

SECTOR

#106

EXKLUZÍVNE INTERVIEW

ALALOTH

CHAMPIONS OF THE FOUR KINGDOMS

DOOM ETERNAL, FLASHBACK
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
OCTOPATH TRAVELER, MXGP PRO

SAMSUNG QLED
AVERMEDIA
MSI INFINITE X

PREVIEW

- ALALOTH CHAMPIONS OF FOUR KINGDOMS
- SPIDER-MAN
- SHADOWS: AWAKENING
- CALL OF DUTY BLACK OPS IIII
- DOOM ETERNAL



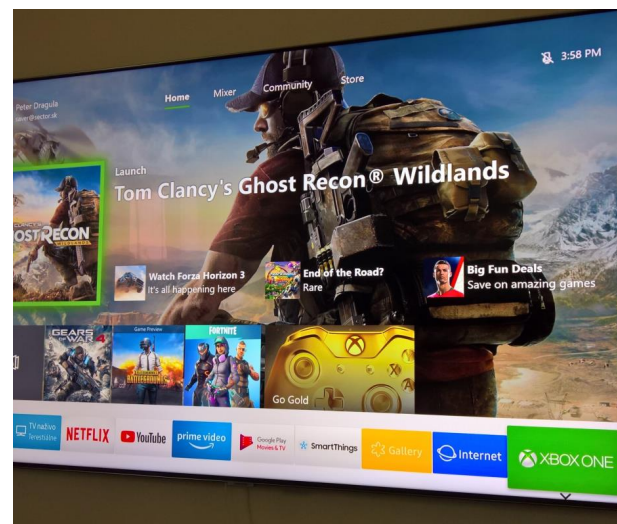
RECENZIE

- OCTOPATH TRAVELER
- SONIC MANIA PLUS
- BANNER SAGA 3
- MXGP PRO
- TOUR DE FRANCE 2018
- MOTHERGUNSHIP
- FLASHBACK 25TH ANNIVERSARY
- OVERCOOKED! 2
- RED FACTION GUERRILLA - RE-MARS-TERED



HARDVÉR

- SAMSUNG QLED Q7 55"
- SAMSUNG QLED Q9 65"
- AVERMEDIA STREAMING



MOBILY

- SAMSUNG NOTE 9
- XIAOMI MIA2 a MIA2 LITE
- HUAWEI P20 PRO TEST



FILMY

- MEG: HROZBA Z HLBÍN
- PLÁN ÚTEKU 2
- MISSION IMPOSSIBLE FALLOUT
- RODINKA ÚŽASNÝCH 2





PREVIEW





INTERVIEW

■ **ALALOTH: CHAMPIONS OF FOUR KINGDOMS**

NOVÁ RPG INŠPIROVANÁ KLASIKAMI

- . PC
- . GAMERA INTERACTIVE
- . RPG

A

laloith: Champions of the Four Kingdoms je pripravovaná RPG od Gamera Interactive a pracuje na nej naozaj zaujímavý vyskladací tím. Výtvarným riaditeľom je Slovak a o príbeh sa zase stará legendárny Chris Avellone, ktorého fanúšikovia žánru poznajú z takých kultových klasík, akými sú Fallout 2, Icewind Dale, Baldur's Gate, Star Wars: Knights of The Old Republic a ďalších. Ten tvorí herný príbeh a svet a do jeho pozadia nás pozval Alberto Belli, šéf štúdia, ktorý nám sprostredkoval rozhovor práve s Chrisom.

Ešte predtým si povedzme, že hra ponúkne bojový systém ktorý obsahovať tri rôzne štýly (Ways of Arms, Ways of Nature, Ways of Gods) prepojené s povolaniami. Hrdinu, ktorý môže byť človekom, elfom, trpaslíkom alebo orkom, môžu sprevádzať traja z celkovo 12 spoločníkov alebo sa spojí s inými hráčmi. Až štyria sa môžu spojiť v lokálnom multipalyeri a kooperácii a bojovať spolu alebo proti sebe. Herná doba má presiahnuť 40 hodín a budú tam intrigy a klany s možnosťou vytvorenia aliancie. Priestor dostane aj výroba predmetov, budovanie reputácie a odomykanie nových úloh v premenlivom svete...a draky.

Teraz k samotným otázkam:

Pre tých, ktorí nepoznajú celý príbeh - ako došlo k vašej spolupráci s Gamera Interactive a môžete popísať, aké je to s nimi spolupracovať na tomto projekte?

Alberto sa mi predstavil, keď sme boli na Reboot Develop v Chorvátsku v roku 2016, hovorili sme o herných svetoch a lore a spomenul mi projekt, na ktorom pracuje, a či by som mal záujem prispieť k lore a dizajnu sveta. (Tiež mi ukázal demo projektu a mechaniky, takže veľmi pomohlo, že som to videl v pohybe.)

Povedal som, že rád pomôžem, kde môžem. Takže som si sadol k existujúcim dokumentom dizajnu a vymedzil som, čo by mohlo fungovať pre herný svet a herný rámec, ktorý v Gamera vytvorili.

Bolo to veľmi zábavné a oni boli otvorení návrhom a požiadavkám.

Ako sa vám darí vytvoriť taký rozsiahly a mimoriadne podrobný lore a aké boli podľa vás hlavné inšpirácie pre svet, ktorý ste vytvorili pre túto hru?

Najprv začnete s gameplay mechanikou - aké skúsenosti má hráč od momentu k momentu - aký je boj, aké triedy si môže hráč vybrať, ich schopnosti, špecifiká systému kúzlenia, konflikty, do ktorých sa hráč vo svete dostane (a to nielen šelmy a príšery, ale aj iné frakcie), aký je morálny systém atď.

Keď už máte bázu hrateľnosti, začnete s dizajnom lore, ktorý ju podporuje – musíte sa postarať, že je v panteóne sveta množstvo konfliktov, v náboženstve (perfektný podklad pre konflikt medzi frakciami) a dokonca aj medzi rodmi (napríklad rozbitý politický systém ľudského kráľovstva Ederhest je dizajnovaný ako základ pre questy a konflikt v priebehu toho, ako rod súperí o moc). Určite je inšpiráciou Game of Thrones, no tiež hry ako Moonstone (ktorého duchovným nástupcom je Alaloith v mnohých aspektoch) boli dôležité – vrátane toho, ako sa kráľovstvá samé delia, čo je dôležitou súčasťou pozadia, príbehu a aj cieľa hry (nájsť cestu k zasľúbenému piatemu kráľovstvu).

Taktiež výtvarný štýl a všetko „vytesané do kameňa“ sú súčasťou procesu. Napríklad príbeh a dojem Alaloithu má štýl, ktorý vyvoláva očakávania, takže si chcete byť istí, že ak sú určité vizuálne očakávania, nechcete priniesť niečo, čo im odporuje – to znamená príležitosť pre rasy a národy byť stále vo vojne.

Zároveň sa ale pozeráte na to, ako narušiť očakávania a priniesť zvraty do prvkov, ktoré tu už boli predtým.





V prípade Alalothu je to o tom, že medzi bohmi prebehla občianska vojna a oni samotní majú následky, niektorí z nich dokonca majú traumu z bojov. Niektorí z nich sa dokonca rozdelili podľa oblasti a osobnosti, takže sa teraz niekoľko bohov bije o pozíciu, ktorá predtým patrila jednému.

Čo sa týka rás v hre, tak bolo zábavné skúmať šľachetnosť Orkov (a niekoľko najzaujímavejších paladinov vzišlo práve z ich kultúry), rovnako ako idea, že vlastné výtvary trpaslíkov sa stali prostriedkom ich zničenia – všetko toto je spôsob, ako zobrať niečo tradičné a očakávané a nájsť tomu novú perspektívu, takže keď sa tým hlbšie zaoberáte, nájdete viac vrstiev ako by ste čakali.

Časti hry Alaloth sú často prirovnávané ku Game of Thrones (množstvo rodov vo vojne) a Dark Souls (súbojový systém). Ste fanúšikom týchto dvoch značiek a mali na vás ich extrémne komplexné príbehy, ako na scenáristu, vplyv počas tvorby hry?

V prvom rade by som nepovedal, že Game of Thrones alebo Dark Souls majú extrémne komplexné príbehy. V prípade Game of Thrones funguje, že aj jeho komplexnosti vždy viete, kto je v príbehu nepriateľom alebo výzvou, bez ohľadu na to, koľko postáv sa práve príbeh dotýka, a na tejto úrovni to funguje veľmi dobre.

Dark Souls má výhodu v tom, že príbeh komunikuje minimalisticky a vizuálne a myslím si, že to funguje dobre. Čo sa ale týka porovnania s Dark Souls, ktoré mi predostrel Alberto a Gamera Interactive, je to viac o dospelom dojme zo značky, ktorý chceli preniesť do príbehu Alalothu.

Môžu vám to tvorby sveta kecať ostatní členovia tímu? Máte absolútnu kreatívnu slobodu pri písaní hry?

Bolo tu niekoľko aspektov, pri ktorých som mal dojem, že sú vytesané do kameňa (a aj keď bol Alberto a aj tím v Gamera otvorený zmenám, nemal som dojem, že by som ich po príchode mal robiť) – napríklad vzhľad a meno hlavného antagonistu, koncepty a sprievodné materiály (vizuálne budili dojem ako z Pána prsteňov, čo so sebou tiež prinieslo určité očakávania), vrátane bohov, monštier a ďalších.

Taktiež som chcel využiť herné mechanizmy a podporiť ich, nie ich meniť, keďže som za nimi videl určitú víziu, ktorý funguje. Keď som nastúpil, spoločníci a DLC narácia už boli vizuálne definované, takže som pri tvorbe pozadia použil vizuál ako základ a vystaval príbeh, ktorý tieto postavy podporuje (to isté platí aj pre niektorých bohov).

Čo sa týka ostatných vecí, tím bol veľmi ochotný zakomponovať ich do príbehu, histórie, rás, božstiev, náboženstiev a ďalších oblastí. Bol to skvelý zážitok.

Museli ste niekedy pri tvorbe niektoré nápady hodiť do koša kvôli tomu, že nesesedeli s rozsahom a ideou hry, s ktorými pracoval tím a dokázal ich do hry zakomponovať?

Ani nie, pretože som mal všetky potrebné informácie dopredu. Súhlasím, že je to náročnejšie, keď ich dostanete neskôr, ale pýtal som sa na mnoho vecí, vedel som, kam hra smeruje, a poznal jej rámec, aby som sa vyhol takýmto problémom.

Myslíte si, že si Alaloth získa širšie publikum, alebo sa z neho stane okrajová záležitosť pre hráčov, ktorí vyrastali na klasických RPG z minulosti?

Neviem. Myslel som si, že Into the Breach ocení len malé publikum, ale pri vydaní sa ukázalo, že to nie je pravda (a mal som to šťastie, že som mohol pracovať na príbehu a postavách pre hru). Myslím si, že autori chcú priniesť všeobecne zábavnú hru a podľa mňa stojí za to, aby jej hráči dali šancu. Ja som si prácu na hre užil a určite by som toho v tomto univerze chcel vytvoriť viac – venoval som hre množstvo času a energie a som spokojný so smerom, ktorým sa príbeh vydal.

Bolo tu množstvo momentov, kedy som mal sám dojem, že ma lore hry berie na zaujímavé miesta a ako som na tom ďalej pracoval, mal som dojem, že sa už len veziem.





PREDSTAVENIE

■ **MARVEL'S SPIDER-MAN**

PRÍBEH SPIDERMANA AKÝ SME TU EŠTE NEMALI

. PS4

. INSOMNIAC GAMES

. AKČNÁ ADVENTÚRA

I

nsomniaci sú jedným z tých štúdií, ktoré si mnohí hráči môžu asociovať so svojimi začiatkami. Priniesli série ako Spyro, Ratchet & Clank, Resistance, odskočili si aj na Xbox so šialenou mestskou akciou Sunset Overdrive a už vyvíjali aj pre virtuálnu realitu a dokonca aj mobily. Je to veľký a skúsený tím, ktorý sa aktuálne svoju veľkosť a skúsenosti chystá zužitkovať v jednom zo svojich najambicióznejších titulov. Dostali sa totiž k licenci Spider-Mana od Marvelu a exkluzívne pre PS4 nám už 7. septembra prinesú svoj nový titul. My sme vám už včera priniesli rozhovor s hlavným scenáristom Marvel's Spider-Man a teraz vám prinášame naše dojmy z úvodných dvoch hodín v hre.

Peter Parker v tejto hre má 23 rokov a možno to nie je ten hrdina, ktorého poznáte zo stránok komiksov, či filmových plátien. Spider-Manom je už 8 rokov. Osem rokov teda bojuje v uliciach New Yorku so zločinom a vďaka tomu má už nielen haldu skúseností, ale aj spolupracovníkov, či už na polícii, alebo inde. Zároveň je inde aj v súkromí. S Mary Jane to nedopadlo dobre, aj keď nejaké iskrenie a nedoriešené veci medzi nimi stále sú. Nerobí však pre Daily Bugle, pracuje v laboratóriu doktora Octavia, kde sú spoločne na prelome veľkého objavu. Jeho práca tam pomaly začína byť dôležitejšia ako jeho práca v uliciach. Stále v nich však zostáva, snaží sa to zladit' so súkromím a ako ho poznáte, často nič poriadne nestíha.

Insomniaci tvrdia, že najlepšie Spider-Manove príbehy sú tie, kde hrá prvé husle Peter Parker, nie jeho hrdinské alterego. A to sa snažia pretaviť aj do svojej hry, pričom to v prvých dvoch hodinách z príbehu hry bolo badať nielen na dialógoch a prestrihových scénach, ale aj na hrateľnosti, kedy sme raz za čas dali dole známy oblek a hrali v civile. Dve hodiny sa môžu zdať ako dosť času, no v skutočnosti sme z príbehu veľa nepochytili. A ani sa toho v hre veľa nedialo. Ak teda zatknutie Kingpina nepovažujete za veľkú vec.

Ak na tomto môžete vidieť, že Spider-Mana poňali inak. V inej hre by bol možno jedným z hlavných bossov. Tu je vašim úvodným zadaním a práve jeho zatknutie odštartuje ďalšie udalosti v hre.

Kým v príbehovej oblasti sa snažili k známemu materiálu pristupovať novou cestou a ponúknuť naozaj svojho vlastného Spider-Mana, v oblasti hrateľnosti je to už niečo iné. Takáto Spider-Man hra ste nehrali a zároveň vám tu neustále bude niečo povedomé. Niektoré inšpirácie sú skôr menšie, iné sú viditeľné na prvý pohľad. Insomniaci si v rôznych oblastiach za vzor zobrali iné známe hry a niektoré sú aj ich vlastné. Je tu niečo zo Sunsetu, je tu dokonca niečo z Ratcheta, čo sa týka vašich gadgetov. Zobrali tie najlepšie alebo najpopulárnejšie prvky z iných hier a zakomponovali ich do vlastného sveta.

Stačí vám len úplne prvý súboj na to, aby ste zistili, že až nápadne pripomína súbojový systém z Arkham série. To ale rozhodne nie je nič zlé, je to inšpirácia tým najlepším v žánri. Akurát teraz do toho používate výrazne viac krkolomnejšej akrobacie a, samozrejme, veľa pavučín. Napríklad samotné mesto je následne spracované podobne ako v Ubisoft hrách, kedy máte k dispozícii naozaj veľkú časť New Yorku a môžete ísť kdekoľvek, no nie všade máte dostupné všetko. Veľmi skoro sa však dostanete k hackovaniu vysieláčov Oscorpu, ktoré tu fungujú ako obligátne veže a sprístupnia vám tak vedľajšie misie v danej oblasti a iné veci.





Nedokážem povedať, v akej miere vola demo ukážka pripravená len na tieto účely, ale v jednom momente v nej primárny obsah skončil, takže to určite nebola plná verzia. V ukážke ale hra organicky striedala primárny a vedľajší obsah, navyše ak sme sa rozhodli hacknúť vežu a „odkryť“ si nejakú časť mesta, tam boli ďalšie úlohy, ktoré sme mohli plniť. Napríklad brániť každodennému drobnému zločinu, či si zbierať batohy, ktoré Peter kedysi rozhádzal po meste a dávajú vám žetóny na upgrady.

Teda nič, čo by ste nepoznali z iných mestských akcií. Marvel's Spider-Man ale vo veľkom ťaží z toho, čo tohto hrdinu robí tým, kým je – jeho unikátny štýl pohybu. Ten je dynamický, plynulý a filmový. Nie filmový v zmysle cutscén, ale budí taký hladký a prirodzený dojem, aký máte pri sledovaní filmov. Vyzerá to dobre, akrobaticky a pritom je to tak jednoduché a aj realistické. Vždy sa musíte prichytiť na niečo nad vami. Ak to je napríklad stena po vašej ľavej strane, bude vás to ťahať nielen vpred, ale aj k nej. Môžete to kombinovať s rôznym pritáhovaním, či strmhlavým pádom, ak potrebujete nabráť rýchlosť.

Je to práve tento pohyb, ktorý hru odlišuje od všetkých predchádzajúcich Spider-Man hier a je to práve tento pohyb, ktorý vám dáva naozaj pocítiť, že vy ste týmto hrdinom. Dokonca si naň ani netreba dlho zvykať a všetko vám to veľmi rýchlo prejde do krvi. Občas sa možno pomýlite, či neodhadnete to, že sa už niekde nedokážete zachytiť, ale aj napriek tomu hra pôsobí stále plynulo a už len na ten pohyb sa pozerá veľmi dobre. Niektorí z novinárov dokonca trávili čas len tým, že sa pohybovali po meste a kochali sa týmito možnosťami. Koniec koncov, je tu aj kde ložiť, nakoľko tu nájdete mnoho známe budovy zo skutočnosti a aj z univerza, či je to Avengers Tower, alebo mrakodrap Oscorpu. Snáď tieto miesta autori využijú aj na zakomponovanie zaujímavých easter eggov.

Je vidieť snahu priniest hru, ktorá sa zapáči každému. A asi sa jej to aj podarí. Veľa vecí sa podriadiť tomu, aby vyzerali dobre, efektívne, plynulo a prirodzene, no vás to stojí len stlačenie jedného tlačidla. Platí to pre pohyb, platí to aj pre súboje. Pavúci zmysel vám dá najavo, kedy máte uskočiť pred prichádzajúcim útokom, hra vám naznačí, kedy by ste sa mali oliečiť



a využívať môžete tiež špeciálne útoky, keď máte dostatočné sústredenie. Daňou za to je to, že naozaj relatívne veľa prvkov funguje na základe QTE a ak aj nie, tak vám hra naznačí, kde sa máte prichytiť pavučinou, či čo stlačiť. QTE využijete pri súbojoch s bossmi, ale aj pri bežných činnostiach, keď v laboratóriu niečo opravujete, či vyrábate. Nechýba ani hackovanie a podobné minihry, ktoré to celé spestrujú.

Samotný Spider-Man ponúka možnosť niekoľkých herných štýlov. Môžete ísť do akcie priamo, môžete na to ísť stealthom (Noir oblek na to priam nabáda). Ten stealth pritom opäť pripomína Arkham hry, čo je len dobre. Nenápadne sa pohybujete nad hlavami nepriateľov a keď ich odlákate tak, aby ich nikto nevidel, použijete jednu zo svojich mnohých pavučinových schopností. Avšak nehráte len ta Petra v obleku a bez neho. Zahráli sme si tiež za MJ, ktorá takéto schopnosti nemá, takže sa môžete spoliehať len na zakrádanie sa.

Osobne už ale viem, čo mňa ako fanúšika pri hre udrží veľmi dlho – obleky a gadgety. To všetko si musíte

craftovať na základe vecí, ktoré získate z misií, či nájdete vo všade navôkol rozhádzaných batohoch. Oblekov tu bude halda a už teraz sme sa mohli pozrieť okrem klasických aj na Noir a Scarlet Spider. Obleky majú rôzne schopnosti, no ak sa vám páči schopnosť, no nie oblek, môžete si ich preniesť aj na iné. Máte tu tiež sloty na niekoľko gadgetov, kde si ich postupne vložíte, ale tiež najskôr musíte získať súčiastky a vyrobiť si ich. Napríklad získate novú spôsob strieľania pavučiny.

Nebudem teraz opisovať grafiku, tú vidíte okolo. Povieť ale, že hudba je veľmi dobrá a skvele sa tu hodí, či je to moderný mainstream, keď Peter uháňa ulicami, alebo niečo filmovo epické, keď je treba zmeniť tón. Zatiaľ majú autori nakročené dobre a už čoskoro uvidíme, ako to vo finále dotiahli. Veríme, že toho hra skrýva oveľa viac a nebudú chýbať prekvapenia. Niečo je skryté slabšie (Dr. Octavius asi skončí tak, ako čakáte), ale aj tak tu je stále potenciál na to, aby hra prekonala niektoré očakávania. Môj pavúčí zmysel mi napríklad hovorí, že tu Miles Morales nebude len do počtu.



DOJMY

■ CALL OF DUTY BLACK OPS III

AKÁ BOLA BETA NOVÉHO BLACK OPS?

- . PC, XBOX ONE, PS4
- . ACTIVISION
- . AKCIA

F

Toto je rutina, na ktorú sme si už všetci za tie roky naozaj dobre zvykli. Od začiatku roka tu máme rôzne úniky, niekedy v marci-apríli príde oficiálne oznámenie a v máji sa dočkáme aj predstavenia nového Call of Duty. Následne v lete prebehne multiplayerová beta a na jeseň tu aj s fanfárami máme vydanie hry, po ktorom nasleduje ročná podpora v podobe DLC balíčkov do multiplayeru. Aj napriek tomu je to ale tento rok trochu iné. Odohral som aktuálnu VIP betu a začal som písať dojmy z hry. Pôvodne článok už v titulku uvádzal, že ide o multiplayerové dojmy. Ale veď to je tento rok zbytočné. Ak to totiž náhodou neviete, Call of Duty: Black Ops IIII ponúkne len multiplayerový obsah, aj keď v rôznych podobách.

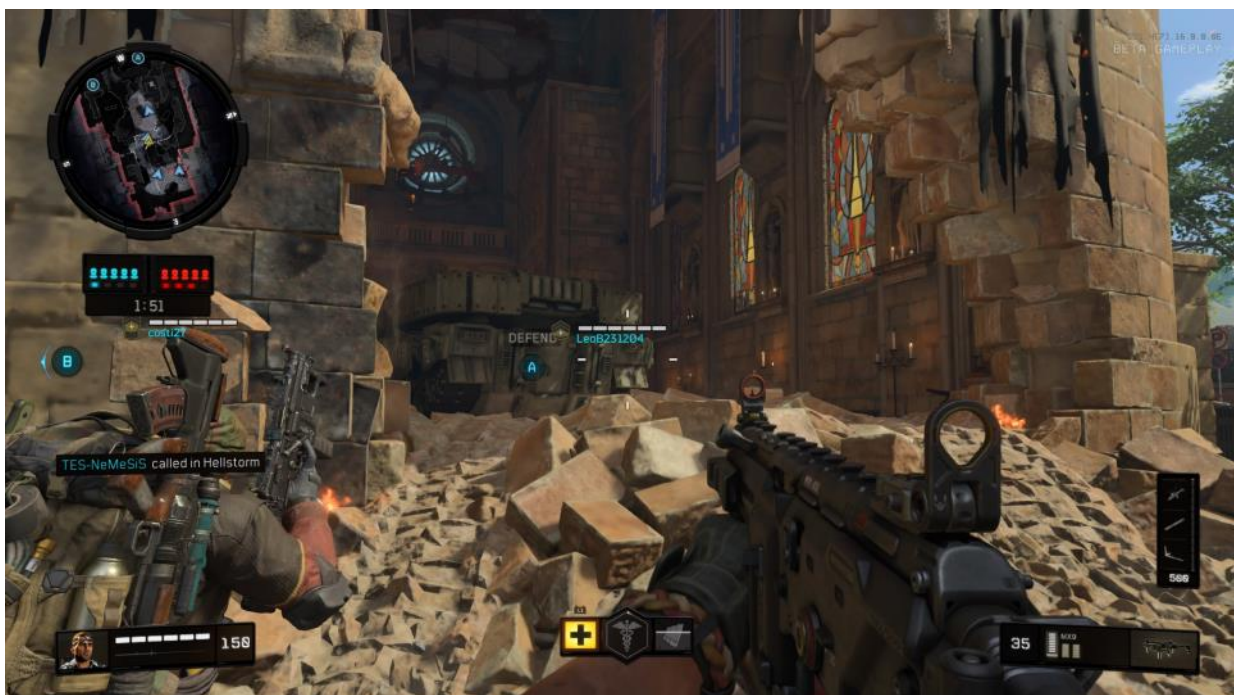
Je to tak. Tento rok sa nedočkáme žiadnej kampane s hollywoodskymi produkčnými hodnotami a hollywoodskymi hercami. A to pre nás znamená, že to, čo sme si mohli vyskúšať v tejto bete, bude z veľkej časti zodpovedať tomu, čo nakoniec dostaneme. Samozrejme, toho obsahu bude nakoniec viac. Pribudne battle royale režim Blackout, ktorý si účastníci beta testu budú môcť vyskúšať v septembri (a taktiež vám prinesieme naše dojmy z neho). A taktiež pribudne väčší a rôznorodejší obsah pre Zombies kooperáciu, ktorú ale ochutnáme asi až pri vydaní.

Možno si niektorí z vás ešte spomenú na ohlásene hry v živom streame, kde to uvádzači prežívali možno viac ako samotní hráči, keď hovorili, že toto síce bude pokračovanie Black Ops podsérie, avšak Treyarch vypočul volanie niektorých hráčov a pre novú časť pripravil aj výraznejšie zmeny. Vďaka nim má hra ponúknuť síce známu hrateľnosť, ale zároveň natoľko zmenenú, aby vyhovela požiadavkám aktuálneho trhu, ktorý predsa len už žiada aj niečo iné. Je to neľahká úloha, o ktorú sa herné štúdiá pokúšajú často, no neraz na tom pohoria.

Výsledkom je, že sa Black Ops IIII hrá a zároveň aj nehrá ako bežné

Call of Duty. Multiplayerový aspekt série bol totiž už roky typický tým, že nezáležalo na dobe, do ktorej bola konkrétne hra zasadená, ale vždy sa to hralo rovnako. Síce raz v druhej svetovej, potom vo vesmíre, inokedy zas v blízkej budúcnosti na Zemi a podobne. Raz ste mali v rukách historické zbrane, potom ste pobežovali po stenách. Jadro hrateľnosti bolo ale vždy rovnaké a to sa teraz trochu zmenilo a v Treyarchu do celkového mixu hrateľnosti pridali príchut' iných populárnych multiplayeroviek zo súčasnosti. Smrdí z toho Overwatch, smrdí z toho možno aj Fortnite. Skalní CoD fanúšikovia možno budú ohrňovať nos, ale pre ostatných je to vlastne dobre.

Najskôr ale poďme k ponuke samotnej bety. Tá ponúka päť režimov a päť máp, pričom sú podľa konkrétneho režimu vždy pre maximálne 10-12 hráčov naraz, takže ide opäť o menší štýl, kedy je v každom tíme 5-6 hráčov. Sú to režimy Search and Destroy, Control, Capture the Flag a Chaos Team Deathmatch. Názvy hovoria samé za seba. Search and Destroy pripomína klasický bomb defusal z Counter-Strike, ak tento režim nepoznáte. Tímy sa striedajú v úlohe útočníkov a obrancov. Útočníci majú buď zlikvidovať nepriateľský tím, alebo odpáliť bomby. Obrancovia majú prežiť a bomby zneškodniť. Hrá sa však bez respawnu. Control a Capture the Flag sú založené na ovládaní územia na mape, pričom ale majú svoje špecifiká, či sú to počty bodov, o ktoré sa bojuje, alebo aj to, ako v konečnom dôsledku hra prebieha, keďže režimy chcú ponúknuť čo najviac rozdielne zážitky aj v prípadoch, keď sú si podobné.



A nakoniec je tu Chaos Deathmatch, z ktorého som mal dojem, že si ho hráči užívajú najviac. Hľadanie zápasu bolo najkratšie, po jeho skončení sa zas odpájalo len minimum hráčov a všetci šli rovno do ďalšej hry.

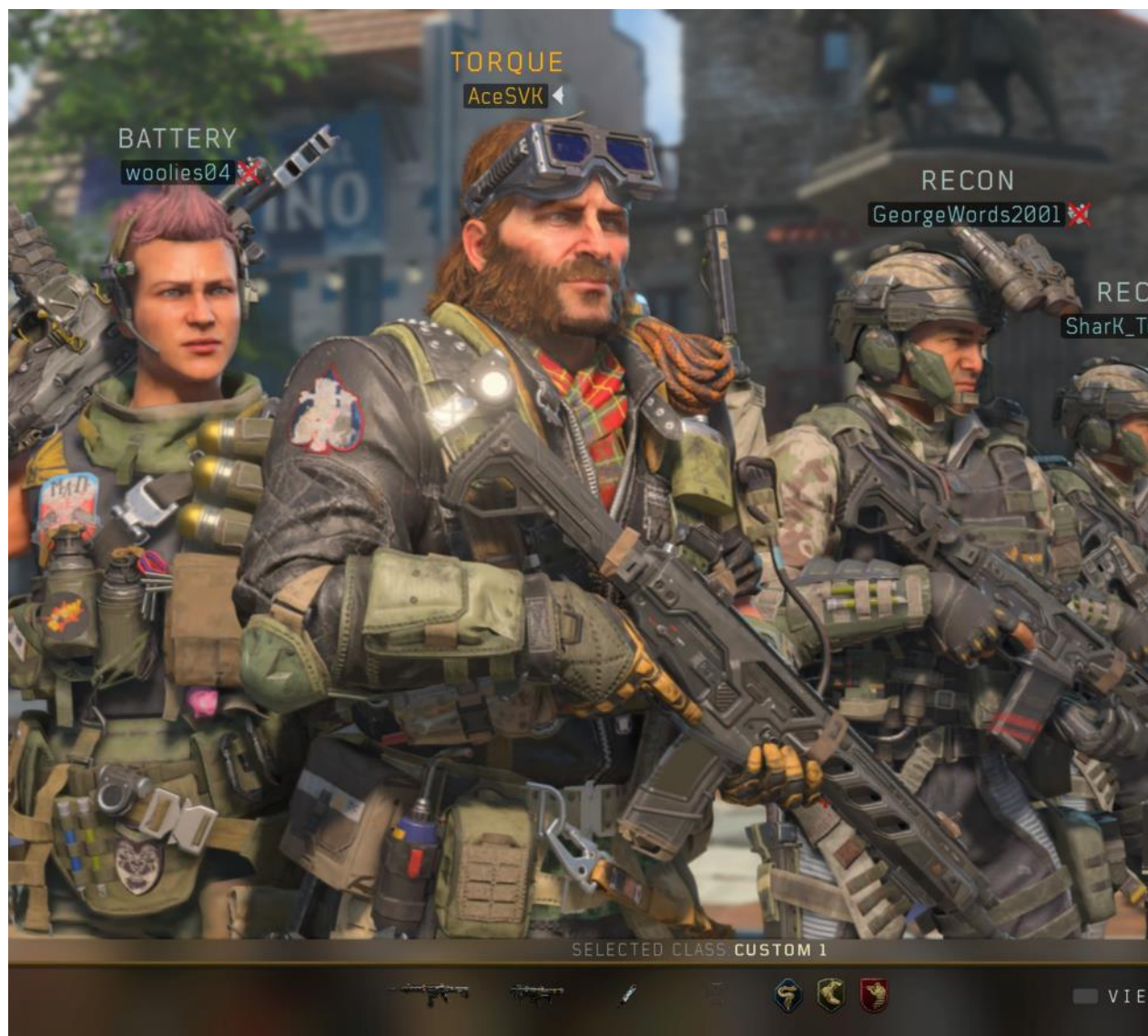
A prídavok „Chaos“ naozaj veľmi presne vystihuje, ako to prebieha. Kým ostatné režimy dostali svieži prídavok nutnej taktiky, tu ide len o akciu.

Ponuka dostupných režimov tak bola pomerne pestrá a každý si mohol vybrať podľa vlastného gusta. A to isté platí aj o mapách, ktorých síce bolo len 5, no ani zďaleka neboli najhoršie a každá ponúkla vlastné prostredie. Je tu mapa na tropickom ostrove, no aj pri zasneženej základni, v meste, či na plošine niekde vysoko, kde nechýbajú miesta, cez ktoré sa dokážete prepadnúť dole a tým pre vás aktuálny život (alebo aj zápas, ak sa nehrá na respawny) končí. Mapy sú opäť menšie, aby sa tam tých 10-12 hráčov dlho nenaháňalo. Chýbajú hluché miesta, odvsadiaľ to máte blízko do akcie a v niektorých režimoch sa vám dokáže nepriateľ behom chvíľky objaviť za chrbtom aj po vašom respawnne, takže si stále musíte dávať pozor.

Už som spomenul, že Treyarch do mixu pridal mnoho prvkov z iných hier a za väčšinou z nich stojí 10 rôznych špecialistov. Tí nie sú úplnou novinkou, boli tu už v minulosti, no až teraz sú reálne použiteľní. Špecialistu si vyberáte pred začiatkom hry a každý so sebou prináša jednu štandardnú a jednu špeciálnu schopnosť. Tie fungujú inak ako scorestreaky a v zásade dokážete štandardné aktivovať relatívne často a v prípade niektorých špecialistov tú špeciálnu maximálne 2-3-krát za zápas. Naozaj to trochu pripomína Overwatch, pričom vyváženie špecialistov sa zdá byť fajn. Sú tu ofenzívne postavy, defenzívne a tiež podporné. Jedna dokáže

vytvoriť nový spawn point, druhá zas bariéru, za ktorou sa dá skryť a ešte aj vyžaruje radiáciu. Snáď len Nomad má ultimátku trochu silnejšiu, keďže na nepriateľov vypustí psa, ktorý zabíja už jediným uhryznutím.

Systém špecialistov je postavený na tradičnom systéme tried, aby ste si vedeli ešte lepšie skombinovať schopnosti a zbrane a prispôbiť ich čo najviac vášmu hernému štýlu. Tu nájdete klasiky so štandardnou výbavou, na ktorú ste zvyknutí. Progresom si odomýkate nové zbrane a vybavenie, takže si to môžete ešte viac prispôbiť. Po dosiahnutí určitého levelu si môžete vytvoriť vlastnú triedu a tam si zbrane vylepšujete ich levelovaním a to vám odomkne doplnky. Nechýbajú perky a ani divoké karty a všetko z toho je limitované množstvom. To všetko je Call of Duty klasika, rovnako ako dobre známy gunplay, ktorý presne zapadá do toho, čo od série čakáte, no s mierne futuristickou technikou.



Hrateľnosť je stále rýchla a naozaj veľmi dynamická. Ak sa zastavíte, dlho neprežijete. Mám taký dojem, že nebude vyhovovať snajperom, ktorí radi niekde zakempujú. Stále bežte, bez sklzu to snáď ani nejde. Do toho si pripočítajte plynulé prekonávanie prekážok, no hlavne absenciu nezmyslov štýlu jetpack a behanie po stenách, ktoré v CoD až tak dobre nefungovali. Teraz ste nohami pevne na zemi a dokonca sa musíte sami liečiť, čo nie je taký problém, keďže máte injekciu vždy poruke a stále k dispozícii. K tomu si prirátajte už spomínané schopnosti, ktoré výraznejšie zasahujú do hrateľnosti, a tiež scorestreaky, ktoré vám dajú k dispozícii nejakú výhodu podľa toho, koľko bodov ste nazbierali. Môžete na bojisko povolať helikoptéru, či si pomôcť riadenou raketou.

Prekvapením je, v akej miere do hry zasahuje spolupráca a taktika, bez ktorých to tentoraz fakt nejde. Pobežovanie osamelého vlka je preč. Tu naozaj

musíte ísť v skupine, čistiť miestnosti a pomáhať si. Najmä vtedy, keď vám ide o respawny, ktoré sú buď úplne absentujúce, alebo obmedzené a po ich vyčerpaní končíte. Nehovorím, že sa z toho zrazu stal Rainbow Six Siege, ale je to pre sériu progres a osobne si myslím, že dobrým smerom. Aspoň mňa to takto bavilo viac ako v minulosti.

Betu som hral na PS4 Pro a aj keď neviem, nakoľko je aktuálny kód prispôsobený tomu, aby využil výkonnejší hardvér, rozhodne si nemyslím, že by hra vyzerala dobre. A môžete to posúdiť aj sami na obrázkoch naokolo a vo videu. Vek použitej technológie už na niektorých aspektoch ťažko zamaskovať. Na druhej strane však hra beží svižne a aj loadingy sú krátke - až prekvapivo. To dôležité je ale v hrateľnosti a tam nám Call of Duty: Black Ops III predvádza zmeny už v samotnom jadre. Uvidíme, ako na to zareaguje komunita série, ktorej nemusia byť zmeny úplne po





PREVIEW

■ SHADOWS: AWAKENING

- . PC, XBOX ONE, PS4
- . GAMES FARM
- . AKČNÁ RPG

A

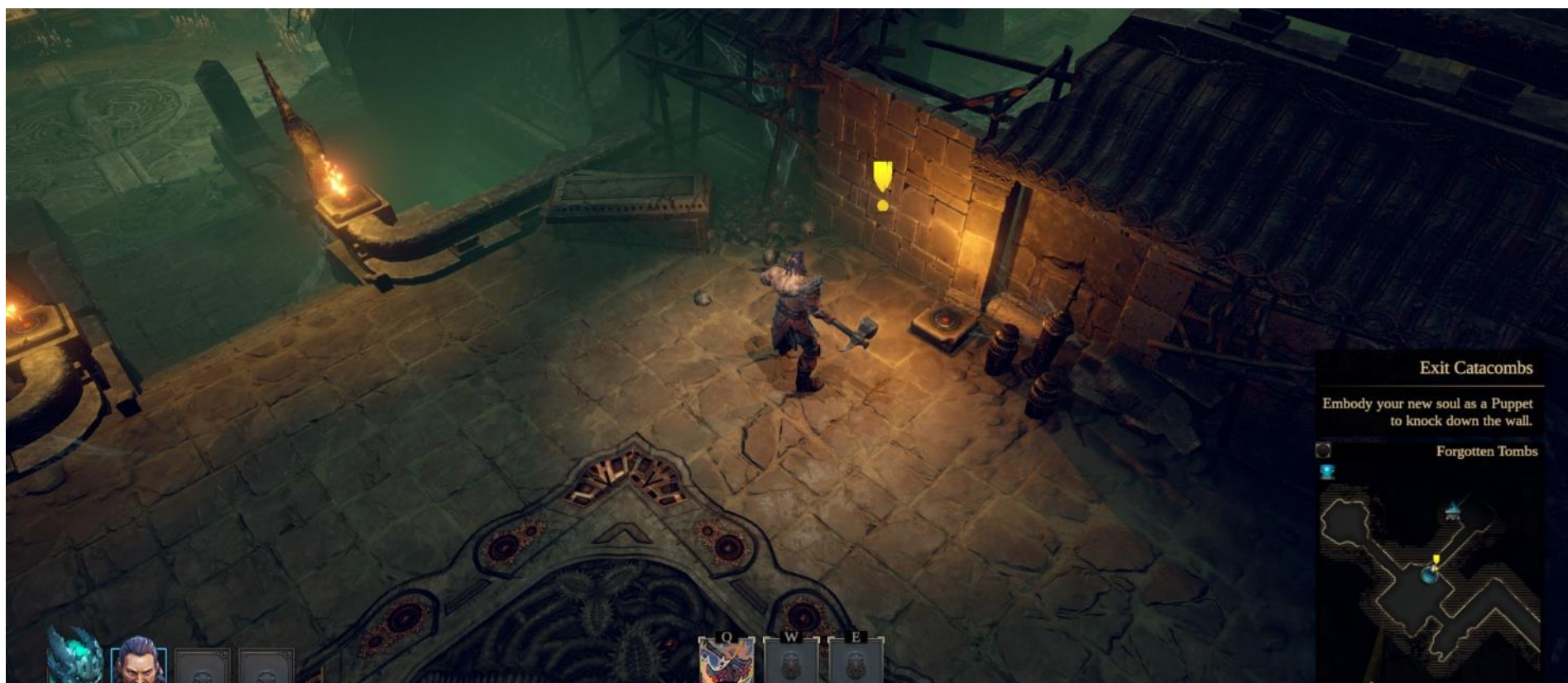
kýkoľvek produkt, ktorý vychádza na Slovensku s aspiráciou presadiť sa vo svete, je takmer vždy odsúdený na trnistú cestu za úspechom. Platí to aj pre slovenskú hernú scénu, ktorá vyprodukovala množstvo zaujímavých titulov, no takmer každý z nich je spojený s rôznymi komplikáciami.

Okrem slabých finančných podmienok a podpory štátu je tu aj negatívne naladená komunita, ktorá núti vývojárov nadobudnúť hrošiu kožu a nestrácať vieru vo svoju hru. Podobný príbeh by mohli rozprávať aj tvorcovia z košického štúdia Games Farm, ktorí oprášili svoj najambicióznejší projekt, aby ho vydali v podobe, ktorú si zaslúži. Bude Shadows: Awakening hrou, na ktorú budú Slováci konečne hrdí?

Korene tejto hry siahajú do roku 2004 v titule Kult: Heretic Kingdoms. Pokračovanie situované o 20 rokov neskôr v príbehu bolo vydané v roku 2014 ako Shadows: Heretic Kingdoms, no po problémoch s vydavateľom sa hra nikdy nedočkala druhej príbehovej polovice hry, ktorá bola hráčom sľúbená. Svetielko nádeje prišlo o rok neskôr, keď sa Games Farm podarilo získať práva na distribúciu a vydanie hry a aj vďaka tomu a veľkej húževnatosti vývojárov sa teraz môžeme pozrieť na staronový produkt s prívlastkom Awakening.

Historické okienko uzatvára titul Vikings - Wolves of Midgard z minulého roka, ktorý má so Shadows už na prvý pohľad viacero spoločné. Spolupráca s vydavateľom Kalypso pomohla tvorcom urobiť z Vikingov slušného slovenského reprezentanta v žánri izometrickej RPG a na týchto základoch mohli postaviť aj nový Shadows. Awakening nie je len rozšírením, ale kompletným remakom s novým obsahom, ktorý sa učí z pôvodných chýb a doladuje nedostatky, ktoré si hráči v pôvodnej hre všimli. Prvou veľkou zmenou je prechod na Unity engine, ktorý dodal hre nielen krajší vizuál, ale aj plynulejší chod, ktorý je nevyhnutný pre primárnu hernú mechaniku, ktorou sa Shadows: Awakening líši od ostatných izometrických RPG.

Hlavnou postavou hry je Devourer – požírač duší, ktorý dokáže pohltiť padlých hrdinov a urobiť si z nich bábky, vďaka ktorým vie ovplyvniť chod reálneho sveta smrteľníkov. Samotný Devourer sa ako démon dokáže pohybovať len vo svete tieňov a duší a hráč dokáže medzi týmito svetmi plynulo prepínať. Počas celej hry bojujete s jednou postavou, ktorú však dokážete okamžite prestriedať za ďalšie tri, ktoré Devourer pohltí. V jednej sekunde sa pohybujete vo svete mŕtvych, v druhej spôsobíte škody nepriateľom ako čarodejníčka a po tom, ako utrpí veľkú stratu na živote, sa stiahnete do úzadia v podobe malého lukostrelca, ktorý nepriateľov zasype šípmi.



V Shadows: Awakening tak spoznáte Devourera, ktorého privolať jediný preživší člen tajného spolku Penta Nera ako nástroj pomsty, ktorý má zastaviť iných mocných démonov. Tento Devourer má však na rozdiel od svojich bratov mocnú vlastnosť, ktorá postupne predstavuje aj jeho slabinu. Dokáže pohltiť viacero duší, ktoré však démona ovplyvňujú a menia priebeh hry. Celkovo môžete v hre ovládnuť ešte ďalších 14 duší, ktorých osudy sú istým spôsobom poprepletané.

Štyri postavy v jednej a dva odlišné svety na preskúmanie sú nielen ozdobou, ale hernou mechanikou, ktorou sa Shadows snaží odlišiť od nálepky „Diablovina“. Hráč si v úvode hry vyberie jedného z troch padlých hrdinov, ktorého Devourer oživí a bude vás príbehom sprevádzať do konca hry. Či už si vyberiete Kaliga, ktorý je tradičný tank, čarodejníčku Eviu, alebo lukostrelca Jaskera, zvyšné dve postavy ostanú uzamknuté a na to, aby ste odhalili ich príbeh, budete musieť hru znova rozohrať. Ukazuje sa tu tak istý prvok znovuhrateľnosti, ktorý podtrhuje tiež skutočnosť, že Devourer sa počas hry mení a vaše rozhodnutia dokážu ovplyvniť priebeh a záver príbehu.

Devourer síce označuje pohltené duše ako bábky, no po čase tieto postavy začnú žiť vlastným životom, ktorý ovplyvňuje démonovu osobnosť. Okrem toho, že sa

postavy navzájom rozprávajú a dotahujú, ich činy sa odzrkadľujú aj na démonovi, ktorého tak môžete naviesť na záchranu sveta, alebo na jeho ultimátne zničenie. V hre funguje akýsi systém karmy a Devourer sa od ostatných postáv môže naučiť lakomosti, bezcitnosti, ale aj dobročinnosti. Je to dôsledok vašich rozhodnutí počas questov, na ktoré však hra neupozorňuje spôsobom, kedy by vás varovala, čo je dobré a čo zlé. Pri rozhodovaní budete musieť použiť vlastný morálny kompas.

Vašu partiu štyroch aktívnych postáv si budete vyberať aj podľa ich schopností, ktoré prislúchajú trom tradičným triedam: bojovník, lovec a mág. Každá postava má tri aktívne schopnosti, ktorým sú pridelené klávesové skratky. Ich sila spočíva najmä v kombináciách, ktoré zahŕňajú ochromenie nepriateľa, posilnenie schopností a devastačné zranenia. Čaro hry spočíva práve v prepínaní postáv, kedy dokážete plynule zmeniť taktiku nablízko za rany z bezpečnej vzdialenosti. Ďalším elementom je Devourer, ktorý sa pohybuje v odlišnom svete s inými nepriateľmi. Jeho svet môže predstavovať nielen dočasný úkryt na regeneráciu ranených postáv, ale aj ako taktický krok, ako sa s postavou presunúť za nepriateľa a prekvapit ho z iného uhla, zasiahnuť plošným útokom a v konečnom dôsledku zvíťaziť.



Svet duší nie je len tichým útočiskom. Aj Devourera čakajú rôzni démoni, ktorých je potrebné sa zbaviť a v niektorých prípadoch sú nepriatelia v tomto svete nedotknuteľní, alebo sa v ňom dokonca rapídne rýchlo regenerujú. Súbojom v smrteľnom svete sa tak nevyhnete, iba budete musieť viac taktizovať. Hra tak môže byť pre niektorých hráčov náročnejšia, ako by očakávali a zbesilé klikanie vás ďaleko nedostane. Nakoľko máte postavy až štyri, rýchlo strácajú zdravie a hra vás núti medzi nimi prepínať. Systém liečenia je podobný ako vo Vikingoch, kedy máte k dispozícii kúzlo s obmedzeným počtom liečení, ktoré sa dobíjajú z padlých duší alebo u obchodníka za peniaze.

Vývojári vypočuli kritiku a zmenili aj ďalšie aspekty hry. Vytratilo sa craftovanie predmetov a ostalo len jednoduché očarovanie výzbroje, ktoré na rozdiel od Vikingov môžete vykonať kedykoľvek a kdekoľvek. Následkom nešťastného rozhodnutia vydavateľa boli niektoré questy v predchádzajúcej hre pre hráčov zablokované, no v Awakening dostanete hru kompletnú so všetkými úlohami, o ktoré boli majitelia digitálnych kópií ukrátení. Čakajú vás tak zaujímavé hádanky, ktoré možno prekvapia náročnosťou na pamäť a rýchle reflexy. V mnohých prípadoch je kľúčové práve prepínanie do sveta duší, v ktorom sa otvárajú nové chodby a možnosti.

Vďaka grafickému posunu sú oba svety ešte krajšie ako predtým. Tvorcovia sa pohrali nielen s dizajnom levelov, ale aj s celkovou vizuálnou prezentáciou prostredia, ktoré nie je generické a hrá rôznymi farbami a detailmi. Dizajn prostredia tak môže pokojne konkurovať aj AAA titulom ako je Diablo. Rovnako si autori potrpeli aj na orchestrálne skladby v soundtracku a excelentný dabing, v ktorom žiaria aj také mená ako Tom Baker, ktorého mnohí poznajú ako štvrtého Doctora Who. Môžeme sa tak tešiť na rozuzlenie príbehu v druhej časti hry, ktoré budú sprevádzať silné výkony hercov.

Shadows: Awakening sa ukazuje ako RPG, ktorú Games Farm pôvodne zamýšľali. Namiesto rozšírenia sa rozhodli pre cestu remaku, ktorý sa učí z predchádzajúcich chýb a po nešťastných minulých udalostiach nechce hráčov sklamať. Aj keď vizuálne hra vyzerá skvele a niektoré chyby sa vytratili, autori sa budú musieť ešte popasovať so súbojmi, ktoré môžu byť pre svojské mechaniky pre niektorých hráčov frustrujúce. Rovnako očakávame, že rozuzlenie príbehu v druhej, doteraz nikdy nevydanej časti, dodá hre epickosť, ktorá prvej časti mierne chýbala. A ak vás po tomto všetkom stále trápí len tá slovenčina, budete si na ňu musieť zrejme ešte chvíľu počkať. Hra samotná však vychádza už 31. augusta.





PREDSTAVENIE

■ DOOM ETERNAL

SPÄŤ DO PEKLA A ĎALŠÍCH DIMENZIÍ

- . XBOX ONE, PS4, PC
- . ID SOFTWARE
- . AKČNÁ

K

aktuálnemu predstaveniu Doom Eternal tu máme teraz aj obrázky, gameplay trailer a aj informácie. Príbehom bude hra pokračovať po predchádzajúcej Doom hre, kde sa teraz dostaneme do nových lokalít, hra ponúkne nové zbrane, hudbu od Micka Gordona a idTech 7 engine. Ten vraj prinesie prostredia k životu vo vysokých detailoch. Dokáže totiž zobrazit' na 10-krát viac polygónov ako jeho predchodca.

Funkcie

Slayer 2.0

Sily hlavnej postavy sa zlepšia, bude mať nové brnenie, nový arzenál zbraní a aj vybavenie. Napríklad kanón na pleci s plameňometom, vysúvateľnú čepeľ a novú možnosť úskokov. Pribudnú aj nové doplnky na známe zbrane ako Meat Hook na Super Shotgun.

Zabíjajte viac

Zabíjajte viac démonov ako predtým, každý s ich vlastnými útokmi a možnosťami. Vráti sa Pain Elemental, Archvile, Arachnotron, pribudne však aj paleta nových nepriateľov ako Doom Hunter alebo Marauders. K tomu nový systém "deštrukčných démonov" vám ponúkne oveľa lepší pocit z každého zásahu.

Nová invázia

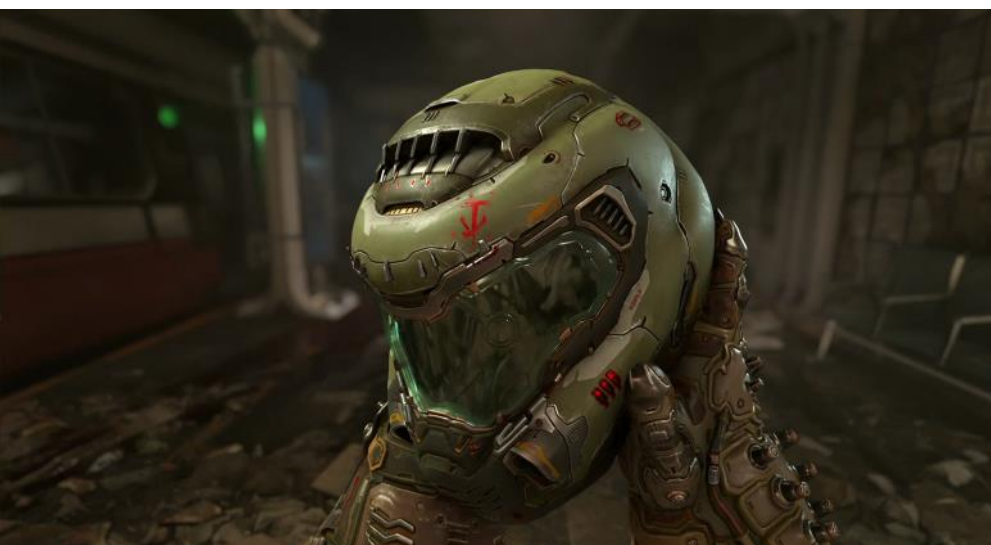
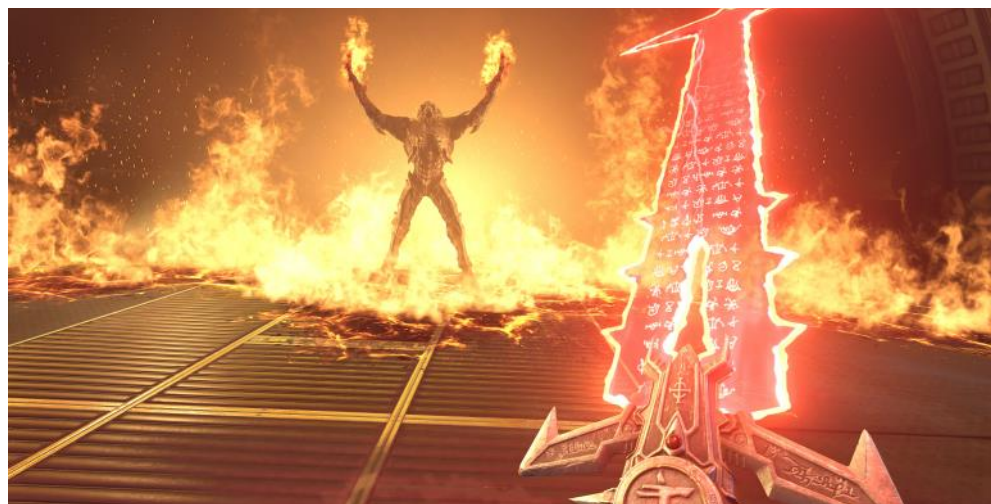
Tentoraz sa budú môcť do vašej kampane dostať aj iní hráči ako démoni a vytvorit' vám dramatické a nepredvídateľné situácie. Vstupovať do hry budú môcť hráči sami, alebo aj kooperačne s priateľmi a doslova vás loviť.

Teraz už mimo Marsu

Tentoraz sa dostaneme do epických, nikdy nevidených svetov. Uvidíme mrakodrapy z Hell on Earth, bude bojovať proti invázii na Phobose a objavíme staré tajomstvá Doom Univerza.

Autori k tomu potvrdili, že SnapMap editor sa nevrátil, ale po vydaní príde príbehový DLC obsah.

Hra zatiaľ nemá dátum vydania, ale už vieme, že hra vyjde na PC, Xbox One, PS4 a aj Switch.





RECENZIE



NINTENDO
SWITCH.

KEDYKOL'VEK, KDEKOL'VEK,
S KÝMKOL'VEK

SQUARE ENIX. Nintendo

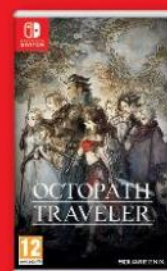


OCTOPATH TRAVELER™

12
www.pegi.info

Bezplatné demo na **Nintendo eShop**

OSEM HRDINOV, OSEM PRÍBEHOV, JEDNO DOBRODRUŽSTVO!



13. JÚLA



Unikátna HD-2D grafika



Zbörí vaše predstavy
o fahových súbojoch!



Predávané samostatne



www.nintendo.sk



RECENZIA

■ OCTOPATH TRAVELER

NETRADIČNÁ RETRO RPG

- . SWITCH
- . SQUARE ENIX
- . RPG

**N**

intendo a Square Enix majú nový ambiciózny projekt dýchajúci nostalgiou. Už do názvu prepašovali jeho hlavnú devízu:

táto JRPG nemá iba jedného protagonistu, ale rovno ôsmich a vašou prvou úlohou bude prehrabávať sa v profiloch postáv, za ktoré môžete odštartovať svoju odyseu. Na výber sú veľmi variabilné osobnosti a s nimi sú späté aj zaujímavé povolania – od váženého profesora, cez klasického bojovníka, až po obchodníčku či sirotu, ktorá trávi dni v kostole. Keď si pozeráte jednotlivé profily, objavíte vždy malý náčrt deja, ktorý vás čaká. Obchodníčka sa chce vydať do sveta, kde nájde lepší tovar. Lovkyňa odchádza z rodnej dediny, aby našla majstra. Klerička sa odhodlá namiesto nevlastnej sestry absolvovať symbolickú púť a pod. Pri výbere postáv môžete postupovať dvojakým spôsobom: buď sa rozhodujete podľa ich povolania, alebo zvolíte cestu príbehu.

Obvykle by som bral bojovníka, no Olberic nemá príliš zaujímavú story, takže napokon volím Ophiliu – neimponuje mi ani tak pôvod siroty ako štartovacia pozícia (Frostlands by mohli dodať atmosférickú grafiku), chuť vydať sa na záhadnú púť a najmä to, že sa už v prológu spomína tragický zvrät, čo by odpálil silnú líniu. Viac ako klasickú pomstu či honbu za chechtákmi. No úprimne – je umenie vybrať si IBA jednu postavu, rysujú sa aj netradičné dilemy (druhou voľbou by bol učiteľ; i liečiteľ má

dobry námet, no príliš altruistickú povahu), ktoré odkazujú na bohatú históriu sveta. A z niekoľkých odsekov textu máte pocit, že scenáristi prepracovali štartovacie body – o to viac vás bude zaujímať, ako sa im podarí zložiť putovanie ôsmich odlišných hrdinov dohromady.

Systém funguje tak, že si vyberiete prvú postavu, absolvujete s ňou prvú kapitolu. Prvých 15 minút je poriadne natáňovaných, súčasne sú dialógy nahovorené, držia vás v pozore. Spoznáte prvé postavy, máte absolvovať prvú úlohu a spoznať domáce prostredie. Po ukončení hrdinka odíde do sveta. Dostanete sa na svetovú mapu, kde uvidíte, že vaša postava má už pripravenú aj ďalšiu kapitolu, no na opačnom konci sveta a s poriadne navýšeným levelom – ste sotva na sedmičke a tam sa pýta lvl.23. Vtedy zistíte, že sa treba posilniť a na mape vidno ďalšie mestečka, signalizujú štartovacie pozície iných hrdinov. Nemôžete na nich preskočiť okamžite a mať paralelne rozohrané príbehy, ale môžete využiť šancu na získanie potrebných skúseností, putovať naprieč regiónmi, doraziť do iného mestečka a tam sa dá vybrať aj druhá postava. Dôležitý fakt: vaša primárna postava je srdcom putovania a ostáva v skupine, zatiaľ čo ostatné si možno meniť. Preto je prvotný výber kľúčový a všade sa objavili návody, koho si vybrať, za koho sa hrá ľahšie alebo poradie postáv pre typy hráčov.





Návšteva druhého mestečka funguje tak, že ho najprv sami presnoríte a ak narazíte na iného hrdinu, môžete sa s ním dať do reči. Ak chcete, vypočujete si jeho celý príbeh, čo znamená odohrať celú prvú kapitolu za niekoho iného. Sčasti to zdrží, intro každej postavy má pomalý rozbeh, slúži na rozohranie malých drám vo väčšom svete. Musíte si vyhradiť aspoň polhodinku na odklikávanie dialógov a celú hodinu na kapitolu vrátane bludiska či ciest s bojovými pasážami. Je to výborný systém, ako spoznať nového hrdinu a popritom mať k dispozícii silu naverbovaných. Vaša skupina začne prirodzene rásť a v prvých 20 hodinách možno spoznať všetkých, no za cenu roztrieštenej pozornosti. Každá postava má nielen iné povolanie, ale aj kopu svojich známych; tým pádom sa snažite držať v pamäti viac mien.

Celková narácia deja je pomerne košatá, no niektorí hráči môžu reptáť, že na úkor epického výsledku. Tým, že sa autori maximálne sústredia na rozpracovanie každej

postavy, jej začiatku i putovania, tak prideme sčasti o veľké momenty z iných RPG. No fragmentovaný prístup vám dá maximálnu voľnosť a nie ste nútení sledovať vopred dané poradie, sami si vyberiete, za koho chcete čo najskôr skončiť putovanie (ak vám to level povolí) a za koho neskôr. Postavy v deji sú rozmanité a autori sa ich snažia odlíšiť nielen charakterom a povolaním, ale aj miestom pôvodu alebo vravou. Nárečie pretavené do anglických tituliek nahráva divokým typom či pirátom, ktorí omieľajú angličtinu všelijako, prehltajú slabiky či využívajú žargón aj kopu slangu. Vzdelané postavy majú pekné titulky a spisovný prejav. Vrcholom je lovkyňa H'aanit, ktorá používa stredovekú shakespearovskú angličtinu, ktorá vás preverí poriadne – osobne ju beriem ako sofistikovaný vtip, no niektorí hráči budú rozladení a nebudú všetko rozumieť. Je to fajn porovnanie, najmä pri hltaní prvých kapitol deja vás toto odlíšenie celkom poteší.

Každá postava pochádza z inej časti – niekto z hôr a lesov, iný zo zasnežených plání, prípadne mesta, ostatní skôr z pobrežia či prímorských destinácií. Geografia, farebné ladenie i hudba sa snažia navodiť vždy iný pocit. Autori sa ich snažia natoľko odlišiť, aby ste vedeli, kadiaľ putujete. A každá postava dostala aj špecifickú vlastnosť do sveta či do boja – klerička Ophilia môže brať spoločníka a vyvolať ho v akcii. Učiteľ Cyrus študuje motivácie NPC a občas z nich vytiahne info, kde sa nachádza skrytý poklad. Obchodníčka Tressa získa lepšie zľavy v obchode. Niektoré postavy využijú schopnosti mimo bojov, iné počas nich, lebo obohatia vaše rady. A ku každej NPC môžete prísť rôznym spôsobom.

Svetová mapa je veľmi nápomocná: už od začiatku ukazuje, kde čaká ktorá postava, respektíve do akých miest vás zavedú ďalšie kapitoly. Putovať budete križom cez mapu, čo môžete využiť na tréning. Kým sa predierate po cestičkách a rázcestiach, ubehne veľa času a systém náhodných súbojov vás často prepadne. Na križovatkách si možno uložiť pozíciu alebo nakúpiť u obchodníka, potom idete na ďalšie potulky. Prechody nebývajú dlhé, za 10 minút sa z jednej križovatky dostanete na druhú plus ďalší čas si treba vyhradiť na súboje. Prekúťavate odbočky, snažíte sa identifikovať cestu k truhliciam skrývajúcim peniažky, malé poklady a občas aj kúsok do výbavy. Dizajn máp nie je dychberúci, a po pár hodinách sa naučíte jeho nuansy, no predsa je vždy pasia objaviť ďalší traverz. Po ceste nájdete aj bludiská či náročné úseky – mapa vám ukáže level nebezpečenstva, podľa neho sa viete zariadiť a zistíte, či na to máte, alebo si radšej miesto

zapamätáte a navštívite neskôr. Neraz sa mi potvrdilo, že postavy na desiatom leveli sa neoplatí pustiť do jaskyne s levelom 30 či 45, rozdiel medzi silou nepriateľov a vami je priepastný.

Každopádne má svetová mapa väčšie využitie ako minimapa, ktorá vám ukáže skôr nasledujúce body, občas bliká na zeleno (značí príbehový bod), občas na oranžovo (vedľajšia úloha), detailný pohľad na svet či zobrazenie ciest od nej nečakajte. Old-school systém ráta s vašou pamäťou – s tým, že si rovnako ako pred 20 rokmi budete pamätať, kde čo bolo, kade vedie cesta. Platí to najmä na cestičkách, mestá si ešte dokážete zafixovať alebo len beháte medzi krčmou, obchodníkmi a obydliami.

Samozrejme, gro hrateľnosti núka Octopath Traveler pri súbojovom systéme, ktorý servíruje famózne možnosti postáv a kombinácie. Každá postava má povolanie, využíva fyzické údery rozličných zbraní (meče, kopije, sekery, bakule, luky), trošku mágie (elementárna, liečivá, ofenzívna) aj iné schopnosti. Vytvoriť si partiu štyroch (z ôsmich či viacerých možností) je prvých 10 hodín ľahké, ale keď sa počet možnosti zvýši, príde väčšia výzva. Určite chcete bojovníka, mága, liečiteľa a niekoho k nim. Ťahové súboje majú jasné pravidlá: čakáte na možnosť útočiť/brániť/kúzliť/použiť predmet, no autori zároveň uvádzajú dva kľúčové elementy: Break a Boost. Break je číslo pri každom nepriateľovi: kým sa vám ho nepodari vynulovať, je nepriateľ voči vám odolný a fungujú naň iba údery či mágia zobrazená v pár ikonkách pod ním. Niekto je ľahko zraniteľný mečom, lukom, ohňom a svetlou mágiou. Iný odolá sekere a ľadu.





Vašou úlohou je útočiť sofistikovane: používať údery, ktoré zrania oponenta, prelomia jeho obranu a potom v omráčenom stave môžete do neho útočiť podľa ľubovôle, už budú účinné aj ostatné zbrane. Spočiatku sú pri nepriateľoch uvedené iba otázniky, počas prvých súbojov zisťujete, koho čo zraní. No neskôr už idete na istotu. Lenže pozor, v omráčenom stave oponent nevydrží dlho a po čase sa jeho štít či defenzíva vráti na pôvodnú hodnotu a musíte ho prelomiť znova.

Nielen pre taký prípad príde druhá technika – Boost. Cítiť pri nej vplyv autorov minulej hry Bravelly Default a funguje jednoducho. Ak útočíte či bránite štandardne, za každý ťah sa pripočíta Boost bod. Môžete ich mať až päť – a keď ich v jednom ťahu zrazu spájate, silnie vám úder i mágia. Za jeden bod už máte kúzlo druhého levelu, za tri ste už na maxime. Takto dokážete šetriť body na dôležitý moment boja, kedy sekáte a spôsobíte najväčšiu škodu, alebo máte najsilnejšie kúzla. Pritom spotreba SP (skill points) je rovnaká – je rozdiel, či sa za 8 bodov liečite o 130 HP alebo až o 500 v jednom ťahu.

Ešte viac možností dodajú príslušné schopnosti postáv. Moja Ophilia dokáže v meste presvedčiť muža, aby s ňou išiel do boja a potom ho môže deväť ráz vyvolať v krušnej chvíli. Alebo lovkyňa H'aanit má schopnosť povolať do boja beštii Linde, chytať nepriateľov z teréne

a použiť ich v ďalšom súboji. Má to obrovskú výhodu, že len so štyrmi postavami, ktoré nemôžu mať všetky kombinácie zbraní, si viete povolať ďalšie – ak si pochyťate silné mravce či operencov strieľajúcich z luku do všetkých v jednom, je to výhoda k dobru. Tressa rada kradne prachy a Cyrus identifikuje vlastnosti či HP nepriateľa – áno, v tomto je Octopath Traveler dosť old-school, keď HP iných neukazuje, iba farbu/stupeň poškodenia. Možno mávnete rukou, že pri krátkych súbojoch nie je absencia HP problém, no pri bossoch sa to info náramne hodí, keď potrebujete zistiť, koľko ešte treba búšiť do nepriateľa a či už je koniec blízko. Váš odhad je neraz mylný – osobne sa mi stalo, že po 10 minútach súboja mal súper stále 60% HP a súboj sa natiahol na dobrých 25 minút takmer v úvode hry! Už som si myslel, že som prišiel do lokality skôr – ale nie, súper s viac ako 6000 HP dal postavám na úrovni 400 HP veru zabrat'. Bossovia sú nároční a vôbec, pozorne sledujte levely nebezpečenstva, trénujte, kde sa dá – tento prístup sa rozhodne oplatí.

Hodnotiť grafiku i hudbu Octopath Traveler nie je ľahké, nakoľko tu vyskakuje menší rozdiel oproti očakávaniam. Switch využíva možnosti hardvéru, no autori si zvolili inú cestu – žiadna príliš detailná grafika či enormné rozlíšenie, ale estetická i grafická pocta 90. rokom.

Sprity všade navôkol, nie príliš veľké možnosti zobrazenia postáv, ani sveta – skôr účelová grafika, kde je prísne HD-2D aplikované, aby ste sa cítili ako v retro hre, no ste na novom hardvéri. Samozrejme, soundtrack je vynikajúci, hlasy v japončine sú náramne atmosférické, titulky majú vynikajúci preklad a ich rozlíšenie je silné. Nemá význam brániť sa postupu, ktorý autori zvolili – treba skôr oceniť, že išli po účelovom riešení.

Octopath Traveler nie je ľahký kúsok na posúdenie, lebo aj viacerí JRPG fanúšikovia dostanú odlišnú výzvu. Nielen pri výbere postavy, ale celkovom putovaní, skladaní si deja a vnímaní postáv. Mnohí môžu vytknúť, že Octopath Traveler si berie kopu existujúcich trópov a zavedených scenárov a rozbieja ich na malé púte, ibaže je ich osem a nejako ich zlepí dokopy. No svet a možnosti ôsmich hrdinov sú výborne spracované a samotný nápad je realizovaný veľmi dobre. Ak vás sprvoti máta rozbitý systém na kapitoly a desiatky vedľajších postáv, dajte tomu čas. Odporúčam aj kúskovať hranie na hodinku či dve, nedávať dlhočizné maratóny, kedy sa vaša pozornosť otupí. Je to ako hrať osem minihier dokopy a pritom v jednom celku i celistvom svete. A keď už nič iné, súbojový systém vás na desiatky hodín určite zaujme. Iný prístup, iný systém a silná exkluzívna Switch hra na celé leto. Pre pár znalcov: duch starých dielov Final Fantasy tu nenápadne presvitá ako pred 20-25 rokmi...



HODNOTENIE

9.0

■ MICHAL KOREC

**“INÝ PRÍSTUP, INÝ SYSTÉM A
SILNÁ EXKLUZÍVNA SWITCH HRA
NA CELÉ LETO. ”**

- + osem odlišných postáv i povolání
- + množstvo rozličných regiónov
- + výborná lokalizácia s inými štýlmi jazyka
- + rozmanité, no stále pútavé príbehy
- + fantastický súbojový systém
- + lahodný soundtrack
- + estetická grafika

- rozbité putovanie môže niektorým prekážať
- občas neprehľadná grafika



RECENZIA

■ SONIC MANIA PLUS

SONIC SA VRÁTIL VO SVOJEJ RETRO PODOBE

- PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH
- BUGBEAR
- RACING



Škoda, že sa nám Sonic Mania nedostala do rúk pred rokom, keď hra pôvodne vyšla. Malý modrý maskot totiž vtedy oslavoval veľké výročie a Sega to oslavovala vo veľkom – oznámila film a priniesla hneď dvojicu hier. Jednou z nich bolo veľké pokračovanie Sonic Forces, druhou bol menší retro lúboštný list práve v podobe Sonic Manie. Tento duel dopadol pravdepodobne presne naopak, ako v Sege očakávali. Sonic Forces bol predajný prepadáak a aj kvalitatívne na tom bola hra dosť zle. Zatiaľ čo Sonic Mania uspela komerčne aj u kritikov. Ale lepšie neskoro ako nikdy a teraz sa aspoň môžeme pozrieť na vylepšenú a rozšírenú edíciu Sonic Mania Plus.

Najskôr ale niečo o hre samotnej. Naozaj totiž vznikla práve kvôli oslavám narodenín modrého maskota a vlastne by sa dalo povedať, že je to fanúšikovský projekt. Na hre nepracoval priamo Sonic Team, ale vývojár Christian Whitehead, ktorému pomohli tiež PagodaWest Games. Mali za sebou úspešné fanúšikovské projekty, ktoré rezonovali v komunite a to práve tou správnou retro hrateľnosťou, čo je vec, ktorú chcela Sega dosiahnuť aj tu. Autori nechceli remake ani remaster, chceli novú hru, ktorá zoberie známe prostredia a úrovne a pretvorí a zremixuje ich moderným spôsobom. Chceli hru, ktorá bude silným retro zážitkom a zároveň aj niečím sviežim. A to sa podarilo.

To všetko chceli doplniť aj zodpovedajúcim audiovizuálnym spracovaním, ktoré sa snaží čo najviac kopírovať zážitok, ktorý prinášali pôvodného hry z éry 16-bitov. Sonic Mania naozaj vyzerá ako hra, ktorá mohla vyjsť na Sega Mega Drive a artovo zodpovedá svojim predchodcom, takže ak máte radi pôvodné Sonic hry, toto bude niečo pre vás. A nielen graficky, ale aj zvukovo zodpovedá tomu, čo ste hrali na začiatku 90. rokov, takže zhruba viete, čo vás čaká. Jednoduché efekty, ale zato dynamická hudba, ktorá presne sedí k rýchlej hrateľnosti, kedy ani len nestíhate vnímať prostredie okolo modrého turbo-ježka. Na toto je ale naviazaný aj jeden z problémov. Je vidno, že sa autori snažili do hry napchať čo najviac nostalgie, či už po hernej stránke, alebo aj tej vizuálnej. Do toho dali aj nejaké svoje nápady a občas sa toho na obrazovke deje možno až príliš veľa a výsledkom je to, že hráč stráca prehľad. Hra využíva niekoľko úrovní prostredia, takže máte niečo v popredí, ďalšie vrstvy na pozadí, do toho nepriatelia, rôzne tlačidlá a pružiny pre skoky a ďalšie prvky a naozaj občas neviete, kde ste a čo robíte. Nie je to veľký neduh, skôr kozmetická chyba, ktorá hrateľnosť priamo nekazí a možno to k hre aj istým spôsobom patrí, ale niekedy je menej podľa mňa viac.

Je to klasický Sonic, takže so sebou prináša klasickú zápletku, o ktorú sa nepostaral nik iný ako Dr. Eggman. Svetom totiž prešla podivná dimenzionálna energia, ktorú zachytili ako Sonic s Tailsom, tak aj Eggman.





Dvojica hrdinov ju chce preskúmať, zlý doktor ju chce ako zdroj nezastaviteľnej energie, ktorú môže využiť na svoje výtvy. Jednoducho tá sonicovská klasika, ktorá tam je len ako okrasa navôkol, no ak príbeh naozaj sledujete, zistíte aj prepojenia na Sonic Forces. Dôležité je, že príbeh so sebou do hry prináša viac a aj menej známych bossov, kde okrem rôznych mechanických výtvorov nechýba Metal Sonic, pričom skutočný koniec vám predstaví aj úplne nových bossov, ktorí sa však pekne hodia do schémy série.

Hra ponúka hneď niekoľko režimov, pričom tým hlavným je príbehový Mania režim, s ktorým dokážete stráviť naozaj pekných 5-6 hodín, čo na takúto hru nie je vôbec zlé, ba práve naopak. Navyše sú tu aj ďalšie režimy, s ktorými dokážete stráviť ďalších pár hodín. Klasickou je Time Trial, ak by ste chceli ďalšiu úroveň výzvy, kde na vás tlačí aj čas. Plus verzia ponúka rozšírený kompetitívny režim pre 4 hráčov, kedy s tromi protihráčom súperíte o to, kto sa ako prvý dostane do cieľa. Novinkou je Encore režim, ktorý pridáva výrazne na znovuhrateľnosti.

Mania režim sa skladá z 12 základných zón, pričom každá zóna ponúka dva akty a každý z nich predstavuje úplne unikátny svet. Tieto svety len dokazujú, že fantázia, um a cit pre detail autorom rozhodne nechýbali, nakoľko aj keď sú tu a tam možno neprehľadné, ako som spomínal, rozhodne majú všetky svojský štýl a vždy niečím dokážu zaujať. Až sa budete čudovať, že autori vedeli stále prísť s niečím novým vizuálne a aj z pohľadu herných mechanizmov. Každý akt má okrem vlastného prostredia aj vlastných nepriateľov a nakoniec vlastného bossa. Ukladá sa vždy len na začiatku zóny, takže ak napríklad pridete o všetky životy v súboji s bossom na konci druhého aktu, idete od úplného začiatku zóny odznova. Týchto 12 zón dopĺňa jedna záverečná.

Budete utekať, skákať, rozbíjať a boostovať, až sa vám z toho zatočí hlava, lebo sa na obrazovke naozaj neustále niečo deje a prirodzená hrateľnosť pre Sonica je vo veľmi vysokých rýchlostiach. A to vlastne aj bez ohľadu na postavu, keďže na výber ich je hneď niekoľko. Okrem Sonica je tu aj Tails a Knuckles z pôvodnej hry. V Plus verzii pribúdajú Mighty (defenzívna a silná postava) a Ray (umožňuje plachtiť). Úrovne sú naozaj rozsiahle a neustále ponúkajú niekoľko možností postupu a aj backtrackingu, ak by ste chceli mať vždy vyzbierané všetko. Na to tu slúžia aj špeciálne úrovne, kde sa snažíte vyzbierať 7 drahokamov chaosu a nechýbajú ani viac ako tri desiatky bonusových úrovní. Oba tieto typy sú v 3D štýle, respektíve v štýle, ktorý poznáte zo Sonic the Hedgehog CD.

Encore režim síce opäť prináša zóny, ktoré ste už prešli v základnej hre, ale dejovo sa odohráva po Mania režime a dokonca nadväzuje na Forces. Nehráte však tak isto. Zóny si prešli niekoľkými výraznými zmenami, či už je to zmena farieb, alebo aj rozdielne rozmiestnenie niektorých oblastí a iných prvkov. Taktiež sa zmenili pravidlá hry a hráte za jednu z dvoch nových postáv, ktoré dopĺňa Sonic ako AI partner a aby ste si sprístupnili ďalšie postavy, musíte ich nájsť v leveloch v podobe monitorov. Prepracované sú aj súboje s bossmi a nájdete tu aj nejaké bonusy navyše. Celkovo tento režim ponúka dostatok exkluzívnych prvkov a výrazné zmeny, takže sa aj vďaka nemu k hre vrátite veľmi radi a dostanete trošku iný zážitok na ďalšie hodiny. Rovnako ako základná hra, aj Plus verzia ponúka aj službu fanúšikom prostredníctvom pridanej hodnoty. Možno je trošku škoda, že sa tvorcovia pri príležitosti výročia nerozhodli pridať aj nejaké koncepty, ale určite poteší prehrávač skladieb z hry, ktorý je doplnený aj dvomi bonusovými minihrami.

Prvá z nich ponúkne náhodne vygenerované bonusové kolo, druhá je zas variáciou na Puyo Puyo, volá sa Mean Bean a môžete ju hrať aj vo dvojici. Keďže je ale Sonic Mania hrou zo starej školy, najskôr si tieto bonusy musíte zaslúžiť zbieraním medailónov v hlavnej hre. Nechýbajú skryté cheaty a ďalšie veci pre tých, ktorí sa chcú v hre trochu viac pohrabať.

Na rozdiel od Sonic Forces je Sonic Mania prípadom, kde sa naozaj veľa vecí podarilo. Hra vyzerá a znie dobre, pričom verne imituje svojich najslávnejších predchodcov. Čo je ale najdôležitejšie, ešte lepšie sa hrá. Ponúka naozaj chytľavú hrateľnosť, ktorá navyše vydrží pekných pár poobedí. Zaspomínate si, zabavíte sa a vlastne si istým spôsobom v zhustenej podobe vyskúšate to najlepšie, čo kedy Sonic značka ponúkla, no nechýbajú ani svieže nápady. Sonic Mania Plus v samotnej hrateľnosti nič nemení, len pridáva ďalší obsah navyše a prináša možnosť pre tých, ktorí si hru chceli vystaviť doma na poličke. Mohlo toho byť trochu viac, ale stále sa hra oplatí ako samostatný titul a aj ako upgrade.



HODNOTENIE

8.5

■ MATÚŠ ŠTRBA

**“PONÚKA NAOZAJ
CHYTĽAVÚ HRATEĽNOSŤ,
KTORÁ NAVYŠE VYDRŽÍ
PEKNÝCH PÁR POOBEDÍ. ”**

+ chytľavá rýchla hrateľnosť
+ Encore pridáva ďalšie postavy a ďalšie hodiny hrania
+ perfektný pixelart a príjemná hudba
+ rôznorodosť a pestrosť herných svetov
+ slušná pridaná hodnota

- premárnená príležitosť priniest nové levely
- občas neprehľadné dianie na obrazovke
- checkpointy mohli byť na začiatku každého aktu



RECENZIA

■ BANNER SAGA 3

ZAVRŠENIE RPG TRILÓGIE

. PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH

. STOIC GAMES

. RPG



Z

avšenie RPG trilógie z dielne Stoic je konečne tu. Naši obľúbení hrdinovia nám konečne prezradia, ako dopadli v severskej ságe a či zachránili svet. Stratené Slnko sa predsa musí nejako nájsť. Koniec koncov, je to najmä na nás hráčov.

Príjemná a romantická atmosféra mizne v útrobách, nádej na záchranu je mizivá. Pri mnohých momentoch nám zamrzá krv v žilách. Jedna karavána doputovala do hlavného mesta Arberrang, ktoré treba ochrániť pred prichádzajúcou temnotou. Druhá skupina, ktorú ovládáte, je vedená mystickou Juno. Vnútra sa priamo do útrob Zeme, aby temnotu porazila v zárodku. Neprezradím priveľa, keď spomeniem, že za zmiznuté Slnko a démonickú masu nepriateľov môže obrovský mystický had.

Ako som už naznačil, ide do tuhého. Prejavuje sa to všeobecným stresom medzi postavami a zvýšenou náročnosťou v súbojoch. Prvá skupina, ktorá sa ocitá v meste, stále rieši medziludské vzťahy a politiku - koho dosadiť do vedenia mesta, rôzne drobné hádky a situácie z bežného života. Treba pripomenúť, že ľudia spolupracujú s rohatými Varlami a kentaarmi len z nutnosti. Dôležitejšie je poraziť nepriateľa, ktorým sa čoraz zreteľnejšie stáva temnota. Tá požiera živých a robí z nich svojich bojovníkov.

Oveľa príjemnejšie boli dialógy a zameranie na menej početnú skupinu, ktorá sa vydala do útrob Zeme. Tu sa už riešia skutočne dôležité problémy a situácie. Veľakrát som zatiahol družinu do konfliktov a do dopredu prehraného súboja len tým, že som chcel ukojiť moju zvedavosť. Čo sa stane, ak zazvoním na tento zvonec? Stal sa z toho úplne zbytočný súboj, ktorý som nevedel zvládnuť a nasledovalo načítanie uloženej pozície. Na osude hrdinov a planéty mi v tejto ságe veľmi záležalo a snažil som sa hrať tak, aby neboli nespokojní.

Zavšenie trilógie sa nesie v podobnom duchu ako predošlé hry, opäť je dej prerozprávajú pomocou takmer statických obrázkov a veľkého množstva dialógov a rozhodnutí. Do toho máte možnosť spravovať hrdinov - vylepšovať ich, liečiť, dať im do rúk vybraný a ťažko získaný artefakt a podobne. Je dôležité viesť dialógy zodpovedne. Na každom rozhodnutí záleží. Najväčším potešením sú však ťahové súboje. Tých bude oveľa viac než v predošlých hrách, miestami som mal pocit, že sú na každom kroku. Niektorým sa dalo vyhnúť, iným nie. Ak prehráte v súboji, príbeh pokračuje, koniec hry sa nekoná. Je preto na vás, či sa rozhodnete načítať uloženú pozíciu, alebo budete pokračovať v danej situácii.



V súbojovom systéme pribudlo pár noviniek. Najviditeľnejšou je možnosť pokračovať po úspechu v súboji, alebo utiecť preč. Počas tejto voľby si môžete vymeniť bojovníkov a mať tak väčšiu šancu na víťazstvo. Treba rátať aj s možnosťou, že sa nečakane objaví tvrdší súper v podobe bossa, ktorý vie hrdinom pekne zakrútiť krkom. Ak je na vás hra príliš ťažká, viete počas hrania znížiť obtiažnosť. Platí to aj naopak. Oveľa viac sa tu pracuje z dynamickým prostredím a predmetmi. Môžete sa skryť za rozbitné prekážky, alebo nejakú použiť, aby zničila protivníka. Nebezpečnými sa stali ohne, ktoré sa počas súboja rozširovali k smerom našim hrdinom.

Pri putovaní do podzemia sa častejšie stretnete prípadmi, kedy je vhodné poraziť nepriateľov čo najrýchlejšie. Ak ich nestihnute zničiť včas, pridajú sa

ďalší a to už bude istá smrť. Kým v The Banner Saga 2 som súbojom vyčítal jednoduchosť, v tomto dieli mám iný názor. V podzemí máte možnosť použiť aj špeciálny „božský“ útok a to blesky, ktoré zoberú protivníkovi nejaký život. Ak sú umiestnení viacerí pri sebe, tak uberá aj tým. Nanešťastie však aj vám. Takže túto schopnosť treba používať uvažene.

Súbojový systém inak nedoznal zásadnejšie zmeny. Stále sa pohybuje po šachovnici so šiestimi hrdinami, ktorí reprezentujú všetky postavy. Pri jednotkách protivníkov je vhodné zamerať sa najmä na ich štíty a až potom na samotné životy. Vaši hrdinovia sa striedajú s nepriateľmi aj v oslabení - napríklad keď sú len dvaja a protivníkov šesť.



Grafické spracovanie je stále na tej istej úrovni. Prekvapenie z prvého dielu sa už nekoná a podobných hier pribúda čoraz viac. Ale stále to má štýl a niektoré animácie ma dokázali zaujať. Hudobný sprievod rozšíril svoje pole pôsobnosti a melódie sa mi čoraz viac dostávali pod kožu. Možno je dobré spomenúť, že sa objavili aj častejšie dabované časti. Azda preto, že ide o završenie trilógie a udialo sa toľko dôležitých príbehových zvrátov.

Završenie trilógie som si možno predstavoval trochu veľkolepejšie a stále som mal pocit, že si hrdinovia neuvedomujú hrozbu, ktorá na nich čaká. Na druhej strane hra pokračuje v príjemnej kontinuite, hoci prináša málo výrazných zmien. Ten, kto si zahrá všetky diely The Banner Saga naraz, bude mať určite komplexnejší zážitok. Najmä preto, že si pripomenie všetky udalosti a nebude mať zmätok v tom, čo sa udialo. Hra síce ponúka strohú rekapituláciu, ale to nestačí. Každopádne je to dôstojný záver severskej ságy.



HODNOTENIE

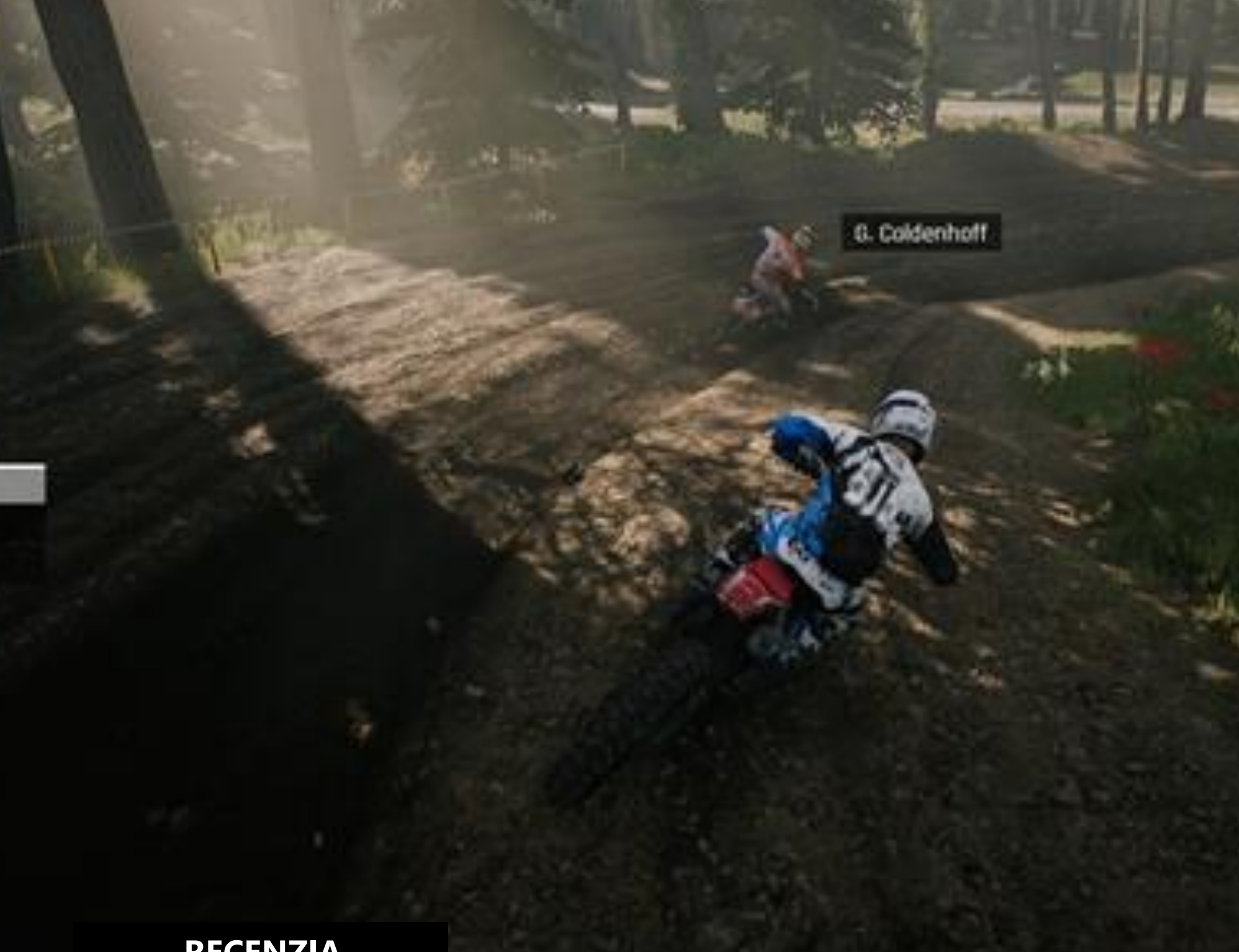
8.0

■ POSSOL

TEN, KTO SI ZAHRÁ VŠETKY
DIELY THE BANNER SAGA
NARAZ, BUDE MAŤ URČITE
KOMPLEXNEJŠÍ ZÁŽITOK

- + zaujímavejšie súboje
- + ide do tuhého
- + nápadití protivníci
- + hudobný sprievod
- + úžasná atmosféra

- niektoré nelogické dialógy
- nutnosť poznať predošlé diely
- málo zmien v hrateľnosti



RECENZIA

■ MXGP Pro

NÁVRAT NA MOTORKY

- . PC, XBOX ONE, PS4
- . MILESTONE
- . RACING

**N**

epochopte to zle. Hry od Milestone sú vo svojej podstate fajn. Ak ich zoženiete za pár drobných a pamäť vám slúži natoľko, že viete, či to už náhodou nemáte doma. Len za tento rok je MXGP Pro ich štvrtou hrou. A žiadna z nich (Gravel, Monster Energy Supercross, MotoGP 18, a to MXGP 3 a MotoGP 17 vyšli v novembri minulého roka) nepatrila medzi top hry mesiaca. No priemernú zábavu ponúkajú. Škoda len, že najnovšej MXGP Pro výrazne ubližuje prítomnosť predchodcov. Hoci je z týchto hier najlepšia.

Svet motokrosových motoriek možno nemá toľko fanúšikov ako futbal, ale svoje publikum si istotne nájde. Zablatené trate plné nevyspytateľných kopcov, zákrut a ostatných jazdcov tlačiacich sa na kľukatej trati, sú dostatočným lákadlom pre divákov. A hrať to je zábava, to áno. Avšak nie opakovane. Mnohé trate z oficiálneho šampionátu sú recyklované a takmer vôbec sa nezmenili. Oficiálne značky, jazdcov a všetko to okolo berieme ako príjemné plus. Ale nič, čo vás presvedčí ku kúpe. Práve pre ten fakt, že to tu už (nielen) raz bolo a nezmení to ani použitie Unreal enginu štvrtej generácie. Aspoňže sa ho talianski vývojári už naučili schopne používať.

Blato nevyzerá ako neforemná plastelína, modely motoriek sú prepracované spoločne s jazdcami a ich pohybmi. Dôležitým prvkom hry je deformácia prostredia, respektíve trate. Bahno sa po prejazde motorkou formuje a už po prvom prejdenom kole sa vytvárajú vyjazdené

kolaje, ktoré majú vplyv na vašu stopu. Nie raz sa stane, že spadnete pre nešikovnú snahu o zmenu smeru a v tej rýchlosti fyzika nepustí. Vracanie času je zo začiatku záchranná sieť, kým sa naučíte, ako správne jazdiť. I tak sa vyskytnú momenty, keď padáte, hoci máte odjazdených niekoľko šampionátov.

Fyzikálny model prešiel výraznejšími zmenami a možnosť nastaviť si extrémne podmienky určite privítajú mnohí nadšenci s otvorenou náručou. Neznamená to len fakt, že ak dáte plný kotol, v prvej zákrute spoznáte príchut' miestneho blata alebo, že vám motorečka neflekuje ako autíčko v Need for Speed. Práca s plynom a držanie adekvátnych otáčok je povinnosťou nielen pri prejazde zákrutami, ale aj počas skokov. Pri zatáčaní musíte brať do úvahy povrch a vzhľadom na jeho deformáciu vždy, pretože stačí chvíľa nepozornosti a viete, čo nasleduje. Pri skokoch je dôležité ovládať samotného jazdca a správne nakláňať i motocykel, čo zúročíte pri dopade.

Všetko to už poznáme z minulých dielov a jedinou zmenou je, že to môže byť ešte viac hard. Odjazdiť celé preteky si vyžiada nemalú porciu skúseností, hoci sa to tak na prvý pohľad vôbec nemusí javiť. Práve pre neustále meniacu sa trať a prítomnosť dvadsiatich jazdcov na pomerne malom priestore robí z hrania adrenalínovú záležitosť. V tom sme s každou hrou od Milestone zadobre. Dokonca aj dážď je konečne výraznejším masakrom a nielen po vizuálnej stránke. K dispozícii máte jeden event, šampionát, kariéru, prostredie na voľnú jazdu a tréning.



Motocykel si môžete vylepšovať, jazdca upravovať a multiplayer tu je taktiež, hoci hráčov je poskromne a videli sme ich jedine pri štarte. Tak čo nám teda prekáža a chýba?

Začneme zľahka. Trať samotná je fajn a viac sa nám páči outdoorové jazdenie ako to na štadiónoch, hoci nechýba ani to a je o štipku viac adrenalínovejšie. Ved' to poznáte z Monster Energy Supercross. Takže dobre, trate sú dobré, ale prostredie okolo - a tu ho jednoducho vnímate, je umelé, bez života a striedme. Reklamné bannery sú ako betónové stĺpy, niektoré výmole sú vytvorené bez deformačných zón a pri stretoch s ostatnými jazdcami si to vždy odnesiete vy. Divácka kulisa je skôr skromnejšia a prejavuje sa výhradne pokrikom či potleskom. Aj to skôr ako na nie príliš vydarenom koncerte miestnej kapely v kulturáku. Ale dobre, sústredíte sa na jazdu, čert to ber. Umelá inteligencia ostatných jazdcov nie je ani taká agresívna. Ona vás skrátka vôbec neberie do úvahy a ide si svoje. Taktiež sa ostatní medzi sebou len predbiehajú a akoby podpísali dohodu o neútočení. Málokedy ich vidíte spadnúť alebo bojovať o miesto viac agresívnejšie. Preteky androidov, kde na chyby nie je miesto a jazdí sa tak, aby ste niekomu nezničili účes. Oproti Monster Energy Supercross tak MXGP Pro výrazne stáca atmosféru. Ten pocit, keď sa naozaj niečo deje a vy si vychutnávate každú sekundu. Jednoducho to tu chýba, hoci práve túto vlastnosť sme od hry nutne potrebovali. Prečo? Aby nezačala po pár pretekoch nudiť.

A hra nudiť začala. V tom je ten zásadný problém. Už to tu bolo, a to hneď niekoľkokrát. Ťažko sa prehovárať do ďalších pretekov (teda ak nie ste fanúšikmi tohto motošportu), ak chýbajú zaujímavé momenty a vlastne ste si to už odjazdili nedávno. Odporučiť predchádzajúci diel, kde sa možno aj niečo deje, no herné prvky nie sú také prepracované a citlivejšie upravené? MXGP Pro tak spadá do škatuľky „áno, je to fajn, ale už zase?“. Pritom sme konečne dúfali, že Milestone vezme všetko to dobré z predchádzajúcich hier a spojí to do kompaktného celku. Nie, nestalo sa tak.

Pohľad spod prilby je fajn, dokonca sme odložili aj lavórik od seba, ale stále tomu chýba animálnosť, z ktorej sme boli očarení v TT Isle of Man. Alebo načo kariéra a vylepšovanie, ktoré je zúfalo pomalé a znovu zahrabené v tom menu a tam klikni a ešte sem? Jaj áno, kúpte si násobič bodov za reálne peniaze a hneď to pôjde lepšie. No nemilujte ich. Uživatelské rozhranie je znovu preplnené a relevantné informácie zahrabané. Prečo tu do čerta nie je editor tratí, ktorý výrazne pomohol Monster Energy Supercross a tu by sa osvedčil ešte viac, keďže prostredie nie je obmedzené na uzatvorený štadión? Do toho si pripočítajme lagy v multiplayeri, výrazné framedropy aj v singleplayeri a občas šialene dlhé loadingy, ktoré musia byť po každom vypustení plynov.

Ešte raz - už sme to x-krát hrali a znovu to zopakujem, pretože zbadat' ďalšie motorky s logom Milestone v tomto roku roku, tak ma tráfi šľak. Ak vás to ešte neodradilo od okamžitej kúpy alebo neuviedlo do stavu „váham, váham, prehodnocujem“, uzavrieme to nádherným príkladom toho, že Milestone chcú spraviť viac, dokonca aj dostanú fajn nápad a potom ho hravo pochovávajú bizarným herným dizajnom. Akoby zamestnávali len programátorov a nie ľudí venujúcich sa hrateľnosti. Pri frekvencii vydávania nových titulov sa však niet čomu čudovať. A čím to zaklincovali?

Tréning a voľné prostredie. To tu máte taký les, v ňom cestičku a môžete si jazdiť a skúšať. Chvíľu vám to vydrží, avšak chvíľa sa ráta rádovo v minútach. Potom začnete skúmať prostredie, pretože ten les je fakt pekný. Chvalabohu vás hra nebude permanentne vracat' na trať a môžete to stočiť priamo do lesa. Avšak čo v tom lese budete robiť okrem voľného jazdenia? Vytvoríte si vlastné výzvy, malý okruh alebo čokoľvek odlišného od jazdenia tam a sem a späť? Nie, nič z toho. Bez editoru to je taká facka, až vám stena dala druhú. No povedzte, nebolo by fajn vytvoriť si niečo vlastné, zadefinovať checkpointy a užívať si jazdu na motorke v prírode? Bolo, ale čo máme tu - nudu a zahodenú príležitosť.



Tutoriál je potrebný. Ale nie ten v MXGP Pro. Do piatich sekcií rozdelený tutoriál vás nenaučí viac, než zvládnete priamo na trati. Naučíte sa jedine sebakontrolu a ovládaniu sa, pretože chuť šmariť gamepad kamkoľvek mimo váš dosah budete mať takmer neustále. Musíte prejsť po vyznačenej trati cez bránky a stihnúť to za časový limit. Často krkolomný, pre začiatočníka nezvládnuteľný. Pričom vždy idete rovnakú časť trate, a to len preto, aby ste zistili, že počas pretekov to je úplne inak. To, že vy viete, kde je ideálna stopa, ešte nič neznamená. Vie to ďalších 19 jazdcov a vy tam svoj zadok nevteperíte a musíte takmer neustále improvizovať. Skúsenosti nadobudnuté počas tréningu (niekoľko sekúnd na trati, omnoho viac sekúnd loadingu) využijete minimálne.

Taký je MXGP Pro. Na jednej strane zaujímavý a prepracovaný. Na druhej nudný, frustrujúci a nedotiahnutý. Máme tu licencie, deformovateľný terén, ale aj zúfalú nudu. Tromfy, ktorými mohla hra ešte zabodovať, napokon vôbec nevytiahla. Ak si chcete dať večer jednu trať na odreagovanie, nebude MXGP Pro až takým prehmatom. No na dlhodobé hranie by bolo lepšie počkať si na výraznú zľavu, pretože MXGP Pro sú možno najlepšie motokrosovú preteky, avšak stále zúfalo nudné.



HODNOTENIE

5.5

■ JÁN KORDOŠ

MÁME TU LICENCIE,
DEFORMOVATEĽNÝ TERÉN,
ALE AJ ZÚFALÚ NUDU

+ deformácia terénu
+ licencie
+ možnosti jazdenia a úprav motorky
+ fyzika jazdného modelu

- déjà vu efekt
- absencia editoru
- nič navyše a nuda v kariére
- prostredie okolo trate



RECENZIA

■ TOUR DE FRANCE 2018

SO SAGANOM ZA CHRBTOM

- . PC, XBOX ONE, PS4
- . FOCUS HOME
- . MANAŽMENT



T

our de France 2018 je jedinou konzolovou hrou svojho druhu (keďže sesterský Pro Cycling Manager 2018 je titul

vychádzajúci len na PC) a teda, bez ohľadu na mimoriadne dôležitú licenciu, je skutočne prakticky jediným simulátorom cestnej cyklistiky. Čiže nemá konkurenciu, niet ju veľmi s čím porovnať a hlavne sa od nej nedá preskočiť k nejakej inej podobne významnej videohre, ak človeku práve Tour de France nevyhovuje.

Nemožnosť vybrať si je pri Tour de France nie dvoj, ale trojsečná zbraň. Na jednej strane je mrzuté, že hra je jedinou voľbou, ak si niekto chce na konzolách zahrať „skutočné“ videoherné cyklistické preteky, na druhej je azda ešte mrzutejšie, že pri hre nakoniec skončia aj tí fanúšikovia Tour de France, čo síce reálne preteky sledujú, fandia im a majú ich radi, ale inak videohrám príliš neholdujú a na tretej, po hre môžu siahnuť aj hráči, čo majú radi menej tradičné hry, ale zase sa absolútne neorientujú vo svete cestnej cyklistiky. Akože Sagana zvládnu, evidujú

ho, ako azda každý v týchto končinách, ale vôbec netušia, čo je ten zelený dres zač. A dúhový a žltý a tak ďalej.

Tour de France 2018 je teda hra, ktorá akoby mala slúžiť trom pánom. Hráčom, čo sú zároveň fanúšikmi reálnej Tour de France, čo je asi najpočetnejšia skupina, fanúšikom Tour de France, ktorí si „starú dámu“ chcú zahrať, aby sa dostali ešte bližšie, a hráčom, čo ich síce skutočná tour obchádza, ale majú radi inakšie, náročnejšie, špecifickejšie, menej konvenčné videohry.

A pokiaľ si prvá a tretia skupina naozaj môžu prísť na svoje, keďže Tour de France je výborná cyklistická hra, druhá skupina sa môže ocitnúť v pozícii, že má síce doma oficiálnu videohru svojho obľúbeného športu a svojich obľúbených pretekov, ale príliš si ju neužije, ak jej nebude venovať naozaj dostatok času. Lebo Tour de France je hra, ku ktorej sa nedá sadnúť si len tak na pol hodinku a okamžite sa pri nej vybláznit v nejakom príležitostnom arkádovom móde určenom čo najširším masám.





Úvodná obrazovka ponúka presne ako vlani desať volieb. Prvou je Race (vlani Tour), druhou rovnako ako vlani Pro Team, treťou Pro Leader, teda nový mód nekorešpondujúci s vlaňajším My Tour, a sedem ďalších volieb úvodnej obrazovky. Training, Challenge, Editor, Options, Manual, Credits a What's New? zostáva bez formálnej zmeny.

A presne ako vlani, aj tento rok má naozaj zmysel začať pri tréningu, teda pri výuke, ktorá celkom novým hráčom predstaví základné mechanizmy. Na elementárnej úrovni sú mimoriadne jednoduché až primitívne, treba sa sústrediť prakticky na jedinou vec – na optimálne držanie tlačidla „pedálovania“, aby si pretekár, za ktorého hráte, udržoval konštantný rytmus šliapania do pedálov, ktorý ho udrží v pelotóne a zároveň vyčerpáva tak akurát. Krátkodobo sa môže tlačidlo stlačiť intenzívnejšie, frekvencia sa zvýši, alebo slabšie, pri „závese“ za iného člena pelotónu, nie nevyhnutne tímového kolegu. Pričom

absolútne ťažiskovým prvkom hry je taktické rozloženie síl na celú etapu – neustále teda treba sledovať ukazovateľ vyčerpania. Ďalšie tlačidlá slúžia na ovládanie krátkodobějších činností – zmena polohy, šprint, jazda v závese, ovládanie smeru a v ich zvládnutí spočíva základné čaro hrateľnosti Tour de France. Cyklistika je totiž predovšetkým taktika a toto séria Tour de France ukazuje veľmi presvedčivo už niekoľko rokov.

Je to vlastne ťažko uveriteľná vec, ale Tour de France je neuveriteľne návyková záležitosť, ktorá povyšuje stereotyp na základný prvok budovania napätia v hre. Atmosféra pretekov totiž dokáže hráča strhnúť natoľko, že si jednoducho výdrž neustráži, príliš skoro minie pomocné gély, ktoré si cyklista vезie zo sebou a môže ich použiť na krátkodobé zvýšenie výkonu, ale keď sa minú, ostane napospas svojim schopnostiam, a tak skončí hlboko v poli porazených, alebo kvôli vyčerpaniu jednoducho nepríde do cieľa v časovom limite.

A to je ďalšia namotávka. Tour de France je neuveriteľne dlhá hra v tom zmysle, že jedna videoherná etapa trvá takmer toľko reálneho času, ako etapa skutočná. V priebehu etáp sa, samozrejme, dá posúvať čas dopredu, ale keďže hráč v tých pasážach nemá svojho pretekára pod kontrolou, nie je to najšťastnejšie riešenie, ako si hru „skrátit“.

Tour de France 2018 je titul postavený na mimoriadne silnom koncepte a, žiaľ, toto je i veľký neduh. Na herných mechanizmoch Tour de France totiž niet veľmi čo meniť, dajú sa optimalizovať a presne to sa aj rok od roka pri vydaní novej hry deje, avšak dramatické zmeny sa očakávať nedajú. A vývojári akoby si toho boli

vedomí, a tak sa ani príliš nesnažia hru vylepšiť povedzme graficky. Teda je to pekné, pastva pre oči, ale mohlo by to byť krajšie. Podobne je to s hrou viacerých hráčov, ktorú TDF podporuje, vynikajúce je napríklad kooperatívne hranie, ale aj to už sme v minulých ročníkoch Tour de France videli. Najvýraznejšou novinkou aktuálneho ročníka je mód Team Leader, kariérny mód, ktorý hráčovi umožňuje vytvoriť si vlastného pretekára a hrať za neho.

Tour de France je v istom zmysle absurdný „simulátor“ najslávnejších cyklistických pretekov. Už tradične sa neobmedzuje len na ne a umožňuje hráčom zahrať si aj iné preteky, ťažisko však zostáva na titulných pretekoch.





Ale späť k tej absurdnosti. Je v podstate možno až trochu zvrátené predstierať, že držanie jedného tlačidla znamená činnosť podobnú bicyklovaniu, podobnosť tu totiž nie je žiadna. Držanie tlačidla nie je a nemôže byť pedálovanie. Už keby ho bolo len treba rytmicky stláčať, nie držať, bolo by to azda príbuznejšie, napriek tomu ale platí, že Tour de France dokáže hráča namotať

a zaháčkovať ako máloktorá iná hra. Nedeje sa to pravidelne, ba dokonca, pripúšťam, možno je to celkom zriedkavé, avšak ak sa to stane, Tour de France sa môže stať videoherným zážitkom, o ktorom sa nedá hovoriť inak ako v superlatívoch, hoci je mi jasné, že niekoho iného by Tour de France mohla až zúfalo nudiť.

V hre sa v konečnom dôsledku naozaj len drží jedno tlačidlo, páčkou mierne pohybuje doprava a doľava a občas sa stlačí čosi ďalšie, aby si na svoje prišli aj iné prsty. A predsa je to v istom zmysle geniálny koncept, ktorý mení nudu na neuveriteľné napätie. A tie finálové špurty, bože, normálne ma bolia nohy, hoci pri tom len hodiny a hodiny, desiatky hodín a za tie roky asi aj stovky posedávam a hýbem tak maximálne štyrmi prstami. A to ma skutočná Tour de France v televízore vôbec, ale naozaj vôbec a ani trochu nebaví, nudím sa vlastne aj pri zostrihoch večer v správach.

Takže tak, v mainstreame asi Tour de France nemá príliš veľký potenciál, napriek mimoriadne silnej značke. Avšak ako hra, ktorú si hráč sám vyberie, lebo ho akosi láka a priťahuje, ponúka videohrený zážitok, čo sa nedá opísať, to sa musí iba zažiť. Nevraví sa také čosi aj o skutočnej Tour?



HODNOTENIE

7.0

■ JURAJ MALÍČEK

“V HRE SA V KONEČNOM
DÔSLEDKU NAOZAJ LEN
DRŽÍ JEDNO TLAČIDLO, ”

- + atmosféra
- + prívetivá pomalosť pri trpezlivom hraní
- + totálna návykovosť

- žiadny dramaticky významný posun oproti minulým ročníkom
- grafické rezervy
- nízka variabilita



RECENZIA

■ MOTHERGUNSHIP

KLASICKÁ RAKETKOVÁ AKCIA

. PC, XBOX ONE, PS4

. GRIP DIGITAL

. AKCIA



P

ražskí vývojári Grip Digital stvorili monštrum, ktoré vy teraz musíte zničiť. Ohrozuje totiž Zem a viete, ako to chodí - keď nevyriešite situáciu a nezabojujete, všetko bude stratené. A aj keď je to zas len ten istý príbeh, ktorý sme s malými odchýlkami počuli a hrali už toľko ráz, oplatí sa vziať na svoje bedrá osud ľudstva a poriadne to nažiť do agresívnych robotov.

Budete teda ničiť plechových nepriateľov rôzneho druhu - sondy, veže vyzbrojené raketami, drony, malé a veľké kráčajúce a poletujúce stroje rôzneho druhu. Ste členom hnutia odporu a musíte zlikvidovať hlavnú základňu robotov - Mothergunship, ale tam sa dostanete až po eliminácii menších lodí, čo vám stoja v ceste. Nejedná sa však o letecké bitky, ale prestrelky vo vašom bojovom obleku po transportovaní na palubu jednotlivých nepriateľských raketoplánov.

Každá loď predstavuje jednu misiu. Tie hlavné musíte splniť, aby ste sa dostali k nasledujúcim, kde vás čakajú ďalšie série miestností preplnených robotmi. Každá komora predstavuje určitú výzvu, ale ako čoskoro zistíte, väčšinu nástrah, ktoré tam číhajú, môžete ignorovať a len sa prebojujete k východu. V deliacej chodbe si chvíľku odpočiniete, na stene vidíte vašu doterajšiu bilanciu s počtom zabití či vypálených striel a po krátkom nahrávaní sa vám otvorí brána do novej miestnosti. V závere už väčšinou číha nejaký boss alebo robotická ochranka, ktorú musíte eliminovať. A potom vypínač s autodeštrukciou alebo posledná brána, ktorou opustíte pokorenú loď.

Jednotlivé miestnosti vás spoiatku zaujmú nápaditým dizajnom aj vizuálom. Ocítate sa v rozmanitých priestoroch, menších komnatách s plošinami aj obrovských halách s lávou, generátormi a efektnými odrazacími plochami. Priesvitné kruhy či tabule vás vystrelia do vzduchu cez prekážky, na vyššie poschodia alebo k vstupom do pokročilých úsekov lode. Len je škoda, že sa neskôr miestnosti náhodne opakujú, aj keď medzi tými známymi sa priebežne vyskytujú aj nové a unikátne. Prakticky všetky misie sa teda veľmi podobajú, čo sa týka ich spracovania aj zadaní. V prvých hodinách vám to však nebude prekážať.

Dôvodom, prečo bez reptania znesiete aj repete na lodiach, je unikátny systém používania a konštrukcie vašich zbraní. Pri chôdzi a boji z pohľadu prvej osoby vidíte svoje ramená a výzbroj umiestnenú v pravej a ľavej ruke. Lenže to nemusí byť len jedna brokovnica a nejaký raketomet. Môžete si totiž pripraviť mix hneď niekoľkých poprepájaných zbraní, ktoré dokážu strieľať hoci aj všetky naraz.

Základom sú vaše ocelové päste s krátkym dosahom, ale napriek tomu slušným účinkom. No hneď v úvode misie môžete vstúpiť do postrannej konštrukčnej miestnosti, kde si nastavíte pokročilú výzbroj, a to na každú ruku zvlášť. V jednoduchom menu si tam vyberáte z troch druhov komponentov, ktoré potom ľubovoľne kombinujete. Okrem samotných zbraní (brokovnice, raketomety, pily, míny, lasery, míny, guľomety..) sú to konektory, teda predĺžené konštrukčné časti a nástavce, vďaka ktorým si na ramená





pripevníte viac palebnej sily a v rôznych polohách. A napokon k tomu môžete pridať aj doplnky, ktoré prinášajú rôzne bonusy, ako je presnosť, upravený rozptyl či kritický zásah.

Komponenty môžete získať viacerými spôsobmi. Konkrétne kúpou na základni, kde sa pripravujete pred misiou a potom si aj vyberiete niekoľko kúskov, ktoré beriete so sebou. Ďalej plnením nepovinných misií na menších lodiach, ktoré sú zamerané práve na zabezpečenie zbraní, ale aj peňazí a extra skúseností. Najčastejšie však kupujete nové komponenty popri boji, keď vstúpíte do miestností označených nákupným košíkom. Spravidla sa však otvoria až vtedy, keď je zabezpečené okolie. Potom, ak ste nazbierali dost' peňazí zo zničených robotov, si vyberiete predmety položené na stojanoch (vrátane malých doplnkov života) a hneď vedľa si ich môžete aj namontovať na svoje ramená.

Je to paráda, keď z vašich paží naraz vystreľujú rakety, lúče či lávové gule a sú ešte ničivejšie s nejakým posilnením. Len si pritom treba všimnúť aj množstvo energie, ktoré spotrebúvajú. Tá sa síce dobíja, ale môže sa stať, že budete dlhšie čakať na jej regeneráciu a to sa vám stane osudným. Pri konštrukcii a úpravách teda treba myslieť aj na parametre zbraní, ich kadenciu a spotrebu energie, aby ste dosiahli optimálnu palebnú silu a nezostali každú chvíľu nasucho.

Je naozaj škoda, že napriek takejto mega výzbroji budete mať po čase tendenciu miestnosťami len prebehnúť a prestanete sa snažiť o ich kompletné vyčistenie. Dvere do ďalších priestorov sa vám totiž otvoria takmer vždy bez ohľadu na hrozbu naokolo a vy nemáte dôvod zdržiavať

sa. Nemusíte všetko vystrieľať. Máte z toho síce nejaké peniaze a skúsenosti navyše, ale spravidla aj pridete o dost' veľa cenného zdravia, ktoré by vám vo finálnej miestnosti mohlo chýbať. Budete riskovať reštart celej misie a permanentnú stratu zbraní, ktoré ste mali so sebou? Spočiatku možno áno, neskôr určite nie. Aj keď sa vás snažia motivovať aspoň niektoré miestnosti s bonusovými výzvami (zabi x nepriateľov do 5 minút, vydrž určitý čas bez zranení, nestrieľaj, kým neuplynie daný limit).

Po každej úspešnej aj neúspešnej misii sa vraciate na svoju malú základňu, kde môžete niečo prikúpiť alebo si zvolíte ďalší cieľ na hviezdnej mape. V neposlednom rade si tam však v zbrojnici vylepšíte svoj bojový oblek. Nazbierané skúsenosti viete investovať do niekoľkých oblastí, ktoré vám potom permanentne a viacnásobne navýšia život a energiu - aj urýchlia jej regeneráciu, vylepšia rýchlosť pohybu či odolnosť voči okolitým nástrahám. Takže budete lepšie pripravení na ďalšie boje.

Pomerne jednotvárný postup v hre je osviežený dialógmi postáv z vášho tímu a základne. Mnohé z týchto rozhovorov budete neskôr už len mechanicky odklikávať, ale chvíľami vás pobavia a rozosmejú - podobne ako vybrané situácie v hre. Napríklad keď uvidíte tlačidlo autodeštrukcie a je pri ňom nápis, že to rozhodne a ani náhodou nie je autodeštrukčné zariadenie. Alebo keď robotický systém oklamete vyhlásením, že ste prišli so zásielkou pizze. Či keď uvidíte oslavu s párty konfetami a hračkami po príchode na vašu základňu. Naopak s postupom času je otravné, že musíte stále odznova vytvárať svoju superzbraň, pretože sa po každej misii zresetuje.

Tvorcom slúži ku cti aj avizované pridávanie ďalších súčastí, ktoré budú bezplatné a sľubujú atraktívny obsah. Napríklad už teraz v auguste to má byť kooperácia, ktorá bude určite veľkým prínosom. Prestrelky po boku kamaráta sľubujú ešte intenzívnejšiu akciu plnú výbuchov a projektílov poletujúcich zo všetkých strán. Prihovárame sa aj za virtuálnu realitu, pre ktorú je táto hra veľmi vhodná.

Grafika hry je pekná, vydarený dizajn miestností sme už chválili, ale pripomíname aj to, že sa opakujú a pred vstupom do každej z nich vás čaká nahrávanie, hoci nie príliš dlhé. Explózie si užijete do sýtosti aj ozvučenie je na slušnej úrovni, rovnako ako anglický dabing. Je však škoda, že hra nemá českú jazykovú podporu aspoň vo forme titulkov, keďže jej autori sú z Prahy, a pritom je tam zahrnutá napríklad aj ruština a poľština.

Mothergunship je veľmi dobrá akcia na odreagovanie, ktorá vyniká svojím systémom skladania zbraní. Môžete sa k nej vracieť na krátke posedenia - vyčistenie jednej lode vám totiž zaberie pár desiatok minút - a čoskoro už aj v kooperácii. Hra zaujme aj svojím dizajnom miestností, ibaže sa pomerne často opakujú. Spočiatku pôsobí veľmi osviežujúco, neskôršie je už dosť jednotvárna, zanechá však skôr pozitívny dojem a nenudí. Vedeli by sme si



HODNOTENIE

7.5

■ BRANISLAV KOHÚT

KVALITNÁ ODREAGOVAČKA

- + unikátny systém skladania zbraní a používania výbroje
- + dynamická akcia a prestrelky
- + pôsobivý dizajn niektorých pasáží
- + dobrá atmosféra s príležitostným humorom

- opakovanie tých istých priestorov
- miestnosti si nemusíte vybojovať, jednoduchšie je len prebehnúť
- neskôr jednotvárný postup a zadania
- zbrane zostavujete v každej misii úplne od začiatku



RECENZIA

■ FLASHBACK 25th ANNIVERSARY

NÁVRAT DO INÉHO SVETA

. SWITCH

. MICROIDS

. ARKÁDA



Sú hry, ktoré zažiaria a o pár mesiacov, možno o rok si na ne už nikto nespomenie. A ak aj spomenie, už ich nikto nehrá. Tieto hry zostarnú a niekoľko rokov po pôvodnom vydaní nad nimi noví hráči ohŕňajú nos, nechcú si ich zahrať, nevidia dôvod si ich zahrať. Všetky tie vysoké známky a chvála sú zrazu zbytočné. No sú tu aj opačné príklady, ktoré žijú aj desiatky rokov po svojom pôvodnom vydaní, dočkali sa pokračovaní, remakeov, nových vydaní na desiatky platforiem a stále majú čo ponúknuť ako tým pôvodným hráčom, tak aj úplne novým. Tieto nadčasové hry nevychádzajú často, ale len ojedinele. A oplatí sa pripomenúť si ich. To teraz robíme recenziou titulu Flashback.

Flashback pôvodne vyšiel na Amigu v roku 1992 a, našťastie, neostal obmedzený len na jednu platformu, ale veľmi skoro sa dostal aj na ďalšie, ktoré hráči v tej dobre poznali. PC rady rozšírila verzia pre DOS, konzolové zas verzie pre Mega Drive a SNES. A to bol len začiatok. Chvála na seba nenechala dlho čakať a hra dostala takmer absolútne skvelé hodnotenia. Dokonca sa dostala do Guinnessovej knihy rekordov ako najpredávanejšia francúzska hra. Vyšiel aj remake, no ten nedokázal zachytiť kúzlo originálu, ktoré teraz majú možnosť zažiť hráči na Switchi v novej, aj keď vlastne starej (a pôvodnej) edícii.

Mnoho vecí na Flashbacku zastaralo, no iné stále fungujú veľmi dobre a jednou z nich je príbeh, ktorý bol pred 26 rokmi revolučný na poli videohier. Dnes už možno nie, no stále je kvalitný, nechýbajú prekvapenia, zvraty a ani zaujímavé momenty na tej párhodinovej ceste, ktorá je pred vami

naprieč fantastickými prostrediami na Zemi aj mimo nej. Samozrejme, inšpirácia v klasických dielach sci-fi literatúry a aj kinematografie je nepopierateľná, no aj tak tento napínavý príbeh stále ponorí hráča do diania.

Vy ste Conrad B. Hart a je vzdialená budúcnosť roku 2142. Hra sa úvodom sama príliš nezaoberá, rovno vám predstavuje scénu naháňačky, kedy sa Conrad len tak-tak zachráni pred útokom mutantov a havaruje v nehostinnom prostredí niekde na Titane. Najväčší mesiac Saturnu je pokrytý džungľou a v nej na vás číhajú nepriatelia, pasce a iné nebezpečenstvá. Síce ste stratili pamäť, no holo-kocka so správou od vášho predchádzajúceho ja vás nasmeruje na cestu za objavením toho, čo sa stalo. A ako asi čakáte, v pozadí je hrozba pre celé ľudstvo, obrovské sprisahanie a len vy tomu všetkému dokázate zabrániť.

Má to spád, ak sa priamo počas hrania niekde nezaseknete, tak sa neustále niečo deje a stále sa v príbehu posúvate ďalej, dozvedáte sa nové fakty a chodíte z miesta na miesto. Až sa budete diviť, že hra prakticky nikde nestagnuje, ak niekde práve nestagnujete vy. Má naozaj parádny spád v príbehu aj využívaní prostredí, pričom vás z Titanu vezme na Zem, do temnej veže smrti a aj na mimozemskú planétu. Jedine na ľudí počas svojej púte narazíte poskromne. Sú tu mutanti a mimozemšťania, ktorí sa vás snažia zabiť, ale ak sa aj na scéne objaví nejaká zaujímavá NPC, buď vám až tak nepomôže, alebo sa na scéne dlho nezdrží. To všetko funguje aj preto, že má hra vzhľadom na svoj obsah veľmi presne naplánovaný obsah.



Flashback nie je ani dlhý, ani krátky. Ak ste hru hrali kedysi a stále si z nej čo-to pamätáte, dokážete ňou prebehnúť za nejaké 2 hodiny, možno ani to nie. Také štandardné prejdenie hry, keď sa budete snažiť objavovať rôzne lokality, tu a tam sa aj zaseknete a tu a tam niečo vyriešite so šťastím, vám môže zabráť tých 5-6 hodín. Samozrejme, ak hru hráte prvý raz. Ak sa ale budete častejšie zasekávať, strácať, motať a zomierať, môžete si pripočítať ďalšiu hodinu až dve. Je to len na vašom hernom štýle a na tom, ako sa vám bude dariť.

Musíte si totiž uvedomiť, že Flashback vznikol v dobe, keď sa v hrách nenosilo, aby vás vodili za ručičku smerom vpred. Tu vám toho autori veľa nenaznačia. Sami sa musíte dovtípiť, v čom spočíva cesta vpred. Máte na výber prakticky len obtiažnosť a to, či chcete, aby vás hra pred každým novým prvkom upozornila na jeho ovládanie, či je to skok do diaľky, používanie predmetov, akcia a interakcia a podobne. Nehovorím, že je Flashback ťažkou hrou, to vôbec nie. Je to však hra, pri ktorej musíte mať stále otvorené oči. Žiadna šípka vám tu neukáže, že tých pár pixelov na zemi je vlastne kľúč, ktorý musíte zobrať a použiť niekde inde na otvorenie dverí. Hranie takejto hry je vlastne veľmi osviežujúce.

Je tu napätie, platforming, adventúrenie, akcia a aj niekoľko momentov, kedy len o vlások uniknete smrti a máte limitovaný čas na splnenie úlohy. Okrem toho je hra veľmi dobrým príkladom „cinematickej“ hrateľnosti ešte predtým, ako sa z toho stala obľúbená fráza súčasne AAA produkcie. Hranie je prekladané príbehovými animáciami a aj animáciami interakcie. Je však pravdou,

že práve tieto sú časom otravné. Naozaj nepotrebujete mať nabíjanie svojho štítu vždy sprevádzané samostatnou krátkou scénou. Ako celok však tento mix funguje veľmi dobre. Nepriateľov likvidujete strelbou zo svojej zbrane, prekážky prekonávate obratnými skokmi a rozumom, kedy používate predmety z inventára.

Treba však povedať, že niektoré z týchto prvkov sú už trochu kostnaté po všetkých tých rokoch. Napríklad to skákanie je občas až trochu veľmi ťažkopádne, pritom ho neraz musíte mať presne na krok vypočítané. Možno aj akcia je trochu viac strnulá, než by ste chceli. Musíte si uvedomiť, že je to všetko pomalšie a treba chvíľu čakať, kým všetky animácie úplne prebehnú. Ani ovládacia schéma nie je práve prívetivá a upraviť si ju nemôžete. Tu a tam zomriete. Pomocnou barličkou je možnosť pretočenia v modernom (jednoduchšom) režime, ktoré je obmedzené časovo. Ak ale spadnete do priepasti pri prechode medzi obrazovkami (čo sa stane často, ak bezhlavo bežíte), môžete sa vrátiť hore. Na určitých miestach som však pri použití tejto funkcie narazil na menšie bugy, keď sa napríklad postava vrátila na zlé miesto a tam sa zasekla. Ďalšie vrátenie o sekundu ale pomohlo. Toto sa zopakovalo na pár miestach s výťahom.

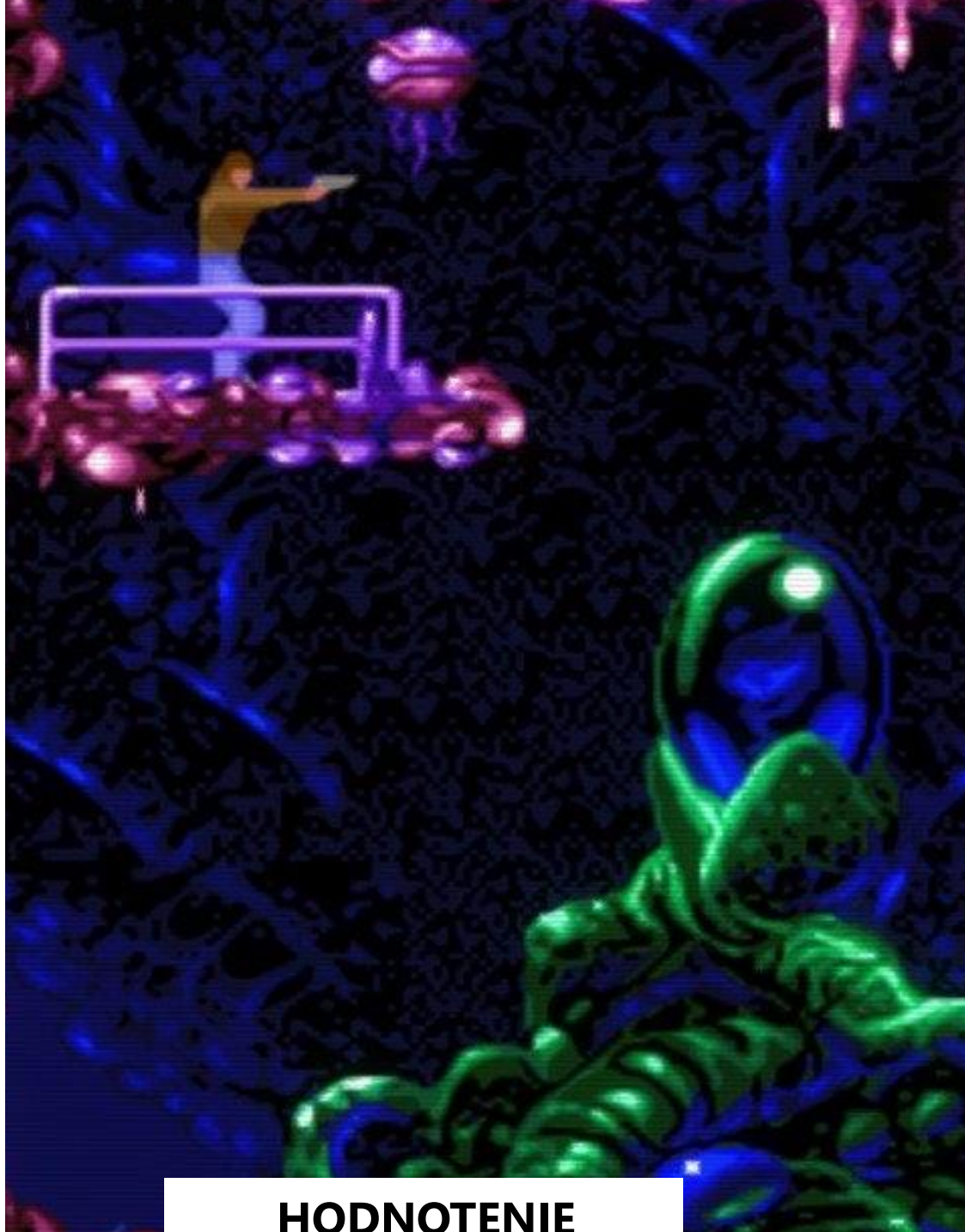
25th Anniversary, ako je táto verzia nazvaná, nie je žiaden remake a ani nič podobné. Je to naozaj pôvodná hra, ku ktorej aktuálni autori pristúpili s úctou a vlastne na nej nič nezmenili a ani neupravili, čo je len dobre, keď si spomenieme práve na remake.



Pôvodná hra, pôvodná hrateľnosť, pôvodné prvky – to všetko tvorí jadro herného zážitku. Aby si ju však mohli užít aj moderní hráči, dostala niekoľko nových prvkov. Sami si vyberiete, či chcete hrať klasickú 1993 verziu so všetkým, čo k nej patrí, alebo modernú s pretáčaním, tutoriálmi a audiovizuálnymi vylepšeniami.

Audiovizuálne vylepšenia pritom nie sú nijaké zásadné. Je tu však pár efektov a trikov, aby hra vyzerala rovnako, no zároveň o niečo lepšie a hladšie. Štýl a aj vizuál sú zachované, takže sa môžete kochať ručne kreslenými pozadiami a rotoskopickou animáciou. Okrem toho môžete využiť aj zopár filtrov, ktorými si upravíte obraz podľa svojej chuti, aby napríklad viac pripomínal staré CRT TV. Rovnaké menšie vylepšenia v modernom režime ponúka aj hudba, ktorá je stále veľmi dobrá aj bez toho.

Je zrejmé, prečo sa z Flashbacku stala klasika. Je esenciou estetiky, námetov a trópov sci-fi tvorby 80. a 90. rokov. Je to Total Recall medzi hrami, ktorý aj dnes stále zaujme svojim príbehom a aj keď jeho hrateľnosť trošku zhrdzavela, nemusíte si zvykať dlho na to, kým vás začne baviť. Nadčasový audiovizuálny štýl hry má stále čo povedať a len potvrdzuje, že ani za viac ako 25 rokov nestratila veľa zo svojho čara. Ak ste ju hrali kedysi, stále sa oplatí pripomenúť si ju. Ak nie, niektoré novinky ju robia prívetivejšou pre nováčikov, takže sa jej nemusíte báť.



HODNOTENIE

8.0

■ MATÚŠ ŠTRBA

“HRA ZA 25 ROKOV
NESTRATILA ČARO”

- + dobre fungujúci žánrový mix so silným príbehom
- + stále zaujímavý audiovizuál
- + akurátna herná dĺžka aj náročnosť
- + noví hráči majú možnosť voľby moderného režimu

- cena mohla byť nižšia
- niektoré prvky pôsobia trochu neohrabane
- občas môžete naraziť na menšie glitche



RECENZIA

■ OVERCOOKED! 2

VARENIE POKRAČUJE

- . SWITCH, PC, XBOX ONE, PS4
- . TEAM 17
- . ARKÁDA



Z

hruba o takomto čase sme sa pred dvoma rokmi dočkali naozaj nečakaného hitu, ktorý sa z ničoho nič stal jednou z najlepších

kooperatívnych hier vôbec. V Team 17 si vedia vyberať partnerov a dokazujú, že to už nie je len o sérii Worms, ale dokážu priniesť zaujímavé hry aj v iných žánroch, aj keď najmä ako vydavateľ. Ghost Town Games pod ich krídlami zmiešali varenie, šialený humor a kooperáciu, ktorá vám dokáže zničiť vzťahy a priateľstvá. Tento úspešný recept teraz zopakovali a my si tak môžeme zahrať Overcooked! 2.

Opäť zavítate do Cibulového kráľovstva, ktoré ste už pred dvoma rokmi zachránili pred skazou svojím kulinárskym umom. Vládn tu idylka, nič vážne sa vlastne nedeje, no Cibulový kráľ to nemôže nechať len tak a rozhodne sa experimentovať so zakázanými receptmi. A to aj napriek protestom jeho verného psieho spoločníka Kevina. A podobne ako Ash v legendárnej sérii Evil Dead, aj tu kráľ vyslovením slov zo starodávnej knihy prebudí nemŕtvych. Teda skôr nemŕtve krajce chleba, v angličtine „unbread“.

Celkovo budete mať na tvári taký ten prihlúply úsmev už od prvých momentov po zapnutí hry a buď vám ho tam vyčaruje

strelený príbeh, ktorý je plný rôznych slovných hračiek (napríklad vyššie) a komických situácií, alebo samotná hrateľnosť, ktorá je v jadre vlastne stále rovnaká, no nie je to len „expansion“ pre predchádzajúcu hru, ale nový titul s novým obsahom a novými prvkami ako priamo v hrateľnosti, tak aj všade okolo nej. Nie som si úplne istý, či sa autori hrou snažili nabráť úplne nové publikum, no rozhodne chceli tomu starému ponúknuť ešte o niečo lepší zážitok ako pred dvoma rokmi.

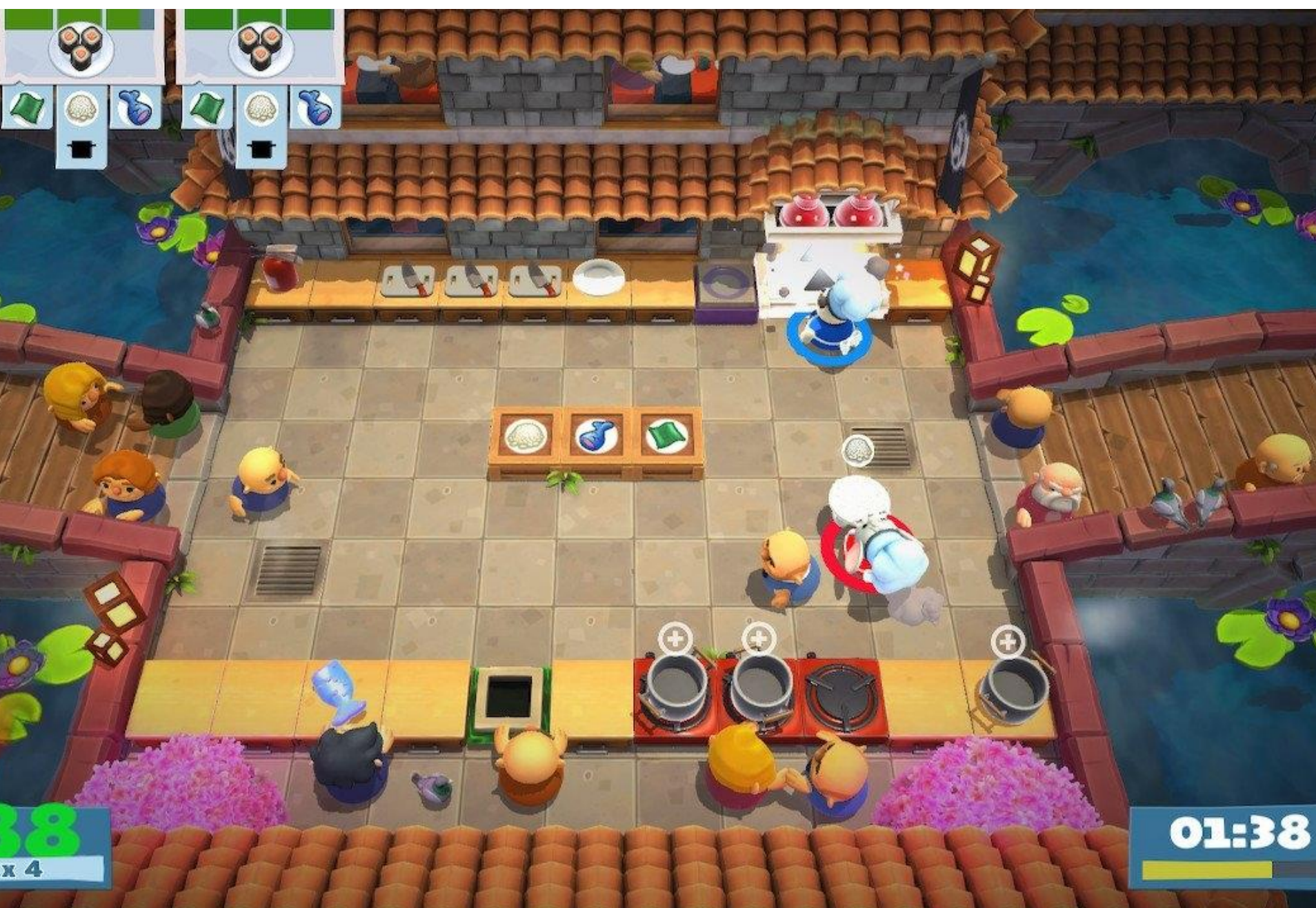
Overcooked! 2 má vlastne len jeden zásadný neduh a spomením ho hneď v úvode. Aj napriek všetkým tým novinkám je hra až príliš podobná svojmu predchodcovi. Sú tu rôzne menšie mušky a chybičky, ale ak by som mal vytknúť len jedinou vec, je to práve táto. Pritom to nie je nutne zlé, hrateľnosť funguje a ešte lepšie ako predtým, no absentujú prekvapenia. Už tu nenájdete prvok, ktorý by ste nečakali. Všetko vychádza zo známych základov a len ich to rozširuje. A to už na pohľad. No ako som spomenul, nie je to nutne zlé. Je to ako keď ste nedávno pozerali predstavenie Doom Eternal. Ten gameplay bol skvelý, ale jadro toho celého bolo položené v roku 2016. To isté platí aj tu.



Ak ste náhodou o jednotke, prípadne aj teraz o dvojke ešte nepočuli, musíme si ešte takto na začiatku ujasniť jednu dôležitú vec. Ak chcete hru hrať sami, tak na to zabudnite a veľmi rýchlo. Niežeby tu možnosť singleplayeru nebola, ale je to ako hrať Counter-Strike v singleplayeri – len do počtu. Celá hrateľnosť je vystavaná okolo mechanizmov nastavených pre viacerých hráčov, minimálne teda dvoch, takže si k sebe priberte ešte niekoho, no voľte dobre, lebo táto hra naozaj preverí silu vašich vzťahov. Budete po sebe kričať, budete si nadávať, budete sa obviňovať, no najmä sa budete výborne baviť, či sa vám bude dariť, alebo aj nie a kuchyňa skončí v plameňoch, ktoré zhatia všetky vaše nádeje na postup ďalej.

Hra ponúka hneď niekoľko režimov, ale jej jadrom je príbehový režim, v ktorom sa musíte vydať na skusy do sveta, aby ste nabrali dostatok kuchárskych schopností, ktorými dokážete ukojiť takmer nekonečný hlad nemŕtvych chlebov a tým zachránite tento svet. Nebude to však krátka a nakoniec ani ľahká cesta, nakoľko vedie cez

6 kapitol a v každej z nich vás čaká šesťica úrovní, ktoré musíte zdolať a ideálne na čo najvyšší počet hviezdíček, ktorými si neskôr odomykáte postup do ďalších levelov. Takto vás hra bude motivovať k tomu, aby ste sa neskôr vrátili späť a pokúsili sa získať nedosiahnuté hviezdy, lebo sa jednoducho nedostanete ďalej. Okrem toho tu však narazíte aj na tajné levely, ktorú si musíte sprístupniť a ešte o niečo viac predĺžia hrateľnosť. Treba však uznať, že autori urobili aj v rámci kampane niekoľko výrazných zmien. Stále sa pohybujete po mapke a vyberáte si levely, do ktorých sa pustíte, no ak ste hrali predchádzajúcu hru, veľmi skoro vám bude zrejmé, že vysoká obťažnosť prvej hry bola asi až taká frustrujúca, že ju autori v pokračovaní dosť výrazne skresali. Aj vo dvojici teraz hrou prejdete oveľa hladšie a prvé problémy sa ukážu až niekde v tretej kapitole. Nebudú síce veľké, ale už s nimi budete musieť počítať. Recepty budú náročnejšie, kuchyne budú zložitejšie. Poriadne problémy sa ukážu až v piatej kapitole a tá šiesta vás naozaj preverí. Celkovo vám bude môcť príbeh zabráť takých 6-8 hodín, pričom závisí od toho, ako sa vám bude dariť.





Základná premisa pôsobí jednoducho a v tom je jej čaro. Zhora nazeráte na kuchyňu, v ktorej sú suroviny, priestory na ich spracovanie a priestory na prácu s riadim. Časom tam, samozrejme, budú pribúdať prvky, aby hra naberala grády, no toto je základ. Po kuchyni sa pohybujete so svojimi kuchármi, čím viac, tým lepšie. V ľavom hornom rohu obrazovky vidíte jedlo, ktoré si práve niekto vyžiadal a suroviny, ktoré sa na prípravu vyžadujú. To musíte následne v časovom limite správne pripraviť a odovzdať. Pod nohami si ale časom nájdete čoraz viac polien, ktoré musíte spoločnými silami prekonať.

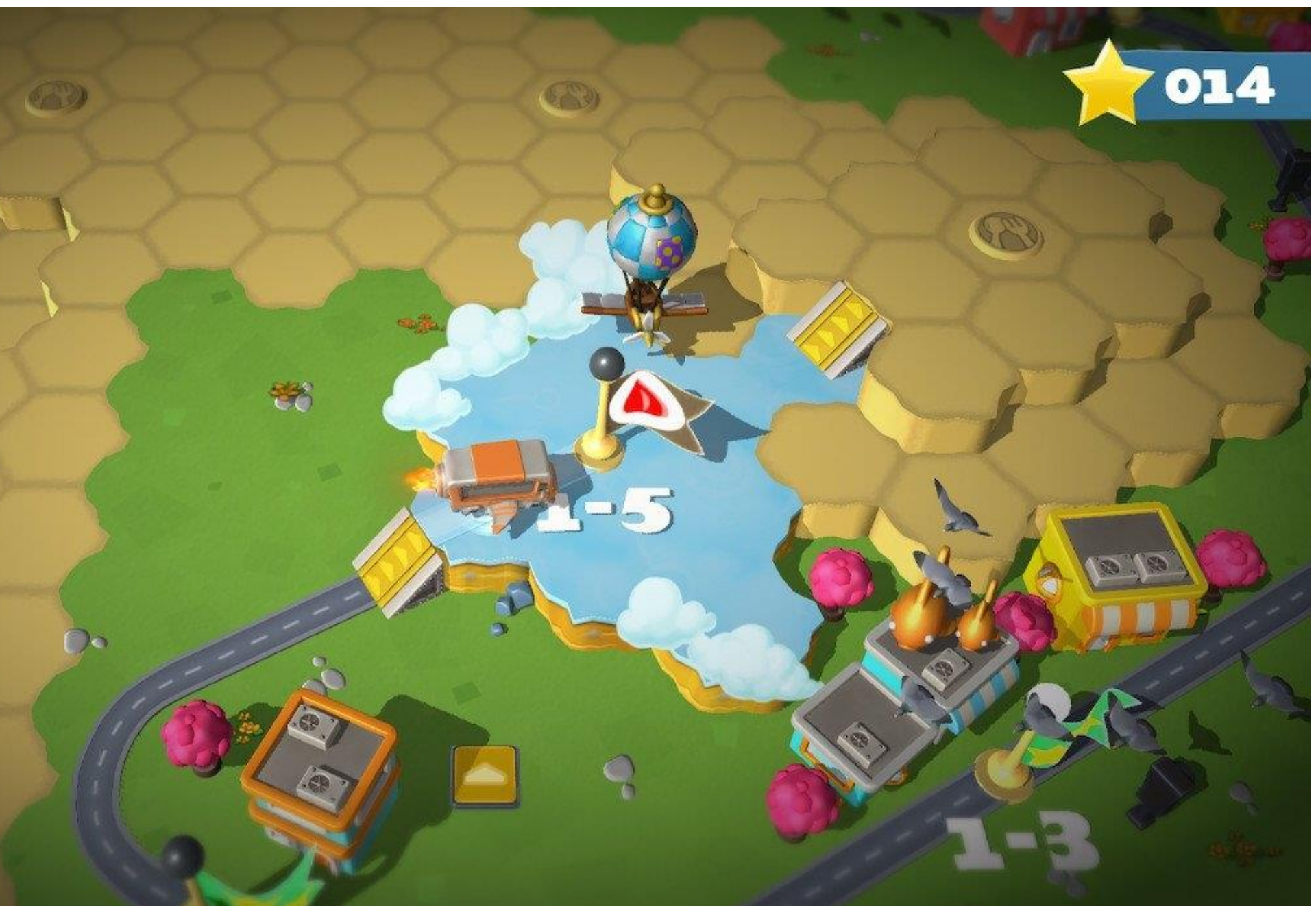
Možno v skutočnosti sushi a maki neviete pripraviť, no toto sú jednoduché jedlá, na ktorých vás hra bude učiť základným princípom. Dokonca by som povedal, že si hra až podozrivo výrazne zakladá na japonskej kuchyni, no časom budete robiť aj steaky, cestoviny, chimichangy a aj koláče. Niektoré suroviny treba krájať, iné piecť, variť, alebo vyprážať. Musíte si tak kuchyňu vo dvojici rozdeliť,

aby ste neplytvali časom a zdrojmi, ale využili to všetko čo najefektívnejšie. No a potom je tu ešte umývanie riadov, bez ktorého sa často nezaobídete. Takže treba skombinovať množstvo rôznych činností a na krk vám dýcha neúprosný časový limit.

Aby ste si poradili s limitom, dostali ste do vienka aj niekoľko nových schopností, z ktorých je hádzanie surovín asi najužitočnejšie. Suroviny však môžete hádzať len pred tepelnou úpravou. Teda dokážete spoluhráčovi hodiť zemiak, alebo aj nakrájané hranolky, ale už nie spracované hranolky. Nemusíte si robiť starosti s tým, že vám niečo spadne na zem. Navyše si na hádzanie veľmi rýchlo zvyknete a začnete veci hádzať rovno spoluhráčom do rúk, prípadne rovno na panvicu. Alebo môžete spoluhráčov trollovať a hádzať potraviny len tak na zem, do koša alebo von z kuchyne.

Spomínal som, že je hra stavaná na kooperáciu a je to 100% pravda, no problém mohol mať niekto, kto nemal často možnosť sadnúť k nej s priateľmi. Dvojka preto prináša možnosť online hrania. Samozrejme, najviac zábavy si užijete vo štvorici na jednom gauči, kde dvojka

Online multiplayer však so sebou prináša aj nejaké menšie neduhy. Niektorí hráči sa na Switchi sťažujú na online pripojenie, iným zas ide bez chýb a uvidíme, čo s tým spravi štart online služby v druhej polovici septembra. No na každej platforme zamrzí, že v príbehu napreduje len host a nie hráči, ktorí sa k nemu pripojili. Chcete si zahrať vo štvorici, nájdete si online hru, pripojíte sa a pekne sa vám so spoluhráčmi darí, no po niekoľkých prejdenej leveloch zistujete, že si nové úrovne a aj nových kuchárov odomyká len hlavný hráč a nikto z ďalších. Toto je vec, na ktorú by sa mali autori čo najskôr zamerať. Poteší však možnosť založiť si privátne hry online, aby vám tam niekto nekazil vám hru.



Ak by sa vám mánilo obsahu, tak okrem príbehového režimu hra ponúkne aj rýchly arkádový režim, ktorý je ideálny napríklad na spomínané párty. Len si vyberiete kuchára, štýl kuchyne a ide sa na vec, či už lokálne, alebo online. Rýchly je tiež Versus režim, kde je kuchyňa rozdelená na dve strany a každá strana varí za seba, pričom vyhráva tá strana, ktorá navarí najviac správnych jedál. Môžete takto hrať vo dvojici 1v1, ale najväčšie grády má Versus režim vtedy, keď hráte 2v2 a ako inak, hlavne lokálne, keď k akcii na obrazovke pribudne aj akcia na gauči.

S Overcooked! 2 nespravíte krok vedľa, ak hľadáte hru pre seba aj svojich priateľov. Nejaké chyby tu sú, ale prevažujú výrazné pozitíva, z ktorých je najsilnejším zábavná hrateľnosť, ktorá okamžite chytí snád' každého. Hra navyše veľmi dobre vyzerá a veľmi dobre znie. Soundtrack sa dočkal nových chytľavých melódií a grafika je vlastne rovnaká ako pred 2 rokmi, ale to jej bohato stačí. Potešujúce je, že Switch verzia už od začiatku šliape ako má a nie sú tu žiadne problémy s výkonom ako pri vydaní jednotky na tejto platforme. Ghost Town Games a Team 17 stavili na overený recept, jemne ho dochutili novými koreninami a vy sa z tohto chutného titulu budete oblizovať až za ušami.



HODNOTENIE

9.0

■ MATÚŠ ŠTRBA

„S OVERCOOKED! 2 NESPRÁVITE
KROK VEDĽA, AK HĽADÁTE HRU
PRE SEBA AJ SVOJICH
PRIATEĽOV“

- + stále kráľovsky zábavná kooperácia
- + hra je jednoduchšia a tým pádom menej frustruje
- + príjemné prídavky do hrateľnosti
- + dobre vyzerá, dobre znie
- + online režim priniesol možnosť hrania aj tým, ktorí nemajú nablízku kamarátov

- online hra prináša progres len host hráčovi
- neprináša žiadne prekvapenia



RECENZIA

■ RED FACTION GUERRILLA - RE-MARS-TERED

REFORMOVANÝ ODBOJ NA MARSE

- . PC, XBOX ONE, PS4
- . VOLITION
- . AKČNÁ ADVENTÚRA



N

ávraty hier, na ktoré s nostalgickou slzou v oku spomíname, máme radi. Teda do momentu, kedy si pripomenieme,

že doba bola iná a spomínanie na časy dávno minulé so sebou prináša jednu nepríjemnú vlastnosť. Zabúdame na to zlé a pamätáme si len to dobré. Red Faction: Guerrilla je akčná hra z pohľadu tretej osoby, ktorá svojho času zaujala deštrukciou prostredia, ale inak úspešne zapadala martanským prachom.

Pri niektorých tituloch už dopredu viete, ako vlastne dopadnú. Napríklad dnes recenzovaný Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered. Pôvodná hra bola klasická sedmička, ktorá niekomu privodí menší orgazmus, iní zívajú nudou, no skrátka hra, s ktorou neurobíte chybu, ale výraznú dieru do sveta nespraví. Nespravila. Jej remasterovanie si zaslúži pozdvihnuté obočie s otázkou „Prečo, preboha?“, ale tu nastúpi nostalgia, nepríjemná mrška a snaží sa vás presvedčiť, že to vlastne nebolo až také zlé. Nie, to naozaj nebolo, lenže remasterovaná Guerrilla až na zmenu grafiky a pridanie všetkých doplnkov nezmenila nič z hrateľnosti. A možno práve v tom je zásadný problém,

na ktorom si môžeme nádherne ilustrovať, ako vlastne herný dizajn napučil a rozmaznáva nás.

Príbehom by hra mohla osloviť, keby aspoň zo začiatku zvolila komornejší a osobnejší prístup. Lenže to sa kedysi nenosilo a Guerrilla si s výpravnosťou hlavu neláme. Tu máme Mars, na ktorom vládne pevnou rukou korporácia Earth Defence Force, čo obnáša nielen násilie páchané na civilistoch, ale aj novodobých baníkoch. A tamto je brat hlavného protagonistu Aleca Masona, člen miestneho odboja. Ako už isto tušíte a ak ste pôvodnú Guerrillu hrali, usmievate sa popod fúzy. Brat padne počas prvých minút, Alec prisahá pomstu, tak sa nechá naverbovať, do toho zopár drsných hlášok a „už se perou“ a všetko ničia. Red Faction: Guerrilla bola akčná hra z pohľadu tretej osoby, v ktorej okolo seba mlátite obrovským kladivom, ničíte, strieľate a ničíte. Remasterovaná, pardon, remasterovaná verzia z arkádového chodníčka nezlieza ani o milimeter. A práve v tom je možno ten problém. Napriek tomu, že grafická stránka hry doznala značných zmien, hrateľnosť ostala pôvodná.



Tešíme sa z toho, že si môžeme vychutnať 4K textúry a modely postáv, aut, objektov a kadečoho sú detailnejšie. Lenže Mars je stále rovnako pustý a monotónne nezaujímavý, farebne unavujúci. Nepotrebujeme pestré farby dúhy, no stačí pozrieť na krajinu ako takú a jej fádnosť bije do očí. Potom vám pripadá úplne zbytočné, že sa všetko tak pekne rozbíja a vy môžete každú budovu doslova zrovnať so zemou. Nemusíte, ale kto by už len odolal takémuto lákadlu? Nik a verte, je to práca. Deštrukcia sa však týka len budov, s terénom nepohnete.

Pretože to ostatné, ako napríklad príbehové misie, či nebudaj tie postranné, sú zúfalo nudné, generické a keby nám neblíkala ikona nad miestom určenia, ani často netušíme, čo máme robiť. Teda to vieme, niekam prísť, všetko to vymlátiť, udržať základňu, prípadne ochrániť konvoj, zničiť ho alebo niečo podobné, pričom vyletí do vzduchu aspoň niekoľko budov. Nestojí to ani za reč, hoci príbeh potenciál má, pochoval ho pod nánosom béčkového pátosu. Isteže, taká bola aj pôvodná hra, no v konečnom dôsledku to akcii škodí. Pretože skrátka časom nudí.

No napriek tomu si v krátkych časových úsekoch môžete užiť zábavu. A to práve s deštrukciou, ktorá je pre sériu Red Faction trademarkom. Už v jednotke to malo grády, pretože ak sa vám nepáčilo, kam smeruje tunel,

spravili ste si vlastnú cestu. Tu síce terén deformovateľný nie je, no zato zničiť môžete všetko. Stačí sa zahnať kladivom, udrieť na správne miesta a budova sa zosype. Alebo využijete silu niektorých z vozidiel. Alebo granátov, prísavných mín, raketometov. Málokto odolá lákavej ponuke trochu si udrieť a zničiť tamtú vežu. Nemáte k nej cestu, nič vám nespravila, ale ak ste sa nepozerali, určite vám za chrbtom vyplazila jazyk a preto ju treba zrovnať so zemou. Nikdy neodoláte a s radostným úsmevom sa pohráte so statikou budovy.

Či to stačí na plnohodnotnú zábavu, už si musíte odpovedať sami. Otvorený svet Marsu je pustý, zbytočne obrovský. Umelá inteligencia sa spolieha skôr na presilu a fakt, že tu sa za prekážku neskryjete, nepriateľskú paľbu až nepríjemne priťahujete, po zopár strelách padnete a v štýle starých akčných hier vám bezhlavý postup neodpúšťa ani na medium obtiažnosti. Protivníci nie sú extrémne vyspelí, teda inteligenciou, ale je ich dosť veľa. Ukrývajú sa a nie všetci za jednu prekážku, munície je pomerne málo, zbrane sú neskutočne nenásytné a majú obrovskú spotrebu. Respawný sú na dennom poriadku. Stealth v hre nenájdete ani náznakom. No prečo aj, keď máte to veľké kladivo na opasku. Toto nie je Thief.

Hranie ako také zabaví chvíľkovo a aby tých chvíľ bolo čo najviac, môžete si to dávkovať po večeroch a ak sa vám



bude máliť, je tu aj multiplayer. Takmer ľudoprázdny, ale nič iné sa nedalo čakať. Ešte sú tu aj špeciálne misie v lokálnom móde, v ktorých na body a čas ničíte, čo je síce zábava, ale skôr jednorázová. Začnete si všímať details, ktoré vám v minulosti možno nevadili: fyzika (okrem deštrukcie) je silne arkádová, niektoré neviditeľné steny neprekročiteľné, občas sa zaseknete o miniatúrnu prekážku, vozidlá deštrukcii (vizuálnej) takmer nepodliehajú a podobne. Sú to drobnosti, no práve tie v akcii ako z druhej polovice 90.rokov pôsobia ako päst na oko. Ak chceme nostalgiu, spustíme si staršiu hru, nepotrebujeme k tomu zbytočný remaster.

Tým je vlastne povedané všetko. Arkádová hrateľnosť v starom štýle dostala nový kabát, no stále je to len arkáda. Síce v nej môžete ničiť, búrať a rozsievat skazu kade-tade, ale na dnešnú dobu je to už sakramentsky málo. Iste, otvorený svet je obrovský, misií hromada, dokonca za zozbierané trosky kupujete upgrady, ale stále tomu niečo chýba. Pozitívom je nižšia cenovka, remasterovanú verziu dokonca dostanete zadarmo, ak máte pôvodnú hru na Steame. Omnoho viac by sme sa potešili Red Faction s modernými hernými prvkami. Remasterovaná Guerrilla len presvedčí o tom, že hry starnú možno až príliš rýchlo.



HODNOTENIE

6.0

■ JÁN KORDOŠ

“ARKÁDOVÁ HRATEĽNOSŤ
V STAROM ŠTÝLE DOSTALA
NOVÝ KABÁT, NO STÁLE JE
TO LEN ARKÁDA”

+ deštrukcia budov
+ otvorený svet
+ arkádová hrateľnosť

- pusté a nezničiteľné prostredie
- monotónnosť



■ HARDVÉR



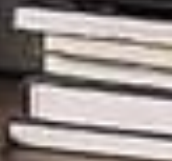
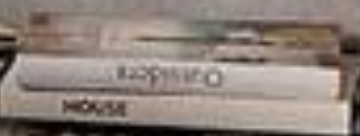
17°

Los Angeles - Sunny
01 March Wednesday 10:05am



IONW

HOUSE





TEST

SAMSUNG QLED Q7 55"

. SAMSUNG
. TV

Z Samsung tento rok ponúkol svoju novú kolekciu QLED TV, ktoré okrem toho, že znovu prinášajú zaujímavý kompromis medzi klasickým LCD a OLED displejom, pridávajú zaujímavé funkcie pre hráčov. Sú špeciálne využiteľné pre Xbox One X hráčov, ale dopĺňajú to aj pohodovými funkciami pre bežných používateľov.

Samotnú QLED technológiu Samsung rozbehol minulý rok, pričom ponúkol vylepšené LCD obrazovky s tým, že dokázal zlepšiť čiernu farbu a aj celkovú farebnosť, a to až tak, že sa dá porovnávať s OLED displejmi.

Nemajú síce až takú dokonalú čiernu, ale sú blízko, a to s tým, že sa displej nevypaľuje ako pri OLED. V OLED obrazovkách vám totiž po dlhom presvetľovaní pixelov rovnakou farbou ostanú vypálené plochy. Napríklad logá alebo statické prvky v hrách, prípadne v systéme, ak by ste sa rozhodli skúšať to s PC. Samsung si na tom náležite postavil aj marketing a ukazoval rozdiely vo vypaľovaní obrazovky

My sme sa pozreli na aktuálnu 55-palcovú Q7 verziu TV z roku 2018, teda druhú generáciu QLED, kde po prvom aplikovaní teraz Samsung začal rozširovať funkcie a dotahovať rôzne detaily. Špeciálne sa sústredil na prídavok Ambient módu, ktorý vám z TV spraví prakticky obraz, ako aj na pridanie moderných funkcií, ktoré zavádza Xbox One a teda 120 Hz podporu, freesync funkciu (VRR), ako aj automatický herný mód a nakoniec vylepšovanie snímkovania hier. V hernej oblasti je tam prekvapivo veľký upgrade.

Z konfigurácie ponúka:

Rozlíšenie: 4K 3840 x 2160 - 10-bitové farby
Uhlopriečka 138 cm
Technológia: QLED - Quantum Dot panel
Procesor: štvorjadrový
HDR: HDR 1500
Tunery: duál DVB-T2 / S2 / C, H.265/HEVC
Index kvality obrazu PQI: 99% DCI, PQI 3200 (100Hz)
Funkcie: Ambient Mode, Ultra Black antireflexná vrstva, Supreme 4K Ultra HD Dimming,
Herné funkcie: 120Hz, VRR, Steam Link, Game motion plus
Konektivita: 4x HDMI, 3x USB, CI +, LAN WiFi, DLNA, HbbTV 2.0

Systém: Tizen OS, pripojenie mobilu, aplikácie, web browser, HDD podpora, USB nahrávanie
Zvuk: 4.2 reproduktory 40W

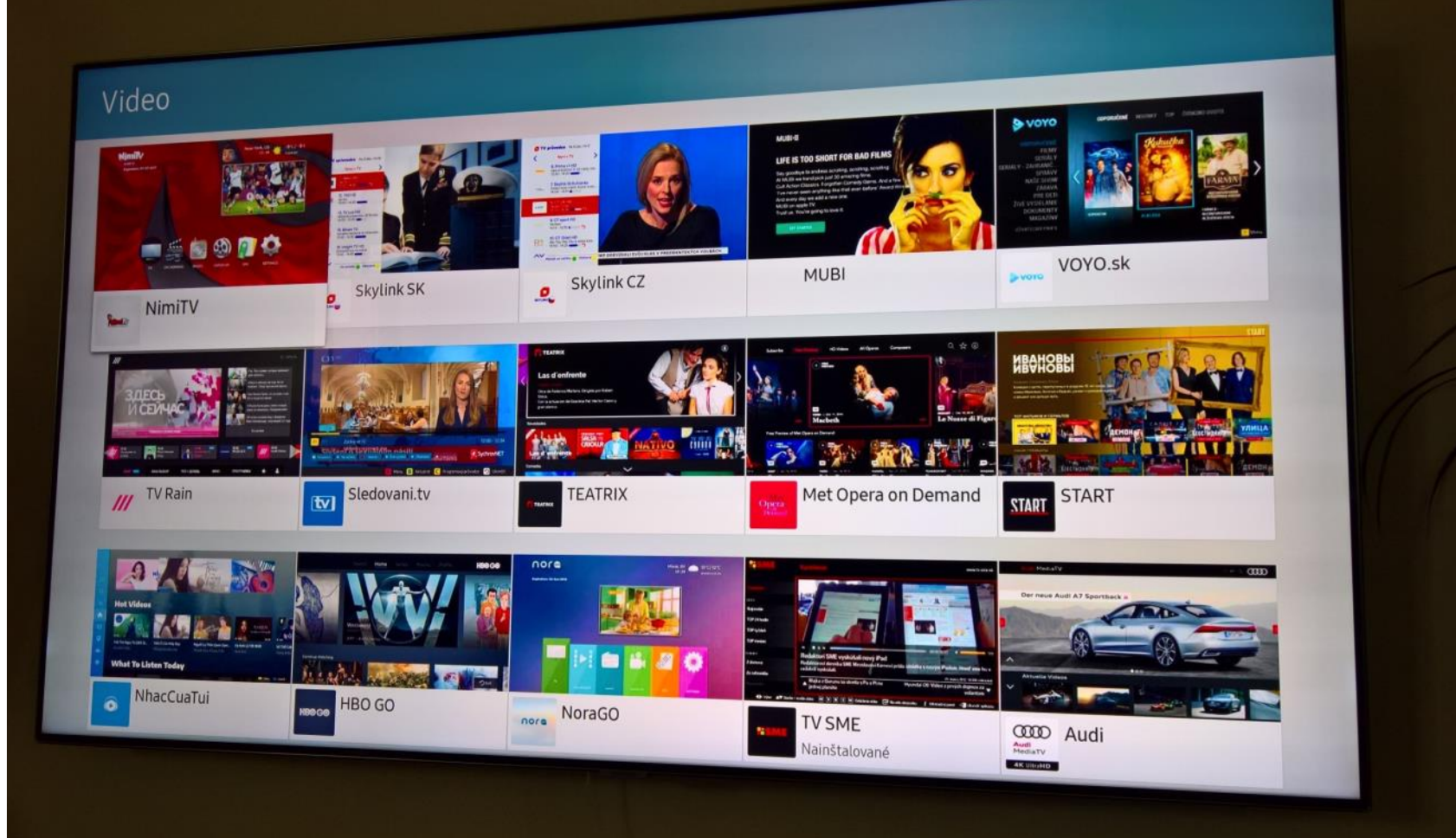
Konštrukcia

Samotná konštrukcia TV vychádza z minuloročnej série, teda stále minimalistické okraje, pekný textúrovaný zadný plast, minimálna hrúbka a konkrétne v tomto modeli to dopĺňa masívny véčkový stojan. Osobne už stojany neriešim, keďže uchytenie na stenu je základ a tu sa to veľmi hodí, keďže TV má Ambient mód, ktorý si priam pýta umiestnenie na stenu a aj samotné prekáblovanie TV je na zavesenie na stenu priam určené.

Televízor je pripojený len tenkým, priam priesvitným káblikom, ktorý nebude výrazne viditeľný na stene ani vtedy, ak cez TV nemáte spravené prekáblovanie. Samotný kábel vedie do hlavného boxu. Ten je tentoraz masívnejší ako v 8000 sérii, ktorú sme testovali minule. Je to tým, že do externého 'One Connect' boxu teraz presunuli všetku elektroniku a TV už slúži len ako obrazovka. Sú tam všetky porty, HDMI vstupy, satelitné vstupy, port na CI kartu, pripojenie USB diskov. Nemusíte tak neskôr do TV vôbec nič pripájať. Keď ho raz zavesíte na stenu, máte vybavené.

Samozrejme, nie každému môže vyhovovať externý box. Preto ak budete tento TV kupovať, rátajte s tým, že box tam je a musíte si ho niekam umiestniť. Keďže má všetky vstupy, môže vám odbúrať satelitný prijímač alebo iné set-top boxy.





Samotná QLED obrazovka je parádna, s veľmi pôsobivými farbami, a to ako farebnými, tak aj čiernou, ktorá je skutočne veľmi čierna, tak ako Samsung sľubuje. Čo však treba vytknúť, je len Edge podsvietenie obrazovky aj v Q7 sérii. Je to škoda, lebo tu vám podsvietenie žiari zo strán a aj keď to pri bežnom sledovaní veľmi neuvidíte, HDR tým utrpí. Pre HDR je priam ideálne zadné podsvietenie, ktoré majú Q8DN a Q9FN série a dokáže tak lepšie osvetliť potrebné plochy (Q8DN vychádza v EU tento mesiac, nemá one connect box, zadné podsvietenie má s menej zónami ako Q9FN)

Možnosti TV

TV má rovnaký systém ako v predošlej sérii. Je postavený na Tizen systéme od Samsungu, z používateľského hľadiska veľmi dobre navrhnutý, má rýchly prístup ku všetkým možnostiam, jednoduché nastavovanie, nechýbajú aplikácie.

Používateľské menu je založené na spodnej lište, v ktorej nájdete všetky pripojené zariadenia, a teda napríklad mne tam rovno vyhodilo Skylink, Xbox One. Môžete si tam pridať aj aplikácie filmových a Youtube služieb, ktoré používate, a teda napríklad Youtube, Netflix a ďalšie. Myslím, že Samsung tam má v tejto oblasti kompletnú podporu. Z aplikácií môžete doinštalovať napríklad Facebook, prípadne ďalšie

internetové aplikácie, môžete sa spojiť so Smart Things od Samsungu, ak vlastníte aj iné zariadenia s podporou (ich nové chladničky, práčky atď.) a, samozrejme, nechýba ani priamo zapracovaný browser.

Osobne mi tam nič nechýbalo, aj keď ja v tejto oblasti používam na TV len Youtube. Ale môžem povedať, že ponuka aplikácií nie je široká a výraznejšie sa Samsungu nerozrástla od minulého roka, keď sme skúšali 8000 sériu. Nepostúpili vpred ani hry, ktoré sú tam stále malé, nevýrazné a nezaujímavé. Tých je zo desať a zdalo sa mi, že minulý rok ich bolo viac, alebo že niektoré nie sú dostupné pre tento TV.

Tie minihry vám aj tak chýbať nebudú, keďže na TV si skôr zapojíte konzolu alebo rovno PC, či už priamo, alebo cez Steam aplikáciu, ktorá nechýba ani tentoraz a umožní vám streamovať hociktorú hru priamo na TV. Môžete ich ovládať Steam gamepadom alebo tie, ktoré sú podporované, štandardným Xboxovým gamepadom.

Na všetko základné ovládanie však dobre funguje pribalený už štandardne minimalistický TV ovládač. Tomu chýba číselný výber programov a všetko ovládate cez hlavný D-pad a doplnkové tlačidlá na hlasitosť, prepínanie programov hore a dole. Má možnosť hlasového zadania príkazov, teraz pribudlo aj tlačidlo Ambient módu.

Ovládač sa vie prepojiť aj s ostatnými zariadeniami a napríklad viete s ním ovládať aj set-top boxy, alebo ním prejdete aj menu v konzole. Nakoniec nechýba ani podpora prehrávania z externých diskov a ani nahrávanie na disk. Pri prehrávaní je podpora kodekov a formátov filmov široká a nemal som problém so žiadnym filmom.

Jedine v menu bolo vidieť, že prepínanie menu niekedy zatrháva respektíve nie je také plynulé ako by mohlo byť. Je to prekvapivé keďže ide len o jednoduché menu, ale keďže je to len menu, nie je to zásadný problém. Dôležité je, že kodeky bežia dobre, filmy nesekajú v 4K a všetko stíha dekódovať bez problémov

Čo sa týka odberu, na 55-palcovú obrazovku to má pekných 65 W v štandardnom TV móde pri bežných nastaveniach. Ak si však zvýšite podsvietenie, aplikujete automatické HDR, čakajte okolo 110 W a pri hraní pri maximálnych nastaveniach HDR to bude okolo 170 W. Tam treba len rátať s tým, že čím vyššie nastavíte podsvietenie, tým vyššia je spotreba. Stále je to v bežných štandardoch.

Ambient mód

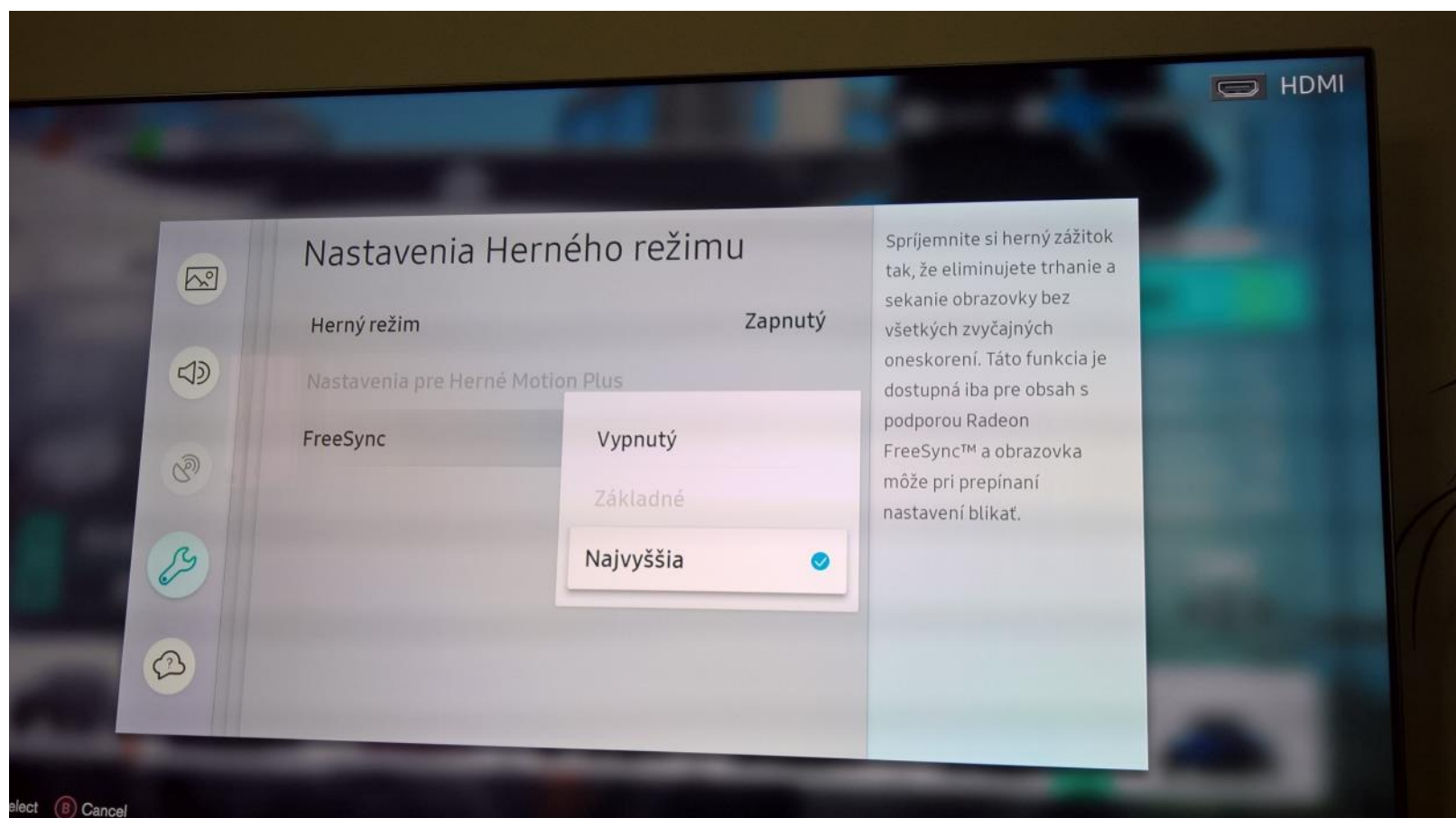
Ambient mód je niečo nové v TV. Je to oddychový mód, ktorý si môžete zapnúť, ak nepozeráte TV. Prakticky sa vám TV zmení na obraz, hodiny, alebo čo si s preddefinovaných tém nastavíte. Sú tam rôzne krajinky, obrazy, fotky, vodná hladina, dopĺňať to môže aj jemná hudba.

Viete si to doladiť aj s vašou stenou, aby obraz na TV vyzeral ako namaľovaný na priesvitnom skle. Môžete si vybrať farbu pozadia, pridať vlastný obrázok, alebo aj odfotiť svoju stenu. TV totiž spolupracuje s mobilnou aplikáciou, ktorá má túto funkciu. Tá stenu s TV rozanalyzuje a spraví z nej pozadie. Za ideálnych okolností by ste tak TV mali prakticky ako pokračovanie steny. Samsung to aj tak predvádza, ale aby bol dojem dokonalý, musíte zachovať čo najnižší odstup od steny (v ponuke sú aj supertenké držiaky). TV tak vie vyzerať doslova ako obraz zavesený na stene.

Osobne by som povedal, že ešte celkový dojem nie je tam, kde to Samsung ukazuje, alebo kam by to chcel dostať. Stále je to veľmi závislé od intenzity podsvietenia obrazovky, uhlu pod ktorým sa na TV pozeráte a stále som sa nevedel zbaviť pocitu, že je to TV a nie obraz. Veľa spraví to odsunutie od steny ako aj nastavenie farieb a podsvietenia.

Tu si Ambient mód sám zvolí nižšie podsvietenie, kde obraz nie je taký nevýrazný. Je to preto, aby v tomto móde šetril energiu, a tak klesne s odberom na 50 W, ale ak chcete obraz zvýrazniť, už stúpnete napríklad na 100W, čo je pre oddychový mód už vysoká spotreba (aj keď štandardne má tento mód nastavenia na hodinu, potom sa vypne).

Nápad s Ambient módom nie je zlý a určite sa to bude do budúcnosti vyvíjať. Mne tam zatiaľ chýbali hlavne aplikácie. Na TV totiž veľmi nepotrebujem fotky alebo obrázkov, ale napríklad aplikácia s počasím a správami,





prípadne akvárium, by mohli byť pekné. Teda niečo, čo by lepšie využilo možnosti TV.

A prečo to vlastne Samsung tlačí? Pripadá mu to ako dobrá možnosť spraviť niečo, v čom QLED môže zapôsobiť a OLED by úplne zlyhalo. Podobný statický obraz by totiž OLED obrazovku úplne zabil.

Herné funkcie

Pre nás sú zaujímavé herné funkcie, kde, samozrejme, 4K a HDR sú základ. Ale tým Samsung nekončí a výrazne zapracoval na všetkom, čo je pre hranie dôležité. Teda herný mód aj s HDR a veľmi rýchlou odozvou (15 ms), čo je základ pri TV, ak na nich chcete hrať. Tu je jedna ďalšia super novinka, a to podpora variabilného refreshu, a teda ak si túto funkciu zapnete na Xboxe alebo PC, funguje podobne ako Freesync/G-sync a prispôbobi refresh obrazu na TV framerate hry. Teda nebudete mať žiadny roztrhaný obraz, obraz nebude čakať na v-sync a celé to pôjde plynulejšie. Vybrať si môžete vysoký a nízky refresh VRR, aj keď na Xboxe mi ponúkalo len vysoký, teda Freesync aktívny od 24 Hz do 120 Hz, kde vylepšenia plynulosti zbadáte už v nízkej oblasti od 24 fps vyššie. A teda hry, ktoré s framerate padajú, alebo majú framerate odomknutý, to pôjde citeľne plynulejšie. Ak ste už niekedy skúšali Freesync alebo G-sync na PC, tak viete, aký je to pocit. Funguje to aj pri pripojení PC, ale keďže je to funkcia postavená na Freesync štandarde,

musíte mať AMD grafickú kartu. Samotný variabilný refresh zníži odozvu TV z 15 ms na 7 ms.

Druhá funkcia je podpora 120 Hz vstupu. Je to tiež pre konzoly a aj TV niečo nové, čo len postupne prichádza. Xbox One X už výstup 120 Hz podporuje a môžete ho skúsiť. Zatiaľ sa však nezdá, že by to niektorá hra reálne využívala, a teda bola odomknutá na viac ako 60 fps. Microsoft síce uviedol, že niektoré hry pôjdu plynulejšie, ale ešte to bližšie nerozoberal. Pri Xbox One X sa tak zatiaľ oplatí používať skôr 4K mód a Freesync ako 120 Hz. Ale ak zapojíte do TV PC, máte plnú podporu 120 fps v hrách, a teda to reálne aj využijete. Jedine rátať s tým, že pri 120 Hz môžete ísť len v 1080p a 1440p rozlíšení, keďže HDMI zatiaľ nemá prenosovú rýchlosť na 4K/120Hz.

Ďalšia funkcia, ktorú TV má, je dopĺňanie frejmov do hry v hernom mode - herné motion plus. Teda mód, ktorý štandardne funguje v TV na pridávanie ďalších interpolovaných frejmov do filmov, čím zvýši ich framerate a vytvára z filmu telenovelu (zoberie dva frejmy, prepočíta ich stred a vytvorí nový frejme ktorý vopchá medzi dnaé dva). Väčšina TV to však má veľmi pomalé a pri hrách sa neodporúča púšťať pre veľmi vysokú odozvu. Tu je to priamo v hernom móde a ponúka stále rýchlu 24 ms odozvu. Teda z 30 fps si môžete spraviť 60 fps alebo zo 60 fps spravíte 120fps, síce len umelých a doplnených, ale môže to oko potešiť, ak nemáte radi pomalý framerate.

Nakoniec TV ponúka aj inteligentnú zmenu herného módu. Teda zatiaľ čo bežné TV majú len automatické prepnutie do herného módu pri zapnutí konzoly, tu je to už programovateľné a konzola vie TV povedať, kedy má spustenú hru a kedy film alebo niečo iné. Teda, aby herné funkcie zaplo len cez hru. Rovnako aj toto je veľmi užitočná funkcia hlavne vtedy, ak na konzole riešite aj iné veci ako hry.

Čo sa týka podpory, z konzol, tieto nové funkcie využijete hlavne na Xbox One, a to ako na základnom Xbox One S, tak aj na Xbox One X (tam máte navyše 4K podporu). Podobne rovnakú podporu dostanete na PC, plus reálne využijete 120 Hz. Na PS4 konzolách zatiaľ podpora nových funkcií chýba a využijete aspoň herné motion plus.

Celkovo je nová QLED séria Samsungu z herného hľadiska veľmi zaujímavá, hlavne Freesync a podpora 120 Hz ju posúvajú v hernej oblasti pred konkurenciu. Zapracovaný Steam streaming a rýchla odozva v každom móde tiež hráčov potešia. K tomu kvalitná obrazovka, intenzívne farby, kvalitné HDR pridá svoje, rovnako poteší aj minimalistický dizajn. Jedine, ak nemáte pod TV skrinku, môže vám prekážať externý box s portmi.

Oficiálna plná cena je 2199 eur, ale TV už dostanete pod 1500 eur, čo je už pekná suma za túto ponuku.



HODNOTENIE

9.0

■ PETER DRAGULA

- + Freesync a 120 Hz podpora pre Xbox One alebo PC
- + parádna QLED obrazovka
- + kvalitné HDR
- + rýchla odozva vo všetkých módoch
- + kvalitné ozvučenie
- Q7 verzia má len edge podsvietenie, (priame podsvietenie má Q9FN a Q8DN)
- stále len slabšia ponuka aplikácií



TEST

SAMSUNG QLED Q9 65"

. SAMSUNG
. TV

Po 55 Q7 palcovej verzii QLED TV od Samsung sme sa teraz pozreli na 65 palcovú Q9 verziu. Teda najvyšší tohtoročný model od Samsungu. Ten ponúka vylepšenia oproti Q7 verzii, ktorú sme recenzovali nedávno a to hlavne v oblasti podsvietenia. Samsung tu totiž prešiel z edge podsvietenia na priame podsvietenie, čo robí obraz a HDR kvalitnejším. Kvalitou obrazu sa tak už veľmi približuje k OLEDom.

QLED obrazovka Samsungu totiž vylepšuje LCD technológiu a ponúka vylepšené farby, kontrasty, veľmi čiernu čiernu farbu a celé to skutočne vidieť. Ani Q9 verzii nechýba nový oddychový Ambient režim a samozrejme množstvo herných funkcií, ako Freesync, 120Hz, ktoré zatiaľ podporujú Xbox One konzoly a PC. Detaily týchto funkcií sme opisovali už pri Q7 teste, prejdeme si ich aj teraz, ale prečítajte si aj pôvodný článok pre viac informácií.

Z konfigurácie ponúka:

Rozlíšenie: 4K 3840 x 2160 - 10-bitové farby,
Uhlopriečka 165 cm
Technológia: QLED - Quantum Dot panel
Procesor: štvorjadrový
HDR: QHDR 2000 / HDR10+
Tunery: duál DVB-T2CS2 x 2 / H.265/HEVC
Index kvality obrazu: PQI 3 700
Funkcie: Ambient Mode, Ultra Black antireflexná vrstva, Supreme 4K Ultra HD Dimming,
Herné funkcie: 120Hz, VRR, Steam Link, Game motion plus
Konektivita: 4x HDMI, 3x USB, CI + 1.4, LAN WiFi, DLNA, HbbTV 1.5
Systém: Tizen OS, pripojenie mobilu, aplikácie, web browser, HDD podpora, USB nahrávanie
Zvuk: 4.2 reproduktory 60W

Z vylepšení oproti nižším sériám je tu hlavne kvalitnejší index obrazu, intenzívnejšie HDR, silnejší zvuk. Základ systému, procesor, funkcie a aplikácie ostávajú rovnaké

ako pri nižších verziách. Teda stále to je na Tizen systéme a to s elegantným a prehľadným menu a všetkými dôležitými aplikáciami

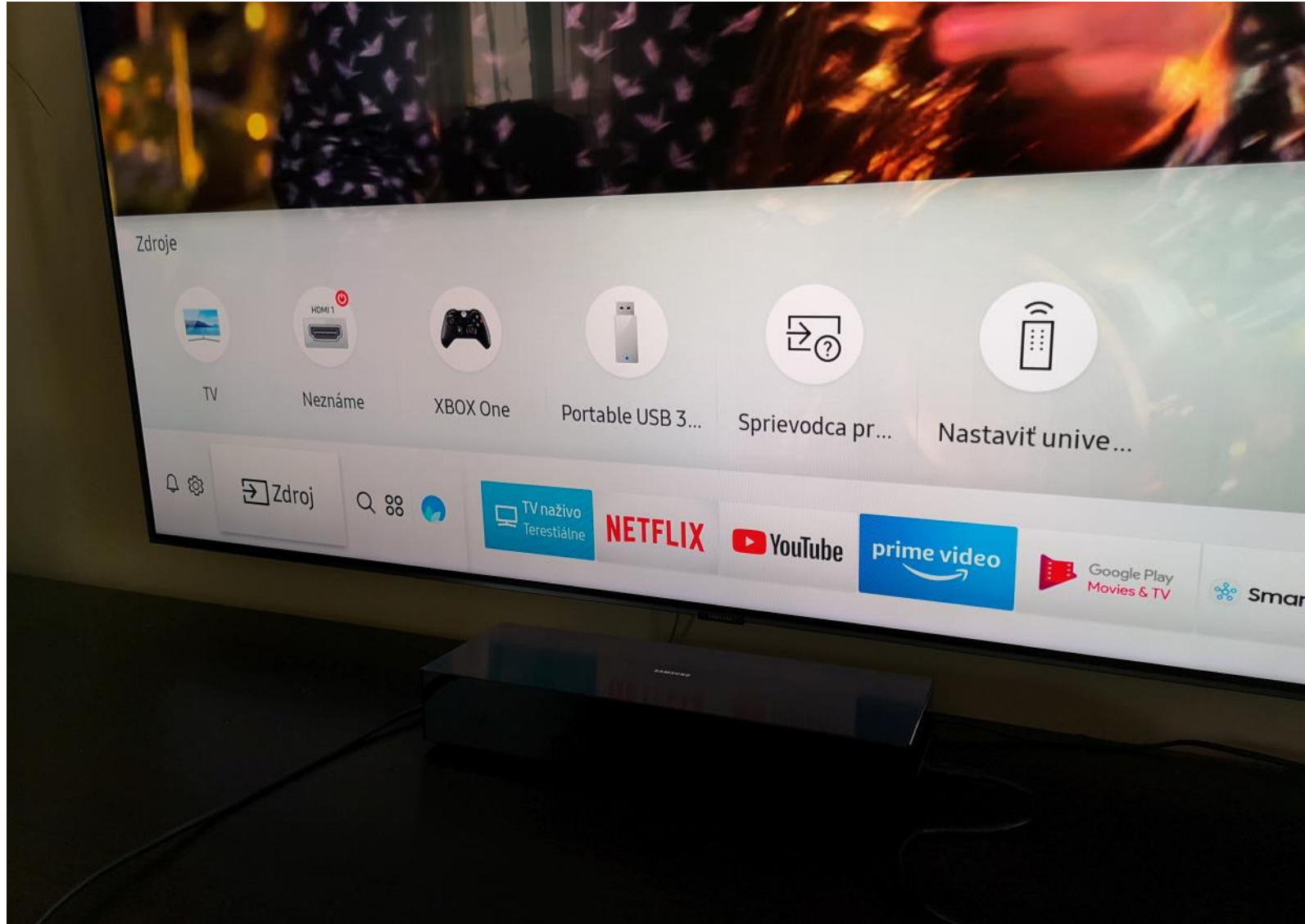
Aj Q9 je tenký TV s takmer bezrámovým dizajnom a celkovo vo veľmi kvalitnom vyhotovení, vďaka čomu TV vyzerá dobre aj zozadu. Pri pohľade spredu vidíte len malé Samsung logo dole v strede TV, pod ním nájdete aj rýchle ovládanie a červené podsvietenie.

V TV nenájdete žiadne HDMI ani USB porty, všetko je spolu s hlavným procesorom presunuté do externého boxu. Ten je s TV spojený len takmer priesvitným 3mm hrubým káblikom. To preto, aby ste si TV mohli elegantne zavesiť a prepojiť aj bez nutnosti robiť prechod káblu stenou. Malý káblík na stene takmer nevidieť.

Kábel smeruje do externého boxu, v ktorom nájdete všetky HDMI pripojenia, USB pripojenia, satelitné a anténne vstupy a samozrejme aj napájanie. Znamená to, že nemusíte nové káble prepájať dozadu do TV, stačí len pohodlne vždy zapojiť do boxu. Ten si uložíte buď pod TV, alebo niekde do poličky za konzolu.

Osobne by som povedal, že je to veľmi dobrý prístup, a síce krabica mohla byť mierne menšia, ale nie je veľká, aby sa vám nezmesčila do poličky. Prípadne, ak by sa vám tento systém nepáčil, niektoré modely z QLED série ho majú zapracovaný v TV, môžete si vybrať tie. Myslím, že niektoré Q8 verzie majú všetko priamo v TV.





Kvalita obrazu

Q9 ponúka najkvalitnejší obraz z celej QLED série, prináša intenzívne farby, veľmi čiernu čiernu farbu, vysoké kontrasty. Je to niečo, čo je veľmi blízko OLED kvalite, len bez ohrozenia vypaľovaním obrazu. Vďaka priamemu zadnému podsvieteniu je to o krok vpred oproti Q7 sérii a nižším modelom. Obraz je tak podsvietením pravidelnejšie, je čistejší a hlavne HDR je intenzívnejšie. Ak neviete, HDR je funkcia, ktorá umožní zvýrazniť farby, kontrasty a ako tmavé, tak aj výrazne presvetlené miesta obrazu. Zadné podsvietenie totiž umožní podsvietiť len potrebné plochy, k tomu aj vie svietiť silnejšie ako edge podsvietenie. Samsung uvádza až 2000 nitov. Obraz tak môže byť veľmi intenzívny a veľmi dobre sa naň bude pozerieť aj cez slnečný deň.

Čo ešte QLED nezvláda čisto, je šedá farba. Pri šedej totiž najlepšie vidíte jednotlivé podsvietenia, pri bežnom obraze to však nevidíte. Pekné testy kvality obrazu nájdete v teste na [rtings.com](https://www.rtings.com).

Systém

Systém tu Samsung stále používa svoj Tizen, ktorý už má pekne dotiahnutý a príjemne používateľsky nastavený. Je jednoduchý, nič dlho nehladáte a máte tu podporu všetkých základných video aplikácií. Tie si môžete posťahovať zo store, spolu s Facebook a YouTube aplikáciami. Nechýba ani web browser.

Je tu síce aj oddelenie hier, ale sú to len malé nezaujímavé tituly, z nich je zaujímavý len Steam Link, ktorý umožní, aby ste si prepojili PC s TV bez nutnosti káblu, a teda zo Steamu z PC môžete hry rovno vysielat' na obrazovku a ovládať gamepadom. Pri konzolách si systém TV sám rozpozná konzoly, pridá si ich na lištu a jednoducho kliknutím z obrazovky sa na ne viete prepnúť a rovno ich aj zapnúť. Pričom následne sa v menu konzoly môžete stále pohybovať ovládačom z TV (minimálne pri Xbox One to funguje). Na samotnú hru si už, samozrejme, musíte zobrať gamepad.

Systém sa vie prepojiť aj s mobilom, kde môžete ovládať TV aj cez aplikáciu, môžete si cez ňu do TV posilať fotky, mirrorovať tam mobil, alebo naopak mirrorovať obraz TV na mobil, môžete aj prepojiť zvuk z TV na slúchadlá v mobile, alebo posilať fotky na pozadie Ambient režimu.

Samotný Ambient režim je oddychový režim pre TV, kde nemusíte mať čierny vypnutý TV, ale môžete si na ňom nechať pustené fotky, obrazy, alebo len ho necháte splynúť so stenou. Je to pekný doplnok, ak sa vám to hodí do miestnosti. Hlavne ak máte vzorovanú stenu za TV, môže to vyzeráť dobre. Mne by sa tam páčili aplikácie s novými správami, počasím atď. To zatiaľ Samsung nemá, aj keď už spomínal, že niečo podobné pripravuje.

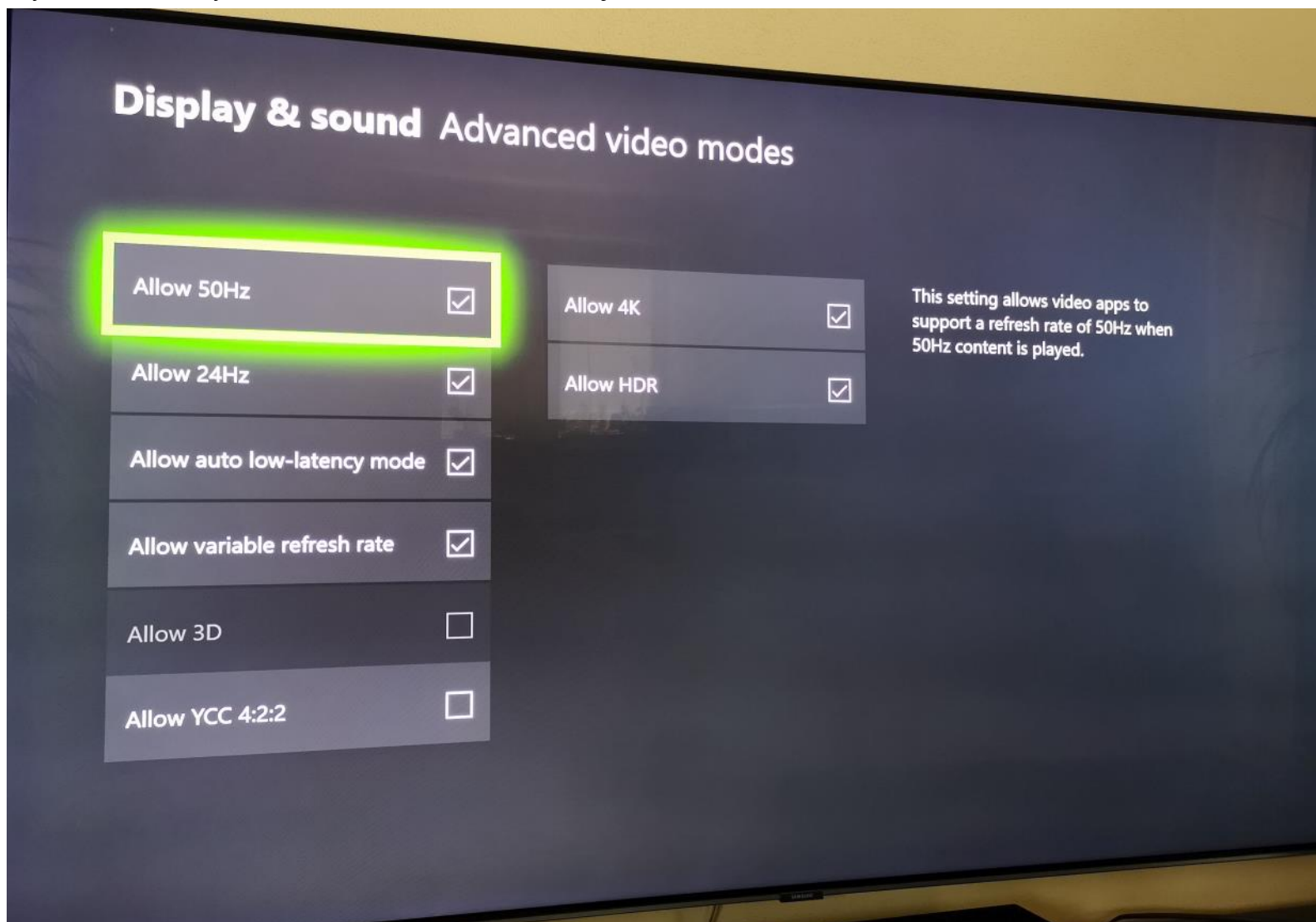
Herné funkcie

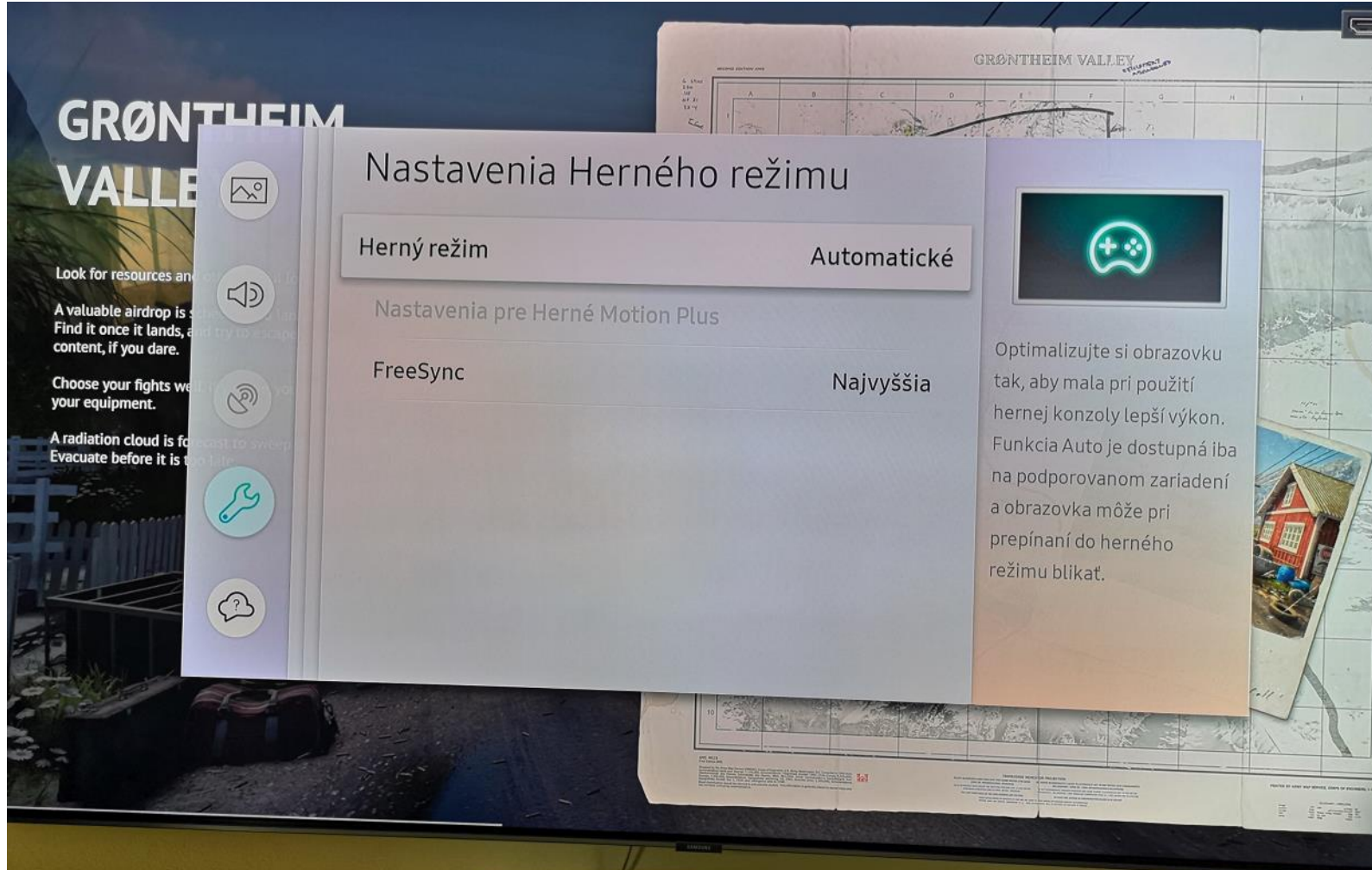
Herné funkcie sme už detailne rozoberali pri Q7 verzii a tu je to rovnaké. TV tak ponúka 4K/60 Hz podporu pre parádne hranie, teraz s ešte intenzívnejším HDR a to na všetkých konzolách a PC. Ale pre Xbox One, Xbox One X a PC s AMD kartou pridáva FreeSync funkciu na TV nazvanú VRR - Variable Refresh Rate, ktorá zaisťuje vždy plný, neroztrhaný obraz a zároveň rýchlu odozvu. Je to funkcia, ktorá už roky fungovala na PC či už ako G-sync alebo Freesync, a teraz sa konečne dostáva aj na

konzoly. Znamená to, že TV už nebude musieť čakať na synchronizáciu, aby zobrazilo frejm a môže zobraziť frejm hocikedy, keď bude hotový. Robí to hry responzívnejšie a obraz ucelený.

K tomu si na Xbox One a PC zariadeniach viete zapnúť aj 120Hz podporu pri 1080p a 1440p. Nie však pri 4K, keďže aktuálne HDMI 2.0 neumožňuje 4K pri 120Hz. Na druhej strane ani Xbox One X, ani hociktoré PC nedá 4K pri 120Hz, hlavne v tých vizuálne lepších hrách. Je to ešte len hudba budúcnosti. Na nižšom rozlíšení tak hlavne z PC môžete hrať aj v 120Hz. Na Xbox One je síce táto funkcia podporovaná, ale hry ju zrejme zatiaľ nepodporujú. Minimálne Microsoft k tomu nedal bližšie ohlásenie.

Doplňa to automatické prepínanie herného režimu, teda režimu bez zbytočného spomaľovania, kde si TV vie zistiť, či ide hra, alebo len menu, prípadne videá. Do herného režimu prepne len v hre. Ten následne ponúkne 15 ms odozvu pri 60Hz, alebo dokonca pri FreeSync 7 ms, pri 120hz je odozva 11ms. Ste tak vo veľmi rýchlej oblasti, kde vám TV umožňuje veľmi rýchlo reagovať. Nespomaľuje ho ani HDR, ani postprocesingy. Samsung sa tu veľmi pohral. Možno až škoda, že to viac netlačí.





55 vs 65 palcov

Už sme testovali viac 55 palcových TV, ale máme tu prvý test 65 palcovej. A ktorá je lepšia na hranie? Samozrejme, 65 palcová. Čím väčší obraz, tým vás hra vie viac vtiahnuť, zážitok je intenzívnejší. Zároveň, čo je pri hrách pozitívne, oveľa lepšie vidíte na tie miniatúrne písmenká, ktoré vývojári radi používajú na titulky, alebo na menu.

Samozrejme, pri 65 palcoch z tej 3-4 metrovej vzdialenosti síce už uvidíte pixely pri hrách v nižších rozlíšeníach, ale pri 4K je to ideálne. Pri tejto vzdialenosti sa vám nestráca nič z ostrosti obrazu a vychutnáte si ho lepšie ako pri 55 palcoch.

Na druhej strane, 55 palcový je stále dostatočná veľkosť na pekné vychutnanie si hier, ale záleží na veľkosti miestnosti, v ktorej hráte a samozrejme aj vašich financiách. Tu to pri Q9 rade robí dosť veľký rozdiel a to 1000 eur.

Spotreba

Samozrejme, spolu s palcami ide hore aj spotreba. Zatiaľ čo pri 55 palcovej Q7 QLED obrazovke bola spotreba okolo 70 wattov, tu už v štandardom režime pri sledovaní TV ide na 130 W. Prípadne pri nižšom, ale stále prijateľnom podsvietení viete ísť na 90-100W. Pri maximálnom podsvietení čakajte pri TV obraze a filmoch okolo 240W. Bežne v hre, v hernom HDR režime ide na 150-250W. Väčšinou okolo 220-240W. záleží od

aktuálneho podsvietenia scény, keďže tam je to veľmi dynamické, keďže sa rozsvetujú len potrebné LED diódy v priamom zadnom podsvietení.

Je to o tých 50-70W viac ako pri 55 palcovej verzii Q7, ale stále v prijateľnej oblasti. Za tých 10 palcov naviac to nie je veľká cena.

Q7, Q8 alebo Q9?

Ak neriešite peniaze a rozmýšľate, či ísť do Samsungového QLED, ale nevíete do ktorého, tak je to jednoduché - čím vyššie číslo, tým vyššia kvalita obrazu, lepšie HDR a rozšírenejšie funkcie.

Rátajte s tým, že len vrchné tri série a teda Q7, Q8 a Q9 majú všetky herné funkcie, ako 120Hz a FreeSync. Akurát musíte vedieť, že Q7F má len edge podsvietenie, rovnako aj Q8F je v EU s edge podsvietením, preto sa už pri Q8 pozerať novú Q8D verziu, tá má už priame zadné podsvietenie, aj keď s menej zónami ako Q9F. Q9F je samozrejme najlepšia s najviac zónami v priamom podsvietení.

Z parametrov má hlavne Q7 - HDR1500 s bočným podsvietením, Q8D rovnako len so zadným podsvietením a Q9F už HDR2000. Je to intenzita podsvietenia, kde čím je vyššia, tým viac HDR zažiarí, rovnako s tým sa zvyšuje aj PQI, čo je indexová kvalita obrazu.

QLED, alebo OLED?

Alebo rozmýšľate, či ísť do QLEDu, alebo radšej OLEDu napríklad od LG? Je to dilemma. QLED má veľmi čiernu čiernu, kvalitné farby a nevypaľuje sa. OLED má kvalitné farby, úplne čiernu čiernu, vďaka priamemu podsvieteniu každého pixelu lepšie kontrasty. Zároveň však OLED nemá až tak výrazné podsvietenie a môže sa však vypaľovať. K tomu oproti novým QLEDom nemajú ešte OLEDy pokročilé herné funkcie. Pre zmenu Samsung nemá podporu Dolby Vision, ktorú už vyššie LG OLED TV majú.

Z funkcií a aj ceny si môžete porovnať Q7F s LG C8.

Zhrnutie

Celkovo je Samsung QLED Q9 parádny TV, ktorý je skutočne jedinečný, ako na pozeranie filmov, tak aj hranie. 65 palcová obrazovka s HDR a kvalitnými farbami je priamo rajom pre hráčov. Aj keď pre väčšinu nedosiahnuteľným rajom, keďže cena už ide v tisícoch eur. Ak ste však fajnšmeker a priplatíte si, toto je veľmi dobrý výber.

Presnejšie 65 palcový Q9FN teraz ide od 3999€, kde k tomu aktuálne Samsung pridáva aj 900 euróvú práčku zadarmo (nedodali nám ju na test spolu s TV, takže vám nevieme povedať kvalitu prania) a myslím, že ešte dávajú aj niekoľkomesačné predplatné na TV služby. Ak by ste chceli ísť nižšie, tak 55 palcový Q9FN ide o tisícku lacnejšie 2999€, alebo naopak, ak chcete viac, 75 palcový Q9FN je drahší a stojí 5999 €.



HODNOTENIE

9.5

■ PETER DRAGULA

- + parádny obraz, kvalitné farby, čierna je tu čierna
- + plné priame podsvietenie
- + kompletne herné funkcie 120hz, freesync, HDR, plus rýchle odozvy
- + kvalitné vyhotovenie

- cena
- mohol už mať podporu Dolby Vision HDR



TEST

■ STREAMING OD AVERMEDIA

POZRIME SA S ČÍM MÔŽETE STREAMOVAŤ

. AVERMEDIA

. HARDVÉR

P

lánujete grabovať gameplay alebo livestreamovať? Pozreli sme sa na vybavenie, ktoré ponúka AVermedia a to Live Gamer 2 karty a aj mikrofón AM310.

Konkrétne je to nižšia 1080p ponuka AVermedie, ktorá už tiež pomaly začína prináša plnohodnotné 4K karty. Kým však tak spraví, pozrieme sa, či sa oplatí ísť do 1080p zariadení, ktoré sú v relatívne slušnej cene a firma tam ponúka Live Gamer 2 a Live Gamer Portable 2 zariadenia. Obe sú to zariadenia, ktoré môžete použiť či už na nahrávanie gameplayu, alebo aj priamo na streamovanie s komentárom.

Live Gamer Portable 2 / Portable 2 plus

AVermedia ponúka univerzálne externé zariadenie Live Gamer Portable 2, ktoré môžete jednoducho presúvať, zapájať a použiť kde len chcete. Môžete ním nahrávať gameplay z desktopového PC, ale je skôr priam ideálny pre grabovanie z konzol alebo notebookov. Napríklad my v redakcii ho používame pri grabovaní gameplayov na výstavách, je totiž jednoduché na zapojenie a grabovanie.

Totíž stačí len HDMI výstup z konzoly alebo PC zapojiť do zariadenia a HDMI výstup zo zariadenia následne do monitora alebo TV a potom môžete jednoducho nahrávať stlačením tlačidla a to kedy len chcete bez obmedzovania sa. Môžete nahrávať na SD kartu priamo v zariadení, alebo ak USB zapojíte do PC a nahrávate priamo, tak aj tam. Záleží, čo vám viac vyhovuje. Môžete grabovať aj z mobilu alebo tabletu, ak podporuje HDMI výstup.

Samotné zariadenie potrebuje aj napájanie cez USB. Ak sa nepripájate k PC, môžete tam zapojiť USB z konzoly, alebo nabíjačku na mobil, prípadne powerbanku. Síce AVermedia uvádza, že pri veľkých zariadeniach, ako konzoly, nemusí byť dodatočné USB potrebné, ale minimálne na Xbox One X ani na PC mi HDMI Live Gamera nerozsvietilo. Musel som pridať dodatočné napájanie. Pri použití PC na nahrávanie otvoríte rovno nahrávacie RECentral rozhranie, cez ktoré môžete sledovať obraz, premixovať obraz aj s kamerou a nahrávať stlačením tlačidla. Vzhľadom na to, že je to externé zariadenie, obraz v RECentral bude mierne oneskorený. Nebude to však vadit', keďže primárne hráte na druhom monitore alebo TV a v RECentral len nastavujete a spúšťate nahrávanie alebo streamovanie.

Musíte však rátať s tým, že pri použití Live Gamer Portable 2 sa obraz automaticky zmenší na 1080p a rovnako výstup už bude 1080p. Preto, ak používate 1440p monitor, alebo 4K, je lepšie ísť do vyššej verzie zariadenia Live Gamer Portable 2 Plus alebo Live Gamer Extreme 2 (táto verzia nemá SD kartu). Tie síce stále nahrávajú v 1080p, ale výstup dokážu vypúšťať aj v 4K. Pre plné 4K nahrávanie, aj keď len v 4K/30fps, si bude treba počkať Live Gamer ULTRA, ktorá je v zahraničí už vonku (za 245 dolárov), ale u nás ešte nie. Rátajte tam s tým, že už je bez SD karty a musíte sa pripojiť k notebooku alebo desktopu.

Priamo do zariadenia môžete zapojiť headset pre komentovanie, alebo v prípade hrania na konzole a party chatu to prepojiť aj s gamepadom. Zmiešajú sa vám tak všetky zvuky vo videu. Všetky potrebné káble k tomu máte v balení, a teda je tam 3.5mm prepájací kábel, pridaný je aj HDMI kábel a aj USB.



Maximálne nahrávané rozlíšenie je 1080p/60 fps a samotné nahrávky sú v slušnej kvalite s H.264 kodekom. Plne stačí ako na streamovanie, tak na upload na internet. Nemáte tu možnosť bezstratového nahrávania, ale ak prepojíte zariadenie s PC, môžete si vybrať vnútorné kódovanie videa grafickou kartou, či už Nvidia alebo AMD, alebo procesorom H.264, ale zaťaží vám to procesor. Rátajte vtedy so záťažou PC.

AVerMedia Live Gamer Portable 2 Plus dostanete od 193€ AVermedia Live Gamer EXTREME 2 GC551 dostanete od 161€

Hodnotenie 8/10



Live Gamer HD 2

Oproti Portable verziám je Live Gamer 2 interná karta, ktorú zapojíte priamo do desktop PC. Presnejšie ju vopcháte do PCI slotu a vzadu už len prepojíte HDMI kábel z grafiky a následne zo zariadenia do monitora, plus ak nepoužívate zvuk cez HDMI, môžete prepojiť aj 3.5mm jack na vstup a výstup.

Vďaka karte tak nepotrebuje externé zariadenie, má to tu okamžitú odozvu, keďže všetko si systém spracováva interne v PC. Zároveň to umožňuje ukladať nekomprimovaný 1080p/60 fps stream, alebo komprimovať ho v MJPEG formáte, teda kvalitnejší záznam ako plne komprimované video, ale zaberie viac miesta a musíte ho prekonvertovať. Ďalšie typy kompresíí si môžete vybrať pri streamovaní, ale musíte už komprimovať cez grafickú kartu alebo procesor. Zvolíte si framerate, kvalitu obrazu, zvuku a aj veľkosť videa po kompresii od 1Mbps po 100 Mbps. To už nastavíte podľa vašej linky.

Keď nenahrávate, obraz len prejde zariadením, ale znovu rovnako ako pri Live Gamer Portable je tu maximálny vstup 1080p/60fps a rovnako aj výstup. Ak ju chcete použiť na grabovanie z PC a máte 1440p alebo 4K monitor, karta nie je pre vás vhodná, keďže prechodom cez ňu sa vám rozlíšenie zníži.

Avermedia však už má v ponuke Live Gamer HD 4K kartu, síce oficiálne zatiaľ len v zahraničí, ale dostanete ju aj u nás. Karta podporuje aj 2160p60 fps HDR, 1440p120 fps a aj 1080p240 fps nahrávania. Pridané má aj RGB podsvietenie a ventiláciu.

Osobne by som povedal, že ak dnes Live Gamer HD 2 kúpiť, tak hlavne ak chcete grabovať z konzol a popritom aj z PC a chcete to mať prepojené na jednom mieste. Pre použitie čisto na PC hry je to otázne, na PC už dnes grabujú samotné grafické karty kvalitne a s minimálnou stratou framerate a rovnako bez obmedzení na rozlíšenie alebo framerate, aké prináša táto dodatočná karta. Karta vám totiž zaťaží PC rovnako. Pri čistom PC grabovaní je jediná výhoda, že môžete využiť kvalitný streamovací softvér Avermedia RECentral.

Totíž podobne ako pri Live Gamer Portable aj tu používate RECentral, kde vidíte obraz, ovládáte nahrávanie, úroveň hlasitosti, vstupy. Streamujete kam len chcete, kde karta podporuje Twitch, YouTube, Facebook a ďalšie služby. Umožní vám rôzne rozdeliť obraz, spraviť PiP záber na vás z kamery, pridať texty, logo, scény, nastavovať farebnosť, kontrast atď. Je to veľmi pekný softvér pre streamerov. Ak by ste ho však nechceli používať, pokojne môžete vymeniť za iný a napojiť si ho na kartu.

Avermedia pri Live Gamer HD2 pridáva upozornenie, že karta nejde s X99 doskami. Zároveň, ak si ju budete kupovať, je dobré pozrieť si predtým, či máte voľný PCI slot a či nie je tesne pod vetraním grafickej karty. MiniATX dosky to tam majú dosť natlačené a môže to byť problém. Vtedy je najlepšie dokúpiť PCI extender a kartu zapojiť do niektorého nižšieho slotu.

Ak kupovať internú grabovaciu kartu, tak už osobne by som išiel do 4K verzie. Je síce drahšia, ale je plne pripravená na budúcnosť. Na druhej strane, ak chcete streamovať a určite neplánujete prechádzať do 4K, na ďalšie roky vám postačí aj táto

Live Gamer HD 2 teraz dostanete za 169 €, Avermedia Live Gamer 4K Ultra ide od 224€

Hodnotenie 6/10

Avermedia AM310 - mikrofón

Bez mikrofónu by streaming nebol kompletný, a preto Avermedia zaradila do ponuky zaujímavý kondenzátorový mikrofón AM310. Ten vám ponúkne pripojenie k PC, výstup na slúchadlá a samozrejme regulátor hlasitosti spolu s mute tlačidlom.

Mikrofón je masívny, kovový a veľmi kvalitne stavaný. Podobne aj spodná časť podstavca je oceľová a pevná, ale to sa nedá povedať o umelohmotnom naklápatelnom úchyte, ktorý sa zdá, že len tak-tak drží váhu mikrofónu. Pomocou úchyty môžete mikrofón nakloniť, aby ste si ho mohli dať bližšie k tvári a nezavadzal vám pri hraní.

Rovnako nie je napevno previazaný so stojanom, čo na jednej strane eliminuje otrasy zo stola, na druhej sa mierne kýve, ak s ním hýbete. Pri štandardnom používaní na nahrávanie to však nie je problém. Prípadne si ho môžete prichytiť do ramena, alebo iného štandardného držiaka mikrofónov.

Do PC ho pripojíte cez USB kábel, keďže nemá možnosť 3.5mm jacku. Ale mikrofón nepotrebuje ovládače, a teda vám pôjde na každom type systému. Zároveň si do neho

môžete zapojiť slúchadlá s 3.5mm jackom a prepnúť ich buď na PC výstup, alebo na počúvanie svojho hlasu v mikrofóne.

Čo sa týka kvality, nečakajte úplne top záležitosť, akú ponúkajú napríklad Blue mikrofóny, ale napriek tomu mikrofón veľmi dobre zachytí hlas, snaží sa tlmiť zvuk z pozadia a celkovo ponúka nahrávanie vo vyššej kvalitatívnej triede. Prekonáva tak aj drahšie mikrofóny. Z parametrov ponúka rozsah 20Hz-20kHz a citlivosť -60db.

Čo by som vytkol je možno až príliš silné LED svetielko. To je pri zapnutom mikrofóne modré a červené pri stíšenom. Osobne by som ho prelepil, lebo svieti až príliš a môže rušiť a hlavne večer neprijemne svietiť do očí, prípadne vás namodro nasvietiť do kamery.

Zo zaujímavostí Avermedia má aj čisto herný mikrofón Aegis Gaming Microphone v možno až v príliš zvláštnom dizajne.

Avermedia AM310 dostanete v cene od 93€

Hodnotenie 8/10





MOBILY







SAMSUNG NOTE 9 PREDSTAVENÝ

Samsung dnes predstavil ďalší mobil z tohtoročnej série a to Note 9, pridáva aj nové Galaxy Watch hodinky. Obe už očakávané zariadenia, ktoré teraz Samsung bližšie priblížil.

Note 9 bude najväčším Note doteraz, ponúkne 6.4 palcový displej, rovnako bude najrýchlejším Samsung mobilom doteraz, keďže nový 10nm procesor s výkonom stúpne o 33%, chýbať mu nebude vodné chladenie. Vďaka nemu sa nebude znižovať výkon pri vysokom výkone.

Veľkým vylepšením je samotné S-Pen, ktoré vďaka bluetoothu bude môcť aktivovať funkcie mobilu aj na diaľku a to napríklad odfoťiť sa na diaľku. S-Pen teraz pre vydrží prácu 30 minút, ale v mobile sa nabije za 40 sekúnd.

Špecifikácie:

- 6.4 palcový Super AMOLED displej s rozlíšením 2960x1440
- batéria 4000mAh
- 6GB a 8GB RAM
- 128GB a 512GB miesta + SD karta 512GB
- duálna zadná kamera, jedna 12MP z toho s dvojistou clonou f/1.5-2.4, druhá 12MP s f/2.4
- predná kamera bude 8MP s clonou f/1.7
- S-Pen s bluetoothom
- veľkosť je 161.9x76.4x8.8mm
- váha 201g
- vodeodolnosť IP68
- wireless nabíjanie

Na Slovensku bude v dvoch farbách a to Midnight Black v 128GB a 512GB verzii a Ocean Blue so žltým perom v 128GB verzii. 6GB/128GB bude za 999 eur, 8GB/512GB verzia za 1249 eur. Predobjednávky začnú 10. augusta a samotný predaj začne 24. augusta.



SAMSUNG GALAXY WATCH - NOVÉ HODINKY OD SAMSUNGU

Samsung predstavil aj nové hodinky, ktoré teraz pomenoval Galaxy Watch. Sú podobné Gear S3, budú vodeodolné s lepšou výdržou batérie, sklom Corning Gorilla Glass DX+ a vo veľkostiach 42mm za 330 eur a 46mm za 350 eur. Pričom väčšie majú 472mAh batériu a vydržia cez 80 hodín, menšie 270mAh a vydržia cez 45 hodín. Obe veľkosti majú dve verzie a to wifi s 768MB RAM a 4GB flashu a LTE s 1.5GB RAM / 4GB flashu.

Na Slovensku budú hodinky dostupné od 7. septembra vo wifi verzii, LTE verzia zatiaľ nemá pre nás dátum keďže tam je eSIM.

Popritom predstavili aj nový Wireless charger Duo, ktorý nabije naraz mobil a aj hodinky. Nebudete musieť mať na hodinky samostatnú nabíjačku. Doplnil aj nový Galaxy Home reproduktor s integrovaným Bixby asistentom





XIAOMI PREDSTAVILO MI A2 A MI A2 LITE

Xiaomi pokračuje vo svojej Mi A sérii mobilov s čistým androidom a v druhej verzii pridáva výkonové vylepšenia a aj orezanejšiu verziu.

Mi A2

Nová Mi A2 ponúkne 6 palcový fullhd displej, Snapdragon 660 procesor pridáva 4GB alebo 6GB RAM a 32GB, 64GB alebo 128GB miesta. Treba rátať s tým, že nemá microSD slot, nemá 3.5mm jack a je tam len USB-C aj s adaptérom na 3.5mm pripojenie.

Kamery dostanú upgrade a ponúknu 20MP+12MP (f/1.75), predná sa zvýši výraznejšie a to na 20MP. Batéria je relatívne malá a to 3010mAh. Pridáva sa aj bluetooth 5.0, selfie blesk a v balení bude aj obal.

Cena lacnejšej 4GB/32GB verzie bude 249 eur, drahšia 4GB/64GB verzie bude 279 eur a najvyššia 6GB/128GB verzia bude za 349 eur. Celkovo je to pekná ponuka jediná škoda je menšej batérie.

Mi A2 lite

Lite verzia bude orezanejšia a menšia, ale nie až tak výrazne ako by sa zdalo. Displej sa zmenší len mierne na 5.84 palca, ponúkne natiahnuté fullhd rozlíšenie aj keď pridáva aj výrez. Procesor rovnako ostáva v strednej triede aj keď bude tam už starší snapdragon 625. Síce bude mať len 3GB a 4GB RAM a 32GB alebo 64GB miesta, ale za to dostane 4000mAh batériu

Fotáky na tom budú výrazne slabšie a vzadu nájdete 12MP a 5MP, vpredu len 5MP kameru. Táto verzia k tomu bude mať aj 3.5mm jack, a aj microSD kartu, ale len klasický USB 2.0.

A2 lite je prakticky výkonová obdoba A1 len mierne orezaným zadným fotákom a pridaným výrezom na displej.

Cenovo pôjde 3GB/32GB verzia za 179 eur, 4GB/64GB verzia za 229 eur



Mi A2 Lite

Dual camera, two-day battery

12MP + 5MP AI dual camera, large 1.25µm pixels

High-capacity 4000mAh two-day battery

5.84" FHD+ Display, 19:9 Full Screen Display

Android One. Latest innovations from Google.

Mi A1 → Mi A2

Snapdragon 625	→	Snapdragon 660
Front 5MP	→	Front 20MP
Rear 12MP + 12MP	→	Rear 12MP + 20MP
f/2.2 + f/2.6	→	f/1.75 + f/1.75
LPDDR3	→	LPDDR4X
5.5" 16:9 display	→	5.99" Full Screen Display
No Selfie-light	→	Selfie-light
Bluetooth 4.2	→	Bluetooth 5.0
Up to 4GB + 64GB	→	Up to 6GB + 128GB
No case	→	Included soft case





TEST

■ HUAWEI P20 PRO

MOBIL S NAJLEPŠÍM FOŤÁKOM

. HUAWEI

. MOBIL

H

uawei tento rok ponúkol pôsobivú P20 sériu mobilov a zatiaľ čo P20 lite bol pre nenáročných zákazníkov, P20 je pre náročnejších a P20 Pro pre tých, ktorí chcú maximum. Huawei tak v P20 Pro poskytol všetko, čo má. Teda takmer všetko. Všetko aj s odtlačkom prsta v displeji ponúkol až v Mate RS Porsche edícii, ale už za výrazne vyššiu cenu.

P20 a P20 Pro sú protažskom Galaxy S9 a S9 Plus a vidieť to ako na veľkostiach, tak na vybavení mobilov. Nakoniec aj na cene. Samotný mobil P20 Pro teraz stojí okolo 700 eur a za tie peniaze dostanete decentnú výbavu:

P20 Pro ponúka:

Displej: 6.1-palcov AMOLED

Processor: Hisilicon Kirin 970 Mali-G72 MP12

Rozlíšenie: 1080 x 2240 pixels, 18.7:9 ratio (429ppi)

Pamäť/miesto: 6 GB/128 GB

Hlavná kamera: 40 MP, f/1.8, 27mm, 20 MP B/W, f/1.6, 27mm, 8 MP, f/2.4, 80mm, 1/4", 3x zoom (2160p@30fps, 1080p@30/60fps, 720p@960fps)

Predná kamera: 24 MP, f/2.0, 1080p

Veľkosť: 155 x 73.9 x 7.8 mm

Váha: 180 g

Systém: Android 8.1 EMUI

Port: USB-C bez 3.5 mm jacku

Senzory: Infrared remote

Batéria: 4000 mAh

Farby: Twilight, Black, Midnight Blue, Pink Gold

Tu vidieť, že Huawei spravil väčší upgrade oproti základnej P20 verzii, pridal hlavne AMOLED displej, vodeodolnosť, ešte viac zlepšil kamery a poteší aj 6 GB pamäte. Ostáva tu však rovnako 128 GB flash a tiež chýba slot na SD kartu. Je to škoda hlavne pre tých, ktorí sa vyžívajú v kvalitných fotkách bez kompresie alebo 4K videách. Zaplniť to môžu veľmi rýchlo.

Mobil ponúkne veľmi kvalitné telo so sklom ako vpredu, tak aj vzadu oddelené kovovou kostrou, ktorá je v prípade modrej verzie, ktorú sme mali na test, chrómovaná.

Dodáva mobilu masívny a pevný vzhľad. Ale napriek vzhľadu si stále treba dávať pozor na pády, sklo na oboch stranách si to môže pri každom páde odnieť a oprava nie je lacná. Náležite tomu tu Huawei pridáva a plastový obal a ochrannú fóliu. Tie môžu niečo ochrániť, ale ak vám mobily padajú, lepšie je investovať do kvalitnejšieho obalu a fólie.

Mobil je na svoju 15-centimetrovú veľkosť v slušnej váhovej kategórii, a to 180 gramov čo je pekné, keďže tam Huawei napchal aj väčšiu 4000 mAh batériu. Rovnako sa pohral s konštrukciou a oproti P20 už Pro má vodeodolnosť. Presnejšie IP67, čo umožní bezproblémové fotenie a natáčanie vo vode aj pod vodou. Nakoniec prečo to nevyužiť, keď podľa DxOMark testov má P20 Pro najlepšiu kameru z mobilov vôbec.





Kamery

Huawei vybavil P20 Pro hneď tromi šošovkami, vďaka čomu a aj vďaka veľkej ploche senzorov dosiahol s prehľadom najvyššie skóre v DxOMark testoch. Samozrejme, len medzi mobilmi. Stále sa ani najlepšia kamera v mobiloch nevyrovná plnohodnotným fotoaparátom. Aj keď sa to zlepšuje. Firmy sa malé plochy, ktoré môžu vyčleniť jednotlivým šošovkám, snažia vyvážiť rôznymi typmi senzorov, aby zachytili rôzne typy scén čo najlepšie. Huawei to tu rozdelil na 40 MP farebný senzor, 20 MP čiernobiely a doplná to ešte menší 8 MP telephoto senzor a 3x zoom. Fotky tak vyzerajú veľmi dobre a hlavne v noci zachytávajú obraz oveľa lepšie ako konkurencia. Pekne vidieť rozdiel medzi P20 a P20 Pro, kde Pro lepšie zachytáva farby na fotkách.

Nie je to však dokonalé a zaostrovanie nie je až také kvalitné, aké by mohlo byť a rovnako optická stabilizácia vo videách zaostáva. Hlavne v 4K videách. Tie zvláda mobil v 30 fps, čo je prekvapivé, keďže konkurencia v tejto triede ide v 60 fps, ale ak budete chcieť 60 fps, môžete ísť v rozlíšení 1080p. Prípadne ak budete chcieť slow motion v 960 fps, to pôjde v 720p rozlíšení. Slow motion ju je však

len jednorázové, bez možnosti výberu času spomalenia alebo viacnásobného spomalenia ako v S9.

Huawei foto aplikácia k tomu ponúka peknú ponuku nastavení, filtrov a špeciálnych typov fotiek, čo je všetko pekné, ale osobne ma zamrzelo, že fotografie sú len v 4:3, 18:9 alebo 1:1 bez možnosti 16:9 nastavenia. Je to škoda, keďže zbierku posledných rokov mám v 16:9.

P20 Pro má rovnako ako P20 prednú kameru s 24 MP senzorom, ktorú využijete na selfie fotky, selfie 1080p videá, ale aj na odomknutie mobilu. Nie je tu žiadna hlboká bezpečnosť s infra senzormi, ale odomknutie funguje veľmi rýchlo. Rovnako je na tom aj pridaný skener odtlačkov prstov. Ten nájdete pod displejom. Niekomu to vyhovuje, ale osobne mám radšej zadné skenery, ktoré zbytočné nezaberajú plochu pod displejom.

Z portov to tu doplná len USB-C, ale ak používate 3.5 mm slúchadlá, môžete použiť priloženú redukciu. V balení máte rovno USB-C slúchadlá a nechýba USB-C nabíjačka. Je to zároveň jediný spôsob, ako mobil nabijete, keďže napriek sklenenému zadnému panelu Huawei nezapracovalo wireless nabíjanie. Je to škoda, lebo v tejto triede by to mohla byť už samozrejmosť.

Výkon

Výkonovo je mobil v Huawei hi-ende s Kirin 970 procesorom, ktorý je výkonom stále v minulom roku a nemôže sa porovnávať so Snapdragonom 845 ani s Exynosom 9810. Je tak na úrovni Snapdragonu 835, ale stále vysoko výkonný.

Benchmarky v Antutu 7.1 nám to aj ukazujú:

Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)

Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654, 8772)

Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845 verzia) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)

Huawei P20 Pro - 207058 (CPU 71850, GPU 76148, UX 45674, MEM 13350)

Huawei P20 - 203405 - (CPU 69743, GPU 75285, UX 42254, RAM 13150)

Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656, 82005, 42600, 7620)

G6 Plus (Snapdragon 630) - 90166 - (39900, 19971, 23939, 6356)

Huawei P20 lite (Kirin 659) - 87625 - (41329, 3167, 23838,

9291)

Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590, 19102, 5036)

Nokia 6 - 59168 (28842, 8920, 16557, 4848)

Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560, 16210, 4553)

Čisto v grafickom 3D marku išiel mobil pekne na 3025 v Open GL a ešte lepšie vo Vuklane, kde dal 3371 bodov. Je tam prekvapivý skok oproti P20, ktorému sme robili testy pred pár týždňami a mal 2968/2962. Ten sme pre istotu znovu pretestovali a rovnako už aj on skočil na 3022 / 3329, kde zrejme dostal update ovládačov. Oba sa tak priblížili S9 a S9 plus, ktoré malo 3244 bodov v Open GL a pekne ho predbehli vo Vulkane, ktorý tam mal 2943 bodov.

Celkovo je však výkon stále v pohodovej rovine hi-endu, nebudete mať problém s rýchlosťou ani v aplikáciách, ani v hrách. Čo ale je malý problém, je zahrievanie. Pri benchmarkoch masívne rastie teplota a už po dvoch spusteniach 3D marku bolo nad 50 stupňov, pri troch 53 a zvyšuje sa to aj ďalej. Teplo sa rozlieva po skle, až je mobil nepríjemný na držanie. Pri hrách to síce trvá dlhšie, ale po polhodinovej hre v PUBG už postupne cítite teplo. Vodné chladenie ako má S9 by tu prospelo, to však Huawei dáva až do prichádzajúceho Honor Note 10.

Čo ešte je malá nepríjemnosť pri Kirin procesoroch, respektíve Huawei mobiloch, je, že väčšie hry podporu dostávajú až postupne a väčšinou neskôr ako Snapdragon mobily. Autori to musia ešte optimalizovať a otestovať.





Videl som to teraz na Asphalte 9, ktorému týždeň trvalo, kým prišiel na P20 a ďalší týždeň aj na P20 Pro. Predtým aj pri iných hrách, ale vždy prídu, keďže rozšírenie Kirinov je už dosť veľké.

Samotná výdrž batérie je pekná, 4000mAh vydrží dva dni bez väčších problémov aj pri priebežne náročnejšej záťaži. Je to plus oproti S9 Plus, ktorej Samsung nechal 3500mAh a cítiť to. Ak by sa vám pri P20 pro batéria míňala rýchlo môžete si vybrať rozmanité nastavenia v aplikácii v systéme, máte tam úsporný a aj ultra úsporný režim. Pri nabíjaní sa zdržíte okolo 2 a trištvrte hodiny.

Systém

P20 Pro funguje na Android nadstavbe EMUI, ktorá už teraz pracuje s Android 8.1 verziou. Vzhľadovo je veľmi ... farebný. Je to pekné a má to útočiť na oči zákazníkov a aj to robí veľmi dobre. Okrem dizajnu je však samotná nadstavba štandardná, nečakajte tam

vlastné väčšie vlastné aplikácie ako má Samsung. Na jednej strane to je dobre, aspoň neotravuje vlastným asistentom, na druhej strane hlbšie prepracovaná aplikácia na hry by ani tu nebola zlá. Nájdete tu aplikáciu na témy, optimalizáciu systému, kalendár, poznámky plus, keďže P20 Pro má aj infrared svetlo, pridaná je aj aplikácia ovládača TV alebo iných zariadení.

Ako štandardne pri Androidoch s výrezom, ani tu nechýba možnosť vypnutia výrezu, ktorý po potom zruší pozadie okolo výrezu a nechá tam len ikony aplikácií na čiernom pozadí. Na AMOLED displeji v P20 Pro to vtedy vyzerá parádne. Je tam totiž čierna farba a všetko to splýva s okolím. Nič vás tam dizajnovu neruší a je to doteraz najlepšie využitie výrezu. Nakoniec zo zvuku P20 Pro má oproti P20 aj stereo reproduktory a rovnako nechýba Dolby Atmos podpora. V nastaveniach si viete všetko ponastavovať.

Vybrať si P20, P20 Pro alebo S9 plus?

Ak rozmýšľate nad lacnejšou verziou P20 alebo drahšou P20 Pro, osobne by som išiel do P20 Pro. Napriek 6.1-palcovému displeju má stále veľmi dobrú veľkosť. Pridáva AMOLED, zväčšuje batériu, rozširuje kameru, ale hlavne poteší vodeodolnosť. Huawei P20 už ide od € , Huawei P20 Pro od € . Môže vám to stať za to priplatenie. Oproti Galaxy S9 Plus je tento mobil aktuálne mierne drahší, ten ide už od 630 eur a ponúka aj wireless nabíjanie, vyššie rozlíšenie displeja, mierne vyššiu rýchlosť, ale zase P20 Pro má lepšiu batériu a kvalitnejšiu kameru. Ak to u vás zaváži, máte výber jednoduchý.

Zhrnutie

Celkovo vyzerá P20 Pro na veľmi kvalitný mobil a Huawei ukázal, že má na to ponúknuť aj vyššiu triedu a veľmi dobre skĺbiť dizajn pre masu a funkcie. V P20 Pro napravil všetko, čo chýbalo v P20, a teda pridal kvalitný AMOLED displej, lepšiu batériu, vodeodolnosť. Jediná škoda je absencie wireless nabíjania, s ktorým by to bolo už kompletne. Procesor je výkonovo v hi-ende, aj keď škoda postupného zahrievania, ale ak chcete najlepšiu mobilnú kameru, je to mobil pre vás. V tej oblasti si to užijete.



HODNOTENIE

9.0

■ PETER DRAGULA

KVALITNÝ MOBIL,
AJ KEĎ NIEČO MU
STÁLE CHÝBA

- + parádny AMOLED displej
- + kvalitné kamery
- + rýchle odomknutie tvárou
- + vodeodolnosť
- + dobrá batéria

- môže vám chýbať wireless nabíjanie
- rýchle zahrievanie pri záťaži
- chýba SD karta



FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK





V redakcii si robíme švandu, že žiadne leto neobíde film, kde treba zrecenzovať dákeho Žraloka. Bol tu Smrťiaci príliv, aj 47 metrov a tento rok preradil na prehistorický filmový stupeň i povolal toho, čo bežne pláva v bēčkových vodách: Megalodona! Tu sa mu skrátene hovorí MEG a narobí riadnu paseku v Číne.

MEG začína introm, kde sa musí Jonas (Jason Statham) rozhodnúť v kritickej chvíli pre záchranu časti posádky za cenu obetí druhej. Po výčitkách sa stiahne do Thajska, no teraz mu uviazla bývala manželka niekde pod Mariánskou priekopou, kde skupina vedcov našla nový svet i nové druhy, no akosi sa odtiaľ nevie dostať preč vlastnými silami. Jonas zostupuje do hĺbky viac ako 11 km, kde začne zachraňovať, no počas vzostupu zoberie so sebou do nášho sveta aj megalodona...

Podobne ako pri Mrakodrape, aj tentokrát je nový akčný film postavený na jednom hercovi a veľkých efektoch. Minule sa The Rock podujal na samovražednú misiu a záchranu rodiny zo megabaráku, teraz je tu ešte väčšia klasika. Človek vs.

■ MEG: HROZBA Z HLBÍN

Réžia: Jon Turteltaub. Scenár: Dean Georgaris, Jon Hoeber, Erich Hoeber, Steve Alten. Hrajú: Jason Statham, Bingbing Li, Rainn Wilson, Michael Curtis

žralok. Resp. aby to nebolo také jednoduché: ľudia vs. megalodon.

Veľkým prekvapením filmu je rozdelenie na niekoľko častí, pričom prvá sa netvári úplne ako bezduchý akčný film, no nasadí kúsok vedy a podmanivých podmorských záberov. Spôsob odhaľovania sveta pod najhlbšou priekopou sveta nie je úplne márný, scenáristi našli celkom dobrú náplň na 45 minút, kedy sa iba v náznakoch ukazujú nejaké cudzie tvory a väčšinu času sa venujeme zostupom tam, kde ľudia ešte nevročili. Je to miestami vzrušujúci pocit, ktorý ešte aj v 3D dokáže celkom dobre upútať. Prašule je tu cítiť naplno, ale podmorská odysea skôr privedie klaustrofobické pocity z ponoriek ako úplnú nudu.

Samozrejme, akcia sa musí prejavovať. Začínáme zľahka (útoky na vedeckú stanicu), potom sa prejde do samovražedných pokusov o chytenie megalodona (jasné, keď je majiteľom stanice miliardár, rád by čosi speňažil). Tu sa už dostáva humor na prvú (vtipný černochoš menom DJ), ale nápady nie sú úplne márne a hoci chytenie ide občas na istotu (tu harpúna, tam uspávací strela), niektoré momenty vzbudzujú top nádej – sofistikovaná klieťka odolná voči megatlaku, ale čo tak čeliť prehltnutiu do pravekého bachora?

Finálna tretina nasadí väčší kaliber a ide sa do civilizácie. Čínski producenti prospeli veľkou čiastkou, takže sme v ich vodách a keď sa už má vynoriť zubatá papuľa, namieri si to na jednu z najľudnatejších pláží sveta, ktorá vyzerá skutočne ako na vtipných tweetoch, kde sú všetci hlava na hlave. No vyzerá to celkom efektne, keď sa tento prehistorický žraločik premáva pod stovkami netušiacich nožičiek a rafol by do niektorých z nich. Vďaka/kvôli nižšiemu ratingu 12+ však nenastanú žiadne krvavé jatky, ide sa však do dobrých útokov a nemôže chýbať nejaký

ten bláznivý krkolomný finiš...

Jason Statham s bandou ďalších hercov odovzdá adekvátny výkon, cez zuby cedí silené hlášky borca, no aspoň sa nemusí neustále starať o detičky a odovzdávať im gestá plné lásky ako Rock pred mesiacom. Pozerať tieto filmy stále v 2D, to už otupí nejedného znalého diváka, takže som usúdil, že treba z tohto filmu urobiť atrakciu a vydal som sa rovno na 4DX... (spočiatku lákal aj IMAX obrovským plátnom).

4DX má totiž jasný prísľub: akčné béčko tu inak vynikne a osobne som bol zvedavý, do akej miery bude zakomponovaná voda. Film sa totiž prakticky väčšinu stopáže odohráva na vode či pod vodou, takže je najlepšou voľbou, ak sa chcete nechať ovievať či nechať ostriekať vodnými sprškami. Každé ponorenie človeka či sondy do mora je sprevádzané vodným efektom, našťastie vhodne rozložené v deji, takže pár sprch na začiatku, niečo v druhej tretine, ostatné ku koncu. Rozhodne sa tu neoplatí vypnúť tlačidlo na vodné efekty, lebo sa pripravíte prakticky o polovicu zážitku (máte 3D okuliare, takže väčšinu vody na tvári odnesú tie).

Z iných efektov sa prekvapivo objavili svetelné záblesky pri výbuchoch (jednoduchý efekt, no paradoxne nie často využívaný). Sedačky sa klasicky hýbu a opäť sa potvrdzuje, že helikoptéra je ideálny prostriedok na trasenie pod zadkom, aj podmorská sonda má sugestívny pohyb. Náhlý trhavý efekt sa občas dostaví pri explózii alebo masení so žralokom, a keďže tu nie je toľko kontaktných bojov, nie je to príliš častý jav. Občas sa dostaví aj fúkanie pri scénach vo vzduchu – ale šťuchance do rebier sú skôr sporadické, čo je výrazná zmena oproti Mrakodrapu, odkiaľ odchádza ne jeden divák domlátený do chrbta. Je fajn vidieť, že oba filmy majú inú sériu efektov – a tie pri MEG vyšli subjektívne lepšie.

HODNOTENIE

6.0

Wilson, Cliff

MICHAL KOREC





Réžia: Steven C. Miller. Scenár: Miles Chapman. Hrajú: Sylvester Stallone, Dave Bautista, Xiaoming Huang, Jesse Metcalfe, 50 Cent
ham

Nie vždy je potrebné sledovať tempo či dôvody vzniku nových filmov. No fakt, že Plán úteku 2 vznikol za 19 dní je podozrivý a nie je to iba jeho skromnou stopážou 93 minút či šikovnosťou tvorcov. Skôr naopak, rapídne zlepenie jednotlivých scén a bleskový renderovanie pár trikov vydalo na tradičné béčko, ktoré by ste si užili kedysi na DVD a dnes na streamingovej platforme, no dvojka predsa prišla do kín. Na plátne sa odohrajú isté scény, prehánajú sa aj dvaja sympatáci, no nemajú veľmi čo hrať.

Z minulej dvojice Arnie-Sly sa nám vrátil iba jeden, no medzičasom získal už aj oscarovú nomináciu. Sly je späť, no fakt je, že príliš si ho neužijete – sotva 15-20 minút poriadnych scén, zvyšok tvorí skôr vata. Pritom dejový náčrt bol akceptovateľný: jeho postava je na úteku, testuje nedostatky systémov vo väzniciach a skúsenosti z minulého megaplánu mu neraz padnú vhod. Nová výzva spočíva v prieniku do pevnosti Hádes: v tajnom technologickom zariadení skrýva istá organizácia VIP unesené osoby ako politikov, zločincov, obchodníkov či agentov. Všetci majú dôležité informácie a Sly dostáva úlohu dostať sa k nim dnu...

Na papieri je to nádejná misia, v kine skôr veľká nuda. Možno sa to môže obsadiť na esenciálnych postoch. Miles Chapman ako scenárista sa snažil nadviazať na minulý film a hoci idea znie bláznivo či neuveriteľne, na poli akcií sme zvyknutí na všeličo. Dostať sa do top utajeného väzenia, kde sú akosi náhodne a pritom kvalitne zložené osoby? Dobré, stávka je vysoká, už sa tešíte na realizáciu. Lenže tú by asi nemohol mať na starosti Steven C. Miller, známy ako režisér tuctových akčných filmov, ktoré sa k nám zriedka dostali do kín. Ich spoločným menovateľom je aspoň jeden známy herec (Nicholas Cage, podozrivo často Bruce Willis) a zároveň tona videných, ničím neinšpirovaných scén. V lepšom prípade je to priemer, v horšom nuda.

Plán úteku 2 patrí do druhej kategórie. Ničím nezaujme. Je taký fádny, že popis vás navnadí, no po polhodine v kine tušíte, že nesplní nič. Napríklad ústredná pevnosť Hádes vyznieva úplne slabučko, je to kvázifuturistická destinácia, no spôsob jej fungovania vás nepresvedčí – a tým pádom ste otupení ešte pred potenciálnou infiltráciou. Tak odpadá hlavná nádej – a pritom pre akčný štýl prenikania dnu ste sem asi prišli. Stallone pôsobí veľmi unavene a očividne si sem prišiel zahrať za tučný honorár, ale jeho herecký výkon a plán je málo presvedčivý. Takže opadá aj nádej č.2.

Veľa sa tu rozpráva, málo koná. Akčné scény sú roztrúsené do stopáže, aby ste sa nestačili nudiť, no nezaujmu ničím. Pár tvrdých súbojov vás poteší a sú prakticky jedinými dôvodmi pre udelenie troch bodov, všetko ostatné vám otupí pozornosť. Ešte aj Dave Bautista hrá oveľa slabšie ako v ostatnej aktuálnej akcii Hotel Artemis, takže fanúšikovia budú sklamaní aj z neho. Ujko v baretke sa dostane do pár dobrých scén, no mumle si niečo pre seba a jeho nasadenie je tiež slabé.

A tých negatív je ešte viac. Tešíte sa na dobrého záporáka či megapremyslený plán na jeho porážku? Sú tu, ale veľmi vás nepotešia. Chcete vidieť kvalitnú akciu? Na veľkom plátne paradoxne zaniká všetko úsilie, čo je dané malým rozpočtom – v roku 2018 sme skrátka zvyknutí na viac. Behá tu veľa ázijských hercov, čo by sa chceli mlátiť o dušu, no ani tí už nie sú ničím vzácní.

Plán úteku 2 bude mať možno vysokú návštevnosť za prvý víkend, no kvalitami nepresvedčí. Najmä keď vo vedľajšej sále hrajú síce nie úžasný, ale stále o pár bodíkov lepší Hotel Artemis.

HODNOTENIE

3.0

MICHAL KOREC





■ MISSION IMPOSSIBLE: FALLOUT

Réžia: Christopher McQuarrie. Scenár: Christopher McQuarrie, Bruce Geller. Hrajú: Tom Cruise, Henry Cavill, Ving Rhames, Simon Baker, Rebecca Ferguson, Sean Harris, Angela Bassett

Mission: Impossible sa vo svojej druhej trilógii stáva podstatne vyrovnanjšou sériou ako na začiatku a to s ňou šermovali veľké mená ako Brian de Palma, John Woo či J.J. Abrams. Ostatné dva diely, ktoré má na svedomí Christopher McQuarrie, sú dravé akčné filmy, pridali vo všetkých atribútoch a povyšujú sériu na ešte vyšší level. Pri šiestej časti nájdete isté spojitosti s päťkou ako niektorých hercov, no zároveň sa jej darí neuveriteľným spôsobom pridať v ďalších vlastnostiach, čím sú ešte lepším filmom.

Stále žijeme vo svete, kde má Syndikát svoje chápadlá, Solomon Lane (záporák z minulej časti) je cenný prvok, o ktorý sa dokážu pobiť viaceré strany a novou hrozbou sú Apoštoli, ktorí by chceli zmiast' svet zo súčasného stavu a nastoliť nový poriadok. Chcú na to využiť klasickú atómovú hrozbu, takže IMF misia sa sústreďí na získanie plutónia použitého na tvorbu troch bômb.

Úvodná misia v Berlíne nedopadla úplne najlepšie, lebo Ethan Hunt dal prednosť celistvosti tímu ako istej strate, takže ďalšia šanca príde v Paríži, kde sa musí vydávať za niekoho iného a s akousi Bielou vdovou sa dostať ku kupcovi. A začína smršť akcií, ktorá je náročnejšia, lebo CIA už IMF neverí a v tíme figuruje Walker a má sledovať kroky Hunta.

Zvolania typu „toto je najlepšia Mission: Impossible“ sa môžu zdať ako prehnané, no silná snaha potlačiť film do nevídaných výšin (v poslednej tretine aj doslova) sú v tomto prípade dôkazy, že to ide. Aj šestka má čo priniest do série a dokonca do žánru akčného filmu. Neprídu nové dejové zvraty a rotujú sa známe témy: atómová hrozba, plutónium, nebezpeční dodávatelia, výmeny VIP osôb, skryté identity a motivácie.

Pasce naraďčené na hrdinov, pomocníkov a aj keď tušíte, kto je zloduch, neviete, či sa náhodou v druhej polovici niečo nezomelie inak. To je dôvod, prečo film nemôže dostať 10/10, hoci je lepší ako päťka – nie je to dychberúci kúsok, ktorý robí všetko inak a neukazuje niečo nevídané, po čom by ste nemohli vedieť zaspáť. Že si budete chcieť film po videní užiť znova, to je iná vec i pochvala.

Christopher McQuarrie nenápadne spája viaceré elementy i postavy z minulých častí, nie do formy gulášu či epického mixu a la Avengers 3, kde musia všetci bojovať. Dcéra obchodníčky so

zbraňami z jednotky je skôr milý bonus. Ethanova manželka z trojky je silná postava. Návrat hlási Ilsa Faust i Solomon Lane z päťky a môže sa zdať, že šestka je priame pokračovanie a marketing ten fakt zatajil. Ale nie, na nový diel môžete ísť bez znalosti minulého; ak máte napozieranú päťku, je to plus a dej je veľmi súdržný.

Filmu nechýbajú ambície, o tom svedčí 148-minútová stopáž vyplnená parádnyimi scénami. Prvá polovica núka napínavý prológ (resp. dva), má viac ako štvrt'hodinu. Nasledujúce akty v Paríži, Londýne i samotné finále slúžia ako špičkové sekvencie, kde nechýba parádna fáza plánovania i exekúcie. Paríž má výborné atmosférické scény, či už ide o diskotéku, plánovaný únos alebo naháňačku. Najlepší je pohľad na únos – krátka sekvencia bez zvuku a s výbornou atmosférou.

Čo sa týka hudby, nový diel má špičkový prístup. Burácajúci zvuk obohatený o novú hudbu Lorne Balfeho, pri ktorej cítiť jeho štúdium u Zimmera – troška inšpirácie z Inception a Dark Knight Rises pridáva filmu lepšiu hĺbku, vážnosť a dramatickosť. Keď sa v Paríži alebo v Londýne nepodarí istý element, kamera sa naplno točí okolo hrdinu, duní dramatická hudba, okamžite cítime vážnosť situácie a moment, aký možno hrdina asi nezažil. Tu to funguje výborne. A je veľmi príjemné vidieť konečne letný akčný film, ktorý nemá prehnané digitálne efekty, ale vrátil sa späť na Zem. Sú tu známe reálie, kde si Tom Cruise dovoľí nové parádičky ako skok do Paríža z lietadla, fičí si na motorke v protismere pri Víťaznom oblúku alebo behá po strechách Londýna. Do finále si šetrí epický súboj, ktorý od nástupu do poslednej sekundy berie dych. Áno, niektorým sa budú zdať scény ako prepálené, lebo idú absolútne na hranu možného, nehovoriac o tesnom načasovaní, ale to patrí k sérii a je úžasné sledovať, kam ešte autori dokážu zájsť, ako dynamicky všetky scény pôsobia a sú luxusne točené.

Mission: Impossible zaradila šiesty rýchlostný stupeň a uháňa šialene od úvodného loga (ktoré Paramount ešte zrýchlil!), má robustný tím starých známych a novú parádnu misiu. Chváliť treba aj vklad Henryho Cavilla, ktorý prináša silného mladíka do diania. Diabolský plán je premyslený na výbornú, menia sa tu identity, plány a predvádzajú šialené akcie. Zlepšila sa hudba a Christopher McQuarrie doručil skutočne ten najlepší diel, lebo vie kedy pritlačiť, kde vyznieť moment a občas trošku odľahčiť. Ale iba trošku...

HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC





Rodinka úžasných prichádza s enormnou úlohou. Nadviazať na predchodcu, ktorý aj u nás dostal 10/10 a 14 rokov si tu hovie ako etalón žánru, ako kúsok, čo dokázal spojiť akčný film, rodinnú drámu a ešte aj skvelý animák. Ako sa dá pokračovať a je reálne šanca, že by mohla byť dvojka nebodaj ešte lepšia?

Novinka šartuje tam, kde skončila jednotka. Tunelátor demoluje mesto, päťka členov rodiny je v plnom nasadení a pritom demoluje celé ulice, čo sa nebude páčiť viacerým inštitúciám. Superhrdinovia ostanú zakázaní, ich popularita nie je vysoká. Iskierka nádeje tlie, keď jeden miliónár ukáže chuť investovať do Helen alias elastickej ženy. Manžel Bob sa ocitne v roli domácej putky, musí sa učiť s deťmi, starať sa o dom a na tom nič úžasné nie je. Zatiaľ čo mama sa stretáva v novej metropole s ďalšími nepriateľmi a črtá sa tu jeden skutočne ľstivý, Bob rieši pubertu a objavuje prvé Jack-Jackove superschopnosti...

Ak sa bojíte, že dvojka Rodinky úžasných nemá 10/10 a že film je snád oveľa slabší, dumajte znova. Je to stále špička žánru, od ktorej sa môžu ostatní učiť. Budme úprimní: každý film od Pixaru (aj iného áčkového štúdia) je top udalosť, lebo ich prístup je odlišný. Neprevaria známe látky, nepotrebuje mať iba zvieratká na cestách, do úmoru kecať o odvahe a zloduchovi.

■ RODINKA ÚŽASNÝCH 2

Réžia: Brad Bird. Scenár: Brad Bird. Hrajú v slovenskom znení: Ivo Gogál (Pán Úžasný), Diana Mórová (Elastina), Zuzana Porubjaková (Violet Parrová), Alex Koníček (Dash Parr)

Znamenito napísané dialógy Rodinky úžasných 2 neprídu počas akčných scén (tam sa rozďajú príkazy), ale v citlivo snímaných momentoch, kedy dcérka Violet zisťuje, či má o ňu spolužiak záujem a pozve ju na rande. Alebo keď prebieha rodinná večera, kde všetci tlmia či prejavujú emócie. A po nej rodičia tuho rozmýšľajú pri bazéne čo robiť, keď sa majú do dvoch týždňov vysťahovať z motela. Má pracovať tatko alebo mama? Garantujem vám, že béčkové kačky alebo céčkové jele- ne ich problémy riešiť nechcú.

Toto je film pre celú rodinu a rodičia sa určite zamyslia v neakčných scénach nad svojím životom. Patrí to do úlohy 118-minútového animáku o superhrdinov? Paradoxne áno, lebo aj oni starnú a riešia nové problémy: existenčné i životné ako puberta. Dialógy majú hlavu, päť a titulnú rodinu a rozhodne sa vyrovnávajú, aj prekonávajú jednotku. Sú tu citlivé momenty ako roly súrodencov alebo skvelá scéna, kedy Violet napomína Dasha, aby si išiel pred jedlom umyť ruky... aj myd- lom... utrieť... až potom jesť. Kratučký vtip pritom využíva bleskové premiestňovanie Dasha, čo je vtipné a milé zároveň.

Niektoré scény Rodinky úžasných 2 sú lepšie ako celé iné animáky. Toto je iná liga, či ide o akčné alebo ostatné mo- menty. Pritom sa nebojí otvárať nielen rodinné, ale aj iné témy. Napríklad angažovanie Helen namiesto Boba nahráva sú- časnemu trendu „woman power“ a prenášanie roly žiteľky na ženu, zatiaľ čo chlap ostáva doma bojiť sa s matikou či trávní- kom.

Helen si to užíva, prirodzene sa jej súčasne čnie za rodinou. Jej absencia je potom skvostne využitá pri odhaľovaní Jack- Jackových schopností. Namiesto prvých krokov teda Helen prichádza o to, že najmladšiemu synčekovi z očí šľahajú blesky alebo zmizne. Na Jack-Jackovi sa budú smiať deti do 10 rokov, tie okrem troška grotesky a veľa akcie toľko nenájdu.

Prvá hodina jasne dominuje a vzbudzuje veľké očakávania. Úvodná akcia je skvelá, aj prvá misia Helen. Hľadanie a náznaky zloducha menom Screenslaver sľúbi veľké veci a so

zatajeným dychom sledujeme, kam chcú autori posunúť dej a odkiaľ sa hlavný protivník vyklúje. Niektorí budú tušiť skoro – a žiaľ, ten tip sa ukáže ako správny, čím Pixar neprekročí tieň žánru. Nie je to úplne originálne riešenie, no je zároveň dôkaz- om, ako sa zmenila kinematografia a nazeranie na zloduchov medzi rokmi 2004 a 2018.

Áno, Rodinka úžasných 2 má stále napínavé a zručne nakrútené akčné scény. Má vedľajšie postavy iných superhrdi- nov, no občas ich využije a inokedy nechá iba stáť. Šťastí sa dá kritizovať, že sú nevyužití a že finálna tretina je v podstate kó- piou všetkých iných komiksových filmov od Marvelu a spol. To je presne ten problém – zatiaľ čo v roku 2004 sme ešte boli iba v začiatkoch a užívali si každý komiksový film, tá variácia od Pixaru prišla ako veľmi originálny počín.

No v roku 2018 sme presýtení celou produkciou (paradoxne, od samotného Disneyho) a už nás prekvapí len máločo. Je úžasné uvedomiť si, že súboj pár postáv vyznie fantasticky a má kopu nápadov, na ktoré ani stomiliónové filmy nemajú, no ako celok to nepôsobí tak originálne a prvý diel sa prekonať nedá.

Postavy zaznamenali čiastočný posun, dej sa však v druhej polovici prehupne do klasickej komiksovej akcie, kde akurát poteší titulná rodinka a jej prístup. Stále to vyjde na parádne akčné scény, kde prekvapí animácia a najmä trošku retroštylu. Ten sa snaží doplniť aj Michael Giacchino, ktorý sa s hudbou síce hrá, ale určite nesadne každému.

Rodinka úžasných 2 je každopádne výborný animák, ktorý sa nebojí odvážne pozrieť pod kožu hrdinov, nechať ich hádať sa, riešiť dospelácke dilemy či milé trable dospievania. A je akčný, zábavný, aj zručne zrežirovaný – Brad Bird dodal silnú dvojku. Azda sme na ňu čakali príliš dlho a uviedol ju do prostredia, ktoré je superhrdinami a ich filmami už presýtené, bez ohľadu na to, či sú hrané alebo animované.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC

