolo ktorej sa točí jeho celková stabilita. No akýsi Muž v čiernom sa ju snaží zlomiť, a preto hľadá malé deti so špeciálnymi schopnosťami, ktoré dokážu vyvolať útok na to, aby sa zrútila. Malý Jake má v našom svete vlastné problémy – rozvedená família ho zamestnáva naplno, ešte viac ho mátajú vlastné sny, kde sa upiera na vežu, vidí neznámeho chlapíka a ďalšieho, čo vie výborne narábať s pištoľami. Udalosti naberú rýchlo spád, keď mu zrazu pôjdu po krku záhadní cudzinci, navyše v meste objaví aj portál do inej dimenzie či sveta a tam... stretne starých známych zo snov.

Priznanie vopred, košatú predlohu som nečítal, takže k Temnej veži pristupujem ako k ďalšiemu letnému akčnému filmu. Iste, náročná produkcia a roky dlhé očakávania sa môžu sčasti pripísať k výsledku, ale... Prológ s iným svetom a titulnou vežou sa ukáže byť nečakane svieži, rýchlo pochopíte dôležitosť, potom sa už len sústredíte na jednotlivé postavy a ich spojitosť s hlavným dejom. Je veľmi pravdepodobné, že sa z predlohy musel riadne kresať a „hollywoodizovať", aby postavy mali svoju pozíciu v deji pochopiteľnú aj pre úplného našinca.
Tento je záporný, tento hrdina, tuto nádejný, ostatní sú skôr do počtu, majú svoje trable a fungujú skôr v roli štatistov pre pár protagonistov. Nie je to výrazné mínus, ak pristúpite k filmu ako novému projektu, čo štartuje – súčasne však zrejme cítite, že je ostalo tu len základné dejové torzo pre fungovanie, no oproti budovanému kultu sa tu dostal iba malý fragment. A to je najväčšia škoda, čo sa bude zrejme vytýkať aj zo strany fanúšikov. Z hrubých kníh ostala sotva 100-stranová novela pre film...

V deji nás čaká prehliadka osvedčených momentov. Hrdina má silnú minulosť, záporák tiež (a ako bonus majú aj vzájomný konflikt). Keď už spoznáte existenciu paralelných svetov (dobre sa rieši, fungovanie sa dá pochopiť), začnú skoky, medzikulturálne rozdiely a potrebné prepojenia postáv. Škoda, že niektoré momenty sú klasika, kde lepšie vybavená rasa poráža slabších (ešte bude otázne, kde sa do toho marazmu chcú zamontovať ľudia) alebo jeden silný charakter dokáže odolať dvadsiatke iných. Prostredná tretina je zrejme najslabšia, lebo sa deje málo zaujímavého – zatiaľ čo prvá vás stále dokáže navnadiť na ďalšie a finálna ponúkne aspoň viac akcie či nejeden kultúrny šok a prepojenie.

No nelámal by som palicu nad viacerými hercami a ich postavami. Idris Elba ako Roland/Gunslinger má čosi do seba a malý Tom Taylor hrá v nejedných scénach parádne sólo, keď sa musí rátať s osudom. Tým najväčším magnetom môže byť Matthew McConaughey, ktorý si roličku patrične užíva, hoci priestoru nemá príliš veľa, archetyp záporáka ťažko prekročí a do finále si priniesol nečakane nepatričné triky. No je tu aj pár dobre obsadených dám, kde najmä mama hrá adekvátne a určite si všimnete Abby Lee (malý tip skôr ako si zlomíte mozgové závity, že kde hrala... posledný Mad Max).

Temná veža má výborné pasáže: úvod, niektoré flashbacky, fungovanie svetov či zopár akčných scén. No vyvažuje ich priemernými momentmi a dlhými scénami, ktoré by sa dali vystrihnúť a nahradiť inými. Je škoda, že film má prvých 30 minút výbornú atmosféru, pripravuje si dobrý vizuál, ale nedokáže udržať prísľub pozerateľnosti. Potom mu body strhávajú konvenčné momenty, ktoré zachraňujú typickú snahu o blockbuster.

Napriek tomu, žiadna katastrofa sa nekoná, nad jedným pozretím v kine sa dá uvažovať, akurát nečakajte veľkolepý štart novej série. V tejto podobe je to skôr solídny pilot k možnému seriálu v príprave...

MICHAL KOREC

5.0





RESIDENT EVIL

POSLEDNÁ KAPITOLA

Réžia: Paul W.S. Anderson. Scenár: Paul W.S. Anderson. Hrajú: Milla Jovovich, Iain Glen, Ali Larter

Milla Jovovich tvrdí, že to už bude posledná kapitola. Nečudo, videohry sa filmovej sérii dávno vzdialili a tohtotýždňový herný Resident Evil 7 pôsobí ako reboot série a smeruje k iným zážitkom. Filmy sa držia zubami-nechtami Umbrella príbehu v zdevastovanej zemi, prázdnych metropolách a varírujú všetko videné v drsnej hudbe, konvolútnom deji, efektnej akcii. Na plátne nenáročný divák viac nepotrebuje, hráč by sa zrejme do interaktívnej verzie tohto diela nepustil.

Navrátilec Paul W.S. Anderson odrežíroval dve tretiny série vrátane päťky, ktorá je neskutočne slabučká (1/10 je už rarita!) – finálna kapitola núka nevídanú šancu odraziť sa od dna a snaženie efektne uzavrieť. Prepojenie s päťkou je náročné, efektne zostrihané intro vám viac-menej vysvetlí, o čo ide. Top riešenie pre neporiadnych divákov, ktorí si dobrovoľne nechali ujsť jeden z minulých dielov. Rýchlo zostrihaný úvod vás hodí do deja, kedy sa Alice musí vrátiť do Hive, kde tróni šanca na stop zombie apokalypse, no súčasne čakajú ultraťažkí protivníci, ktorí by sa jej strašne, ale strašne radi zbavili raz a navždy.

Prirodzene, ani finálna kapitola sa nemorí s precíznym dejom a scenáristi vydestilovali to najnutnejšie na naplnenie stopáže a výplň jednotlivých akčných scén. Akékoľvek snahy o kontinuitu sa síce plnia, keďže scenár si píše samotný Paul W.S., ale dejové torzo už po rokoch ťažko zachráni, to by si musel zavolať niekoho šikovného alebo priamo Japoncov z Capcomu, aby sérii vrátili pôvodnú dušu. Ešte sa objavujú podivné snahy o vysvetlenie pôvodu zla a prepájanie generácií, ale prídu dosť neskoro.

Paul W.S. Anderson využil finálnu kapitolu na repete najobľúbenejších/najznámejších scén minulých dielov a ponúkne ich na vyššom či hard-core leveli. Pre hráčov sľubný štýl a la New Game+, t. j. rovnaká jazda s inými podmienkami. Príde scéna s vražedným laserom, budú naháňačky, pästné súboje a v prvej tretine jazdy na motorke či s obrneným vozidlom, za ktorými sa pachtia armády zombies. Je tu vytočený zloduch, aj nejaký menší boss, neskôr sa ešte reinkarnujú iní padlí bojovníci len aby sa mala s kým Alice mlátiť. Postáv je zrazu dosť a sami sa usmievate, koho by sa ešte oplatilo vrátiť do hry, nechať znova bojovať a opäť zahlušiť. Ak je to variácia na japonský comeback a opakované nasadzovanie zdanlivo porazených bossov do hry, funguje polovičato.

Prekvapivo sa striedajú dobré scény a pasáže, kde ubehne hravo 30 minút filmu, no potom vás mrzí, že sa tempo spomalí a sme svedkami nudnej akcie alebo snahy niečo vysvetľovať (dosť nepodstatná, ale musí byť). Určite je to posun vpred oproti päťke, kde ste chceli vyskočiť z kože či sedadla, lebo vás pár scén upokojí, pár navnadí a nad inými mávnete rukou, že nie je to úplne márne.

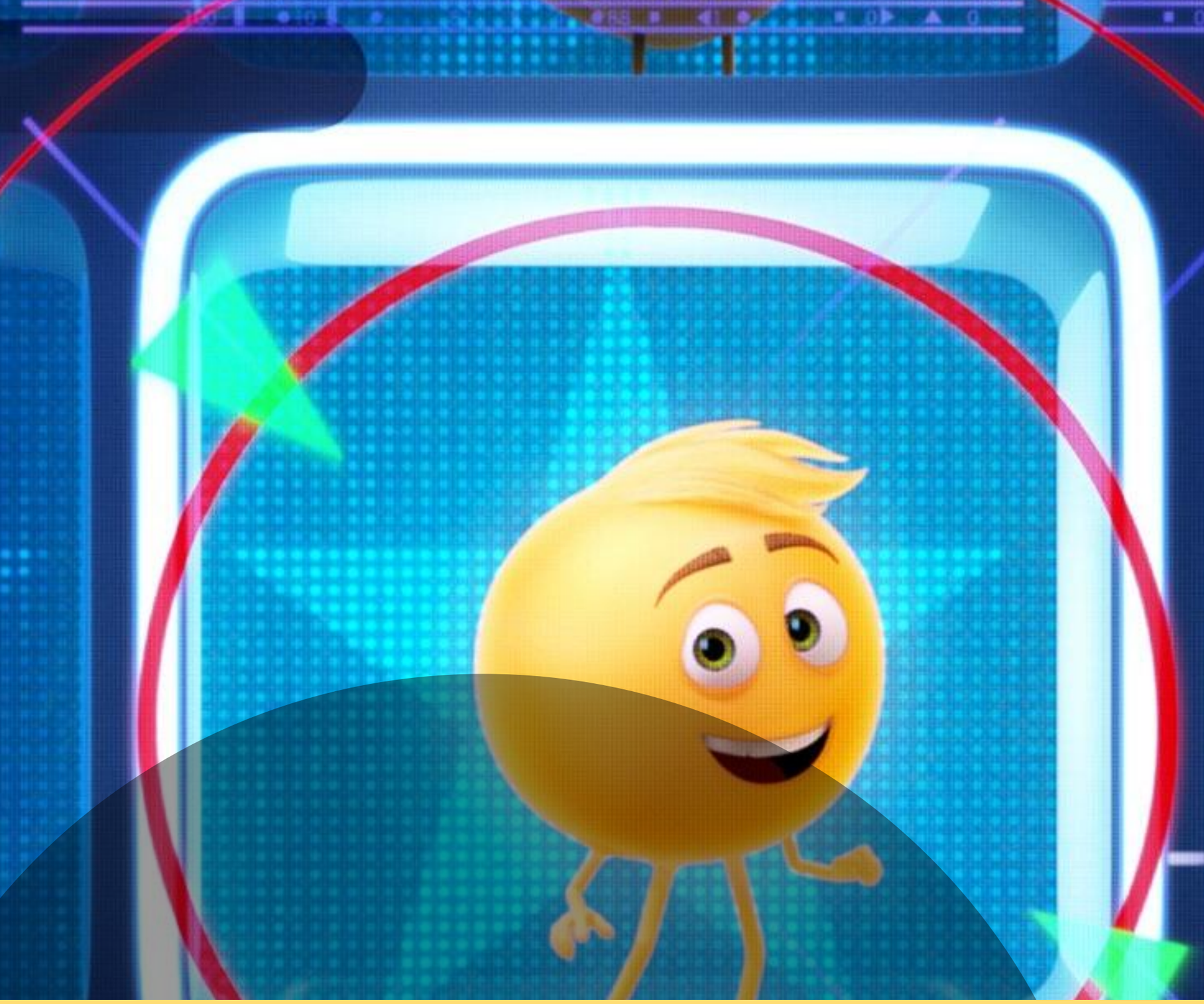
Hovoriť o hereckých výkonoch nemá zmysel, Milla sa len tvári naštvane a našla si nový štýl – cediť cez zuby hlášky a vysvetlenia, je zbytočne otvárať ústa. So zaťatými zubami je viac cool. Predsa môže čosi ukázať z hereckého umenia vo finále, kde iba nerinčia zbrane; Paul sa snaží vysvetliť vznik vírusu a prepojiť ho s postavou Alice. Efektné na jedno pozretie, spojitosť so sériou nehľadajte. Je celkom možné, že niekto raz filmovú sériu rozlúskne a na niečo príde.

Nebude to bežný divák, ktorý chce vidieť Millu Jovovich mlátiť sa so zombies v známom alebo novom aranžmáne. To Posledná kapitola doručí, má lepšie tempo ako predchodca, dej chabý ako diely minulé a snáď sériu uzavrela. Vrátiť Resident Evil do kín? Jedine japonský reštart ako pri hre!

MICHAL KOREC

4.0





EMOJI MOVIE

EMOTIKONY OŽIJÚ VO FILME

Réžia: Tony Leondis. Scenár: Eric Siegel, Anthony Leondis.

Pri Emoji Movie ma celkom mrzí, že som ho nevidel v predstihu dávno pred pádom embarga na kritiky.

V čase písania recenzie svetom prebehla masívna masáž, ako je Emoji Movie nenávidený. V skutočnosti je situácia odlišná – film nemá valné kvality, a do FLOP10 rozhodne nepatrí. Že prví recenzenti roztrhali film na márne kúsky, nie je nič objavné, podobne dopadli Pixels. Iní autori sa už priblížili k priemernej hranici, čo je pochopiteľné.

V ére sociálnych sietí a instantného zdieľania sa tieto ošiale dejú pravidelne, akurát sme na ne zvyknutí na opačnej strane (kto si spomenie na rok 2008 a Temného rytiera na poste najlepšieho filmu... na pár týždňov). Teraz sa niečo deje tam dole. Ako fanúšikovia radi vynesú jeden film do nebies, tak tradičná partia z festivalu nenávisti tlačí odpálený film do pekla. Dôvod si ľahko nájdu a je populárne fľasnúť tam nulu či jednu hviezdičku, lebo „nemôžem ísť predsa proti prúdu".

My na Kineme občas proti všetkým vykročíme (Lída Baarová, Agáva, Pasažieri, Všetko alebo nič atď.) a najmä sledujeme filmy bez filtrov. Emoji Movie nie je silný animák. Nemá hutný dej, iba jednoduchý pozliepaný príbeh, ktorý pripomína tucty ostatných, aj tých béčkových z Európy, čo sa k nám stále valia v solídnych počtoch. V jadre sledujeme niekoľko hrdinov, ktorí sa najprv nepoznali a zrazu spolu putujú do konca, spoznajú silu priateľstva a iné morálne posolstva (buď sám sebou, radšej kamoša ako slávu). V deji je však inštalovaná zaujímavá nadstavba, že sa celý odohráva v útrobách jedného smartfónu a má aj presah do vonkajšieho sveta. Telefón patrí pubertiakovi Alexovi poškuľujúcom po spolužiačke Addie a neplechy smajlíkov sa prejavujú v pokusoch o konverzáciu s ňou či počas vyučovania bez jeho zásahu. Telefón si žije vlastným životom, resp. tým, čo sa deje vnútri. Každá aplikácia je vlastný svet: messaging je titulný Textopolis a sú tu aj iné aplikácie: Facebook, YouTube, Dropbox, Just Dance i hľadaný cloud.

Je to lenivosť tvorcov alebo snaha získať silné inšpirácie a dávať odkazy na všetko, čo diváci poznajú? Každý sa môže prikloniť na jednu stranu, no animáku nechýba fantázia a snaží sa žmýkať popkultúrne asociácie naplno. Záverečné titulky vám ukážu desiatky hier, aplikácií či zdrojov, ktoré sa verne podarilo infiltrovať do deja. Vyzerá to sčasti ako guláš a že sa autori náramne priživili, lebo využili úplne všetko populárne. Zároveň tieto vklady fungujú, stále sa niečo deje, menia sa prostredia – deťom sa bude páčiť. Iste, Emoji Movie nie je po scenáristickej stránke objavný film. Zároveň nie je taký strašný, že by ste si zakrývali oči pred jeho naivitou ako pri iných ťahavých bijákoch, ktoré majú problém vôbec definovať problém, záporáka, pomocníkov či charaktery. Prvé scény majú relatívne dosť nápadov a tradičný index pozerania sa na hodinky: vydržalo mi 52 minút, kým som musel mrknúť. To je dobrý výsledok a svedčí o tom, že až posledná tretina drhne pri tempe, miere prekvapení či celkovej spokojnosti.

Postavy sú dobre pripravené, niektoré aj potešia. Napríklad rodinka Meh je výborne vykreslená a už len za ich spracovanie si film zaslúži bod k dobru. Rodičovský pár neustále komunikuje iba cez jeden výraz tváre, čím vznikajú bizarné situácie, lebo sú zdanlivo nad vecou. Niečo podobné platí aj pre Smiley na čele Textopolis, akurát tá pracuje iba sólo, zatiaľ čo rodičia sú ideálni pre vyjadrovanie v páre. Emoji Movie má viaceré odstrašujúce momenty, ktoré rodičov zdvihnú zo sedadiel a súvisia so svojím zameraním. Totálna obsesia smartfónmi viditeľná vo svete sa berie ako samozrejmosť. Istá scéna, kde sa má hrdina vyjadriť, núka nie príliš sociálne riešenie (mobil má prednosť ako osobný kontakt). Úplný ponor do displejov a ignorácia vonkajšieho sveta je riešená iba sporadicky.

Emoji Movie je ďalší príklad zo „súčasných" filmov, reflektujúcich aktuálnu dobu i publikum. Nemohol by prakticky existovať pred 15 rokmi bez smartfónov (pôvodné smajlíky sa tu berú ako persóny v penzii) či svojho publika odchovaného už na nových verziách Androidu a iOS. Žiaľ, jeho súčasťou je aj popový brak, ktorý súka generické melódie (no niektoré dievčatá na premiére si schuti zatancovali počas filmu), čím zráža svoju audiovizuálnu úroveň nadol. Vybrané scény s muzikou sú príliš instantné a prázdne.

Nenechajte sa strhnúť hystériou, že Emoji Film je najhorší film, aký uvidíte tento rok v kinách. Všetci to s deťmi nevydržíte. Nie je to veľký skvost, je skôr tuctový kúsok, ku koncu nudnejší, no vidieť sa dá.

MICHAL KOREC

3.0



