SECTOR

ROČENKA 2018



HRY ROKA 2018

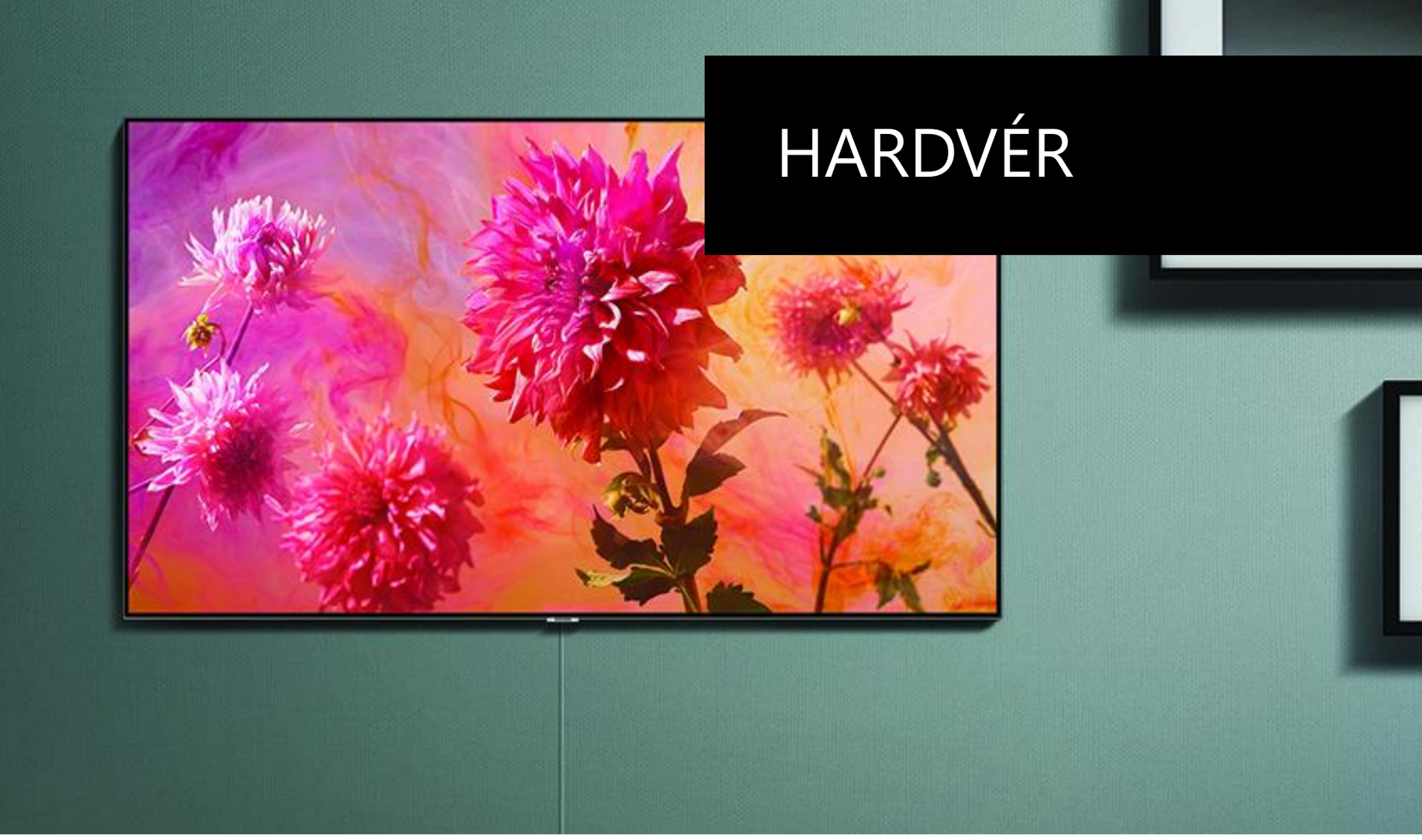
GOD OF WAR, ASSASSIN'S CREED ODYSSEY, FAR CRY 5, FORZA HORIZON 4, BATTLEFIELD V, KINGDOM COME, MARVEL'S SPIDER-MAN, SHADOW OF THE TOMB RAIDER

HRY ROKA





RECENZIE



HARDVÉR



FILMY

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

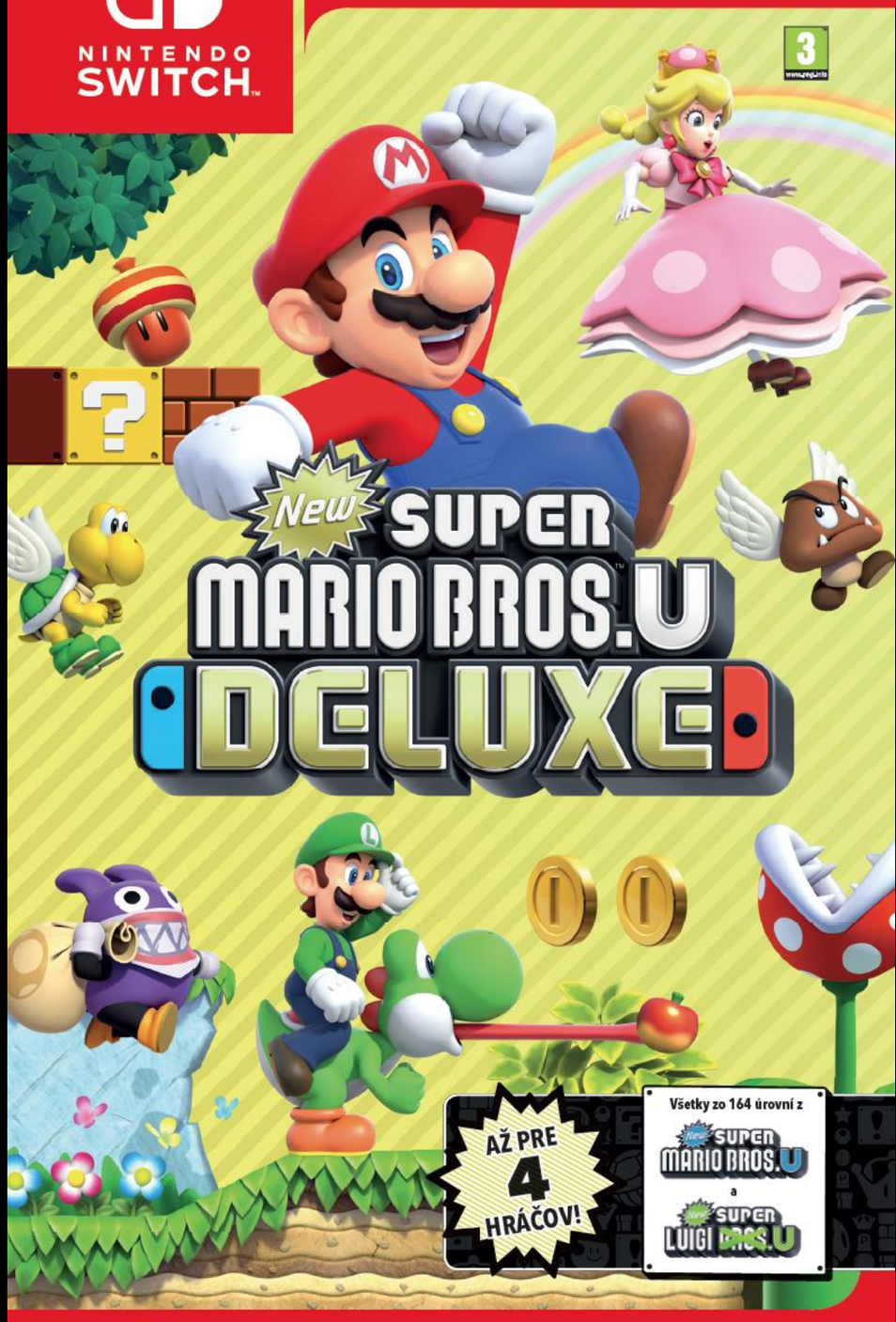

TOP



NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK,
S KÝMKOĽVEK

Nintendo



VEČNÁ KLASIKA SUPER MARIO
KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK!







(PREDÁVANÉ SAMOSTATNE)

© 2012 – 2018 Nintendo.

11. JANUÁRA

CONQUEST ENTERTAINMENT www.nintendo.sk



NAJLEPŠIE HRY ROKA 2018

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

19. Super Smash Bros. Ultimate (Switch)

Super Smash koncom roka prišiel aj na Switch a znovu zaujal svojím kvalitným spracovaním, ako aj mixom množstva postavičiek.

20. Thronebreaker: The Witcher Tales (PC, Xbox One, PS4)

Svet zaklínača sa tento rok vrátil hneď v dvoch kartových hrách a Thronebreaker ponúkol zaujímavé spojenie kariet a vyrozprávania príbehu.

18. Shadow of the Colossus (PS4)

Návrat kolosov sa vydaril a znovu vrátil späť atmosféru jedinečného PS2 titulu, teraz vo vylepšenom vizuále.







17. Monster Hunter World (PC, Xbox One, PS4)

Monštrá sme ničili a ešte aj ničíme v Monster Hunter World, ktorý vyšiel začiatkom roka najskôr na konzolách a len nedávno aj na PC, ale nikde nesklamal. Hru čaká tento rok veľká expanzia s novým svetom a novým príbehom. Popritom autori prinášajú rôzne crossovery, aktuálne s Assassin's Creed témou.



16. A Way Out (PC, Xbox One, PS4)

Jeden z titulov, ktorý sa tento rok odvážil skúsiť niečo iné a ponúknuť príbehový splitscreen. Síce je kratší, ale zaujímavý a plný prekvapení. Hra zároveň umožnila zdieľanie online s priateľom a hranie bez nutnosti zakúpenia druhým hráčom.







15. Hitman 2 (PC, Xbox One, PS4)

Hitman sa tento rok vrátil a nesklamal. Príbeh bol síce znovu nevýrazný, ale mapy parádne, masívne a s množstvom aktivít. Teraz s rozsiahlejšími možnosťami a aj pridaným ghost multiplayerom pre dvoch hráčov a snajperskou misiou.

14. Detroit: Become Human (PS4)

Detroit znovu ponúkol jedinečný interaktívny príbeh od Quantic Dreamu, teraz s témou androidov, vetveným príbehom a zaujímavými koncami.

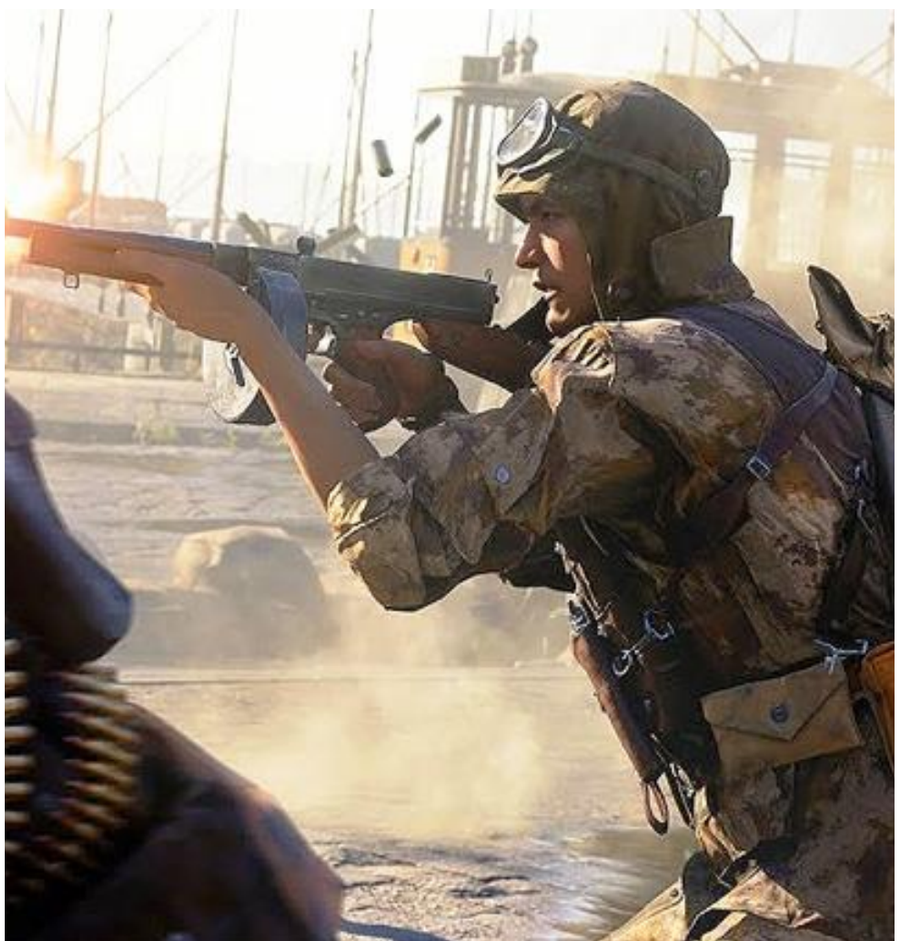
13. Kingdom Come: Deliverance (PC, Xbox One, PS4)

České Kingdom Come nebolo pri vydaní dokonalé a ani doteraz nie je, ale ponúklo veľmi pôsobivú atmosféru stredovekého sveta bez fantasy prvkov, s rozsiahlosťou a širokými možnosťami.

12. Battlefield V (PC, Xbox One, PS4)

Battlefield sa tento rok premiestnil do druhej svetovej vojny a priniesol ju v pôsobivom spracovaní, s väčšou deštrukciou a novými možnosťami.









11. Fortnite (PC, Xbox One, PS4, Switch, mobily)

Fortnite je malý zázrak od Epicu, ktorý očaril milióny hráčov a nielenže ukázal zaujímavú hrateľnosť, ale aj to ako sa treba o online hru starať. Nakoniec svojou silou dokázal pretlačiť crossplatform multiplayer aj do Sony a ako prvá hra funguje naprieč všetkými platformami.

10. Pillars of Eternity II: Deadfire (PC, Xbox One, PS4)

Pillars sa vrátilo, aby znovu ponúklo svoj klasický izometrický štýl, teraz s masívnou oblasťou a pirátsky ladenou témou. Fanúšikov klasických RPG určite hra potešila, aj keď nebola tak kvalitná ako jednotka.

9. Far Cry 5 (PC, Xbox One, PS4)

Far Cry tento rok pokračoval v Amerike, kde sa hráči či už sami, alebo v kooperačnej hre pustili proti kultu, ktorý chcel ovládnuť celé údolie v Montane. Ponúkol tak teraz viac akčné, ale aj zábavné dobrodružstvo vďaka množstvu vozidiel, lietadlám. Pridal aj tri úplne odlišné expanzie a editor máp. Tento rok bude pokračovať s príbehom odohrávajúcim sa 17 rokov po týchto udalostiach.

8. Overcooked 2 (PC, Xbox One, PS4, Switch)

Kooperačné zábavné varenie tento rok pokračovalo a znovu ponúklo svoju jedinečnú a návykovú hrateľnosť. Cibuľové kráľovstvo tentoraz otvára svoje nové kuchyne a ponúka nové možnosti varenia.





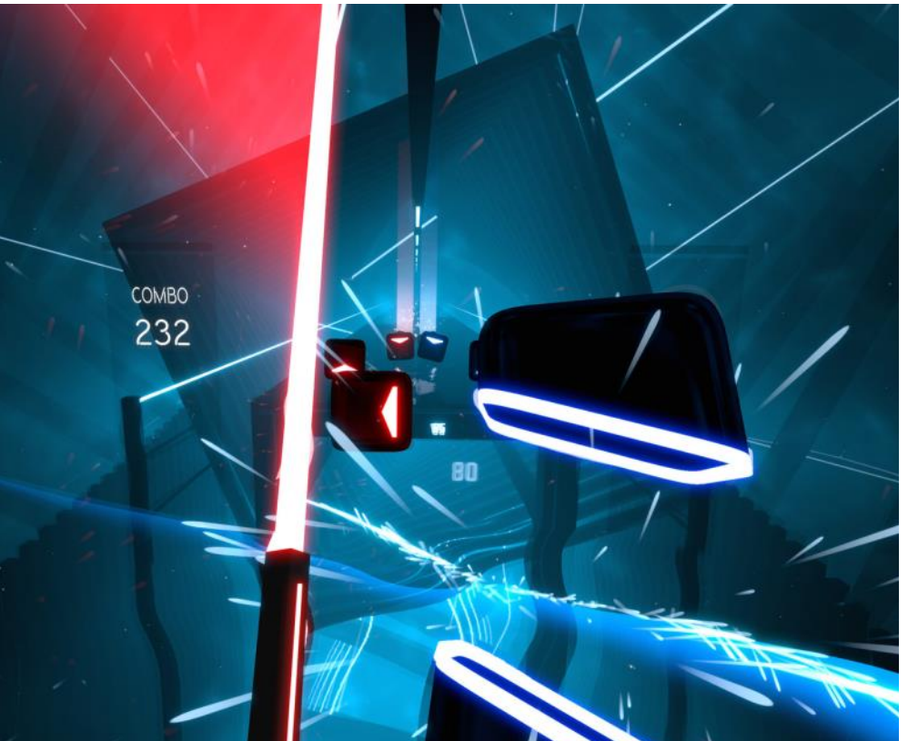


7. Shadow of the Tomb Raider (PC, Xbox One, PS4)

Lara Crof ukončila svoju trilógiu zrodenia aktuálnym Shadow of the Tomb Raider titulom, v ktorom sa snaží zastaviť katastrofu, ktorú sama spustila. Čakajú ju tak hrobky, skákanie, akcia a teraz aj veľké otvorené prostredie.

6. Beat Saber (VR - PC, PS4)

Beat Saber ukázal, ako má vyzerať moderná rytmická hra a svojím netradičným mixom Star Wars a štýlu Guitar Hero dokázal zaujať. Hra ponúkla parádnu hudbu a na PC otvorila aj rozvíjajúcu sa moderskú scénu s doplnkovými skladbami a úpravami hry.





5. Assassin's Creed: Odyssey (PC, Xbox One, PS4)

Assassin's Creed sa tento rok vrátil a po starom Egypte zamieril do starého Grécka, kde sme sa dostali ešte hlbšie do minulosti a mohli si zahrať ako za mužskú, tak aj ženskú postavu, preskúmať celé prostredie Grécka a jeho ostrovy, bojovať vo vojnách a likvidovať nájomných zabijakov.

4. Subnautica (PC, Xbox One, PS4)

Pôsobivé podmorské dobrodružstvo tento rok vyšlo okrem PC aj na konzolách a vtiahlo hráčov do zaujímavého sandboxového survivalu pod morskou hladinou.







3. Forza Horizon 4 (Xbox One, PC)

Forza Horizon pomaly, ale isto zatieňuje svojho stvoriteľa Forzu Motorsport a možno ho už doslova valcuje. Nová hra ponúka znovu parádne stvárnenie prostredia, teraz Veľkej Británie, pridáva štyri ročné obdobia a množstvo eventov a pravidelných aktualizácií každý týždeň.

2. God of War (PS4)

Na druhé miesto sa presekal Kratos so svojím synom a ich výletom na mrazivý server. Rodinný epos teraz dotvárajú severskí bohovia a zmenený štýl hrateľnosti, ktorý ide viac po príbehu a postavách.



1. Red Dead Redemption 2 (Xbox One, PS4)

Na prvom mieste skončil nový výtvor Rockstaru, ktorý ponúkol drsné westernové dobrodružstvo a, samozrejme, doplnené aj o online časť. Tá je síce ešte v beta teste, ale zrejme podobne ako pri GTA V bude hru ešte dlho ťahať .

Kategórie

PC - Return of the Obra Dinn
Xbox One / Windows 10 - Forza Horizon 4
PlayStation 4 - God of War
Switch - Super Smash Bros. Ultimate
3DS - Radiant Historia: Perfect Chronology
Mobil - PUBG mobile
VR - Beat Saber
Grafika - Red Dead Redemption 2
Art štýl - Beat Saber
DLC - Forza Horizon 4: Fortune Island
Epizodická hra - Life is Strange 2
Hra pre splitscreen - Overcooked 2 / A Way Out
Indie hra - Subnautica
Hra ako služba: Fortnite
Akčná - God of War
Akčná adventúra - Red Dead Redemption 2
FPS - Battlefield V
Stratégia - Into the Breach
Skákačka - Celeste
RPG - Pillars of Eternity II: Deadfire
Racing - Forza Horizon 4
Adventúra - Unavowed
Multiplayer - Fortnite
MMO - World of Warcraft: Battle for Azeroth
Bojovka - Super Smash Bros. Ultimate
Šport - Football manager 19
VR - Beat Saber
Slovenská hra - Shadows: Awakening



VÝBER ČITATEĽOV

Uzavreli sme hlasovanie o najlepšie hry roka a pozrime sa na víťazov. Zatiaľ čo minulý rok dominoval Assassin's Creed Origins, tento rok je to Red Dead Redemption 2, nasledovaný God of War a Assassin's Creed Odyssey.

Hra roka

Najlepšia hra roka 2018 podľa výberu čitateľov

1. Red Dead Redemption 2
2. God of War
3. Assassin's Creed: Odyssey
4. Marvel's Spider-Man
5. Kingdom Come: Deliverance
6. Forza Horizon 4
7. Shadow of the Tomb Raider
8. Detroit: Become Human
9. Battlefield V
10. Far Cry 5
11. Subnautica
12. Fortnite
13. Hitman 2
14. Monster Hunter: World
15. FIFA 19
16. Beat Saber
17. Thronebreaker: The Witcher Tales
18. Shadow of the Colossus
19. Dead Cells
20. Pillars of Eternity II: Deadfire

PC

1. Assassin's Creed: Odyssey
2. Kingdom Come: Deliverance
3. Forza Horizon 4
4. Shadow of the Tomb Raider
5. Far Cry 5
6. Battlefield V
7. Subnautica
8. Fortnite
9. Frostpunk
10. Thronebreaker: The Witcher Tales

PC rebríček vedie Assassin nasledovaný Kingdom Come a Forzou. Z primárne PC titulov sa do top 10 dostali Subnautica, Frostpunk a Thronebreaker.

Xbox One

1. Red Dead Redemption 2
2. Forza Horizon 4
3. Assassin's Creed: Odyssey
4. Shadow of the Tomb Raider
5. Kingdom Come: Deliverance
6. Battlefield V
7. Fortnite
8. Sea of Thieves
9. Far Cry 5
10. FIFA 19

Na Xbox One tentoraz Forzu predbehol Red Dead Redemption 2 a z exkluzivít ju doplnil Sea of Thieves. Nechýbajú veľké tituly a ani Fortnite a FIFA.



PS4

1. God of War (PS4)
2. Red Dead Redemption 2
3. Marvel's Spider-Man
4. Detroit: Become Human
5. Assassin's Creed: Odyssey
6. Shadow of the Colossus
7. Shadow of The Tomb Raider
8. Kingdom Come: Deliverance
9. Battlefield V
10. Far Cry 5

Na PS4 to mal tesný boj God of War a Red Dead Redemption s odstupom od ostatných titulov. Väčšie exkluzivity ich nasledujú a dopĺňajú to najväčšie multiplatformy Tomb Raider, Battlefield, Far Cry, Assassin a ani tu nechýba Kingdom Come.

Switch

1. Super Smash Bros. Ultimate
2. Wolfenstein II: The New Colossus
3. Diablo III Eternal Collection
4. Dark Souls Remastered
5. Pokémon Let's Go!
6. Bayonetta 2
7. Mario + Rabbids Kingdom Battle: Donkey Kong
8. Celeste
9. Fortnite
10. Super Mario Party

Na Switchi jasne viedla hitovka Super Smash Bros. Ultimate nasledovaná portmi Wolfensteina, Diabla a Dark Souls.

Mobilné zariadenia a handheldy

Mobil

1. PUBG Mobile
2. Life is Strange
3. Fortnite
4. Alto's Odyssey
5. Asphalt 9 Legends
6. Shadowgun Legends
7. Bridge Constructor Portal
8. Command & Conquer Rivals
9. World of Warships Blitz
10. Florence

Na mobiloch to mal PUBG Mobile jasné. Life is Strange predbehlo Fortnite, ktoré stále nie je dostupné na všetkých Androidoch.

3DS

1. Detective Pikachu
2. Luigi's Mansion
3. Sushi Striker: The Way of Sushido
4. SteamWorld Dig 2
5. Captain Toad: Treasure Tracker (Switch)

3DS ovládol Detektív Pikachu nasledovaný Luigi's Mansion.



Najočakávanejšia hra

1. Cyberpunk 2077
2. Metro Exodus
3. Resident Evil 2 (2019)
4. Days Gone
5. Doom Eternal
6. Sekiro: Shadows Die Twice
7. The Division 2
8. Anthem
9. Crash Team Racing Nitro-Fueled
10. Mortal Kombat 11

O najočakávanejšie miesto sa doslova predbiehali Cyberpunk a Metro Exodus,

Najväčšie sklamanie

1. Fallout 76
2. Battlefield V
3. Call of Duty Black Ops 4
4. Agony
5. Sea of Thieves
6. Just Cause 4
7. Metal Gear Survive
8. The Crew 2
9. Vampyr
10. Overkill's The Walking Dead

V sklamaniach jednodznačne s veľkým náskokom pred ostatnými viedol Fallout 76 .

Najlepší VR titul

1. Beat Saber
2. Astro Bot Rescue Mission
3. Moss
4. Tetris Effect
5. Bravo Team

VR ponuka bola tento rok menšia, ale zato poskočili špeciálne pre VR vyvinuté tituly. Tie zaplnili celú Top 5.

Herný hardvér

1. RTX 2080ti
2. AMD Ryzen 2700X
3. Intel i9 9900X
4. TITAN RTX
5. RTX2070

Z komponentov sa teraz grafiky zamiešali s procesormi, ale RTX 2080ti s prehľadom vyhralo.

Najlepší multiplayer

1. Battlefield V
2. A Way Out
3. Red Dead Redemption 2
4. Call of Duty Black Ops 4
5. Forza Horizon 4
6. Fortnite
7. Sea of Thieves
8. PUBG Mobile
9. World of Warcraft: Battle for Azeroth
10. FIFA 19

Multiplayer s prehľadom viedol Battlefield V, prekvapivo s kooperačným multiplayerom A Way Out za chrbtom. Potiahol sa aj Red Dead Redemption 2.

Mobily

1. Huawei Mate 20 Pro
2. iPhone XS / XS Max
3. Samsung Note 9
4. Samsung Galaxy S9/S9 plus
5. Huawei P20 PRO

Mobily tentoraz prvýkrát vyhral Huawei so svojím parádnym Mate 20 Pro a prerušil tak líniu Samsungu. Ten teraz skončil tretí za iPhone.

Zariadenia

1. Samsung QLED 8K
2. PlayStation Classic
3. HTC Vive Pro
4. Xbox Adaptive Controller
5. Samsung QLED Q9FN TV

Zariadenia sa striedali a najskôr to viedol adaptívny controller, neskôr prebral vedenie 8K a na druhé a tretie miesto sa pretlačilo PS Classic a HTC Vive Pro.



Filmy

Pri filmoch to bol veľký boj medzi Avengers a Deadpoolom 2, kde však s prehľadom prebrali Avengers vedenie.

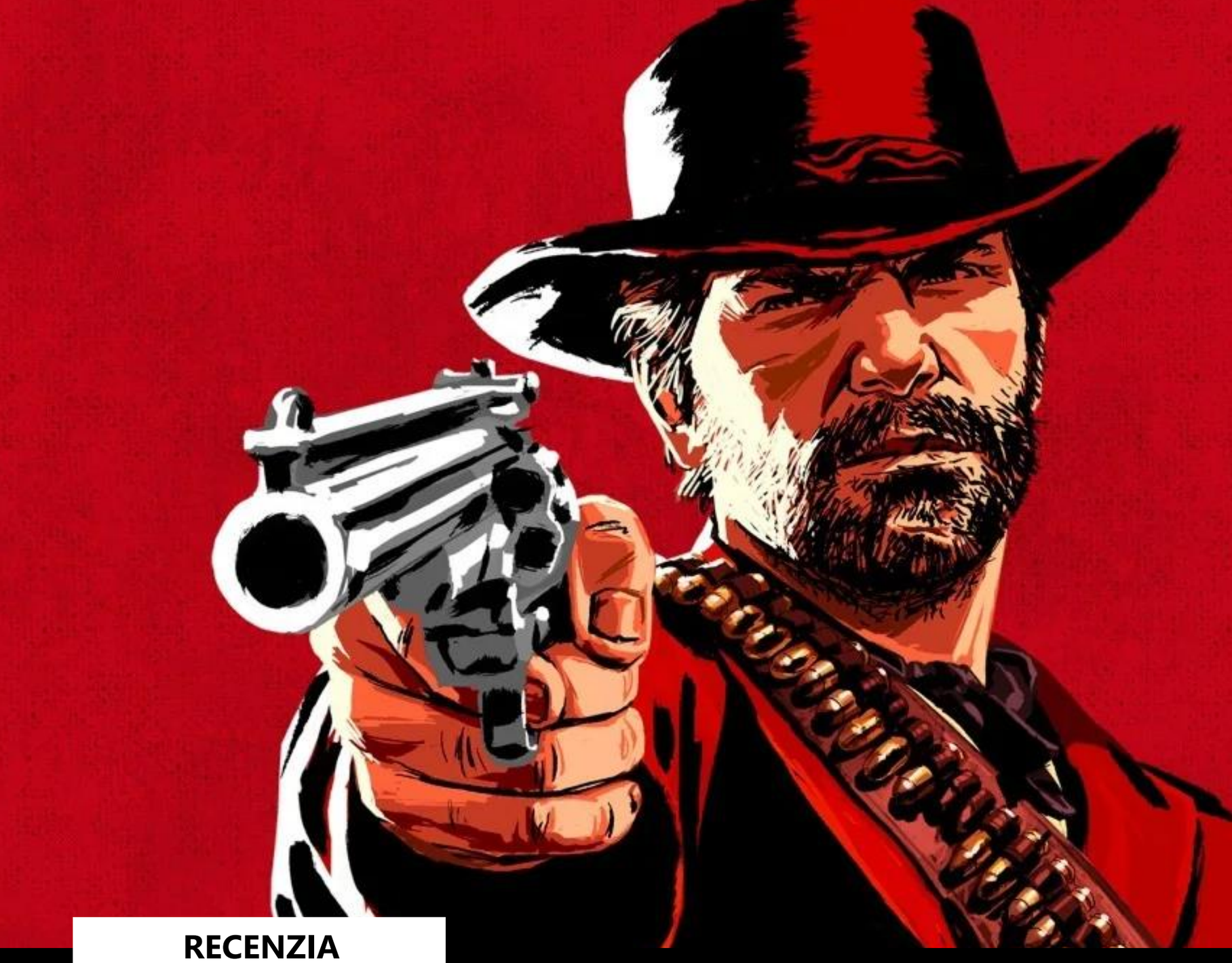
1. Avengers: Nekonečná vojna
2. Deadpool 2
3. Bohemian Rhapsody
4. Mission: Impossible - Fallout
5. Ready Player One: Hra sa začína
6. Spider-Man: Paralelné svety
7. Aquaman
8. Venom
9. Ant-Man a Wasp
10. Čierny Panter
11. Coco
12. Creed II
13. Tri billboardy kúsok za Ebbingom
14. Zrodila sa hviezda
15. Fantastické zvery: Grindelwaldove zločiny
16. Prvý človek
17. Solo: A Star Wars Story
18. Rodinka Úžasných 2
19. Upgrade
20. Halloween





10





RECENZIA

RED DEAD REDEMPTION 2

NÁVRAT NA DIVOKÝ ZÁPAD

. XBOX ONE, PS4
. ROCKSTAR
. AKČNÁ ADVENTÚRA

Pre mnohých je to hra roka. Minimálne môžeme povedať, že veľmi úspešne pokračuje v tom, čo výborne rozohrala pôvodná westernová akcia na starej generácii konzol. A ešte pred Red Dead Redemption tu bol Red Dead Revolver, ktorý stál na úplnom začiatku. V novom titule v sérii si na svoje si prídu nielen priaznivci divokého západu, ale všetci tí, ktorí nepohrdnú vydarenými prestrelkami v otvorenom svete s opojnou vôňou dobrodružstva. Red Dead Redemption 2 skrátka páli ostrými a presne do čierneho.

Hlavným hrdinom je tentokrát sympatický drsňák Arthur Morgan. Nie je to žiadne neviniatko, rovnako ako ostatní členovia kočujúceho gangu, ktorý si hľadá svoje miesto v krajine, čo sa už začína meniť z nespútaného divokého západu na moderný a civilizovaný svet. Zatiaľ je to stále miesto plné dobrodruhov a štvancov, ale nie nadlho. A medzi nich patríte aj vy. Lenže je čas na zmenu, spolu s vašimi druhmi, ktorí putujú s konskými povozmi, cítite potrebu usadiť sa a žiť usporiadaným životom. Ibaže sa vám to akosi nedarí. Či už vďaka vlastným chybám, alebo prešľapom spoločníkov a pod vedením svojského Dutcha, nielen pri snahe získať peniaze, sa neustále dostávate do problémov. A neraz to končí krviprelievaním a následne hľadaním nového miesta, kde všetko skúsite odznova.

Provizórny tábor, ktorý priebežne mení svoju polohu, je miestom, kam sa neustále vraciate. Podobne ako v iných hrách, dokážete toto osídlenie vylepšovať a zútulňovať. Môžete darovať predmety, proviant alebo financie, ktorými podporíte fungovanie kempu a okrem toho máte možnosť prikúpiť niekoľko úprav, ktoré osožia vám aj ostatným. Na jednej strane je tábor úžasné miesto, kde cítite spriaznenosť s ostatnými ľuďmi na pokraji spoločnosti, ktorí sa rozprávajú, posedávajú pri ohni, spievajú, nahovárajú vás na rôzne aktivity. A nemusia to byť vždy len veci porušujúce zákon, ako sú prepady vlakov, banky či dostavníka, krádež koní, pašovanie, násilné vymáhanie dlhov a iné výtržnosti zaváňajúce krvou a nebezpečenstvom. Čakajú vás aj bežné činnosti, ako je rybačka, cesta za zásobami do mesta, popíjanie v salóne, zaháňanie oviec a v neposlednom rade aj minihry, ako je domino, Black Jack, ale aj rýchle zabodávanie noža medzi prsty roztiahnutej ruky.

V krajine sa objavuje mnoho zadaní nielen od členov gangu, ale aj iných osôb, napríklad vás požiada o pomoc stará láska. Sú to všetko misie, ktoré majú formu malých príbehov s viacerými úlohami, žiadne banality typu „nazbieraj mi toľkoto byliniek alebo zveriny". A pri väčšine z nich nie ste sami, ale máte spoločníkov, čo stoja po vašom boku.





Popri hlavných si môžete nájsť čas aj na nepovinné, často náhodné zadania, na ktoré natrafíte v krajine. Sú to niekedy rozsiahlejšie, ale neraz aj rýchle udalosti, na ktoré pohotovo zareagujete, alebo ich odignorujete. Napríklad pomôžete pohoničovi z dostavníka chytiť a upokojiť splašeného koňa, asistujete vynálezcovi, oslobodíte lovca s nohou v pasci alebo ženu privalenú koňom, prijmete výzvu v streľbe na fľaše, zachránite obeť ku-klux klanu pred upálením alebo odrazíte útok banditov, ktorí prepadli pocestného či farmu. A potom sú tu výzvy, ktoré sa priebežne odomykajú a vyžadujú hľadanie pokladov podľa máp, aby ste sa stali top bádateľom, porušovanie zákona na preslávenie sa ako bandita, zbieranie kartičiek alebo kostí prehistorických jašterov plus gamblerstvo, bylinkárstvo a iné.

Manažment tábora je ale skôr strohý a určite sa dal vyriešiť aj zaujímavejšie. A napríklad mi tam chýbalo aj viac možností na prispôsobenie Arthurovo bývania a komfortu. Pri svojom voze sa môžete vyspať, oholiť, zmeniť oblečenie, ktorého je naozaj požehnane - od klobúka až po ostrohy - a zobrať nejakú muníciu, proviant a zdravotné doplnky. Po vylepšení je možný rýchly presun na mape. Ale priestor na dekorácie je veľmi obmedzený a chýba aj možnosť uskladnenia prebytkov, najmä koží. Problém je hlavne s tými veľkými (malé nezaberajú veľa miesta a môžete ich prenášať viacero), ktoré buď rovno zužitkujete či predáte, alebo ich vozíte na koni, kde ale potom nie je priestor napríklad na spolujazdca. Takže sa môže stať, že v istých situáciách kožu jednoducho zahodíte, lebo vás obmedzuje. Neskôr sa už spravovaniu tábora ani nemusíte venovať a aj pozornosť tvorcov sa sústredila inam.

Samotný kôň je však fascinujúci a v hre je doslova nevyhnutnosťou. Takže ak vám nevoňajú dlhé jazdy pri preháňaní sa otvorenou krajinou, musíte si na to jednoducho zvyknúť. Ako už bolo spomenuté, koník slúži na prevážanie úlovkov, ale často aj spolujazdcov - niekedy dobrovoľníkov, inokedy poviazaných a prehodených cez konský chrbát. Môžete mať jedného primárneho koňa, ktorý je osedlaný a sedlo je súčasne úschovňou všetkých vašich zbraní.

V misiách bežne najskôr pricválate na miesto a potom si v kruhovom menu zvolíte výzbroj, ktorú si vezmete so sebou. Spravidla je to viacero zbraní rozdelených podľa kategórií. Základom je určite revolver a pušky, medzi ktorými sú brokovnice, opakovačky aj ostreľovačka s ďalekohľadom. Zbrane si môžete aj prehliadnuť a vyleštiť, čím zlepšíte ich účinnosť. K ďalšej užitočnej výbave patrí luk, vrhacie nože, dynamit, laso či ďalekohľad. Pri prepadnutiach je vhodné nasadiť si na tvár šatku a seba aj zviera doliečite a povzbudíte rôznymi potravinami - či už surovými, pečenými, alebo v konzervách.

Primárneho koňa môžete nahradiť iným, keď prehodíte sedlo. Ďalšie kone, ktoré kúpite či skrotíte podľa potreby a okolností a dajú sa meniť a upravovať v stajni, sú neosedlané a viac-menej pre prípad núdze, keď sa potrebujete niekam rýchlo dostať a váš miláčik zostal niekde ďaleko. To sa však nestáva často. Svojho koňa privolávate pískaním a ak nie je extrémne vzdialený, pribehne. V misiách, kde napríklad poháňate voz, sa väčšinou drží tesne za vami. Tátoš automaticky preskakuje ploty a iné prekážky, dokáže prebrodiť aj preplávať rieku, prekonať poriadne strmé úseky, no pozor, na mimoriadne náročných miestach môže spolu s vami spadnúť a má tiež svoj život, takže keď s ním nešetrne zaobchádzate, skoná.

Pri jazde poháňaním dostanete koníka do klusu a cvalu a je to veľmi realistické, navyše doplnené charakteristickými zvukmi odfrkujúceho zvieraťa a vŕzgajúceho sedla. Pri jazde v skupine sa dá jednoduchým úkonom prispôsobiť rýchlosti a smeru pohybu spoločníkov. Koňa môžete viesť za uzdu, nakŕmiť, potľapkať, upokojiť, čo využijete aj pri krotení tých divokých, ku ktorým sa treba opatrne priblížiť a potom sa snažíte udržať na ich chrbte. Každý kôň má svoju charakteristiku s označením plemena, rýchlosti, akcelerácie a zvládnutia jeho ovládania a postupne sa zlepšuje. A z koňa sa dá aj hádzať laso, preskočiť na idúci voz alebo vlak a v neposlednom rade strieľať.

Prestrelky na koňoch patria medzi najlepšie súčasti hry. Je to naozaj paráda, keď v cvale pálite po nepriateľoch, ktorí postávajú naokolo. A ešte väčšia paráda je streľba po iných jazdcoch a napríklad počas prepadu dostavníka. No užijete si aj akčné momenty, kde stojíte na nohách, respektíve sa prikrčíte a kryjete za predmetmi spoza ktorých sa vykláňate, čo nikdy nezaškodí. Môžete pritom využiť presnejšie mierenie s priblížením alebo páliť intuitívne. To je, paradoxne, väčšinou účinnejšie a navyše rýchlejšie, stačí vám totiž len približne sa nastaviť na nepriateľa a hra už si automaticky domeria cieľ.





Pri streľbe z revolvera to vyvolá aj skvelý efekt „fofrovania" keď bleskovo vypálite niekoľko rán za sebou. Máte aj možnosť použiť dve zbrane súčasne a špeciálny, dobíjateľný režim na spomalenie času (dead eye), kedy si pohodlne zameriate každý cieľ. Streľbu môžete príležitostne doplniť hádzaním výbušnín alebo vrhacích nožov. A niekedy sa viete k protivníkom nenápadne priblížiť a použijete stealth kill nožom. AI nepriateľov síce neexceluje, takže nevynikajú v streľbe a napríklad občas sa schovajú za rovnakou bariérou ako vy, ale celkovo nie je najhoršia. Protivníci sa vás napríklad niekedy pokúšajú obísť alebo keď vás spozoruje hliadka, upozorní ostatných a hneď je rušno. Umelá inteligencia vašich spoločníkov aj NPC je však slušná, vedia sa prispôsobiť aj keď si zvolíte neštandardnú trasu, vozy a ľudia v uliciach zastanú, aby ste prešli alebo vás obídu a ak ste príliš blízko, rozčuľujú sa.

Násilie sa dá vykonávať aj bez zbraní. Hra dáva priestor aj pästným súbojom, ktoré zahrňujú údery a krytie a napriek jednoduchému systému sú vydarené a účinné. Bitku neraz používate aj pri vymáhaní informácií alebo dlhov z ľudí, ktorí odmietajú spolupracovať a nestačí im dohovoriť slovne. Zažijete aj parádnu mastenicu v salóne, presne takú, akú ste videli v klasických westernoch. A keď už je o tom reč, viaceré momenty a scény v hre vám môžu pripomenúť kultové filmy, napríklad pri prvom prepade vlaku si možno spomeniete na Butch Cassidy a Sundance Kid s Robertom Redfordom a Paulom Newmanom, zimná jazda dostavníkom zas evokuje Osem hrozných a podobne.

Hra sa snaží byť čo najviac autentická a väčšina činností je veľmi realistická. Napríklad lov je skutočne zaujímavý zážitok, ktorého súčasťou je niekedy celý sled aktivít. Svoju korisť môžete stopovať a sledovať jej odtlačky a pach v špeciálnom režime. Následne ju zameriate a vystrelíte, ale zasiahnutá laň či diviak ešte môže pobehnúť, kým sa napokon vysilené zviera nezrúti na zem. Zanecháva za sebou krvavé stopy, takže svoj úlovok už ľahko nájdete a potom ukončíte jeho trápenie nožom.



Pritom vám až trhá srdce, keď počujete kvílenie zranenej zveri. Potom môžete korisť vyložiť na koňa, alebo len jej kožu, ktorú stiahnete hoci aj priamo na mieste. Okrem toho zo zvieraťa získate aj rohy či mäso a všetko sa dá predať, pričom v prípade koží záleží aj na akosti a na tom, do akej miery sú poškodené, preto je vhodné uprednostniť pri love luk. A, samozrejme, všetky časti úlovku sa dajú použiť aj na výrobu rôznych doplnkov, napríklad aj koženej tašky, ale mnoho vecí vám vyrobí len kožiar v tábore alebo odborníci z mesta. No Arthur si pri ohni dokáže aspoň niečo upiecť a zhotoviť muníciu, odvary a základné doplnky na cesty.

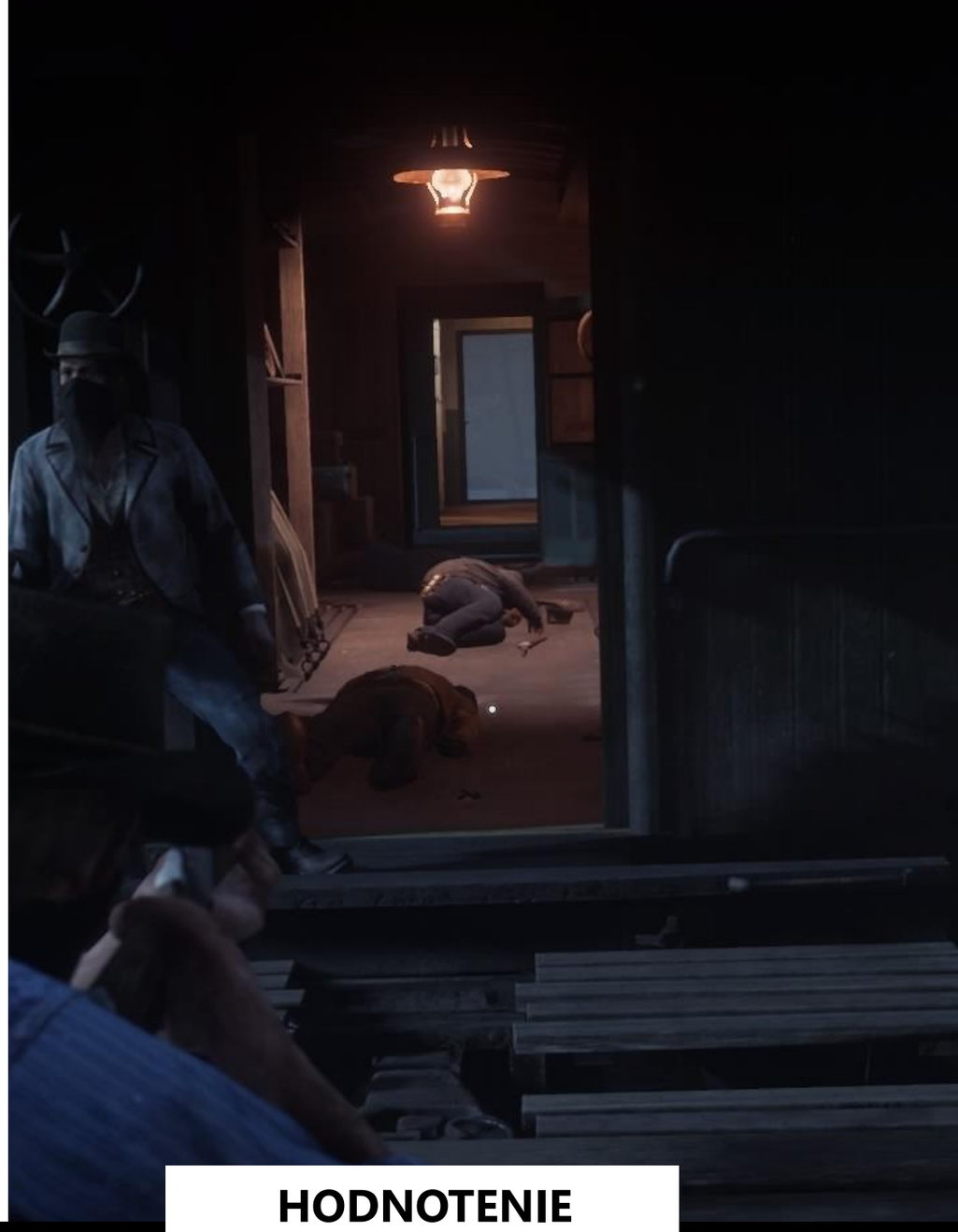
Všetko čo robíte, sa odráža na vašej reputácii a aj keď vás mnohé úlohy zatiahnu do neželaných problémov, mimo misií sa môžete rozhodnúť, ako sa zachováte a či niekomu aj pomôžete alebo sa z vás stane bezohľadný hrdlorez. Každopádne ak spravíte niečo zlé, najmä ak niekoho zavraždíte a práve šacujete mŕtvoly, ktoré majú u seba muníciu, drobné cennosti, alkohol a muníciu, niekedy vás pritom spozoruje náhodný svedok a ten vás beží udať. Musíte sa snažiť chytiť ho a presvedčiť, aby mlčal. Slovami alebo bitkou, prípadne ho rovno zabijete. Inak sa stanete hľadanou osobou. V mestách a regiónoch, kde sa preslávite ako bandita, je na vás vypísaná odmena a hrozí zvýšený výskyt lovcov odmien, ktorí vás prenasledujú. Čo znamená často nežiadúce prestrelky. Do hry sa pritom zapoja aj Pinkertonovci. Je tu však možnosť zájsť na poštu a zaplatiť požadovaný finančný obnos, aby bola odmena za vašu hlavu stiahnutá.

V hre je veľké množstvo aktivít, ktorým sa môžete venovať a vylepšujú sa už samotným používaním. Takže napríklad budete mať lepšiu výdrž pri behu alebo sa zlepší aj váš koník. A skutočne je viditeľné, že tvorcovia dbajú na detaily a snažia sa o historickú presnosť. Vidíte to na priebehu činností, vzhľade miest, zbraniach, ale aj oblečení. Napríklad vaša postava nosí klasické dobové nohavice na traky, ktoré siahajú vysoko nad pás. Celkovo svet, ktorý vytvorili vývojári, pôsobí uveriteľne a živo.



Všimnete si postavy, ktoré vykonávajú každodenné činnosti a rozprávajú sa medzi sebou (a nielen po anglicky), ale aj s vami a nemusí to vôbec súvisieť s úlohami. Po cestách priebežne putujú jazdci a povozy. Keď s niekým cestujete alebo cválate, okrem hudby na pozadí si vypočujete aj siahodlhé rozhovory medzi vami a spoločníkmi. Veľmi často si ľudkovia aj zaspievajú a občas sa zapojí aj Arthur. Dokonca si v jeho úlohe aj zatancujete. Všetko priebežne dopĺňajú scény zakomponované priamo v prostredí na zúženej obrazovke, ktoré sa vyznačujú špičkovým dabingom aj prejavmi postáv v hollywoodskom štýle. A s dobre napísanými dialógmi. Naozaj máte dojem, že tento svet si žije svojím životom a ľudia v ňom sú skutoční. A uveriteľní aj vďaka skvelým animáciám tvárí a mimike. Naposledy vo mne podobný jedinečný pocit vzbudil tretí Zaklínač. A aj ďalšie vizuálne prvky sú vydarené. Animácie pohybov sú plynulé a precízne, v teréne nechýbajú odtlačky nôh, stopy kolies, ktoré obzvlášť vyniknú v zablatených uličkách mestečiek, kde ich dotvárajú mláčky. Tvorcovia mysleli aj na neštandardné momenty, napríklad keď sa postava a pokojne aj kôň zošmyknú zo strminy a kotúľajú sa pri páde. A potom váš tátošík s námahou vstáva. Môžete vidieť aj zostreleného jazdca, ktorý visí za nohu v strmeni a kôň ho vláči za sebou. Prostredia sú prekrásne, s ďalekým dohľadom a množstvom detailov. Aj na klasickej PS4 takmer všetko vyzerá veľmi dobre a môžete si to poobzerať zo všetkých strán. Stačí si pravou páčkou na ovládači napolohovať kameru podľa chuti a vnímate okolie aj svoju postavu z iného záberu. A nemusíte to byť len z pohľadu tretej osoby, hoci ten vyzerá najefektívnejšie, kedykoľvek si môžete prepnúť pohľad prvej osoby. Hudba je štýlová, nevtieravá, vhodná k tematike divokého západu a dobre napasovaná najmä v dramatických momentoch. Okrem nenápadných melódií príležitostne zaznejú aj piesne s precíteným spevom, ktoré zvýraznia špecifické chvíle. A zavŕšením sú naozaj skvele nahovorené dialógy s tonami textu. Túto hru jednoducho nemôžete nemilovať.

Red Dead Redemption 2 prináša hlboký zážitok nielen milovníkom westernu a koní, ale všetkým hráčom, ktorých lákajú dobrodružstvá. Toto však nie je len charakteristická prestrelka z divokého západu, hoci si aj v tomto smere prídete na svoje a vo veľkom štýle. Akčné scény sú naozaj dynamické a úchvatné, ale treba počítať s tým, že sa prelínajú aj s úplne obyčajnými, občas až banálnymi činnosťami s pomalším tempom, ktoré tu však vyzerajú neobyčajne, pretože sú veľmi realistické. Hra má svoju pridanú hodnotu v podobe úžasného žijúceho sveta, v ktorom nefigurujú čiernobiele postavy, ale ľudkovia, ktorí neraz nie sú jednoznačne dobrí alebo zlí a majú prepracované charaktery. Samotný hlavný protagonista síce dokáže jedinečné veci, ale pritom vnímate aj jeho ľudskú stránku a slabosti. Nie je to žiadny moralista a neviniatko, na jednej strane pôsobí hrdinsky a neohrozene, no v istých momentoch zas veľmi zraniteľne a krehko, postupne sa vyvíja a vyrovnáva s tým, čo príde. Či už je to nevyhnutá transformácia západného sveta, ktorý sa neúprosne civilizuje a už v ňom akosi prestáva byť miesto pre dobrodruhov, alebo fyzická aj psychická zmena štvanca, ktorá môže viesť k jeho trpkému koncu. Nemusí však znamenať aj koniec príbehu.



HODNOTENIE

10

BRANISLAV KOHÚT

+ jedinečný otvorený svet, ktorý mapuje civilizovanie divokého západu
+ snaha o historickú presnosť a veľký zmysel pre detaily
+ výborné audiovizuálne spracovanie a profesionálny dabing
+ skvelé prestrelky a aj na koni a v skupinových potýčkach
+ nápadité misie aj náhodné úlohy s rozmanitými zadaniami
+ život v komunite štvancov a charizmatickí spoločníci
+ zapracovanie bežných činností, ktoré v hre pôsobia prirodzene

- fádny manažment tábora a problém s uskladnením veľkých koží a vybraných vecí
- niekedy zbytočne zdĺhavé presuny v krajine
- občas povinné menej zaujímavé aktivity


9.5





RECENZIA

FORZA HORIZON 4

ŠTYRI ROČNÉ OBDOBIA V UK

. PC, XBOX ONE

. PLAYGROUND GAMES

. RACING



Aj keď si obľúbite niektoré série, je možné, že sa v budúcnosti dostanú so bodu, kedy fanúšikov už trošku unavia, lebo sa už nemajú kam posunúť. Pôvodne som tento rok nechcel ísť do novej časti Forza Horizon. Predchádzajúca časť priniesla skvelý svet, obrovské možnosti, mala dynamiku počasia aj hernej doby na výbornej úrovni, no hlavne veľmi dobre bavila. Nejako som nevidel spôsob, akým by sa hra mohla posunúť ešte ďalej, aby pre mňa opäť pôsobila sviežo a nie iba ako rozšírenie tej predchádzajúcej. Gamescom mi však tento rok ukázal, ako veľmi som sa mýlil. Playground Games to totiž opäť dokázali a prekonali svoje predchádzajúce dielo.

Ak by som to mal zhodnotiť naozaj veľmi stručne, Forza Horizon 4 je väčšia, lepšia a bohatšia prakticky v každom smere. Nemusíte sa pritom do hry ani poriadne ponoriť na to, aby vás zasypala svojimi novinkami. Vyskúšajte si napríklad už len demo (dostupné na Xboxe aj PC) a aj keď toho až tak veľa neponúka, jasne na ňom vidíte, že opäť je hra o niečom inom a opäť dokáže naozaj príjemne prekvapiť. Pričom je aj pomerne náročné rozhodnúť sa, čo je vlastne najväčšou novinkou hry.

Či je to nový online systém so servermi až pre 72 hráčov na jednom, nová online Adventure možnosť, alebo dynamické ročné obdobia.

Asi ale závisí od toho, ktorá časť hry vás nakoniec najviac strhne, no nemožno ich od seba oddeliť. A to platí vlastne o celej hre, ktorá je vlastne jedným parádne fungujúcim strojom, kde všetko funguje spoločne a ani ten online multiplayer a singleplayer nedokážete oddeliť, keďže prakticky prebiehajú naraz a sú od seba vždy len na jedno kliknutie. Ale k tomu všetkému sa ešte dostaneme. Ak ste hrali demo, tak viete, že ponúklo prierez ročnými obdobiami, ktoré hra ponúka. Tentoraz v nej zavítate do Veľkej Británie, čo možno na papieri nepôsobí až tak zaujímavo, no v realite je to presne naopak.

Krajina je v hre totiž naozaj veľká a rôznorodá. Máte tu pobrežia s pieskovými plážami, máte tu zase aj vysoké kopce v škótskych vysočinách. Nechýbajú roviny, lesy, jazerá a to všetko zabezpečuje, že tentoraz hra nie je bohato členené len v horizontálnej rovine, ale aj vo vertikálne, kde je to oproti predchodcom naozaj veľký rozdiel.



Mapa je členitejšia než predtým a na niektoré miesta sa bez poriadneho auta ani nevyškriabete. To všetko je vyskladané z fiktívnych aj reálnych lokalít, ktoré sú natlačené do herného sveta, aby hra už len týmto ponúkla zážitok. Môžete si tu užívať výhľad na Glenfinnan viadukt, Scott Monument, hrad v Edinburghu, či sa preháňať vysokými rýchlosťami po Royal mile. Ak ste niekedy boli Edinburghu, oceníte jeho spracovanie, aj keď sa tu, samozrejme, nedostal v plnej veľkosti.

Navyše krajina každý týždeň mení svoj ráz, no chvíľku potrvá, kým sa k tomu dostanete. Úvod hry totiž presne kopíruje vydané demo a chce vám naznačiť, o čom ti najbližšie stovky hodín vlastne budú. Hneď na začiatku sadnete za volant prekrásneho McLaren Senna, no zajazdíte si aj v troch ďalších autách, pričom vás hra takto prevedie všetkými štyrmi ročnými obdobiami, kým vám predstaví kariéru. A ešte aj tú vám bude nejaký ten deň otvárať len pomaličky, aby na vás hra nehodila všetky svoje možnosti naraz. Už aj tak vás bude na mape zasypávať jedna ikonka za druhou, až sami nebudete vedieť, kam skôr skočiť.

Naposledy sme boli riaditeľom samotného Horizon festivalu, čo je však teraz preč. Ste vychádzajúcou pretekárskou hviezdou na tejto oslave motoršportu, čo so sebou prináša aj niekoľko nových možností, ktoré sa vám postupne otvoria. Zistíte totiž, že hra naozaj narástla v oblasti obsahu a je tu oveľa viac činností, ktoré sa postupne postarajú o hernú náplň. Samozrejme, stále je to ten známy veľkolepý festival, ktorý je každý večer sprevádzaný ohňostrojmi a neustále je sprevádzaný pompéznou prezentáciou. No popri tom všetkom je tu toho oveľa viac, aj veci mimo festivalu.

Oceňujem takéto postupné a hlavne prirodzené objavovanie sveta a úloh. Trvá niekoľko hodín, kým sa dostanete ku kompletnej ponuke toho, čo vám hra neskôr umožní. Nemyslím tým, že by ste po niekoľkých hodinách mali k dispozícii celý obsah. Ale chvíľku si počkáte, kým sa váš svet otvorí iným hráčom a synchronizuje sa s nimi. Rovnako si chvíľku počkáte, kým sa vám otvorí Forzathon, kým sa dostanete k Showcase eventom, kým dostanete napríklad ponuku jazdiť v rámci príbehových misií na bežne nedostupných autách pre známu youtuberku.



Celkovo Forza Horizon 4 ponúka 26 línií v rámci svojej Horizon Life kampane a levelujete si hraním ako svoj vlastný profil, tak aj profil každej jednej tejto „disciplíny“. Ide vám hlavne o vplyv, keďže vplyv vás posúva ďalej. Celkový vplyv vám zabezpečí nové náramky a prístup k Showcase eventom a šampionátom, vplyv v jednotlivých kampaniach vás zase posúva k ďalším a náročnejším pretekom. Okrem toho levelovaním získavate aj bonusy – autá, oblečenie, peniaze a podobne. Jadrom sú tie klasické pretekárske, či sú to cestné preteky, cross country, driftovanie, drag racing a ďalšie. K tomu sú tu ale aj ďalšie – stanete sa kaskadérom, nechýbajú Danger výzvy, rýchlostné a merané výzvy, dokonca je jedna z kampaní zameraná aj na streamovanie cez Mixer. Sami si vyberiete, čo vás zaujíma a na čo sa budete sústrediť.

Predsa len tu ale niečo chýba. Niečo, čo som si sám obľúbil v predchádzajúcich hrách a tu to nie je. Medzi úlohami už nenájdete fotenie unikátnych áut v hre, čo je trošku škoda. A nenájdete tu ani Bucket list, ktorý do hry prinášal ďalšiu podobu výziev. O to viac, keď ste si mohli vytvárať sami Bucket listy pre ostatných hráčov. V istej podobe to tu však stále je. Keď na mape prídete k pretekom, môžete si vybrať, či si ich zahráte tak, ako boli naplánované vývojármi, vytvoríte si vlastné (trať zostáva, môžete si však zmeniť obdobie, dennú dobu a autá), alebo si stiahnete preteky od iných hráčov. Výhoda je, že ak máte chuť, takto aj počas leta viete jazdiť napríklad v zime. No stále to nie je samotný Bucket list, kde ste vyberali aj trať a hudbu. Blízko po vydaní by však mal do hry pribudnúť aj samotný Route Creator.

Forza Horizon je tak opäť hlavne o vašom zážitku a aj keď je škoda, že sa autorom takúto funkciu nepodarilo do hry zakomponovať hneď na vydanie, už teraz hra ponúka naozaj slušné možnosti prispôsobenia si herného zážitku vlastnému vkusu, chuti a nálade. No okrem toho sú tu aj veci, s ktorými nepohnete. A to sú tie, na ktoré čakáte.





Showcase eventy sú ešte šialenejšie a hneď v tom prvom čelíte vznášadlu, nasleduje Lietajúci Škót a dokonca je tu aj parádne spracovaný Showcase s Halo témou, kde ako Master Chief jazdíte vo Warthogu a sprevádza vás Cortana. Ešte aj svet sa zmení na Halo prstenec. Vynikajúcou správou je, že sa vracia Gauntlet a ďalšie náročné a dlhé preteky. Naozaj si užijete jednu dlhú jazdu naprieč 25km traťou, kde vám Drivatari dýchajú na chrbát.

Tí sa opäť starajú o umelú inteligenciu, takže keď už reálne jazdíte v pretekoch, okolo vás sú autá s menami vašich priateľov, takže si nepripadáte, že jazdíte s AI. A navyše sú Drivatari za tie roky už fajn odladení, takže nejazdia strojovo len po koľajniciach, ako to býva v niektorých iných hrách. Robia chyby, nechcú sa zároveň nechať zrolovať, či zatiahnuť do kolízie. Vo svete ich už nájdete menej, nakoľko tam vám po prológu začnú jazdiť iní hráči v podobe duchov (aby vás nemohli „trollovať" a kaziť vám hru). S nimi viete rýchlo interagovať, vyzvať ich na preteky, pozvať ich do spoločného konvoja a podobne. Nechýbajú rýchle možnosti chatu s predvolenými reakciami. Svet je vďaka nim živší, no aj tak sa v ňom neustále niečo deje, či je to bežná premávka, alebo zvieratá, na ktoré tu narazíte. Len tí chodci stále chýbajú.

Na toto sú naviazané ďalšie veľmi zaujímavé možnosti, ktoré sa však v review verzii až tak nedokázali ukázať. Keďže je na jednom serveri naraz 72 hráčov, pool je tak pomerne veľký na to, aby sa vám podarilo niekoho z nich zohnať k tomu, aby ste si zajazdili spolu a pritom ich nemusíte naháňať po mape. Pri všetkých pretekoch máte možnosť spustiť si ich v režime Solo, kooperačne, Versus, alebo proti Rivalom (porovnávanie časov). A to stále v rámci svojej vlastnej singleplayer kariéry, preto som už skôr písal, že je tu multiplayer vzdialený vždy len jeden klik od vás. Alebo keď ich už chcete hľadať, neskôr sa vám priamo na mape sprístupnia skôr kaskadérske lokality, kde sa môžete naháňať v režimoch ako Infected, King a ďalších menších.

Ak naopak chcete niečo väčšie, je tu nový režim Team Adventure, ktorý k štandardnému multiplayeru a menším „zápasom" pridáva aj niečo pre skupiny hráčov, kedy sa dáte spolu s ďalším dokopy, aby ste plnili zadané úlohy v sérii eventov či pretekov. Navyše rovnako ako v kampani, aj tu sa dá bodovať mnohými spôsobmi. Autori zapracovali na tom, aby každý z hráčov mohol niečím prispieť, aj keď nepatrí k najlepším jazdcom. Hráte totiž spoločne, navzájom si pomáhate a podobne.



Najskôr pritom musíte absolvovať desať rýchlych hier v tomto režime, aby ste si sprístupnili Ranked preteky. Ide o to, aby ste sa prebojovali do líg a v rámci nich dostali čo najvyššie, za čo vás čakajú špeciálne odmeny. Nechýbajú možnosti privátnej hry, hľadanie hráčov a tímov a tímy si môžete vytvárať aj sami.

Okrem toho sa vrátil aj už spomínaný Forzathon, teda séria výziev, ktoré sa menia v určitých obdobiach – denne a týždenne. Za ne získavate špeciálne Forzathon odmeny, či Forzathon mince, za ktoré si môžete kupovať veci vo Forzathon shope. Takto chcú autori hráčov aktívne motivovať, aby sa častejšie zapájali. Nemusíte priamo do tých multiplayerových, stačí do singleplayerových. Napríklad si musíte kúpiť nejaké auto a jazdiť s ním. Sú tu jednoduchšie a aj náročnejšie výzvy. Ak ale chcete niečo viac komunitné, tu a tam vám vyskočí notifikácia, že práve prebieha Forzathon Live, do ktorého sa môžu zapojiť viacerí hráči zo servera, takže sa tam vždy zíde skupinka a čaká na začiatok. Opäť plníte sériu úloh, opäť k celkovému výsledky prispieva každý.

K tomu všetkému automaticky patria aj kluby, ktoré sa so štvorkou vracajú a už nie sú samostatné, ale sú plne integrované do Xbox Live klubov. Takže ku klubom dostanete aj celú funkcionalitu, ktorá vychádza z Xbox Live – looking for group, turnaje, eventy a podobne. Rovnako môžete mať informácie a notifikácie z klubu vo svojom telefóne a podobne. Naozaj je tak hra ešte sociálnejšou a umožňuje vám naberať nových spoluhráčov a to bez ohľadu na to, ako s nimi chcete hrať. navyše môže byť v klube až 2000 členov a samozrejmosťou sú aj detailné nastavenia klubov – koho tam chcete, ako komunikujete, kto môže pridávať hráčov, aké majú hráči právomoci a tak ďalej. Ak sa chcete pridať k nám, náš SECTORsk klub už pod týmto názvom beží.

Množstvo obsahu v hre je naviazané na ročné obdobia. Samozrejme, základ je prístupný kedykoľvek a ako náhle sa dostanete z prológu a začnú vám normálne plynúť ročné obdobia (v hre sa menia každý týždeň a aktuálne máme jeseň), tak nezáleží na tom, kedy si niektoré preteky a šampionáty zvolíte, budú dostupné bez ohľadu na to, či je jar, leto, jeseň, alebo zima. No potom sú tu aj špecifické a časovo obmedzené preteky a eventy a to ako v kampani, tak v Team Adventure a tiež vo Forzathone a podobne. Navyše so sebou môžu priniesť ďalšie špecifické odmeny, takže ak nejaké zmeškáte, musíte si mesiac počkať na ďalšiu šancu.



Okrem toho má samozrejme ročné obdobie vplyv aj na samotnú hrateľnosť a to hneď v niekoľkých vrstvách. V prvom rade je to estetická funkcia. Každý týždeň sa úplne zmení ráz hry a hneď to celé inak pôsobí. No ovplyvňuje to aj svet samotný. Môžete si napríklad domyslieť, že v zime zamrzne jazero a tým vo svete vznikne nová cesta. No je to aj o tom, že počas jari (najviac mokré obdobie v hre) je všetko mimo cesty rozbahnené a s autami sa vtedy jazdí horšie. Ročné obdobie má tak vplyv aj na jazdecké podmienky. V zime musíte prezúvať, počas mokrých období si napríklad s Pagani mimo cesty dobre nezajazdíte. A aj na nej to poriadne kĺže.

Jazdný model je pravdepodobne bez zmien, čo je však dobré. Forza Horizon bola a aj je arkádová séria, ale nie v štýle Need for Speed. Autá tu stále majú svoju hmotnosť, stav cesty má stále vplyv na jazdu, nedokážete jazdiť od mantinelu k mantinelu. Je to naozaj poctivá arkádová a najmä zábavná jazda, ktorá sa stále zakladá na realite. Až na menšie kamenné múry, ktorými je Anglicko posiate a fakt mi nesedí, ako jednoducho ich v hre dokážete rozrážať. Sú to síce naozaj tie najmenšie a ku krajine patria, zároveň asi nie je dôvod, aby nimi hráč s autom neprešiel, keď tu dokáže pohodlne kosiť menšie stromy, kríky a dopravné značky, no osobne mi to nesedí do hry.

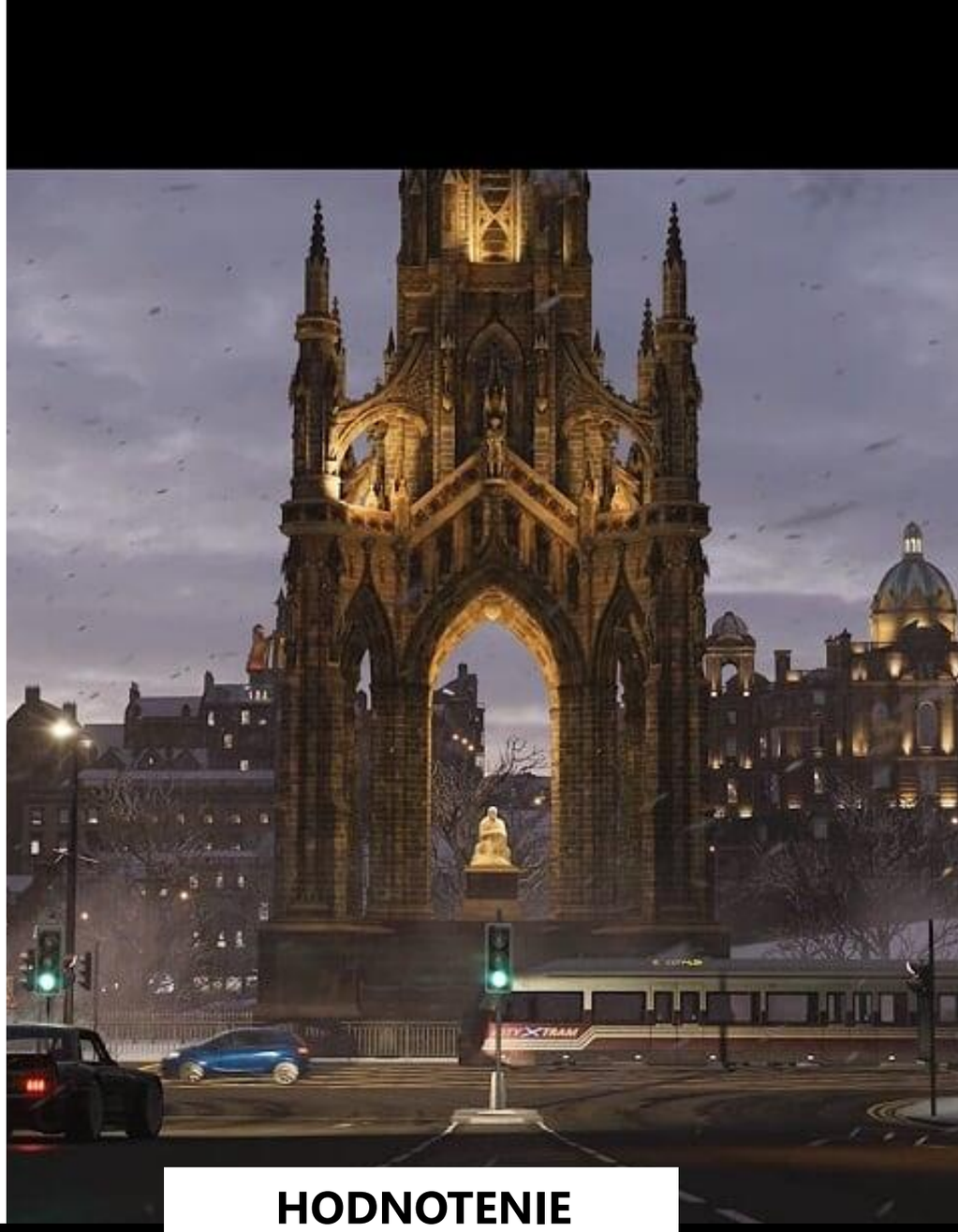
Horizon 4 je o vás a o tom, aby ste si sami prispôsobili čo najviac z hry. To však neplatí len o pretekoch, ale aj ostatných aspektov. Máte tu svojho jazdca, ktorého si v úvode vytvoríte a postupne mu budete získavať nové oblečenie a vybavenie. Všetko len ako kozmetiku, no ak vás to baví, pokojne. Môžete si tu kupovať domy (dokonca aj hrad), ktoré použijete ako základne na fast travel a tiež na zmenu oblečenia, či ako garáž. Môžete vytvárať a zdieľať vizuálne úpravy áut, pričom možnosti editora sú obrovské a už teraz do hry niektorí hráči vložili hodiny na to, aby ste so rovno po kúpe auta mohli od niekoho stiahnuť naozaj parádny dizajn, ak vy sami nepatríte medzi šikovnejších. No a vytvárať môžete aj tuningové setupy, ktoré taktiež môžete dať k dispozícii ostatným na stiahnutie. Možností sú obrovské, ponuka áut je naozaj obrovská a pestrá (viac ako 450) a nechýbajú ani populárne barn finds.

K prispôsobiteľnému zážitku patrí aj už dobre známa ponuka rádií v hre, ktoré parádne dokresľujú festivalovú atmosféru a mali by vyhovovať naozaj každému. Je tu klasika, je tu elektronická hudba, rock, chillout melódie a hip-hop. Celkovo je tu 6 rádií, každým vás sprevádza naozaj prirodzený moderátor a medzi interpretmi nájdete aj veľké mená ako Beck, CHVRCHES, Marshmello, The Killers, Foo Fighters, Kendrick Lamar a mnohých ďalších. Na tie hodiny hrania to postačí, počúva sa to príjemne a ak sa vám niektorí z nich opočúvajú, jednoducho prepnete. Čo sa neopočúva, to sú zvuky áut, ktoré sú stále parádne a je šťastie, že je v hre hneď niekoľko tunelov, kde si to môžete naplno vychutnať pri poriadne audio sústave, až vám z toho revu Chironu stoja všetky chlpy na tele.



Graficky sa to až tak nezmenilo, keďže predsa len sme stále na tej istej generácii hardvéru. Nejaké menšie vylepšenia tu však sú, vďaka ktorým hra vyzerá ešte lepšie. autá sú pekné detailné, pozrieť si ich všetky viete aj vo Forzavista režime. Prostredie je pestrejšie, živšie. Na Xbox One X hra teraz beží s grafickými vylepšeniami a v 60 fps, rovnako na PC je výrazne lepšie optimalizovaná a aj tam sa Playground Games sústredili na 60 fps. Podpora periférií je rovnaká ako pri Forza Motorsport 7 na PC a aj na Xbox One.

Možno ste čakali to isté čo pred dvomi rokmi, no o to väčšie prekvapenie nakoniec dostanete do rúk. Samozrejme, stále to bude arkádová racingovka v otvorenom svete, no aj tak sa autorom podarilo do nej priniesť hromadu noviniek, ktoré hru ťahajú niekde oveľa ďalej. Tie hodiny zábavy, ktoré sú pred vami, sa teraz ani nedajú spočítať. Navyše si to všetko môžete prispôsobiť svojmu gustu a stále sa to hrá parádne. Ak by som mal hre niečo vytknúť, aj napriek mnohým kvalitám a novinkám, stále by to boli len drobnosti a veci, ktoré mi chýbajú z predchádzajúcich časti, no sem sa z nejakého dôvodu nedostali. Aj preto je hodnotenie rovnaké ako pred dvomi rokmi.



HODNOTENIE

9.5

MATÚŠ ŠTRBA

PÔSOBIVÝ VÝLET KRÍŽOM CEZ BRITÁNIU

+ obrovský automobilovo+hudobný festival podľa vášho gusta
+ množstvo obsahu
+ skvelý zvuk a soundtrack
+ dynamika sveta vďaka ročným obdobiam
+ stále chytľavá arkádová hrateľnosť
+ skvelý pocit z jazdy
+ naozaj široké online možnosti
+ množstvo áut a možnosti úprav

- prechádzanie cez kamenné múriky
- aj napriek novinkám chýbajú niektoré režimy z predchádzajúcich hier



RECENZIA

SHADOW OF COLOSSUS

REMASTER KOLOSOV TERAZ NA PS4

. PS4
. BLUEPOINT GAMES
. AKČNÁ ADVENTÚRA



Fumito Ueda sa už takmer dve desaťročia nebojí prichádzať s nápadmi, ktoré jemne vybočujú zo zabehnutých koľají a vo výsledku prinášajú veľmi zaujímavé tituly. Do povedomia hráčov sa dostal hneď po vydaní jeho prvej veľkej hry pre PlayStation 2 s ľahko zapamätateľným názvom Ico. Tá vyšla ešte v roku 2001 a spolu s ňou sa mu podarilo vytvoriť samostatný svet, do ktorého sa niekoľko ďalších rokov rád vracal v myšlienkach a lovil tam nové nápady. Výsledkom týchto návratov bol Shadow of the Colossus v roku 2005 a napokon aj The Last Guardian, ktorý po problémovom vývoji vyšiel len nedávno, v decembri 2016. V oboch prípadoch sa síce dostávame na odlišné miesta s rozdielnymi postavami, no vždy s podobnými znakmi: chlapec - hrdina, ktorý prejavuje blízky citový vzťah k človeku - dievčaťu, či napokon aj roztomilému, no gigantickému zvieraťu.

Ako sa zdá, Uedova fantázia pracuje aj naďalej, pretože v posledných týždňoch sme sa dočkali niekoľkých obrázkov, ktoré by mohli odkazovať na jeho ďalšiu hru. Každopádne, kým sa tak stane, Sony sa nám takto začiatkom roka snaží priniesť do obývačiek nostalgiu, a to v podobe remaku Shadow of the Colossus. Hre síce pomaly ťahá na trinásty rok, no už v roku 2011 sa nám pripomenula v kolekcii spolu s Ico. V tomto prípade však išlo iba o jednoduchý remaster, ktorý zabezpečil plynulý chod hry na PlayStation 3, bez výraznejšieho zlepšenia grafickej stránky. Tentokrát sa však hra dočkala oveľa väčšej pozornosti. Štúdio Bluepoint Games, ktoré malo na starosti aj pôvodný remaster, teraz dostalo oveľa zložitejšiu úlohu s cieľom kompletne prerobiť vizuálnu stránku hry, a to až do 4K rozlíšenia.

Aj napriek tomu, že som v pôvodnej verzii Ico mal nahraných niekoľko hodín, ku Shadow of the Colossus som sa dostal až na PlayStation 3. Šesť rokov po vydaní mala hra stále čo ponúknuť, no otázkou zostáva, či to isté platí aj dnes, takmer o ďalších sedem rokov neskôr. Pochybnosti sú ale zbytočné, pretože to, čo tento titul ponúka, svoju hodnotu len tak ľahko nestratí. Shadow of the Colossus je úplne iný ako ostatné dve hry Uedu, no aj napriek tomu majú veľa spoločného.

Hra sa rozprestiera v rozsiahlom otvorenom svete, v ktorom sa ocitnete v koži Wandera, chlapca, ktorý prichádza do oblasti známej pod názvom Forbidden Land s cieľom vrátiť život dievčine menom Mono. Krajina nedostala toto pomenovanie náhodou. Pozostáva z rôznych typov prostredí, ako napríklad jazier, honosných stavieb, rozsiahlych plání, kamenných priepastí, lesov či podzemných priestorov, ktoré sú však až na pár vtákov či jašteríc opustené. Teda nie tak úplne, keďže predsa len takéto rozsiahle územie je niečím domovom...Aby Wander získal dušu Mono späť, upísal sa bohom, že zdolá šestnásť kolosov. Neľahká, no o to lákavejšia úloha.

Shadow of the Colossus stavia na atmosfére a príbehu, ktorý, paradoxne, dokáže s ľahkosťou zaujať vďaka skvelému dizajnu úrovní. Totiž krajina aj napriek svojej prázdnote pôsobí v novom šate majestátne. V pôvodnej verzii však túto výhodu nemala, z čoho logicky vychádza, že skutočná zábava prichádza až pri konkrétnych súbojoch s kolosmi. Každopádne, ak sa pozrieme späť na našu recenziu spred dvanástich rokov, situácia bola úplne iná, ako si teraz môžeme mylne myslieť: „Slepé uličky, kam sa pri hľadaní kolosov dostanete, sú plné dychberúcich scenérií. Sú tu zámerne. Sú tu, aby ste sa pokochali, nabrali energiu na ďalší boj a uistili sa, že herný svet žije. Zrazu cítite vôňu trávy, poryv vetra vo vašich vlasoch, kvapky vody na tvári a pri oblakoch prachu máte nutkanie si chrániť zrak." Nároky sme mali celkom viditeľne o pár stupienkov nižšie.

Na vyhľadanie jednotlivých kolosov využívate svoj meč, ktorý pomocou slnečných lúčov dokáže odhaliť ich pozíciu.

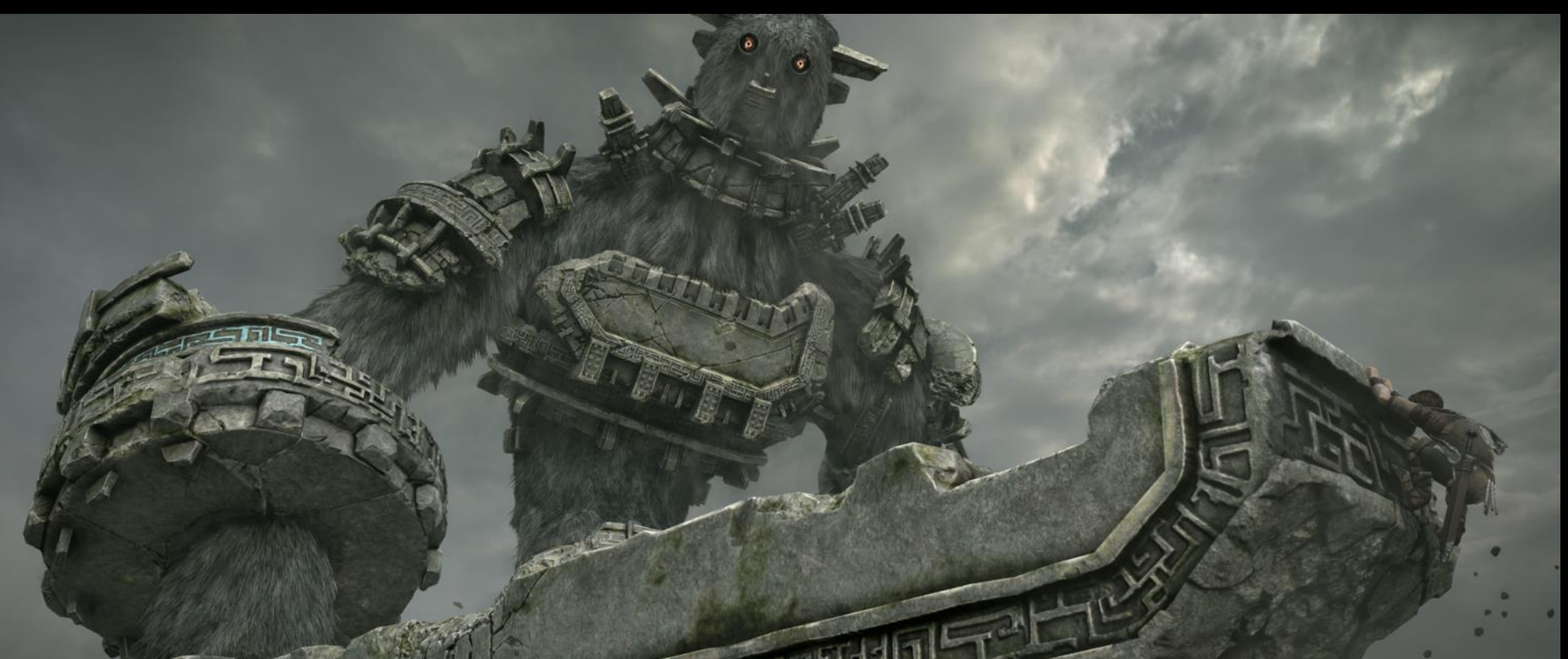
S dôverou tak nasledujete lúč svetla, prechádzate rozmanitou krajinou, dostávate sa do úzkych, častokrát aj slepých uličiek. Niekoľko ťažkých návratov strieda úspech a prichádzajú veľkolepé súboje. Pochopiteľne, všetko sa tu točí práve okolo nich a je to čertovsky cítiť. Šestnásť kolosov znamená šestnásť rôznych unikátnych zážitkov, ktoré si budete do posledného momentu užívať. Vy v koži Wandera proti obrovským kolosom, plne pripravení dostať ich k zemi. Každého z nich stretávate v inom prostredí, prispôsobeného iným podmienkam s iným štýlom správania a reakciami na vašu prítomnosť, no najmä s inými slabinami, ktoré musíte odhaliť. A práve to je základ. Stačí odhaliť ich slabé stránky a behom pár minút dostanete aj toho najväčšieho obra na lopatky. Celkom pekný odkaz.

Každý súboj je tak vďaka tomu odlišný a prináša úplne nové výzvy. Aj napriek šestnástim výpravám neprichádza do úvahy stereotyp, ale skôr prirodzená zvedavosť a nadšenie odhaliť, čo ďalšie sa vám postaví do cesty. Samotný kontakt s kolosmi je veľmi osobný - cítia, že ste blízko, že ste veľkou hrozbou aj napriek svojej „malosti". Dostať sa im na telo je pre vás prioritou číslo jeden, no pre nich táto situácia znamená stav maximálneho ohrozenia. Okamžite sa tak začnú trepotať zo strany na stranu v snahe zhodiť vás dole a vy dokonale začínate pociťovať ich obrovskú váhu. Vy sa však musíte aj napriek ich veľkej snahe za každú cenu udržať, inak vás môže prípadný pád stáť nielen čas, ale najmä zdravie, prípadne rovno život.

V pôvodnej verzii mali hráči okrem technických problémov nejaké výhrady aj k ovládaniu. To síce stále nie je úplne štandardné ani v aktuálnej verzii, no už ide o veľmi dobrý kompromis medzi nutnou interakciou s okolitým svetom a pôvodnou schémou. Na čo sa však už tvorcovia nepozreli, je kamera. Tá v niektorých prípadoch stále štrajkuje a budete musieť pár sekúnd hľadať správny uhol, aby ste sa v hustej srsti kolosov dokázali zorientovať.

Ako sme mohli čítať vyššie, Shadow of the Colossus bol v čase vydania považovaný za malý technický zázrak. Otvorený svet a súboje s obrovskými kolosmi boli na PlayStation 2 niečo, čo sa jednoducho nevidelo každý deň. Aj napriek silne orezanej vizuálnej stránke a veľkým prepadom snímkovania išlo o hru, ktorá mnohých v danej dobe posadila na zadok. Vzhľadom na jej vek vývojárom z Bluepoint Games nezostávalo nič iné, len všetko vytvoriť úplne od základov. O to väčšia zodpovednosť ležala na pleciach celého tímu. Vytvoriť niečo nové tak, aby to bolo maximálne verné predlohe, je vždy neuveriteľne náročné. O to viac si cením výsledok, keďže túto úlohu zvládli veľmi dobre a produkt niekoľkonásobne prekonal moje očakávania. V drvivej väčšine času budete mať pocit, že hráte skôr hru pre aktuálnu generáciu a nie hru spred trinástich rokov, aj keď stále sú tu momenty, ktoré vám pripomenú jej skutočný vek.

Vyzdvihnúť najväčšiu zmenu oproti pôvodnej verzii je nemožné. Všetky objekty boli nanovo vymodelované a osadené naozaj kvalitnými textúrami. Prostredie dostalo nový šat vďaka výrazne vylepšenej vegetácií a kolosy sa môžu pochváliť kvalitnejšou srsťou, no nechýbajú ani rôzne efekty, vrátane kvalitných odrazov vo vode. Okrem týchto zmien vám však na prvý pohľad padne do očí aj veľmi veľká dohľadnosť, vďaka čomu aj z výraznej diaľky môžete vidieť ostré a detailné textúry okolia, čo pôsobí naozaj veľmi dobre a dodáva vierohodnosť otvorenému svetu.



Vizuálna stránka je veľmi dobrá aj na štandardnej PS4 konzole a čo sa týka detailov, oproti PS4 Pro verzii o veľa neprídete. Ak ale PS4 Pro vlastníte, získate stabilných 60 fps v režime 1080p, prípadne 30fps, ak sa rozhodnete pre 4K rozlíšenie. Štandardným bonusom v takýchto herných reinkarnáciach je pridanie fotografického režimu, ktorý tu pozostáva zo všetkých tradičných funkcií, aby ste mohli vytvoriť fotografiu dokonale zvečňujúcu váš súboj s kolosmi. Príjemným bonusom je taktiež možnosť zapnutia filtrov, s ktorými budete môcť hrať celú hru. Chcete si hru zahrať v umelo vytvorenej noci, prípadne s filmovým zrnom a farebnosťou starých filmov? Nie je problém.

Shadow of the Colossus je vo svojom jadre aj po rokoch stále veľmi kvalitnou hrou. Bluepoint Games však dokázali vekom oslabenému titulu dodať nový život. Dokázali zvýrazniť detaily, ktoré pôvodná hra nikdy nemohla ponúknuť v takej forme, v akej to autori z Team ICO pravdepodobne plánovali už v roku 2005. Skúmanie zakázanej krajiny je tak ešte lákavejšie, pričom samotné súboje s masívnymi kolosmi vás maximálne pohltia. Takže ak máte takýto herný žáner radi, aj napriek kratšej hernej dobe, zhruba päť - šesť hodín, sa nebudete pozerať na záverečné titulky sklamaní.



HODNOTENIE

9.5

TOMÁŠ KUNÍK

"SHADOW OF COLOSSUS JE VO SVOJOM JADRE STÁLE VEĽMI KVALITNOU HROU."

+ kvalitné prepracovanie do nového enginu po technickej aj grafickej stránke
+ každý jeden súboj s kolosom je unikátny
+ pohlcujúci herný svet
+ stále skvelý soundtrack

- občas neposlúcha kamera


9.0



RECENZIA

GOD OF WAR

KRATOS PUTUJE SO SYNOM NA SEVER

. PS4
. SONY / SANTA MONICA STUDIO
. AKČNÁ



Starneme. Menia sa naše názory, životné postoje, priority, inak na nás vplýva okolie. Možno sa už nedáme tak stiahnuť davom okolo nás, máme tiež iné očakávania a čo by sme v minulosti zbožňovali až za hrob, to nás dnes už necháva chladnými. Ak ste dlhšie hráčmi, mohli ste si všimnúť tiež to, že spolu s nami dospievajú aj herné série, ktorých autori si uvedomujú, že už nie je dosť to, čo kedysi bohato stačilo. Kedysi sme boli šťastí, keď sme mohli bezhlavo preliať hektolitre krvi. Dnes to vnímame inak a chceme viac, čo musia hry reflektovať. Vždy je tu však niekoľko rôznych častí publika a je len na tvorcoch, komu sa rozhodnú zapáčiť.

Nový God of War je pokračovaním aj rebootom zároveň. Nadväzuje na príbeh známeho hromotĺka, ktorý sám vykynožil celý panteón, no zároveň funguje samostatne, otvára nové príbehy a to dôležité z minulosti stručne predstaví aj úplne novým hráčom, ktorí doteraz so sériou nemali tú česť. A ja som za to veľmi vďačný. Jednotku som si užil, dvojku som zbožňoval, aj odbočky na PSP boli kvalitné, aj keď veľmi jednoduché a krátke, no kým som sa dostal k trojke, mal som dojem, že hrám stále len to isté a musel som sa do nej nútiť. Mnohých možno sklamem, iných zas poteším. Aj keď nová hra nesie meno známej série, nie je to God of War, ktorý poznáte z minulosti.

Hra spolu s nami dospela, zároveň sa inšpiruje v bohatej konkurencii iných akčných hier, ktoré na trhu existujú 13 rokov po vzniku série. A aby ste to všetko pochopili, stačí sa pozrieť na základnú premisu. Príbehy o krvavej pomste a jednom súboji za druhým, ktoré by sme dnes mohli vnímať ako povrchné, sú preč. To je minulosť, možno poznačená nostalgiou v našich očiach, no v očiach hlavného hrdinu je to niečo, na čo chcel už dávno zabudnúť. Preto je tu. Preto je na mrazivom severe. Chce zabudnúť, vedie nový život a sám dospel do štádia, kedy život nie je o trhaní končatín, ale o zmierení samého so sebou, o rodine, o budúcnosti.

Tušíme, prečo sa tam dostal. Nevieme však, ako sa tam dostal. A ani sa to (zatiaľ) nedozvieme. Do hry však vstupujeme v neľahkej fáze života hlavného hrdinu, kedy musí čeliť niečomu novému. Musí totiž vychovávať syna, ku ktorému má skutočne chladný vzťah.



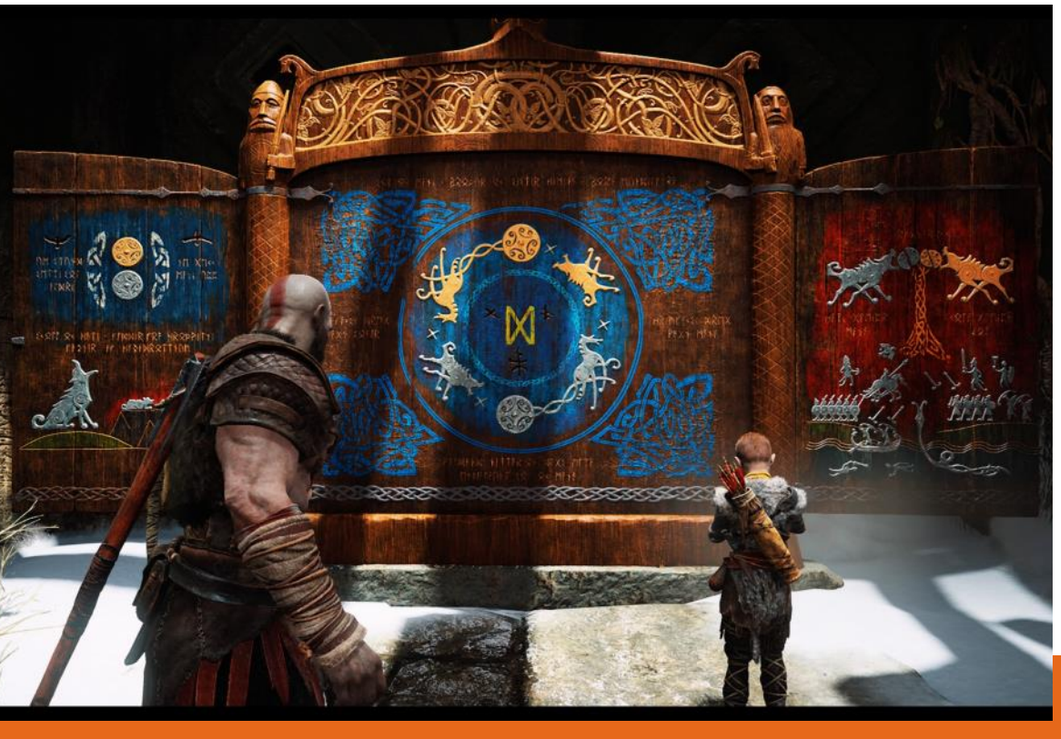
Každý z nich je iný, no spoločne sa musia vydať na zložitú cestu a jedine spoločne na nej dokážu prežiť. V niečom môžete badať jasné kontúry s The Last of Us, avšak vo veľkej miere si hra ide vlastnou cestou. Tento vzťah a jeho budovanie je v jej jadre. A taktiež je to to, čo vás pri nej bude držať. Začiatok je v hre jasne daný a asi tušíte, že to neskončí zle, no púť plná súbojov a prekážok je vlastne akousi alegóriou búrlivého vzťahu otca so synom. Ibaže ju vy hráte a postavy ju prežívajú, no všetko, čo sa tu udeje, sa udeje kvôli posunu tohto vzťahu istým smerom.

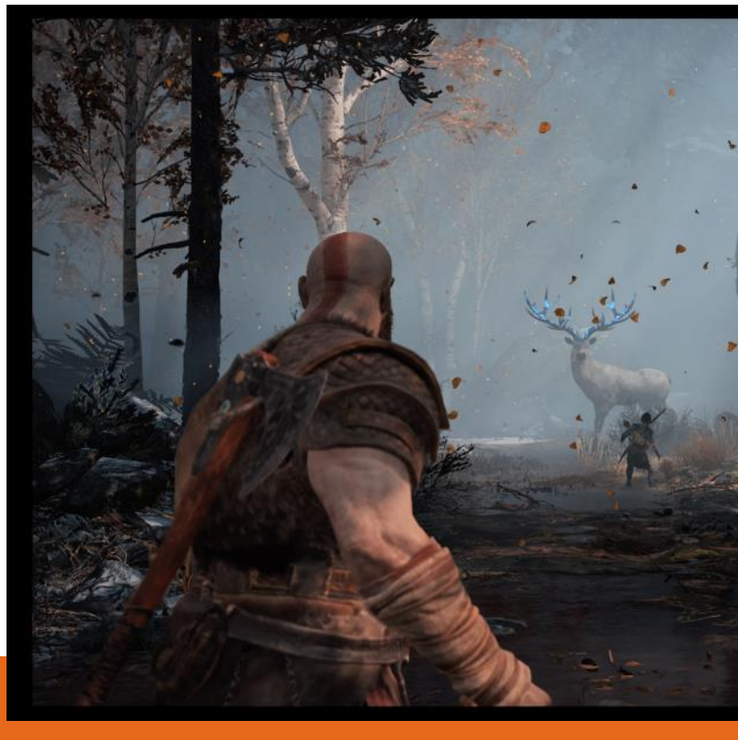
Možno sklamem ďalších, ale ak čakáte, že Kratos časom nadviaže tam, kde skončil v antickom Grécku, ste tu na zlej adrese. Panteón padol, ale výprava na Asgard sa nechystá (aspoň zatiaľ nie). Hra pôsobí komornejšie, aj keď je väčšia ako všetky predchádzajúce. Je skutočne o intímnom vzťahu dvoch postáv, z ktorých obe sa ocitajú vo svete, ktorému nerozumejú. Je to Kratos, pre ktorého je aj po toľkých rokoch sever stále cudzí. A je tu jeho syn Atreus, pre ktorého je cudzí svet dospelých, závažných rozhodnutí, no tiež svet bohov. O súboje tu síce núdza nebude, no nedočkáte sa takých, v aké pravdepodobne dúfate.

Severskú mytológiu autori pojali svojsky, čo puristov nepoteší. Ohýbajú si ju totiž viac ako Marvel v komiksoch, no zároveň na ňu nazerajú v celej jej šírke a kráse. Hrdinovia tu však nie sú hrdinami, bohovia sú zlí a závistliví a hlavne pôvod jednej postavy vás v závere dostane. No práve jej naozaj široký záber a detailné (aj keď svojské) spracovanie sú veci, v ktorých si vás hra dokáže získať. Nechýba Yggdrasil, most do deviatich svetov (aj keď ich tu všetky nenájdete), svojsky (ale skvele) spracovaní trpaslíci a severské monštrá s pestrou ponukou trolov na čele. A títo vám na rozdiel od tých internetových dajú raz za čas slušne zabrať.

Nový God of War je v zásade veľmi dlhým ponaučením o tom, že s veľkou silou prichádza aj veľká zodpovednosť. Toto jednoduché posolstvo hra rozpráva behom nejakých 35 hodín. Desať hodín si pridajte či uberte podľa toho, akým štýlom sa do nej pustíte. Nie je to však sekačka, na akú ste zo série zvyknutí. Zároveň to nie je ani otvorený svet. V tejto oblasti pripomína Uncharted 4. V zásade je hra väčšinu času dosť lineárna, nedokážete ani len poskočiť, aby ste preskočili na zemi ležiaci peň a vydali sa niekam inam. Ponúka však mnoho odbočiek, kam sa môžete vydať hľadať poklady, loviť nové monštrá, či tam nájsť smrť. A podobne ako Madagaskar v Uncharted aj tu je jedna väčšia otvorená lokalita, ktorá ponúka viac priestoru na skúmanie. Ibaže tu sa plavíte v člne a čakajú na vás aj reálne vedľajšie úlohy.

Vaša zvedavosť vás prirodzene navedie na rôzne bočné uličky, kde na vás zväčša čaká hlavne truhlica s pokladom. Od istej časti hry sa vám tých ciest otvorí však viac a spolu s nimi aj rôzne vedľajšie úlohy. Postavy vám navyše neraz pripomenú, že síce pred vami je hlavná úloha, no dokážete si nájsť čas aj na skúmanie. Toho vedľajšieho obsahu je tu veľa, na ďalšie dlhé hodiny, a niektoré jeho porcie sú naozaj zaujímavé. Iné sú zas typické fetch questy – choď tam a dones to, akurát tu sú okorenené poriadnou dávkou zabíjania monštier. Draky a Valkýry sú ale obsahom, ktorý sa oplatí si odložiť aj po dohratí hlavného príbehu a vďaka nim sa do hry budete vracať. Len backtracking vám bude liezť krkom. Užijete si ho dosť v hlavnej príbehovej línii, spolu s vedľajšími úlohami je to duplom.





Dokonca je tu jedna pasáž, kde sa blížite k vyriešeniu jedného hlavného questu, idete tam, kam vás posiela hra, ale až vtedy si jedna z postáv spomenie, že ešte nemôžete a opakuje sa vaša cesta preč a naspäť.

Na svojej púti totiž nielen prejdete rôzne časti niekoľkých svetov, ale tiež narazíte na niekoľko podivných, no zaujímavých postavičiek. A práve týchto pár postavičiek vás nebude chcieť hneď zabiť. Práve naopak, posunú ďalej dej. A dokonca vám aj pomôžu. Dvojica trpaslíkov je tu v úlohe odľahčujúceho humorného elementu, no tiež vám dokážu vyrábať a vylepšovať výzbroj a výstroj, pričom to isté platí pre Atreove vybavenie. Aj v tejto oblasti totiž hra výrazne vybočila z koľají položených predchodcami.

Kratos síce zostarol, no sily má stále na rozdávanie. Jeho hlavnou zbraňou je teraz špeciálna ľadová sekera, ktorá sa mu navyše vždy vráti presne do rúk ako legendárny Mjolnir. K dispozícii máte ľahký aj ťažký útok, ktoré môžete viazať do kombo útokov a taktiež si sekeru vybaviť dvojicou špeciálnych útokov. Bojovať môžete (a občas aj musíte) tiež bez nej, svojimi päsťami. A vhod padne tiež štít, ktorý môžete uchopiť do rúk a blokovať ním údery, no hlavne ich odrážať v správny moment, čím si otvoríte okno, kedy môžete nekrytému súperovi uštedriť poriadnu ranu.

Osobne vidím však problém v tom, že vás hra pri svojej slušnej dĺžke dlho nechá na rovnakej úrovni, čo sa týka zbraní. Sekera nebude vašou jedinou, nájdete tu ešte jednu, ktoré otvorí nové možnosti, no aj napriek vylepšeniam a novým útokom sa budete občas cítiť, že stagnujete. V súbojoch si osvojíte rôzne kombá a získate tiež rôzne útoky, no nakoniec si obľúbite jeden štýl útoku, k tomu dve špeciálky a to budete opakovať až do konca bez zmien, lebo k tomu hra nemotivuje. Nechcete ďalej objavovať jej systém a máte dojem, že v ňom väčšia variabilita chýba. V porovnaní s minulými časťami to je určite pravda. Nekompenzuje to Spartan Rage schopnosť, kedy vypustíte naakumulovaný hnev a aj silným nepriateľom dokážete uštedriť poriadne rany.

Na jednej strane je lepšie, že súbojový systém nie je taký frenetický. Pôsobí viac takticky, realisticky, elegantne. Na druhej strane by ste pri danej dĺžke hry ocenili lepší progres. Paradoxne sa zdá, že sa Astreus v bojoch posunie ďalej ako Kratos a to ho dokážete len privolať na pomoc s jeho lukom, prípadne mu občas aj priamo zadať cieľ, na ktorý má vystreliť. Takto získate výhodu, lebo sa nepriateľ sústredí naňho (nedá sa mu ublížiť), prípadne mu aj šípmi uberie niečo zo života. Hlavne v neskorších fázach ho využijete aj na prekonávanie istých prekážok. tých je v hre relatívne dosť, spolu s hádankami a puzzlami, avšak aj tieto sa podobajú na Uncharted sériu a riešenie máte vždy niekde po ruke a nikdy nie je zložité. Vylepšenia sa pekne odrážajú na vzhľade postáv. Dokonca aj vaša sekera a Atreov luk sa v priebehu hry menia podľa toho, ako vylepšujete jednotlivé ich časti. Veľa dôležitejšie je však ich funkčné zakomponovanie a aj keď je RPG systém v hre len jednoduchý a všetky skilly si odomknete ešte pred prejdením hry, rozhodne pridáva na jej celkovej hĺbke.







Aj keď sa vlastnosti postavy delia do niekoľkých atribútov, je to hlavne sila, na ktorej si zlepšenia všimnete najviac. Môžete si tiež pomôcť zvýšenou rezistenciou voči určitým útokom a runami. A niekedy to naozaj bude treba. Pri hraní narazíte na nepriateľov, ktorí vás dokážu dať dole jednou ranou, takže sa na nich treba poriadne pripraviť.

Súbojov s gigantickými nepriateľmi sa tu prakticky nedočkáte a aj čo sa týka trollov autori trošku zavádzali pred vydaním. Hovorili, že každý je iný a na každého budete musieť prísť s inou taktikou. Iní sú, líšia sa napríklad elementmi, ale taktika platí na všetkých rovnaká. Celkovo je nepriateľov neraz jednoduché exploitovať, zaseknúť o niečo, prípadne sa zbraňami viete (a aj oni) zaháňať občas aj cez objekty. Taktiež nebola úplne pravda to, že sa v hre neobjavia QTE. Dlho to tak naozaj vyzerá – nepoužívate ich v súbojoch, pri otváraní dverí, pri otváraní truhlíc. Nakoniec sa tu ale objavia a nebude málo tých situácií, keď dáte palcu pri stláčaní krúžku zabrať.

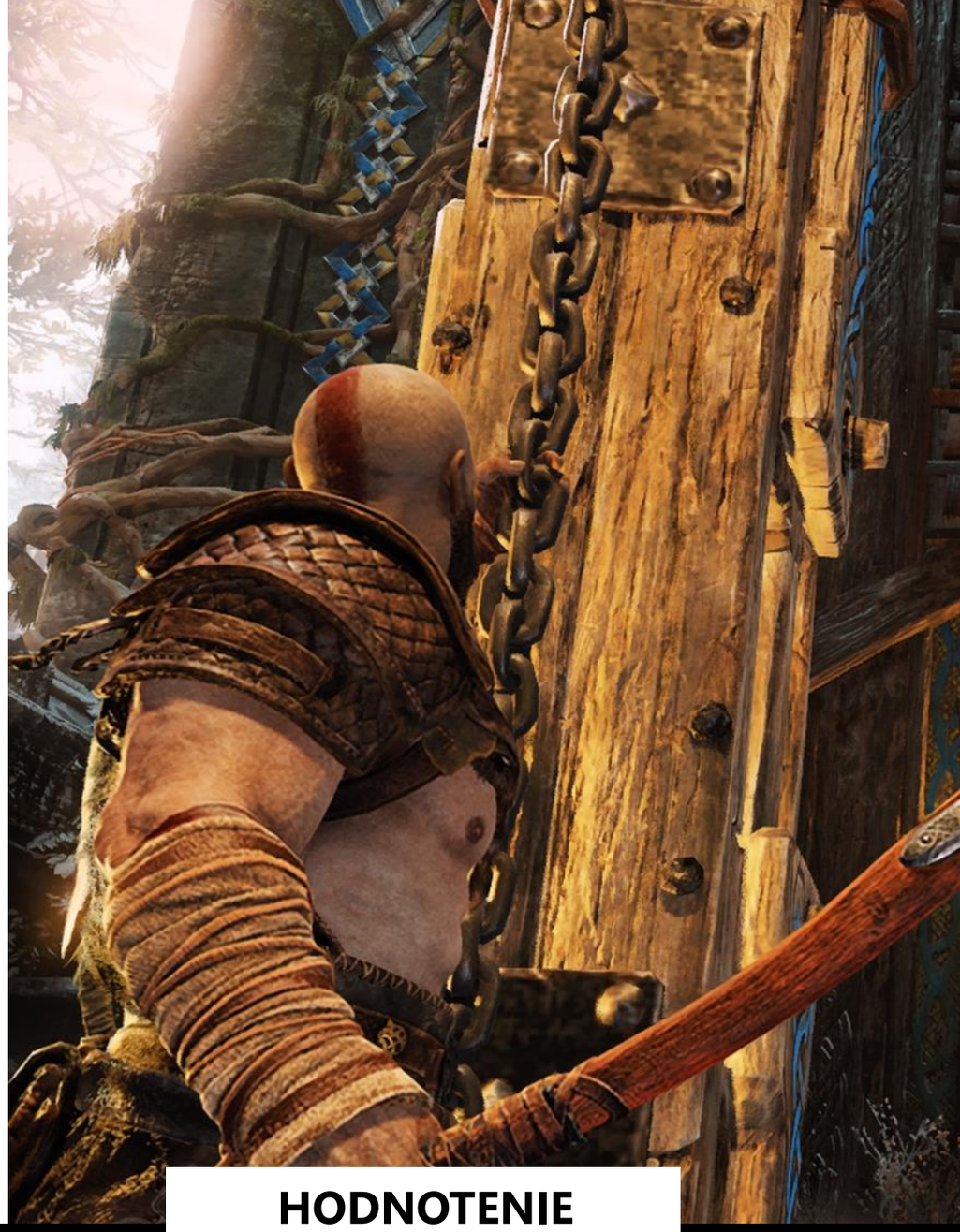
Nový God of War robí mnoho vecí lepšie ako predchodcovia. Jednou z nich je kvalita prezentácie, kde predchádzajúce hry v porovnaní s novou vyznievajú až béčkovo. Na nejakú filmovú nôtu sa tu môže hrať len v prípade QTE a prestrihových scén (in-game), aj bez toho ale prezentácia ide prvú ligu. Práca s kamerou je skvelá, rovnako aj dojem zo súbojov. Celá hra pôsobí ako jeden nekonečne dlhý kontinuálny záber bez strihov, loadingov a ani kontrolu vám hra z rúk neberie až tak často, aby vám to začalo prekážať. Čerešničkou na torte je možnosť nastaviť si minimalistický HUD, aby ste sa do hry mohli ponoriť bez toho, aby vás vyrušovali ukazovatele na displeji.

Pre našinca môžu byť príjemným prekvapením české titulky, ktoré sú spracované kvalitne aj vzhľadom na náročnejšiu mytológiu, ktorej sa hra venuje a za celú dobu hrania som si všimol snáď len jednu vec, ktorá by sa dala do prekladu zakomponovať lepšie. Ani kvalitné titulky by však nemali odpútať vašu pozornosť aj špičkových hercov. exceluje Christopher Judge (Teal'c) ako starší a skúsený Kratos, ktorého prenasleduje svedomie. Aj Sunny Suljic (Atreus) má svoje momenty. Dopĺňa to kvalitné obsadenie vedľajších úloh, aj keď si možno mnohí z vás pri predstave obyvateľov mrazivého severu nepredstavujú práve škótsky prízvuk, ako je tu v niekoľkých prípadoch. O grafike sa asi netreba toľko rozpisovať, môžete sa sami presvedčiť na obrázkoch okolo, ktoré sú z PS4 Pro verzie so supersamplingom a performance nastavením. Tu a tam môžu byť nejaké nedostatky, no celkový dojem je veľmi dobrý. Koniec koncov hra naozaj dáva zabrať aj Pro verzii konzoly, ktorá sa pekne zapotí občas si musí „zahučať".

Ako ste si asi všimli, recenziu máme vonku týždeň pred oficiálnym vydaním hry. Recenzovaná verzia už obsahovala jeden update, ktorý sme si museli stiahnuť a ďalší je na ceste, pričom niekedy neskôr do hry pribudne aj Photo režim. Aktuálne sme ale pri hraní narazili aj na niekoľko chýb, ktoré autori snáď do vydania opravia. Boli to napríklad niektoré animácie, prelínanie modelov postáv (či postáv v objektoch) a aj niekoľko bugov s nepriateľmi. Tí sa vedia zaseknúť, no problémy im viete spôsobiť aj vy. Ako ja, keď som s nepriateľom bojoval v malej jaskyni a po jednom z útokov som nepriateľa vrazil do steny jaskyne, kde bolo vidno jeho ukazovateľ života.

Na druhú stranu, Kratos je grécky boh, asi by niečo také v skutočnosti dokázal. Podobné prípady som mal počas hrania asi 2x, takže to častý problém nebude. No je to škoda. Aj preto, že truhlice a iné veci viete otvoriť až po tom, čo v lokalite zlikvidujete všetkých nepriateľov, a takto je nepriateľ niekde zaseknutý a truhlica neaktívna.

Môže existovať mnoho pohľadov na nový God of War. Pre niekoho to môže byť hra roka, iný po tej všetkej mediálnej masáži v posledných mesiacoch mohol čakať niečo iné. Záleží od toho, ako sa na hru pozriete. Nie je to God of War a zároveň je to podľa mňa asi ten najlepší God of War. Minulosť série hodili autori cez palubu, no táto hra by nemala ujsť vašej pozornosti. Či ste už hrali predchádzajúce časti alebo nie, ak máte radi akčné hry s dospelým príbehom, toto je niečo pre vás. Nepotrebuje žiadne lacné emotívne barličky, vystačí si s poctivo napísaným scenárom o dvojici hlavných postáv. A už teraz je jasné, že pokračovania (a asi aj DLC) budú nasledovať. Hra predstaví mnoho otázok, zodpovie tú hlavnú, no nie každú príbehovú líniu uzavrie. Niektoré šli v priebehu hry bokom asi práve z tohto dôvodu.



HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

"NIE JE TO GOD OF WAR A ZÁROVEŇ JE TO ASI TEN NAJLEPŠÍ GOD OF WAR."

+ spracovanie sveta, ponorenie doň
+ netradičný pohľad na severskú mytológiu
+ prezentácia a kamera
+ vyvíjajúci sa vzťah otca so synom
+ obrovská porcia obsahu na desiatky hodín
+ skvelá hudba, výborný dabing, naozaj pekný vizuál

- jednoduché a repetitívne hádanky
- niektoré repetitívne súboje (bossovia, minibossovia)
- občas backtracking
- mnoho príbehových línií sa neuzavrie
- ešte stále bugy

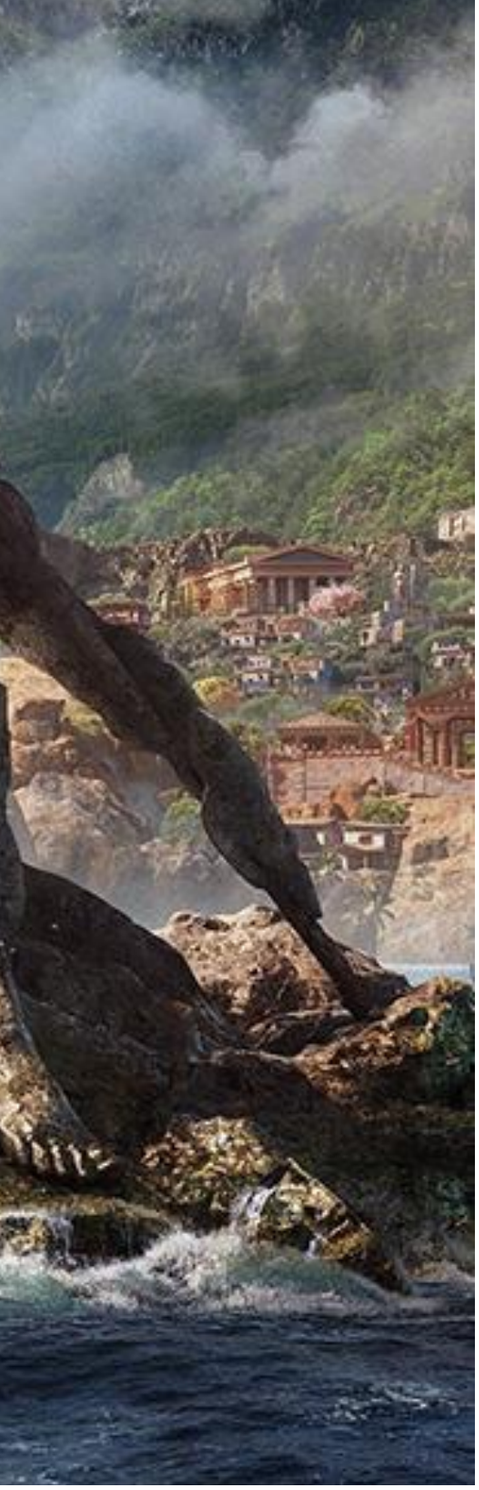


RECENZIA

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

KRÍŽOM CEZ STARÉ GRÉCKO

. PC, XBOX ONE, PS4
. UBISOFT
. AKČNÁ ADVENTÚRA



Séria Assassin's Creed po roku pokračuje, aby nás vzala hlbšie do minulosti, a to konkrétne ešte pred Origins do starovekého Grécka. Do časov, kedy vládli krutí bohovia... teda starí králi, ktorí bojovali o nadvládu nad stredomorskými ostrovmi a samotným Gréckom.

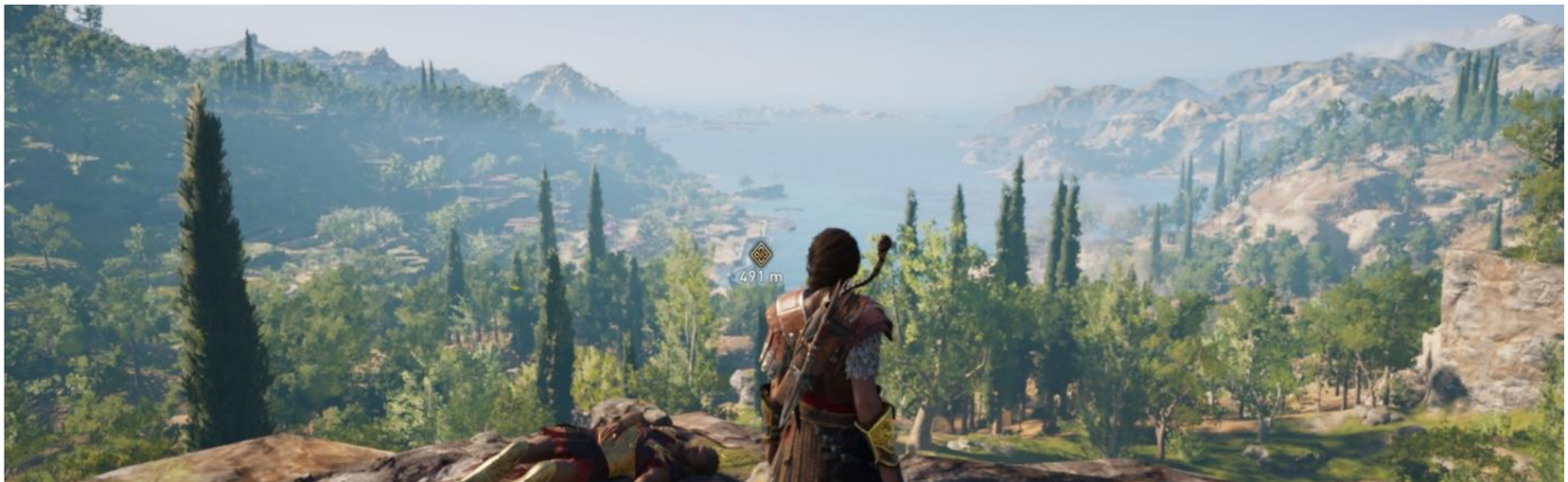
Príbeh Sparty zrejme poznáte aj vďaka filmu 300 a v hre sa dostanete približne do tohto obdobia. Presnejšie do doby po páde kráľa Leonida do roku 431 pred naším letopočtom. Do čias, keď vy ako dieťa nachádzate jeho zlomenú kopiju, ktorá vás neskôr v dospelosti povedie na výpravu krížom cez staroveké Grécko. Už teraz môžeme povedať, že je to veľmi zaujímavý príbeh plný prekvapení a prepojení s prvou civilizáciou. Znovu to nie je priamo príbeh assassinov, ale príbeh toho, čo bolo pred nimi a čo všetko sa muselo udiať, aby neskôr mohli vzniknúť.

Rovnako uvidíme aj ďalšiu tajomnú organizáciu ťahajúcu za nitky, ktorú bude treba zlikvidovať a znovu aj malú časť príbehu v prítomnosti. Tam pokračuje príbeh Layly a jej vlastných experimentov s presúvaním sa do minulosti a prevtelením do rôznych historických postáv prepojených s prvými artefaktmi. Tentoraz to nebude jedna historická postava, ale rovno dve. Pritom si si Layla, a teda vlastne vy budete môcť na začiatku vybrať, či budete spoznávať život Alexiosa alebo Kassandy. Teda súrodencov, s ktorými sa život nemaznal. Nakoniec rovnako ako s mnohými inými deťmi kvôli vtedajšej gréckej posadnutosti predpoveďami a osudom.

Bude na vás, či budete chcieť hrať za muža alebo ženu. Príbeh nebude výrazne odlišný, len sú rozdielne rôzne malé detaily. Odlišný si ho však môžete spraviť sami. Hra má tentoraz zapracované vetvené rozhovory a odpovede a podľa nich sa bude vyvíjať v zásadných veciach váš celkový príbeh, až vás napokon dovedie k deviatim rôznym koncom. Žiadny nebude zlý, môže byť, povedzme, šťastnejší. Čakajte, že to bude príbeh o rodine spájajúci výpravu krížom cez Grécko s cestou za vašou minulosťou, za miestom, kde v tomto svete patríte a zistíte, ako ste s tým všetkým previazaný.

Nakoniec ste jedným z predchodcom assassinov, máte jeden z ich artefaktov - Leonidovu kopiju a musíte spoznať jej silu a tajomstvo.Presnejšie sa do hry dostávate ako nájomný žoldnier pracujúci síce primárne pre Spartu, ale bez hlbších väzieb na ňu.

Môžete tak pomáhať rôznym ľuďom, bojovať za nich, plniť pre nich či už v povinné, alebo vedľajšie úlohy. Budete oslobodzovať celé ostrovy, bojovať v ich vojnách a popritom likvidovať tých, čo v pozadí ťahajú za nitky, tu to bude kult Kozmos.





Znovu tak dostanete zoznam postáv, ktoré budete musieť postupne zabiť a očistiť tak Grécko, ale tentoraz nie len od ich. Hra je totiž rozšírená v každom smere a napríklad pribudne aj zoznam nájomných lovcov, ktorí po vás priebežne pôjdu a o ktorých sa nemusíte, ale môžete postarať. Budú silní a dostanete za nich odmeny.

Všetko sa vám bude postupne servírovať a znovu to bude previazané na levely vašej postavy, ktorú neustále vylepšujete. Levelovanie postavy v RPG štýle pribudlo už v Origins a tu je ešte viac dotiahnuté a ešte prísnejšie nastavené. Teda musíte postupne zbierať skúsenostné body za misie a boje, aby ste zvýšili svoj level, mohli ovládať silnejšie zbrane a postaviť sa silnejším nepriateľom.

Náležite tomuto levelovaniu sa príbeh nebude dať hrať priamo a nebude možné ísť len po príbehových misiách. Budete si musieť dávať pauzy, aby ste sa dotiahli skúsenosťami a riešiť vedľajšie misie. Pre niekoho to môže byť otrava, niekto sa v tom bude užívať. Čakajte však, že tu budete musieť riešiť ešte viac vedľajších úloh ako v Origins, aby ste sa dostatočne rozvinuli. Napríklad zatiaľ čo v Origins viete zdolať misie o dva-tri levely vyššie ako je level vašej postavy, tu je niekedy ťažké zdolať o jeden level vyššie misie. Je to vyváženejšie, ale aj náročnejšie. Zároveň rátajte s tým, že väčšina misii si posúva level spolu s vaším levelom.

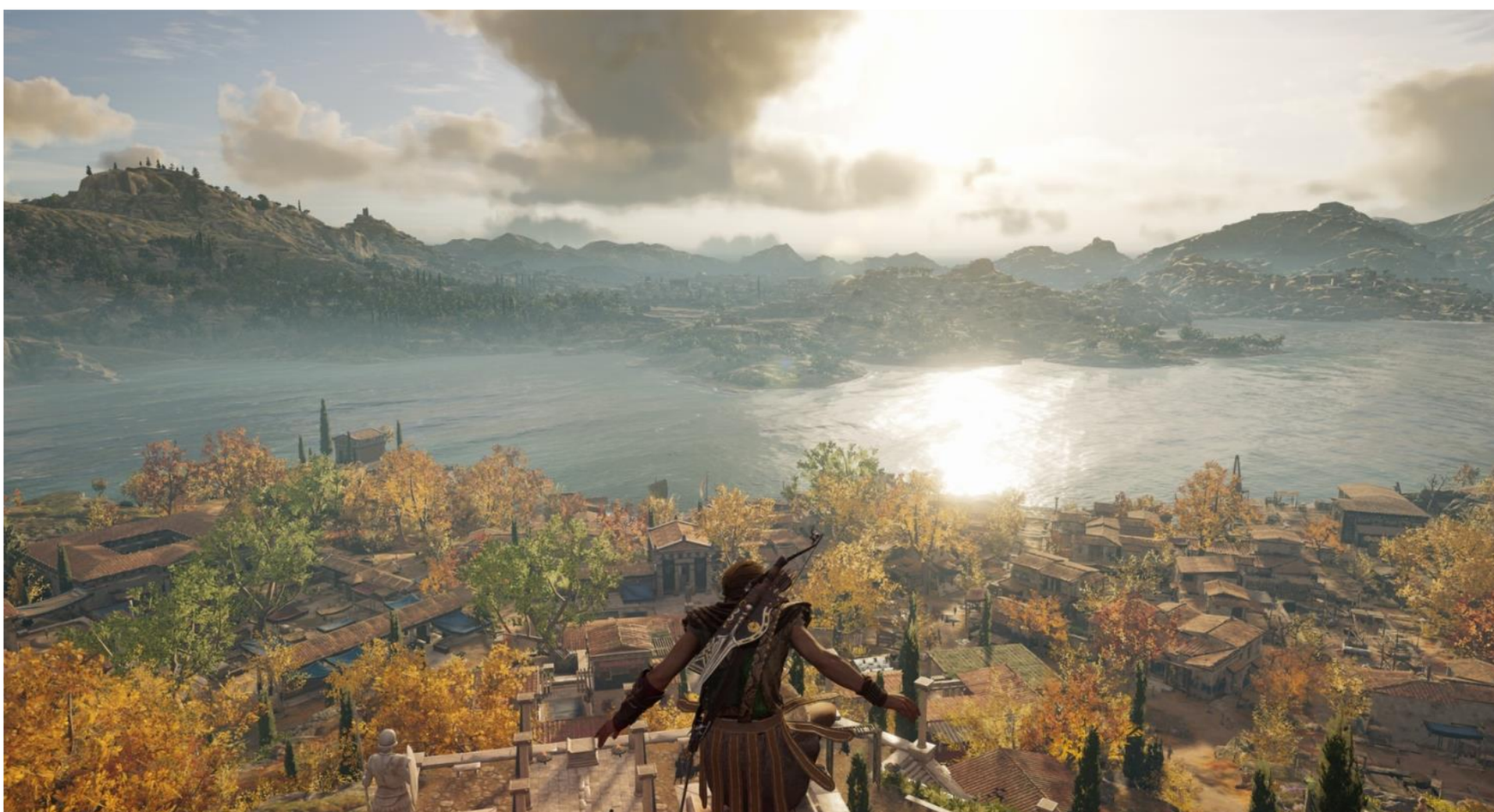
Nakoniec je tu citeľný cieľ autorov, aby ste nešli čisto po príbehu, ale si aj užívali krajinu a jej možnosti. Nechcú, aby ste to len tak preskákali a celé prebehli. Je to dobré, ale zároveň pre hráčov, ktorí chcú len príbeh, to môže byť deprimujúce. Aby to celé nebolo také priamočiare, autori do hry okrem guided režimu, teda štýlu hrania ako bol Origins, zakomponovali aj exploration štýl hrania. Teda taký, v ktorom si zadania misii a lokality musíte zisťovať v rozhovoroch a viac preskúmavať svet a

používať aj svojho orla, ktorý ponúkne prehľad o okolí. Nebude tu toľko inštrukcii a automatických ukazovateľov. Túto funkciu si môžete kedykoľvek počas hry prepnúť podľa toho, ako vám to bude vyhovovať. Ak chcete od hry niečo viac, určite si dajte exploration mód rovno od začiatku. Plus, samozrejme, podobne ako v predchádzajúcich hrách si môžete vypnúť aj všetky ďalšie pomôcky a prvky na obrazovke.

Z hrateľnosti si hra zachováva klasický assassinský štýl, a teda rozsiahle otvorené prostredie, behanie, lezenie, stealth útoky, boje na telo a aj na diaľku. Keďže sme na ostrovoch, nechýba ani veľká námorná časť, kde budete mať vlastnú loď, ktorú budete môcť vylepšovať a najímať do nej ľudí. Nečakajte, že táto časť bude taká veľká ako v pirátskom Black Flag, ale má tu svoje miesto a nebudú chýbať námorné misie a dostatok námorných bojov. Zároveň budú dôležité aj pre presun, keďže mapa je veľká a plávať bez lode cez moria plné žralokov nie je práve najlepší nápad. Následne na pevnine znovu máte svojho koňa aj keď ten tu už na rozdiel od Origins nemá takú veľkú úlohu. Hlavne preto, že ostrovy sú tu skalnaté s kopcami a vrchmi. Budete musieť na ne vyliezať a následne zdĺhavo zliezať. Veľmi by sa tu zišlo lano na lezenie, ale musí vám stačiť zoskakovanie. Keďže mapa je masívna, vždy je tu priamo potrebné hľadať synchronizačné lokality a aktivovať ich pre rýchle cestovanie.

V misiách sa vám budú striedať rôzne úlohy s vyčistením pevností, zlikvidovaním kempu vojakov, banditov, budete zabíjať aj zvieratá, likvidovať zásoby mocnostiam, aby ste ich oslabili pred vojnou, vyháňať vodcov z miest, doplnia to hrobky a špecifické misie v príbehu. Rozmanitosť v zadaniach je síce veľká, ale rátajte s tým, že sa to bude opakovať, keďže čistenie pevností a kempov je tu základom. Ak by vám boli základné misie málo, v mestách sú informačné plochy, na ktorých nájdete ďalšie časovo obmedzené misie pre miestnych ľudí.

Boje sú znovu náročnejšie ako v pôvodných hrách a sú ešte aj tvrdšie oproti Origins. Musíte sa naučiť kombinovať typy útokov, a to silný, ktorý prerazí štít nepriateľa, ale je pomalší, s rýchlym, ale súčasne slabším. Zároveň musíte používať vykrývanie a uskakovanie. Akoby to nestačilo, spolu s vylepšovaním vašej postavy si odomkýnate aj nové možnosti v typoch útokov na telo alebo s lukom. Môžete sa tak naučiť sparťanský kop, budete sa vedieť liečiť pri boji, použiť otrávenú čepeľ, trojité strely a ďalšie vylepšenia. Spolu ich budú desiatky, ale osem si môžete namapovať na ovládač na okamžité použitie. A bude to skutočne potrebné. Boje sú často drsné a keď útočíte na pevnosti, musíte sa obracať. Aj preto je najlepšie využívať stealth, ako sa len dá.





AI je tu síce dosť obmedzená a niekedy k vám ťažko hľadá cestu, ale čo nemá v hlave, vyvažuje počtom jednotiek a silou. Akonáhle sa proti vám postaví viac nepriateľov s mečmi a k tomu vás ešte niekoľko ostreľuje lukmi, je najlepšie utekať.

Spoznáte to hlavne vo vojnách. Čas od času sa totiž zapletiete do vojny o územia a tam vo veľkých bojoch musíte prežiť a likvidovať nepriateľov rad radom až kým ukazovateľ sily nepriateľov nesklesne na minimum. Nie je to ľahké a musíte sa naučiť využívať svoje schopnosti. Vhodné je aj používať najlepšie zbrane, brnenia a vylepšovať si ich u kováča. Rovnako môžete staré veci predávať, rozložiť na jednotlivé materiály a tie následne použiť na niečo iné. Najlepšie je používať ich na vylepšovanie lode, ktorá to doslova potrebuje, keďže námorné flotily rôznych národov sú tu na každom kroku a vôbec nie sú priateľské.

Od toho celého čakajte rozsiahlosť ako vo veľkosti mapy, tak množstve obsahu či už povinného, alebo nepovinného. Hra vám zaberie 30-40 hodín a to je len minimum, ktoré budete potrebovať na celý príbeh. Na všetko vedľajšie rátajte ďalšie desiatky hodín. Podobne ako v Origins tu nenájdete kooperáciu ani multiplayer, od týchto bokoviek už Ubisoft upustil, aby sa mohol plne sústrediť na singlerplayerový obsah.

Graficky je Odyssey pôsobivý, oproti pieskovému Origins tu vidieť výraznú rozmanitosť prostredí. Ostrovy sú rozmanité, majú rôznu vegetáciu, rôzne terény, ako aj architektúru. Budú tu malé a aj veľké mestečká, chrámy, legendárne sochy a miesta. Všetko so zmenou dňa a noci s rôznym počasím, kde slnko bude striedať dážď a búrky. Jednoducho staré Grécko ako sa patrí a ktoré budete môcť spoznávať a skúmať jeho minulosť, ako aj osobnosti. Tie budú sprevádzať váš príbeh a budete sa s nimi rozprávať a v určitých veciach ich aj ovplyvňovať. Keďže sú tu aj české titulky, nebudete mať problém veciam porozumieť, aj keď je vaša angličtina slabšia.

Z Origins sa sem dostal aj foto mód, ktorým môžete hru kedykoľvek zastaviť a vytvoriť si fotku, ktorá sa následne prilepí na mapu. Zrejme fotky Kassandry zavesenej na penise sochy Zeusa tu budú viac ako časté. Keď už sme pri tejto téme, ako s Kassandrou, tak aj s Alexiosom si budete môcť užívať s miestnymi obyvateľmi. Niektorí sa nechajú zviesť na malé odreagovanie. Bude na vás, či povediete rozhovory týmto smerom a či sa k niečomu dostanete. Žiaľ, scény nie sú detailné, postavy uvidíte jedine odchádzať ku dverám. Väčšinou však ide o zábavné situácie a napríklad budete môcť ísť aj so starou ženou, aby ste pomohli jej manželovi.

Nakoniec tu stretnete aj legendárne grécke mýtické príšery, proti ktorým sa postavíte a zistíte že sú reálne, nie vízie ako v Origins. Ich pôvod tu bude aj vysvetlený. Toto ešte Ubisoft rozšíri v samostatnej expanzii, kde spoznáme tajomstvo Atlantídy a stretneme viac príšer. Ale ak by ste chceli niečo viac assassinské, bude tu aj expanzia, ktorá prezradí históriu skrytej čepele. Tieto veľké expanzie budú platené, ale pomedzi ne budú prichádzať aj free príbehové misie a ďalší žoldnieri.

Celkovo je Odyssey zaujímavý prídavok do Assassin's Creed série a podobne ako Origins je znovu viac o vlastnej rodine a danej dobe, ale napriek tomu sa bude postupne otvárať stále viac previazaní dopĺňajúcich celý assassin príbeh a jeho pozadie. Vidíme, ako tu Ubisoft postupne jemne pridáva stále ďalšie RPG mechaniky a po leveloch postáv teraz pribudli odpovede v rozhovoroch, vetvenie príbehu a rôzne konce. Rovnako sa viac tlačí na zbieranie materiálov a výrobu predmetov, teraz s exploration módom aj na objavovanie. Sú to však len postupné doplnky k základnej assassinskej hrateľnosti, ktorá tu stále dominuje a ktorá je veľmi dobre dotiahnutá. Fanúšikovia si to užijú - hlavne ak sa vám páčil Origins, nemá vás tu čo sklamať. Je tu parádny príbeh, množstvo obsahu a nakoniec aj hlavné postavy ktoré patria medzi najlepšie v celej sérii.



HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

"PRECHOD DO RPG POMÁHA SÉRII ZÍSKAŤ HĹBKU. "

+ masívna rozloha a rozmanitosť gréckeho prostredia
+ pridané ďalšie, hlbšie RPG prvky
+ nový štýl hrateľnosti v exploration móde
+ dve hrateľné postavy
+ rozhodnutia v príbehu a rôzne konce

- stále len slabšia AI
- musíte plniť veľa vedľajších úloh pre postup vpred



RECENZIA

SUBNAUTICA

NAVŠTÍVTE PODMORSKÝ SVET

. PC

. UNKNOWN WORLDS

. SURVIVAL



Mali sme ju tu už v roku 2015. Vtedy sme sa ponárali vo verzii s predbežným prístupom a teraz je kompletná a naozaj vydarená. Subnautica utešene vyrástla, dospela a môžeme povedať, že úspešne zmaturovala. Podľahli sme jej rovnako ako pred pár rokmi, ale tentoraz sme si dobrodružstvo uprostred oceánu na neznámej planéte a najmä v jeho hlbinách užili naplno. A odporúčame to aj vám.

Havária a potom boj o prežitie v nehostinnom prostredí - veď to poznáte. Čo sa týka úvodu príbehu, Subnautica nie je veľmi originálna a nečakajte ani komplikovaný a dychberúci dej. Pri survival hrách s tým vlastne ani veľmi nepočítame. Dôležité je hlavne to, ako sa hlavný protagonista, spravidla sám uprostred divočiny alebo v tomto prípade oceánu, kde sa musí spoliehať len sám na seba, popasuje s nástrahami. Napriek tomu v Subnautice oceníte aj skromný príbeh, pretože je potrebným tmelom (v hlavnom režime hry), ktorý dáva vášmu snaženiu hlbší zmysel. Spoznávate ho hlavne prostredníctvom objavených záznamov a rádiového vysielania. Priebežne si vypočujete odkazy najmä zo záchranných modulov, ktoré dopadli na neznámu planétu podobne ako ten váš. Nie ste prvým stroskotancom uprostred oceánu, ale možno jediným, ktorý prežil. Aby ste zistili pravdu, alebo aspoň získali niečo užitočné zo zachovanej výbavy, budete podnikať (nielen) podmorské výpravy, najmä keď dostanete súradnice s presnou polohou. Je to vo vašom záujme a posunie vás to ďalej. A zvýši šancu na vašu záchranu.

Nemôžete čakať so založenými rukami, inak dlho neprežijete a dostať sa na dôležité miesta tiež nie je jednoduché. Musíte makať pekne od začiatku a to ešte môžete byť radi, že váš modul je po malých opravách plne funkčný a vybavený prístrojmi, ktoré sú na nezaplatenie. Okrem rádiového prijímača, hoci bez možnosti vysielať svoje odkazy, je tam zariadenie, kde sa automaticky priebežne zhotovujú jednorazové lekárničky. No predovšetkým budete využívať fabrikátor, ktorý vám vyrobí všetko možné, od potravín, cez výbavu na potápanie, až po ďalšie prístroje a mobilný plávajúci panel, kde si môžete poskladať ponorku.

Samozrejme, k pokročilým kúskom a technike sa nedostanete hneď a navyše musíte získať potrebné suroviny, vytvoriť polotovary a kompletné výrobky. A aby ste to mali ešte náročnejšie, neraz musíte najskôr získať plány, ktoré chýbajú v neúplnej databáze. Spravidla ich dosiahnete podobne ako rôzne rastliny, nerasty a ryby, ktoré môžete často len tak zobrať, prípadne najskôr postínať nožom či vydolovať. Úplné, ale často len čiastočné plány, ktoré treba poskladať z viacerých kúskov, sú najčastejšie v debničkách zo stroskotaného raketoplánu a ponorené na dne mora. Na ich uloženie do databázy potrebujete skener (aj ten si musíte najskôr vyrobiť). Okrem toho je potrebné poznať ingrediencie. Keďže váš modul je zo všetkých strán obklopený vodou a na obzore žiadna pevnina, je prirodzené, že sa musíte ponárať pod hladinu. A musíte sa aj vynárať, pretože sa vám tam míňa kyslík. Takže jedným z prvých krokov je výroba a potom aj vylepšenie potápačského vybavenia, aby ste tam dole vydržali čo najdlhšie a dosiahli väčšiu hĺbku. 100 metrov je pritom hranica, po ktorej je úbytok vzduchu rýchlejší. Keď si zhotovíte jednoduchú ponorku, môžete s ňou bezpečne klesnúť do 200 metrov, pod touto hranicou ju už poškodzuje vysoký tlak. Aj tak je to ale výdatná pomoc, pretože odtiaľ sa môže vaša postava dostať ešte podstatne nižšie a potom nemusí vyplávať až na hladinu, ale len k ponorke, kde sa obnovuje kyslík.

Neskôr si zhotovíte aj chodiaci stroj, ktorý dokáže bezpečne kráčať po morskom dne v hĺbke 900 metrov a zbaví vás aj veľkých predátorov. Len je niekedy problém dostať ho späť na povrch. A keď budete (veľmi) trpezliví, postavíte si aj superponorku.



Permanentne treba myslieť na prísun jedla a pitnej vody. Pečené ryby sú výživné, ale nemôžete ich dlho skladovať, lebo hnijú a strácajú svoje dobré vlastnosti. Praktické sú konzervované soľou, ale tie vás viac dehydrujú. No z istého druhu ryby si kedykoľvek vyrobíte filtrovanú vodu a to vám pohodlne vystačí. Ďalšou alternatívou je spracovanie vybraných koralov. Keď vyriešite problém s radiáciou, určite vás zláka preskúmanie vraku raketoplánu, ktorý je od vás čo by kameňom dohodil. Je to jediný objekt, ktorý vidíte v prvých hodinách na hladine oceánu okrem vášho modulu. Keďže zatiaľ nemáte kompas, opacha na obzore dobre slúži aj ako orientačný bod. Ale aj tak nemusíte mať obavy, že stratíte z dohľadu váš provizórny domov alebo polohu významných bodov. Všetko dôležité má svoju značku, ktorej môžete aj meniť farbu (drobnosť, ale praktická) a okrem automaticky označených cieľov použijete bóje.

K raketoplánu síce priplávate pomerne skoro, ale treba si dávať pozor na kreatúry pod hladinou aj oheň, ktorý horí na zbytkoch konštrukcie, kam môžete vyliezť. Spočiatku sa tam ďaleko nedostanete, ale neskôr prídete na spôsob, ako prekutať kajuty, odstrániť z cesty zátarasy a otvoriť kódované dvere. A tie nálezy stoja za to. Každopádne, žiť sa tam nedá, a tak ak nechcete bývať v module, môžete si postaviť podmorskú základňu hlavne zo sklenených a titánových konštrukčných častí.

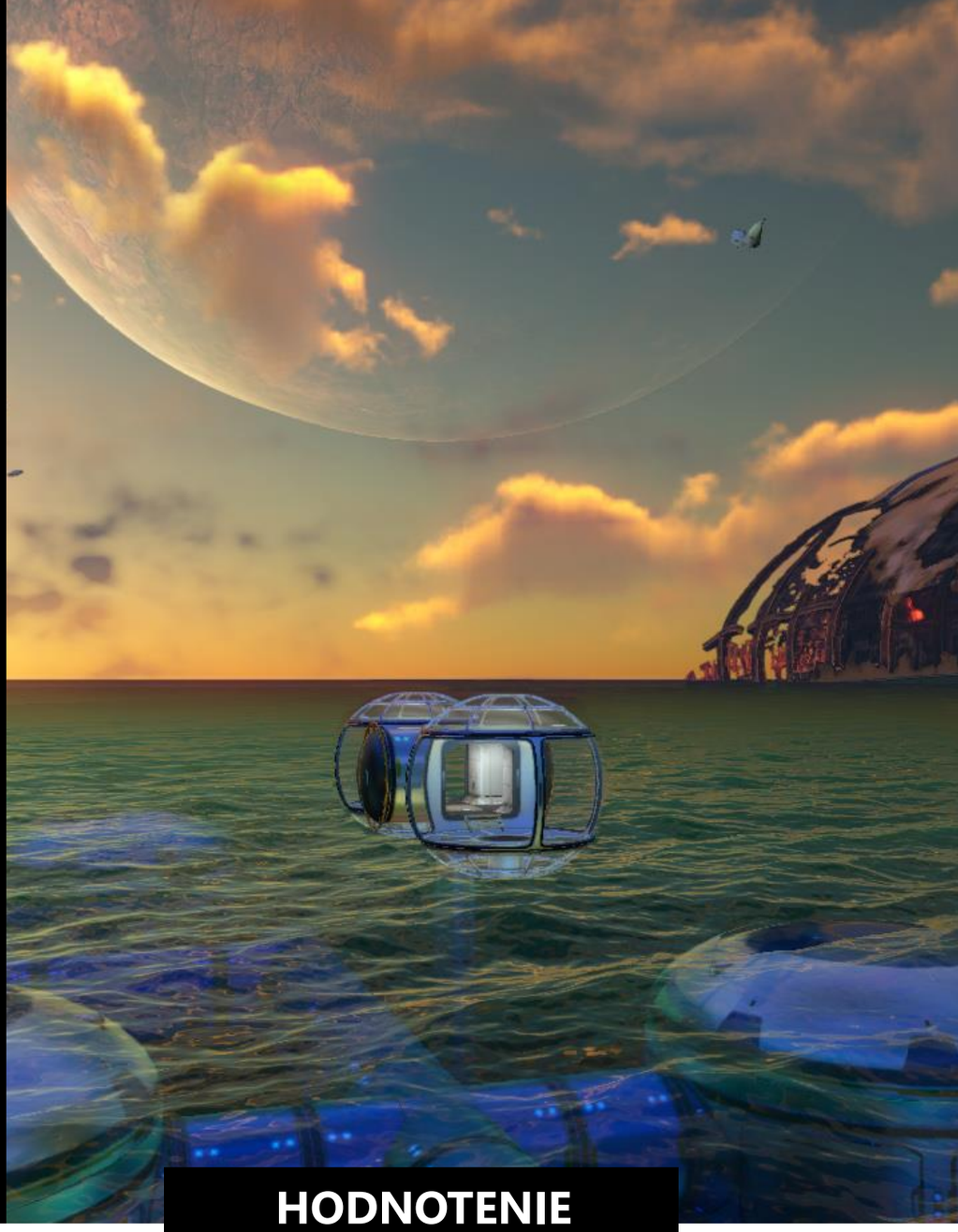
Stačí mať jednotlivé diely v databáze, suroviny a prístroj na výstavbu a zhotovíte si obydlie podľa vašich predstáv. K tomu pridáte solárny panel alebo iný objekt na výrobu energie a postupne si interiér môžete vybaviť úložnými skriňami (s možnosťou označenia ich obsahu), nábytkom, akváriom s miestnymi živočíchmi, pokročilými zariadeniami. A potom objavíte aj pevninu - ostrovčeky, kde si môžete tiež postaviť príbytok, ale aj pestovať rastliny a spoznávať mimozemské technológie. Viac vám o tom však neprezradíme, aby ste si to vychutnali. V každom prípade však oceán zostáva vaším hlavným zdrojov surovín aj priestorom, kde sa realizujete.

Všetky strasti a slasti v boji o prežitie obsahuje základný survival režim. Je vydarený, hoci hľadanie pokročilých plánov (najmä superponorky) a vzácnych surovín môže byť v neskoršej fáze hry priveľmi zdĺhavé až frustrujúce. Okrem toho je v ponuke hry aj freedom, kde je rozdiel v tom, že nemusíte zaháňať hlad a smäd. Na druhej strane ja zas hardcore režim, kde sú podmienky sprísnené a všetko končí po vašom prvom úmrtí. Napokon je obsiahnutý kreatívny režim bez príbehu, kyslíku, prijímania potravy a úmrtí, ktorý sa sústredí len na výstavbu bez obmedzení. Takže si každý jednotlivec nájde to svoje.

Podmorský svet je úchvatný a rozhodne nie jednotvárny. Autori sa snažili, aby aj prostredie pod vodou malo rôzne podoby. A tak na jednom mieste nájdete skaly a priepasti s húfmi rýb, inde dno posiate červenými koralmi alebo zelené stĺpy rastlín, ktoré siahajú až k hladine. V tme (v hre funguje denný a nočný režim) a extrémnych hĺbkach je už síce výhľad horší, ale pomôže baterka a prinajmenšom tam svetielkujú húfy neónových rýb. A do toho sa ozývajú tajuplné zvuky, ktoré svedčia o prítomnosti veľkých tvorov, ktoré však nie sú vždy hrozbou. A chvíľami zaznie hudba, ktorá podfarbuje exotické prostredie a aj hlbočina sa pritom zdá ešte tajuplnejšia. Pevninu síce uvidíte radi, ale najkrajšie je to skutočne v útrobách fascinujúceho oceánu. Len to nahrávanie hry (a vykresľovanie okolia) by nemuselo trvať tak dlho.

Všetko sa pohodlne ovláda myšou a klávesmi, ale aj na PC môžete využiť konzolový ovládač, s ktorým to je navyše celkom fajn vo VR režime. Ten fungoval už vo verzii s predbežným prístupom, vtedy sme si ho na chvíľu vyskúšali s HTC VIVE. A čo je pozitívne, je v cene hry, ktorá je vzhľadom na obsah a ponuku naozaj veľmi priaznivá - niečo málo nad 20 €.

Subnautica je výborný survival titul, ktorý zaujme nielen tým, že sa väčšinou odohráva pod vodou, ale aj celkovým obsahom a spracovaním. Je to úžasný zážitok pre milovníkov žánru aj kreatívnych hráčov a napriek neľahkému boju o prežitie sa pri ňom výborne relaxuje. Nemusíte sa nikam ponáhľať, ale pritom si treba všímať okolité podmienky a neraz nenápadné súčasti, ktoré vás posunú vpred. Niekedy možno nebudete vedieť čo ďalej, ale potom sa vám otvoria ďalšie možnosti a hra naberie druhý dych. A vy spolu s ňou. Alebo si vyberiete odľahčený kreatívny mód a budete si len tak stavať. Pridanou hodnotou je zakomponovanie bezplatného VR režimu, s ktorým sa zážitky pod vodou ešte zintenzívnia. Skrátka a dobre - radosť potápať sa!



HODNOTENIE

9.0

BRANISLAV KOHÚT

"RADOSŤ POTÁPAŤ SA"

+ fascinujúci podmorský svet
+ objavovanie nových možností a spoznávanie neznámeho
+ výzva aj relax v jednom
+ desiatky hodín zábavy

- občas naozaj netušíte čo ďalej
- hľadanie pokročilých plánov je zdĺhavé až frustrujúce



RECENZIA

KINGDOM COME DELIVERANCE

OBJAVTE ČARO A CHYBY ČESKÉHO STREDOVEKU

. PC, XBOX ONE, PS4

. WARHORSE STUDIOS / DEEP SILVER

. RPG



Očakávanejšiu hru by ste v našich končinách v posledných mesiacoch hľadali ťažko. A možno aj kontroverznejšiu, vzbudzujúcu množstvo protichodných názorov. Kingdom Come: Deliverance od českého tímu Warhorse Studios sa pokúsilo priniesť odlišný pohľad na stredovekú RPG v otvorenom svete, ako ponúkajú konkurenčné tituly.

Napriek mnohých chybám a prešľapom, ktorým sa nevyhne takmer žiadna ambiciózna hra, musíme prehlásiť, že vytknúť jej môžeme mnohé, ale bavili sme sa ako už dávno nie. Kingdom Come: Deliverance je napriek tomu, že stavia mnohé (nielen) mainstreamové postupy na hlavu, zaujímavým a chytľavým príbehom, ktorý vás pohltí, aj keď budete zakopávať o mnoho nedomyslených a nedokončených herných prvkov. Pretože niektoré príbehy si robíte vy sami.

Áno, bavilo nás to, dnes nebudeme frflať. Bavilo nás to nesmierne, čas okolo akoby prestal existovať, hodiny bežali jedna za druhou, svitaniu v hre sekundovalo to skutočné za oknom. Dokonca sme chrochtali blahom až tak, že nás túlanie sa po nádhernej českej krajine odvádzalo od zaujímavej príbehovej línie či postranných questov. Dokážeme hre odpustiť už len pre tento subjektívny pocit možno až príliš mnoho, čo by nás pri iných hrách škrelo. Podarí sa totiž máloktorému projektu. Obrovským plusom je i fakt, že sa vývojári na čele s Danom Vávrom rozhodli odložiť do kúta otrepané koncepty. Áno, je to fantasy, avšak žiadni orkovia, draky či iná vymyslená háveď tu na vás nezaútočí. Ak vám už niekto skočí do úsmevu, bude to jedine človek stojaci na opačnej strane barikády ako je tá vaša. Stredovek v podaní Kingdom Come je drsný, ale v rámci možností historicky presný. Na posledné dve slová dajte dôsledný dôraz.

Pokračujeme ďalej: zápletka, hoci sa jej nevyhli rôzne žánrové klišé, má v sebe ukrytú poriadnu dávku príťažlivosti a úlohy dokážu zaujať. A aby sme si to zhrnuli, prečo sa budeme prikláňať v rebríčkoch najlepších hier tohto roku aj na stranu tohto českého klenotu, tak i pre spracovanie - nie to technické, ale dizajnérske. Dajme na bok chyby, hardvérovú nevyladenosť, ukrutne dlhé nahrávacie doby a celkovo občas plochý až umelý dabing. Hra sa nám páčila, hoci detaily textúr majú ďaleko k dnešnému štandardu. Lenže ono to vyzerá prirodzene, žiadne prepálené farby, preexponované detaily - skrátka svet taký, aký skutočne je. Pozrite sa z okna a ak ste to včera neprehnali s nelegálnymi látkami, farebná paleta je nápadne podobná tej v hre. So skvelou architektúrou budov, level dizajnom prostredí a logickým radením objektov a predmetov. To, že sú obydlia skromné, je historicky overiteľným faktom, prostredie pôsobí drsne, ale prirodzene. Toto skrátka nie je Skyrim.

Keď sme si už pohnevali všetkých, ktorí nájdu sto plus jeden dôvodov, prečo Kingdom Come nehrať (a budú mať v podstate pravdu, lebo sa to hre dá vytknúť a otrepať o hlavu), je recenzent zaujatý a všetci do neba vychvaľujúci hlupáci hlúpi, sa môžeme pustiť do voľného rozprávania. Napriek tomu, že by sa recenzia mala striktne držať mustru kritiky, pôjde nám to len ťažko. Pretože v stredovekom svete Českého kráľovstva z oblasti mesta Skalice s rozlohou 16 kilometrov štvorcových sa nám žilo vynikajúco a radi sme sa doň vracali na zopár hodín len preto, aby sme si oddýchli od reality všedných dní. Znie to paradoxne, ak zvážime nie príliš radostný začiatok celého príbehu.

Stredovek 14.storočia nepatril medzi jagavé dejiny ľudstva, ale za vlády českého kráľa a rímskeho cisára Karla IV. sa jeho poddaným žilo v rámci možností dobre. Panovník sa tešil úcte a obľube nielen zo strany obyčajných ľudí, ale rešpektovala ho aj šľachta či cirkev. Po jeho smrti sa vlády ujal syn Václav IV.

Napriek možnostiam a skúsenostiam, ktoré mu ponúkal jeho predok ako vzor, sa na neho príliš mnoho nenalepilo a venoval sa viac bohémskym radovánkam ako vládnutiu. Dokonca sa nezúčastnil vlastnej korunovácie, čím poklesol v očiach vládnucej vrstvy i cirkvi. Poddaní a šľachta sa pre nečinnosť rozhodovania a vládnutia Václava IV. začali búriť a preto sa šance chopil uhorský kráľ Žigmund, ktorý vtrhol do Čiech, začal drancovať, vraždiť, plieniť a len tak mimochodom uniesol Václava IV. A do tohto sveta sa prebúdzate ako Jindřich, syn kováča malého panstva v Skalici.

Tam, kde vás bežná hra odpinkne nezáživným tutoriálom, v ktorom vás naučí, ako máte chodiť a obzerať sa okolo seba za pár minút, trvá úvod hry - a teda pokým vás nechá behať si, kam sa vám zachce - dobré dve-tri hodinky. A nie je to vôbec otravné. Z vlastného pohľadu nasávate príjemne pocity akoby dobre známeho sveta, ktorý je tamto u vás za rohom. Príbehom zviazaná hrateľnosť možno v niečích očiach vzbudí príliš veľké obavy z lineárneho napredovania, avšak nenechajte sa odradiť negatívnym postojom. Spoznávate prostredie, ľudí okolo seba, sledujete ich životy, zisťujete čo vlastne môžete na inak obmedzenom priestore robiť. Nepotrebujete sa hneď trepať pešo na druhý koniec mapy. V tomto čase sa v podstate nič špeciálne nedeje. Pomáhate otcovi a už tradične rebelujete proti otcovskej autorite, alebo sa o to aspoň platonicky snažíte. Idylka.

Teda idylka až do momentu, kým sa na obzore neobjaví Žigmundove vojsko s Kumanmi. Čo bude nasledovať, zrejme nikoho neprekvapí a nebude veľkým spojlerom, ak prezradíme, že Jindro prisahá pomstu vrahom svojich rodičov. No najprv musí ujsť z trosiek svojho domova a máte prvú možnosť zoznámiť sa so súbojovým systémom spôsobom, kedy sa vám už môže i niečo stať a nejde o tréning kdesi na lúke za domom. Vyhnite sa mu, pretože pohoríte, môžete zachrániť miestne dievča odlákaním vojakov prahnúcich po rozkoši a cválajte do susedného kráľovstva, čo vám sily stačia. Prvé zoznámenie s koňom je očakávane nemotorné a oproti iným hrám si na tátoša budete musieť chvíľu zvykať. Ale tak je to s mnohými hernými prvkami v Kingdom Come: Deliverance. Najprv sa do toho musíte dostať, potom si to bude užívať.

Ak sa Jindrovi podarí úspešne utiecť, odkrúti si vo svojom novom domove ešte niekoľko povinných úloh, kým sa vyberie na nebezpečnú púť s cieľom pochovať svojich rodičov. Tu sa to znovu nepríjemne zvrtne a po niekoľkých odohraných hodinkách nastupuje predstavenie vývojárov. Bravó, tlieskali sme. Dovtedy spoznáte dve malé panstvá, môžete sa v nich motať, koľko sa vám len zachce a nik vás nenúti ísť striktne dopredu. Kingdom Come: Deliverance ponúka vyslovene lahodné možnosti, ako sa postupne zoznámiť s hrou. Vďaka tomu, že predloha je postavená na historických základoch a celkovo architektúra prostredia jej úspešne sekunduje, sa dostavuje úplne odlišný pocit pri hraní: odhaľovanie sveta a jeho možností vás láka, chcete vedieť viac z histórie i mimo hru samotnú. Nielen bežať po príbehovej linke, nech konečne zazvoní dosiahnutie end game achievementu.

Už len tento príklad napovedá, že hrateľnosť nie je založená na unáhlenom behu za šípkou signalizujúcou ďalšiu misiu. Lebo šípka tu vlastne ani nie je. V Kingdom Come: Deliverance si to môžete celé užiť. A presne tak ako chcete vy.





V rámci mapy tu nenájdete žiadnu bariéru, za ktorú by vás hra nevpustila alebo vám enormne silnými nepriateľmi dala najavo, že sem ešte nemáte loziť. Tu máš krajinu - krásnu, pestrú, skrátka naše slovanské lúky, lesy, háje, riečky a mestečká či osamotené usadlosti - a choď si kam chceš. Tak sme chodili. Spraviť si prechádzku lesom je úžasné - v skutočnom živote. Ale v Kingdom Come: Deliverance sa okolitá príroda najviac približuje k reálnemu zážitku, hoci má do absolútnej simulácie stále neuveriteľne ďaleko, je k nej najbližšie. Chodiť si len tak krajinou, zbierať nepovinné predmety a speňažovať ich, je zábava na hodiny. Spomínate si na RPG Gothic? Tak čosi podobné, len o pár úrovní lepšie.

Aspoň my sme namiesto hľadania masakru v stajni radšej behali po lúkach, hľadali a zbierali stovky a tisícky bylín, ktoré sme predávali alebo z nich varili elixíry. Pozorovali zvieratá v lese, keď sme ich ešte nevedeli lukom zabiť a potom sa zas pokúšali trafiť aspoň zajace. V horách sme nachádzali hríby, len tak blúdili, prechádzali sa a napokon to síce skončilo tak, že sme lukom strieľali zajace, divé svine, jelene, aby bol výsledok dňa speňažiteľný, ale aj tak fajn. Ohromujúca atmosféra v lese, ktorý je vlastným svetom v tom virtuálnom, čas v ňom akoby plynie inak, pomalšie, prostredie vás vtiahne ozvučením mimo civilizáciu a nechá odplávať myšlienky za obzor stresu. Znie to možno až príliš banálne a pateticky, no aspoň pre nás má pre tieto subjektívne pocity Kingdom Come: Deliverance neodškriepiteľné kúzlo.

Všetko aj preto, že v Kingdom Come: Deliverance nie je nič odpinknuté zázračným klávesom F, ktorým sa vždy všetko vyrieši. Uveriteľný svet si pýta čas na každú akciu a sledovanie z vlastného pohľadu dodáva hraniu - alebo skôr virtuálnemu užívaniu si - svojské čaro. Nemáme radi zdĺhavé a nudne pomalé hry. Kingdom Come: Deliverance to však pristane a odtrhnutie od príbehu alebo aj sekundárnych úloh nám nepripadalo násilné. Je jedno, do čoho sa pustíte, môžete sa venovať hoci aj alchýmii a nebudete sa nudiť. Škoda, že tvorcovia nešli ešte ďalej a nepokúsili sa prepojiť postavu s remeslami. Ponuka civilného povolania by svetu, v ktorom je radosť prechádzať sa, pomohla k ešte väčšiemu pohlteniu. Je tu predsa mlynár, kováč, koniar, pekár a mnoho ďalších postáv núkajúcich tovar alebo služby. Prečo by hráč nemohol dostať rovnakú možnosť?

Dobre, dosť bolo vyplakávania o tom, prečo sme v hre strávili omnoho hodín viac, než by sme chceli v prípade kráčania striktne po príbehovej línii s výnimkou niektorých sekundárnych úloh. To je to, čo vás zaujíma: RPG prvky, bojový systém a technické spracovanie. Zápletka v podstate ani nie je príliš rozsiahla a v snahe doraziť ju čo najskôr by ste sa príliš nezapotili. Ani nezabavili, no nepredbiehajme. Ak sa konečne vypotácate do otvoreného sveta, máte prázdny inventár, silu a odhodlanie - vlastne počkajte, energie mnoho nie je. Musíte pravidelne jesť a spať. Nie je to len ukazovateľ, ktorý musíte držať v zelených číslach, ale oba majú vplyv na život a staminu. Nie je dobré ani sa prejedať, ak si naložíte na chrbát viac, než unesiete, obmedzíte pohyblivosť a celé to ovplyvňuje, samozrejme, aj to, čo si na seba oblečiete.

V mnohých vývojárskych videodenníkoch ste sa mohli dočítať o tom, čo všetko si na seba nahádžete, aby ste boli hrdinovia-transformeri. Istotne, ide to.





Neskúšali sme to - už preto, že je všetko to železo ťažké a ovplyvňuje pohyblivosť, zakrádanie sa, hlučnosť pri pohybe. A my sme sa vydali práve touto cestou. Dokonca sa v akčne ladenej RPG môže stať, že nezabijete nikoho okrem postavy, ktorej to od začiatku dlhujete. A ono to funguje, z mnohého sa môžete vykecať. Vlastnosti a schopnosti totiž nie sú len čisto bojové, ale využijete svoju schopnosť výrečnosti a mnohé sa dozviete od postáv, ktoré by sa s vami o probléme nebavili, alebo ich presvedčíte na spoluprácu. Ak viac beháte a skáčete, zvyšujeme sa vám vitalita. Bojovaním sila.

To poznáte, vlastnosti obmedzujú všetko to, čo si na seba môžete obliecť alebo chytiť do rúk, takže na ten krásny meč si nechajte zájsť chuť, pretože by ste sa s ním jedine tak do lebene švacli. Potom tu je more bežných schopností (lovenie, jazda na koni, zbieranie byliniek, čítanie kníh, alchýmia, opilstvo,...) a bojových (ručné zbrane, lukostreľba, obrana, pästné súboje...), ktoré vylepšujete tým, že ich aktívne používate. Beháte? Tak behajte a skáčte dostatočne dlho a cink, schopnosť sa vám o kúsok zlepší, postúpi o level vyššie. Ak je to tá správna úroveň (napríklad každá tretia), dostanete bod, ktorý rozdáte k jednému z perkov danej schopnosti. Tak napríklad k tomu behu: chcete bežať rýchlejšie s väčšou spotrebou staminy alebo práve naopak, risknete štýl maratónca? Obdobne je to pri všetkom, nie všetky perky sa navzájom vylučujú (ak si vyberiete jeden, na druhý zabudnite) a je to zábava. Pretože sa prirodzenou cestou učíte a baví vás to. Rýchle cestovanie po mape? Isteže, je tu aj to, pokojne, no... no potom sa nenaučíte tak dobre cválať krajinou, a to už za tú námahu predsa stojí.

Samozrejme, Kingdom Come: Deliverance nie je walking simulátor a čo tu trepeme o romantických prechádzkach lesom pri západe slnke, lovení ušiakov a zbieraní burín či malých hríbov (mimochodom, vyskytujú sa v prírode presne na miestach, kde by ste ich čakali, vlčí mak na poli, púpava všade a aké bolo naše pozitívne prekvapenie, keď sme na čistinke v lese naši takú hromadu dubákov ako raz v skutočnosti v... aha, dobre súbojový systém). Takže súbojový systém: nie je to o tom, že ja kliknem a hrdina buchne. Teda vlastne áno, len potrebujete svoj útok správne načasovať, sledovať si staminu, zároveň pozorne reagovať na pohyb protivníka a jeho prípadné útočenie, a to všetko spoločne so smerovaním útoku na správnu časť tela. Takže áno, kliknete a hrdina buchne. Spravíte to zle, unáhlite sa, klesne vám stamina. Obrana je taktiež dôležitá, pretože s ukazovateľom zdravia klesá aj využiteľná stamina. Ak trieskate do miest, kde má nepriateľ štít a nevyužívate odkryté miesta, ktoré sa vám otvoria po jeho nepodarenom útoku, keď ste sa mu vyhli.

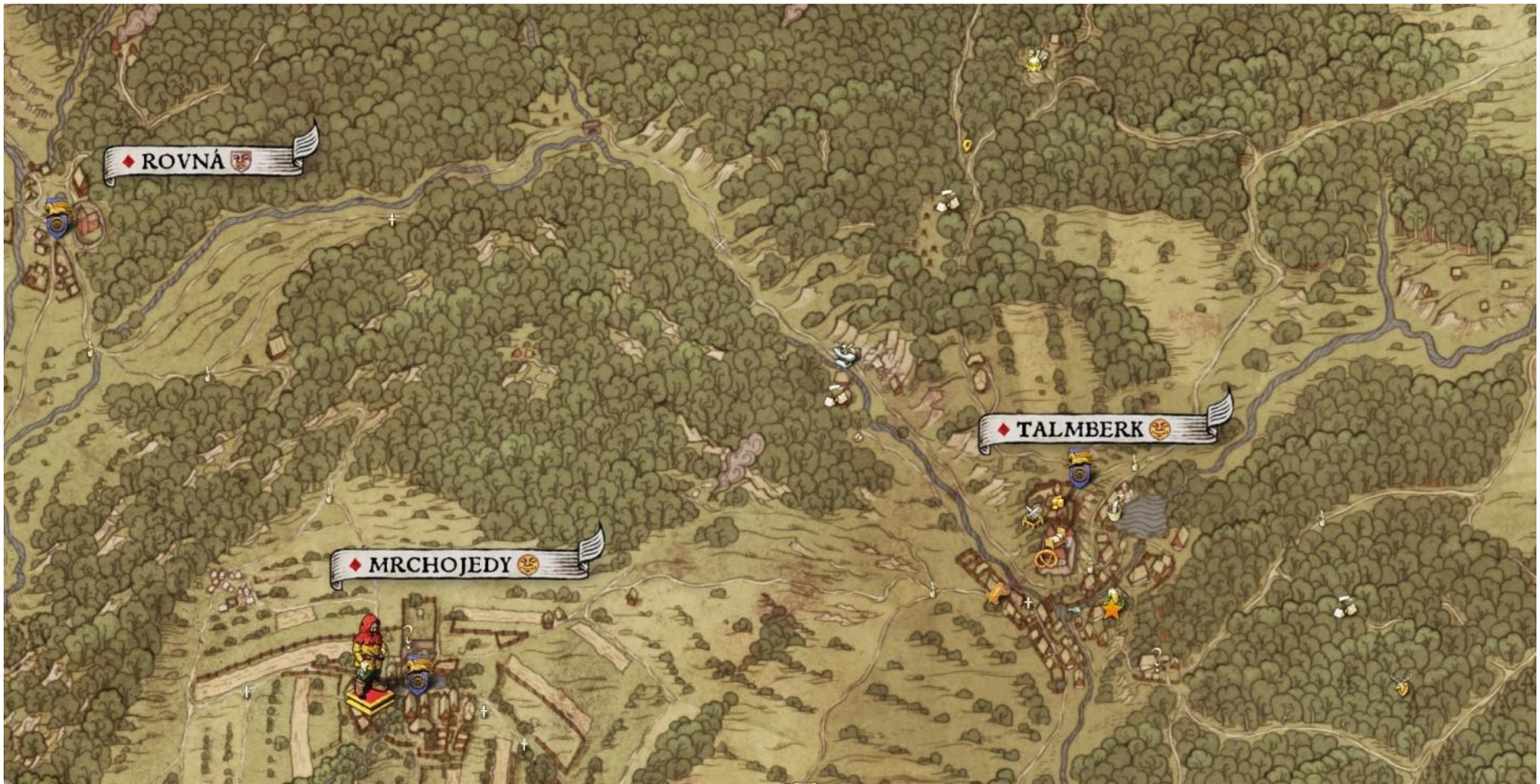
Je to, prirodzene, náročnejšie na ovládanie, horšie sa to učí, nakoľko zo začiatku ani len netušíte, čo máte ako spraviť a ako ste vlastne ten trik urobili, keď ste stláčali všetko naraz. V tutoriáloch ešte áno, lenže príde prvý skutočný boj a zistíte, že už idete naostro a nik na vás neberie ohľad. Možno na vás boj bude pôsobiť ťažkopádnejšie - a to asi aj preto, že ste na seba nahádzali dve kopy brnenia a vaša pohyblivosť je trochu... no ako to napísať... akoby ste si pustili do gatí a nechceli to zo seba vytriasť - ale napriek tomu má boj svoje čaro. Ak sa naučíte okolo nepriateľa tancovať, čakať na svoju príležitosť, zabavíte sa.

Tak ako všetko v Kingdom Come: Deliverance, ani boj nie je jednoduchý na zvládnutie, ale ak si ho osvojíte, bude vás nesmierne baviť. Ani jednu bitku nesmiete len tak vypustiť, hoci si myslíte, že tú padavku zvládnete ľavou zadnou. Pokým vám ten malý tajtrlík nedá jednu - dve sekerou po papuli.

Alebo si vezmime streľbu z luku. V iných hrách to je tak: vezmete si luk, stovku šípov v tulci na chrbte a kam mieri kurzor, tam to švacnete a podľa výbavy a schopností sa vám vypočíta poškodenie. Svištiace orgie v ratatata štýle. Kingdom Come: Deliverance naopak švacne jednu vám. Pri mierení sa vám neustále trasie ruka, šíp neletí zo zásady tam, kam mierite a nevidíte kurzor - zo začiatku je vôbec zázrak, že šíp vypustíte správnym smerom a nie sebe do oka. Ale naučíte sa to, len to chce prax a pevné nervy. A prax a tréning a prax a tréning a šípy. Šípov je hneď niekoľko druhov (tak ako mečov, palcátov, sekier, dýk a hromady železiez, ktoré bežný človek nevie ani pomenovať a všetky majú hromadu atribútov, takže sa môžete prehrabávať vo svojej výbave a dlhé minúty vyberať, čo si vezmete do rúk) a každý sa správa trochu inak. A máte ich pomerne málo. Jednak by ste neuniesli iné veci, šípy sa ťažko jedia, však že. A potom sú drahé. A skrátka to tak je, že nimi treba šetriť. Takže šípy po nepresnej streľbe hľadáte, zbierate, tie zlomené oplakávate. Zrazu sa pristihnete pri tom, že prežívate streľbu úplne inak ako v iných hrách. Jednoducho ňou žijete, neplytváte časom ani materiálom, pretože všetkého máte príliš málo.

Kôň je dôležitou súčasťou hrania už len z dôvodu, že ho môžete tiež vylepšovať a obliekať ako Barbie. Tie zajačie labky a jelenie vnútornosti neťaháte vy, ale ich zavesíte na svojho žrebca, tam do kapsičky ešte tých dvadsať bedlí, za hrsť žihľavy a trochu harmančeku. Vyberiete chlieb a jablko, k tomu kúsok pstruha a ide sa ďalej. Pokojne, cvalom alebo tryskom. Ak zapískate, nech stojíte kdekoľvek, kôň pricvála. Bojovať sa dá aj na ňom, no, samozrejme, nie je to ideálne, lebo otáčať sa nie je jednoduché. Už to radšej vezmeme z rýchlika: obchodovať budete po grindovaní ako odušu, vyjednávať s cenou tiež, ale pozor na to, každý obchodník má svoj budget. Výrečnosť vám pomôže aj v zlepšovaní obľúbenosti v meste a ak vás majú radi... - veď to poznáte. Zdravia vás na ulici, dajú lepšiu cenu a tých fráz, ktoré môžete prejsť s poddanými, síce nie je mnoho, ale sú celkom fajn.

Skrátka robiť sa tu toho dá hromada. Príbeh vás vedie za hľadaním lupičov, ku ktorým sa dostanete, vyšetríte aj masaker koní a ľudí (asi sme to mali napísať opačne), no hnať sa čisto za kopaním zadku Runta je... Takto: príbeh nie je blbý ani výnimočný, no je výborne napísaný. Dialógy sú vynikajúce, podané presne tým Vávrovským štýlom (hoci sa pri interview vyjadruje dosť nemotorne - pozn.redakcie), ktorý v sebe nenesie žiadne pateticko-hollywoodske maniere a hádže myšlienky prirodzene do pléna. Skvelé myšlienky a úžasná kamera. A nejaký hrubší výraz tu skrátka zaznie, české titulky sa podarili. Skutočne čítajte tie texty, sú naozaj výborné.



Ale ešte viac na nás zapôsobili sekundárne úlohy, pri ktorých sme sa možno bavili ešte viac: taký menší drogový úlet v lese, hľadanie kňaza, pomoc pre kláštor s ranenými zo Skalice, opeľovanie Terezy či... viete čo, skúste si všetky. Nie je ich mnoho a výborne dopĺňaju svet Kingdom Come.

Na čo sme ešte zabudli? Isteže, dá sa tu pohovoriť o alchýmii (žiadny klik na ikonu a aha, je tu elixír na opicu), páčení zámkov (to by si zaslúžilo trochu vyladiť, lebo kým sme otvorili prvú truhlu - a vlastne to ani nebola truhla, ale o tom viac v jednom nočnom výlete do lesa), encyklopédii. A to by sme mali, lebo je skvelá, nie nudná, plná zaujímavostí, nie rozvláčna a zahlcujúca dátumami a faktami. Ako sa žilo, čo je v stredoveku čo a na čo to slúžilo. To si tak spravíte za kýbeľ horúceho čaju alebo kávy a verte, že zaujímavé čítanie vás neminie. No musíme oslavné bľabotanie ukončiť. Nastupujú chyby a problémy.

Neprekáža nám systém ukladania v hre, hoci sme sa raz museli vracať k pozícii spred hodiny a pol potom, čo sme si povedali, že „veď toto je len malá skala, to Jindra zvládne a zoskočí". Zoskočil. Len trochu nešikovne. Save nasleduje po splnení časti úlohy alebo po spánku. Fajn, je to férové a ak vám to pripadá málo, kúpte si „savevovicu" za nemalý peniaz a uložte si hru, kedy len chcete. Ono to aj vyzerá celkom pekne, o farebnej palete, absencii tradičnej preexponovanosti sme si už štebotali. Tak ako vrabce v Kingdom Come: Deliverance - v lese počuť presne to, čo zažijete aj v skutočnosti a hudba je aj so zopár motívmi úžasne podmanivá, západy a východy slnka pozitívnym pohladením duše. Zase odbiehame.

Ale niekedy sa pozriete na textúry, ktoré by sme akceptovali pred desiatimi rokmi. Isteže, to čo si oblečiete, aj uvidíte na postave, ak dostanete do držky, objaví sa krv. Avšak pri pohľade na zem zaplačete, CryEngine nedokáže zrejme úplne ideálne pracovať s vegetáciou v otvorenom svete, všetko je to hardvérovo náročné, až to nie raz trhá. Ale dá sa to vydržať a pohodlne aj na PS4, na ktorej sme hru testovali. Nezaznamenali sme žiadne fatálne prepady snímkovania, po ktorých by sme hysterický vrieskali a nadávali. Ale je cítiť, že to treba doladiť. Textúry na objektoch doskakujú na poslednú chvíľu, pôsobí to rušivo. Z diaľky sú otrasné, zblízka nijako výnimočné. To sa, žiaľ, deje aj s postavami, niekedy sa objavia znenazdajky pred vami. Nasledujú glitche a bugy, ktorých je plný internet, takže si príkladov nájdete sami mnoho. Nie sú však vôbec, ale vôbec tak časté, ako sa vám snažia nahovoriť internetoví trolovia. Samozrejme, pokým ich úmyselne nehľadáte, aby ste na ne mohli ukázať prstom, že aha, sú tu. My sme sa však radšej bavili ako silene ukazovali problémy.

Omnoho viac nás trápila animácia pohybov. Postavy menia svoj smer strojovo (poznajú osem smerov) a ich pohyby sú umelé až toporné, neprirodzené. Vidieť to hlavne pri animáciách a rozhovoroch. Ich reakcie sú neprirodzené a stupídne, gestikulácia ako z vianočnej besiedky piatakov. Navyše nie je problém zaseknúť sa o rôzne objekty, zábavu sme si užili s koňom, na ktorého sa dalo nasadnúť jedine v stajni, no vtedy sme hlavou prerazili strop a nedalo sa ani dnu, ani von, ani zosadnúť, ani nič. Reštart. Vrcholom je umelá inteligencia NPC, respektíve správanie sa postáv všeobecne. Presne to, z



čoho sa kedysi Vávra vysmieval Skyrimu či iným hrám, sa dá jeho Kingdom Come: Deliverance vytýkať tiež. Postavy chodia po sebe, zavadzajú si (humorné je, ak jedna tlačí druhú na koni a navzájom si nadávajú), spia na daždi, hoci je lôžko vedľa v stane a podobne. A nehovoriac o tom, že dabing je - pri všetkej úcte - priemerný až podpriemerný. Nudný, zúfalo monotónny, bez akejkoľvek emócie.

Tieto drobnosti a fakt, že Kingdom Come: Deliverance hrá tvrdo a nevodí vás za ručičku, vám môžu hru otráviť. Ale to len v prípade, ak si chcete kopnúť. Vtedy si dôvod nájdete, chýb je tu skutočne nie jedna, ale dve hromady. Pretože to občas vyzerá nemotorne, je to náročné na železo, sú tam bugy a vôbec. Hľadanie chýb a zbytočné frflanie (náš skutočný národný šport, nie hokej alebo futbal) často degradujú pôvodnú myšlienku hry, ktorej sa drží ako kliešť: ponuka stredovekej RPG s akčnými prvkami a originálnym súbojovým systémom, kde si môžete vyskúšať to a tamto. A nás presne to a tamto bavilo. Užívali sme si, skôr žili vo svete, ktorý síce nie je ani obrovský, ani originálny, ale je živý, prirodzený a podmanivý. Skvelé. Ešte opraviť chyby, času na to je habadej a chceme rozšírenie sveta a jeho možností. Bude to niečo na hony vzdialené západnej produkcii, ale nášmu srdcu milšie.



HODNOTENIE

9.0

JÁN KODROŠ

"JEDINEČNÉ HISTORICKÉ ZASADENIE DOPĹŇAJÚ CHYBY"

+ historické zasadenie
+ ručne vymodelované prostredie
+ dobre napísaný príbeh a dialógy
+ atmosféra vytvoreného sveta
+ taktický boj
+ RPG systém levelovania a schopností
+ lesy
+ skvelé sekundárne misie a činnosti mimo príbehu

- bugy, chyby a ešte raz bugy
- náročnosť na hardvér a optimalizácia
- zúfalý dabing
- animácie pohybov NPC postáv
- AI a programové chyby
- dlhé loadingy



RECENZIA

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Z LARY SA STÁVA PRAVÝ TOMB RAIDER

. PC, XBOX ONE, PS4
. EIDOS MONSTREAL
. AKČNÁ ADVENTÚRA



Je to už päť rokov, ako Crystal Dynamics reštartovali príbeh Lary Croft v modernom štýle. Vzdali sa skúsenej Lary a začali úplne od začiatku, od jej prvej úlohy, pátrania po stopách svojho otca na ostrove Jamatai. Následne pokračovali v titule Rise of the Tomb Raider, kde už skúsenejšia Lara išla na svoju prvú vlastnú výpravu na Sibír do tajomného mesta Kitezh. V oboch ukázali veľmi kvalitný nový herný štýl Lary, ktorý miešal uzavreté prostredia, otvorené lokality, skúmanie prostredí, ale aj akciu. Možno až príliš drsnú akciu na ešte neskúsenú Laru.

Crystal Dynamics však po Rise of the Tomb Raider začal pracovať na Avengeroch, a tak sa tretia časť zrodu Lary Croft dostala do rúk Eidosu Montreal, autorov Deus Exu. Tí dostali úlohu uzavrieť prerod neskúsenej Lary Croftovej na skutočného Tomb Raidera. Už teraz môžeme povedať, že nesklamali. A aj keď niektoré veci nedotiahli tak, ako Crystal Dynamics, v iných veciach veľmi dobre vylepšili pôvodný koncept. Vylepšili ho smerom, ktorý viac padne fanúšikom pôvodných titulov. Totiž utlmili počet prestreliek a maximalizovali objavovanie prostredí, lezenie a pohrali sa s hrobkami. Našli veľmi dobré vyváženie všetkých elementov.

V Shadow of the Tomb Raider vtiahnu Laru do Mexika, kam sa dostáva sledovaním odkazov svojho otca a aktivít Trinity organizácie. Tu ale Lara spraví niečo, čo nemala. V snahe ochrániť jeden artefakt pred Trinity ho zoberie z posvätného miesta a spúšťa tým mayskú apokalypsu, ktorá vyvrcholí zničením sveta. Ako ona, tak aj Trinity teraz bojujú s časom na nájdenie ďalšieho artefaktu, ktorý by to zastavil. Trinity ho chce pre seba, totiž ak spoja oba artefakty, môžu si upraviť svet podľa seba. Lara chce naopak odčiniť svoju chybu a všetko zastaviť.

Čaká nás príbeh s výčitkami Lary, jej trápením nad tým, čo spravila, a zároveň príbeh, ktorý posúva Laru vpred. Lara sa totiž postupne prestáva obzerať za otcom, jeho odkazmi, rodinou a svojou minulosťou a zameriava sa už hlavne na seba a svoju úlohu. Je to rozdiel oproti prvým dvom hrám a je to síce dobrý smer pre ďalšie časti hry, ale na to, že táto hra uzatvára jej vznik, mohlo to tu byť hlbšie vyrozprávané. Bude tu však niekoľko pekných scénok a aj zaujímavé uzatvorenie. Väčšiu hĺbku tak dostáva samotný psychický stav Lary, ktorá začína o sebe pochybovať. Toto spolu so zameraním sa na svoju úlohu budete priebežne sledovať popri jej 20-30 hodinovej ceste krížom cez Mexiko a džungľu v Peru. Znovu čakajte kombináciu priamočiarych levelov a niekoľkých otvorených oblastí, v ktorých dostanete voľnosť a dodatočné vedľajšie misie a možnosti. Otvorených oblastí je tu síce menej ako v predchádzajúcej hre, ale zato sú väčšie a s dodatočným obsahom. Nechýbajú aj povinné a nepovinné vedľajšie hrobky s logickými úlohami, s ktorými sa skutočne pekne autori pohrali. Je ich dostatok a sú najlepšie v modernej trilógii. Nie sú extrémne zložité, ale vždy sú zaujímavé a iné.





Ako som už spomínal, noví autori to tu namixovali trochu inak ako Crystal Dynamics, prestrelky a presnejšie nevyhnutné prestrelky už tvoria len minimum herného času, autori tu dali dôraz na stealth možnosti tichého likvidovania nepriateľov. Drvivú väčšinu hrateľnosti tu bude tvoriť skúmanie prostredí, skákanie, lezenie, teraz pribudol aj nový typ zlaňovania ešte rozširujúci možnosti lezení a aj úloh, ktoré si autori na Laru pripravili. Pekne to doplní aj množstvo potápania sa. Celé to budú prelínať akčné scény s behom a skákaním na šikovnosť. Väčšinou spôsobené pohromami, ktoré Lara spustila. Či už zemetrasenie, záplavy, zosuv blata... reflexy tam budú dôležité.

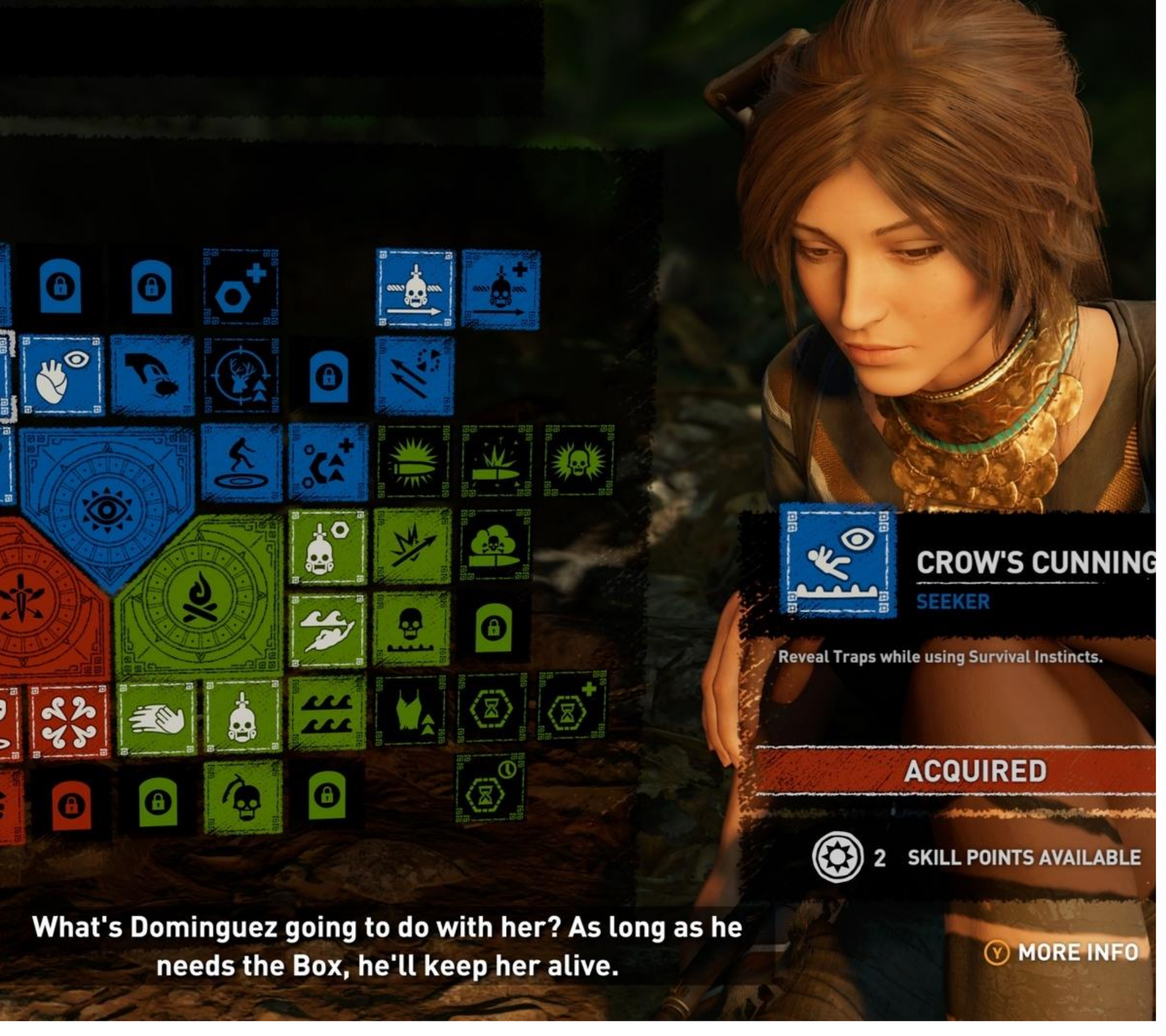
Zo zbraní Lare nechýba jej ikonický luk, ktorý je jej základnou zbraňou v trilógii, ale postupne dostane aj pištole, nôž, samopal, brokovnicu. Nebude to veľká ponuka arzenálu, ale každá zbraň sa bude dať vylepšovať craftovaním, budú pribúdať nové typy striel, nové možnosti hádzacích zbraní. Je to podobné ako v predchádzajúcej hre, ale tu viac obmedzené, keďže autori akciu utlmili a primárnymi zbraňami na likvidáciu sú nôž a luk. Snažili sa primárne cieliť na zakrádanie sa, kde sa Lara bude natierať blatom a skrývať v húštinách a kríkoch, aby postupne likvidovala nepriateľov. Vo veľkých prestrelkách má totiž malé šance prežiť, ale ak máte radšej násilný spôsob prechádzania levelov, môžete to skúsiť. Len treba rátať s tým, že zbrane sú ťažkopádnejšie na na používanie a zameriavanie. Tieto akčné časti sa mi zdali mierne nedotiahnuté a vidieť, že primárne sa na ne autori nezameriavali.

Niekoľko otvorených bojov však nebude chýbať. Hra ich nevyhnutne nepotrebovala, ale občas oživia hrateľnosť a ukážu aj temnú stránku Lary. Tá tu nebude bojovať len proti ozbrojencom Trinity, ale aj domorodcom a zvieratám.

Tématicky budú boje väčšinou prebiehať v noci a budú ako kontrast so svetlým, farebným a veľmi príjemne zobrazeným zvyškom hry. Lara totiž nájde stratené mayské mesto s civilizáciou, ktorá stále žije pokojne uprostred hôr ich spôsobom života. Všade sú tu farby, zlato a relikvie. Ich mesto bude jedným z plne otvorených prostredí v hre, ktoré budete môcť skúmať, preberať úlohy od ľudí, pomáhať im a možno pomôcť zachrániť niektorých. Totiž ľudia si tu zachovali staré zvyky, medzi ktorými sú aj krvavé obety bohom. Nájdete tu aj vedľajšie hrobky, ktoré budete môcť odomknúť vyriešením logických úloh. Budete posúvať rôzne vozíky, smerovať svetlá, otáčať mechanizmy, previazania lanom nebudú chýbať. Ale doplnia to aj čisto pátracie úlohy, kde budete musieť nájsť informácie, ktoré vám otvoria cestu vpred. Budete rozbíjať steny, hľadať staré fresky, informácie a spájať si ich, aby ste našli tajné dvere. Jednoducho, bude to Lara ako sa patrí.

K novej Lare patrí aj zbieranie zásob, kde budete trhať bobule z kríkov, súčiastky a rôzne veci, či už na liečenie, craftovanie upgradov na zbrane, alebo na predaj u obchodníkov. Tí vám v mestečkách môžu za peniaze predať ďalšie zbrane, náboje a vybavenie. Nevyhnutne to nemusíte riešiť, záleží aj na tom, akú máte nastavenú obťažnosť bojov. Čím vyššia, tým viac sa musíte zásobovať ešte pred bojmi a na boje sa pripravovať. Totiž čím si dáte vyššiu, tým je menej nábojov v prostrediach, nepriatelia sú ťažší a napríklad neuvidíte ani ich obrysy. Navyše si môžete nastaviť aj obťažnosť objavovania prostredí, v ktorých už pri vyššom nastavení nebudete mať zafarbené časti stien, na ktoré môžete ísť, zmizne ukazovateľ cesty v survival Instinct pohľade. Nakoniec si viete nastaviť aj komplikovanosť hrobiek, kde sa dá úplne vypnúť zobrazenie dôležitých vecí. Je to veľmi dobre spracované a sami si tak vyberiete, ktorú časť hry chcete mať náročnú. Nakoniec nechýbajú ani upgrady postavy, v ktorých Lare za skúsenosti môžete odomykať ďalšie možnosti a to v bojovej, stealth oblasti a aj v objavovaní. Pribudnú jej tak nové možnosti likvidovania nepriateľov, lepšia výdrž pod vodou, lepšie zameriavanie, liečenie a veľa ďalšieho. Lare sa tak budú postupne rozširovať možnosti. Ak ich nestihnete rozšíriť do konca hry, nevadí, aj po ukončení sa môžete vrátiť do džungle a pokračovať vo vedľajších misiách a hľadaní hrobiek. Alebo ak budete chcieť hrať znovu, je tu New Game Plus, kde si zachováte skúsenosti a vybavenie Lary. Skutočne, čo sa týka obsahu, je to pekná ponuka, ktorá bude ďalej každý mesiac rozširovaná novými hrobkami a príbehovými misiami. Je to iný prístup ako bol pri Rise of the Tomb Raider, pri ktorom prišli tri veľké DLC balíky. Tu bude viac menších.





Vizuál v hre je parádny. Je to iný štýl ako v predchádzajúcich dvoch hrách, už to nie je studené a drsné, ale farebnejšie a príjemnejšie. Teda sú tu farby, ktoré sa viac hodia do džungľového prostredia a tajných miest Mayov plných zlata. Je to veľmi dobre dotiahnuté a atmosféru z toho priamo cítiť na každom kroku. Hlavne je príjemný pohľad na Laru, jej detailné spracovanie od textúr cez detaily tváre, vlasov a šiat, tak aj výrazov pri rozhovoroch, ktoré sú parádne.

Camilla Luddington sa znovu posnažila ako s motion capturingom, tak aj dabingom. Mimochodom, bude zaujímavé sledovať, či bude aj v štvrtej hre, keďže ako povedala, zmluvu mala podpísanú na tri hry.

Kvalitne je teraz prepracované aj nasvietenie s veľmi peknými kontrastami svetla a aj temné jaskyne. Hlavne ak máte HDR obrazovku, užijete si to. Rovnako sa veľmi dobre pohrali aj s podvodnými priestormi, v ktorých sa odohráva aj značná časť hry.

Znovu nechýba ani zachytenie brutality, či už smrtí Lary, alebo tu aj brutality Mayov a kresťanov. Jednoducho hra vám bude priebežne pripomínať, že to nie je výlet do prírody. Všetky prostredia prerývajú prestrihové animácie, ktoré sú veľmi kvalitné a ktorých je tu dosť a možno zo začiatku až príliš veľa s príliš malou voľnosťou. Je to dané aj príbehom, ale v prvej tretine hry mi chýbalo väčšie otvorené prostredie.

Ak by sa vám grafika veľmi páčila, hra má v sebe zapracovaný fotografický režim na upravovanie scén a aj tváre Lary, ktorá sa vám usmeje, ale aj zamračí, ako si len nastavíte. Plus na PC je tu samozrejme zapracovaný Ansel s väčšou voľnosťou a filtrami.

Celkovo je Shadow of Tomb Raider je veľmi kvalitná hra, síce inak namixovaná ako predošlé, ale veľmi pekne zameraná na podstatu Tomb Raidera a teda lezenie, objavovanie, riešenie hrobiek a tentoraz už menej na počet mŕtvol. Síce akciu úplne nevynechali, ale je jej menej a je to lepšie vyvážené. Celé je to pre Laru veľmi dobrý posun vpred k skutočnému Tomb Raiderovi. Ako v hernej stránke, tak aj vo vývoji jej postavy. Možno škoda príliš priameho začiatku, alebo nedotiahnutých akčných prvkov, ale inak Eidos Montreal hrou potvrdil, že majú na to, aby pokračovali v značke.

Takže Eidos, nabudúce dáme Egypt?



HODNOTENIE

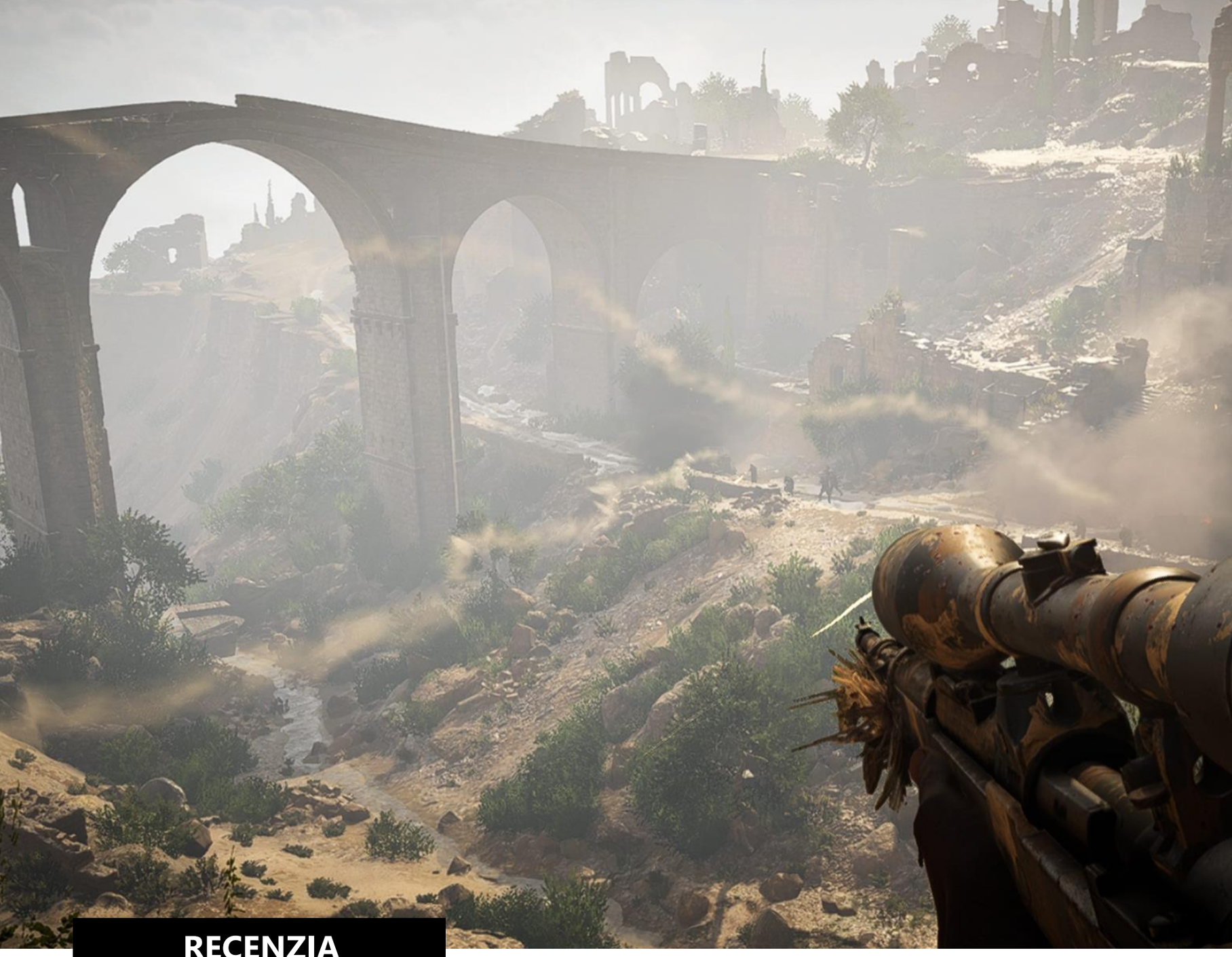
9.0

PETER DRAGULA

" TOMB RAIDER
AKO MÁ BYŤ "

+ parádna vizuálna stránka
+ výrazné zameranie na objavovanie a lezenie, menej na akciu
+ najlepšie hrobky z posledných hier
+ rozsiahlosť
+ možnosť detailného nadefinovania obťažosti hry v rôznych oblastiach

- streľba nie je dotiahnutá
- menej otvorených levelov
- zo začiatku príliš priamočiare



RECENZIA

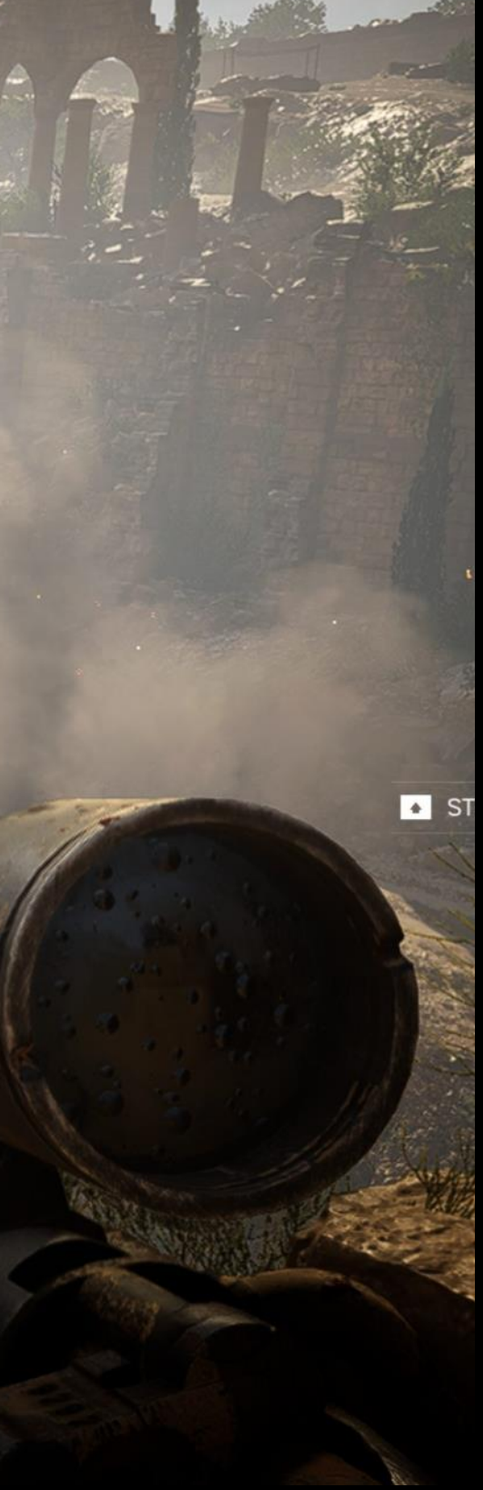
BATTLEFIELD V

BOJISKÁ DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY SA OTVÁRAJÚ

. PC, XBOX ONE, PS4

. DICE

. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA



DICE naštartovalo novú éru Battlefieldu s Battlefieldom 1 v prvej svetovej vojne, aby teraz s novou časťou Battlefield V prešlo do druhej svetovej. Do modernejšej, dynamickejšej vojny, ktorá so sebou do hry prináša veľa vylepšení a aj veľké zmeny hrateľnosti.

Ako totiž vieme, Battlefield 1 bol pomalší, a to ako vďaka slabším zbraniam a slabším vozidlám, tak aj štýlu bojov. To sa však mení a ako zbrane, tak aj vozidlá teraz nabrali na sile, rýchlosti a deštrukcii. Hra teda znovu získala dynamiku akú mal Battlefield 3 a 4 a hráčov čakajú rýchlejšie, ale nie prehnane rýchle boje, ako aj viac na taktike založené postupy. Teraz to bude celé výrazne orientované na spoluprácu v tíme, ale aj vylepšovanie svojich postáv, zbraní a vozidiel.

Nie je to však jediná zmena v sérii, tá najhlavnejšia je vypustenie plateného DLC obsahu a orientovanie sa na hru ako live službu. Vďaka tomu sa bude hra postupne rozrastať a pribúdať budú ako nové mapy a módy, tak aj veľké časti hry ako Battle Royale alebo kooperácia. V úvode tak hra prichádza s ponukou singleplayer misií a prvou dávkou multiplayerových máp a režimov. Už v decembri sa však začne rozrastať v každom smere.

Singleplayer

Singleplayer ide po vzore Battlefieldu 1 a teda nám porozpráva niekoľko príbehov z druhej svetovej vojny. Konkrétne je to jedna úvodná intro misia s 20-minútovým mixom rôznych bojísk pre navodenie atmosféry, kde si prejdete každým rokom vojny v rôznych častiach sveta a vyskúšate si ovládanie a hrateľnosť. Ďalšie misie sa už pôjdu naostro. Konkrétne sú to tri misie, kde každú prejdete za hodinu až hodinu a pol. Záleží hlavne od obťažnosti akú si zvolíte a aj rýchlosti, akou budete otvorené prostredia prechádzať. Ak ste skúsený hráč, najlepšie je ísť rovno do najvyššej.

Jedna misia ponúkne nórsku výpravu mladej partizánky, ďalšia ukáže zlodeja v špeciálnej jednotke orientujúceho sa na deštrukciu a nakoniec je tu príbeh černocha z Afriky, ktorý bol povolaný do boja za Francúzsko, za svoju krajinu, ktorú nikdy nevidel. Celé to v decembri zavŕši štvrtá misia, ktorá sa pre zmenu pozrie do príbehu posádky tanku za nemeckú stranu. K tomu každý príbeh odhaľuje motivácie jednotlivých vojakov a ukazuje, že pre každého je vojna iná.

Všetky misie ponúkajú rozsiahle bojiská a menšiu alebo väčšiu otvorenosť, ako aj niekoľko fáz postupu v bojoch a cieľoch misii. Ciele budú rôzne a každú misiu bude dopĺňať výzva, ktorú môžete splniť. Je to založené na voľnosti prístupu a taktiky, kde sa často útočí na opevnenia, ale aj rôzne hliadky, kde môžete skúšať rôzne prístupy, zbrane, používať vozidlá alebo aj lyže. Konkrétne ich ponúka nórska misia, ktorá pridáva aj možnosť stealth postupu, francúzska je založená na postupe armády proti presile a posledná ponúka boj dvoch záškodníkov na nepriateľskom území s množstvom explózií.





Celé je to pekný úvod do vojny, ktorý navodí atmosféru a umožní vytrénovať sa. Je však škoda, že sú všetky misie zamerané na pechotu. Úvodný prológ síce prejde aj rôznymi typmi vozidiel, ale vždy len na chvíľu. Tankový boj však príde v decembri, ale stále bude chýbať letecká misia.

Multiplayer

Multiplayer je základom hry a je postavený na jedinečnom Conquest mode, ktorý Battlefield zaviedol pri svojom vzniku. Ten ponúka boje 64 hráčov na rozsiahlych bojiskách, obsadzovanie kontrolných bodov, používanie pozemných a vzdušných vozidiel a, samozrejme, rôzne typy vojakov a výzbroje. Neskôr do neho pribudla aj deštrukcia, ktorá sa teraz naplno predstavuje práve v tejto hre. Ale nie len ona, veľké zmeny robí aj nový systém oddielov a obmedzený počet nábojov pri vstupe do bojisko.

To sú dve výrazné taktické zmeny, ktoré hrateľnosť prináša a vďaka ktorým sa stáva ešte viac taktickou a zábavnejšou. Totiž automaticky ste teraz pridelení do oddielu štyroch hráčov, ktorého členov vždy vidíte na mape, viete, kde sú, aj to či žijú, alebo potrebujú pomoc a môžete sa vždy pri nich oživiť. Sú to hráči, s ktorými sa máte koordinovať a spolupracovať. DICE už s týmto systémom začalo v BF1, ale teraz ho dotiahlo. Totiž v tejto skupine môže každý podávať lekársku pomoc každému, a teda je tu väčší dôraz na spoluprácu. Zároveň môžete spolu komunikovať bez rušenia ostatnými hráčmi a, samozrejme, aj sa dozásobovať, ak máte v tíme support. Support teraz dostal veľmi dôležitú úlohu, keďže náboje sú obmedzené a stále si ich musíte dopĺňať. To sa síce dá aj na vybraných miestach na mape, kde sú zásoby nábojov, ale ideálne je, ak si pomáhate priamo v tíme. Okrem toho je tu medik, ktorý dokáže liečiť aj ľudí mimo tímu a lieči lepšie, samozrejme, nechýba assault s útočnými zbraňami a recon so snajperkou.

Zároveň je tento dôraz na tím mierne obmedzujúci, keďže ak sa automaticky dostanete do skupinky ignorantov, je to akoby ste hrali sami. Najlepšie je tak hrať s priateľmi alebo mať svoj tím, vtedy viete efektívne spolupracovať a ste pre svoju stranu v boji najlepšia pomoc. Môžete si rozdeliť úlohy, spolupracovať napríklad na tanku, v útoku alebo pri pri obrane. Keď sme pri obrane, tentoraz autori pridali možnosť stavby obrany, a teda môžete stavať rôzne barikády, opravovať budovy, presúvať zbrane. Je to ďalší taktický doplnok na bojiskách.

Počas boja každý hráč zbiera body, za ktoré môže počas hry veliteľ oddielu zavolať podporu. Napríklad V2 rakety, delostrelectvo, vozidlo alebo aj výsadok so zásobami nábojov pre vojakov. Body priebežne zbierate v boji, či už za obsadzovanie kontrolných bodov, alebo zabitie nepriateľa, podporu, spoluprácu v tíme.

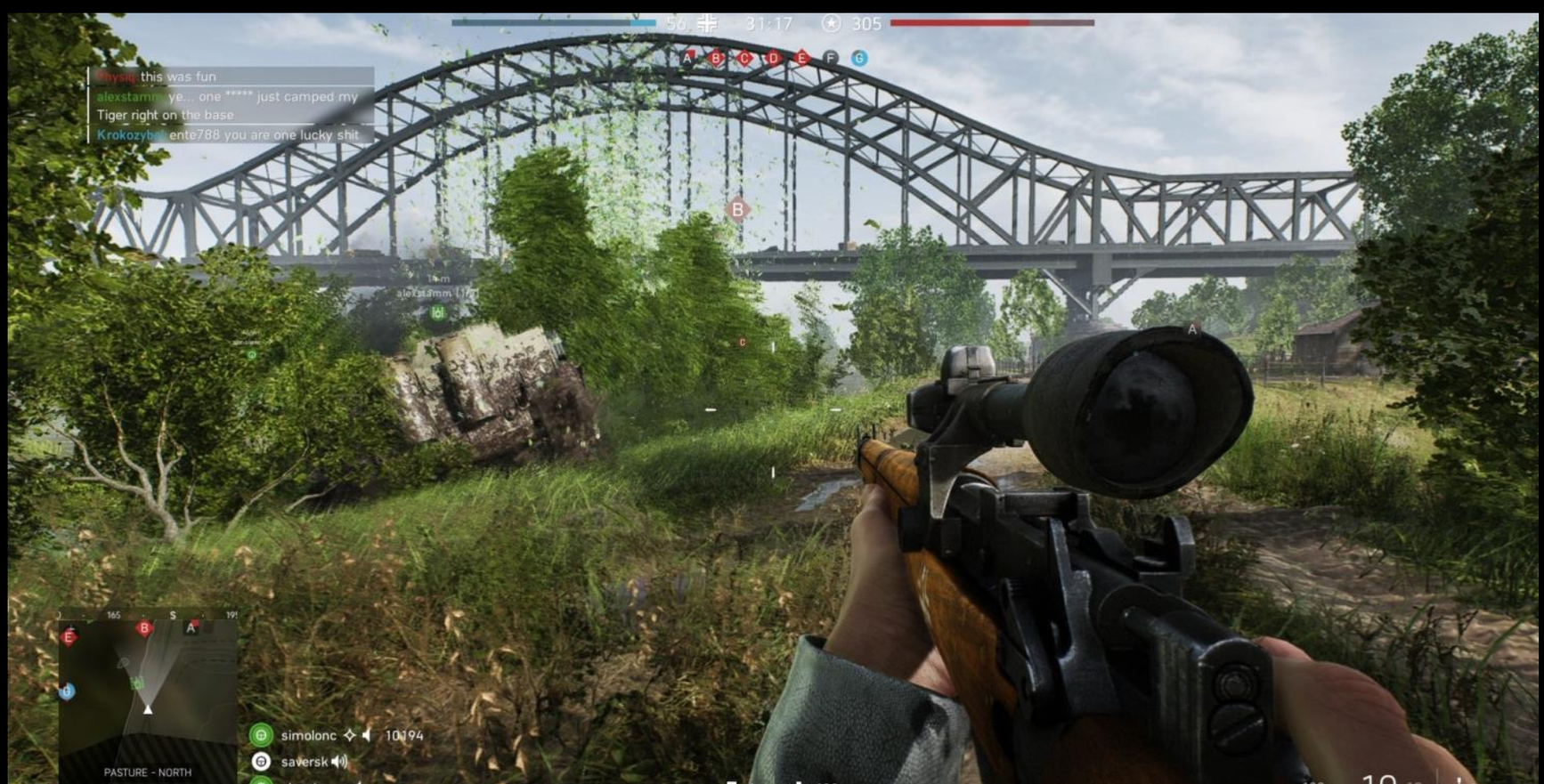
Hra tu monitoruje prakticky všetko, čo spravíte. Dané body vám pritom idú po skončení hry aj do levelu a počas hry sa vždy leveluje aj tá postava, s ktorou hráte. A teda každý váš class má vlastné levely, každá zbraň, každé vozidlo. Všetko sa počíta samostatne a všetko postupne môžete v danej oblasti vo vývojovom strome vylepšovať, odomkýnať doplnky a, samozrejme, ďalšie zbrane. Odomknuté zbrane nie sú lepšie, len sú iné. Každá má svoje parametre v niečom sú silnejšie, v niečom slabšie a teda ani ich odomknutie z vás automaticky nespraví lepšieho hráča. Je to tu však výrazne zamerané na upgrady, kde každému typu vojaka odomkýnate možnosti a ďalšie podtypy. Pekne vidíte, v ktorej oblasti sa zlepšujete a aj ako si postupne budujete svoju Company, teda tím vašich vojakov za každú zo strán v hre. Tie sú zatiaľ dve - nacisti a spojenci a postupne prídu ďalšie.

Nechýba skinovanie, kde si odomkýnate alebo za získané body kupujete skiny na svoje postavy, zbrane, vozidlá. Neskôr pribudnú aj mikrotransakcie, za ktoré budete môcť skiny kupovať. To bude jediná vec, ktorá sa bude dať kupovať za reálne peniaze. Za mikrotransakcie nebudú ponúkané žiadne zbrane alebo upgrady.

Hra teraz pri štarte ponúka osem máp, kde si užijete boj na moste, púštnu mapu pri letisku, mestskú mapu, zamrznutý prístav, doplnila to mapa úplne zničeného mesta, ako aj vidiecka mapa s poliami a malými dedinkami, Nakoniec si zabojujete aj na púšti a v zasnežených vrchoch. Je to pekná kombinácia máp, kde sa dostanete ako do rozsiahlych bojov s výraznou pomocou vozidiel, tak aj viac na peší presun zamerané mapy.

Conquest, samozrejme, nie je jediným režimom v hre a je tu aj klasický Team Deathmach pre tých ktorí chcú menej starostí na bojisku, pre intenzívne boje pechoty je tu Domination. Breakthrough ponúkne útok jednej strany a obranu druhej, Frontlines príde s menším bojom o určité miesta, napríklad získaním bômb a umiestnením ich, ale najväčším režimom je Grand Operations.

Grand Operations je vylepšenie Operations z Battlefield 1, ktoré sa rozprestierali na viacerých mapách. Tu je operácia rozdelená na viacerých dní, pričom boj postupuje v rôznych fázach s rôznymi režimami útoku, napríklad z výsadku zahŕňajúceho Airborne fázu, cez útok, ktorý predstavuje Breakthrough alebo Frontlines režim až na finálny boj Final Stand. Môže sa napríklad bojovať v meste, ktoré sa v poslednom dni zmení na ruiny. Meniť sa môže aj počasie alebo iné podmienky a aj časť mapy, o ktorú sa bojuje. Nakoniec sa hra presunie do Final Stand fázy, kde sa bojuje do posledného bez spawnovania. Je to ako mini Battle Royale mód.





Nakoniec Final Stand spolu s úvodným Airborne zoskokom budú základom prichádzajúceho Battle Royale módu, ktorý do hry pribudne v marci. Autori ho ešte nekonkretizovali, ale vieme, že sa tu bude utekať pred postupujúcim ohňom. Ten však nebude to jediné veľké rozšírenie hry. Hra sa bude postupne rozširovať aj po stránke možností a už v decembri pribudne Practice range režim na trénovanie a spolu s ním bude spustený aj Tides of War časť hry, v ktorej budú pravidelne pribúdať nové úlohy. Z veľkých doplnkov neskôr príde aj kooperácia.

Ak zhodnotíme multiplayer z herného pohľadu, je to veľmi dobre posunuté vpred a dotiahnuté, cítiť dôraz na taktiku, nutnosť zásobovania sa ale, dopĺňa to aj parádny pocit zo streľby a deštrukcie. Po hernej stránke je to rýchlejšie, ale nie prehnane rýchle. Dôležité je, že si pekne viete hru užiť aj keď nemáte superrýchle reflexy alebo mušku. Zároveň to celé pôsobí osobnejšie a hlbšie, vďaka detailnému upravovaniu svojich vojakov, zbraní a vozidiel, ich vybavovaniu a vylepšovaniu.

Technická stránka

Graficky je Battlefield V parádny, nakoniec ako všetky DICE tituly. Teraz to však vývojári celé znovu posunuli o úroveň vyššie ako s efektmi, tak detailmi a parádne zapracovanou deštrukciou. Skutočne sa pohrali a pritom to ide výkonovo veľmi dobre a na ultra si v 1080p zahráte aj na priemerných kartách a s GTX 970 alebo GTX 1060 kde idete pekne na 60 fps, a to aj so starým i5 procesorom. Rovnako výkon nezaostáva ani na konzolách, špeciálne na nových verziách, kde na Xbox One X je kvalita v dynamickom 4K veľmi dobrá.

Hra je zároveň aj prvou, ktorá na PC ponúka zapracovaný raytracing, a to konkrétne na odlesky, ktoré tak dostávajú reálnejší nádych, už nie sú umelo pripravené a nereálne, ale realtime odrážajú danú scénu. Zatiaľ je to len v úvodných štádiách vývoja, ale vyzerá to dobre, hlavne v Rotterdam mape, kde je veľa kaluží, skiel s odrazmi. Samozrejme, má to aj svoju cenu, a teda ide to len na nových RTX grafikách Nvidie a znižuje to framerate o polovicu.

Zároveň autori posunuli na vyšší level aj deštrukciu, ktorá je zapracovaná oveľa viac ako v Battlefield 1 a vracia sa späť do koľají Bad Company, kde autori s deštrukciou aj začali. Tu je však deštrukcia detailnejšia, masívnejšia a pôsobí parádne. Nie je aplikovaná úplne všade, ale dostatočne tak, že bojisko sa viditeľne mení a miest na úkryty vám citeľne ubúda. Výrazne prostredia ovplyvnia zmeny počasia, kde dážď, hmla alebo snehová búrka dokážu upraviť bojové podmienky.

Výrazné vylepšenia dostali pohyby a animácie postáv, ktoré sú už na pohľad plynulejšie, viac rozanimované a teraz aj s novými možnosťami. Napríklad môžete z miesta uskočiť do niektorej strany a ostaň ležať. Je to veľmi dobrá vec pri nečakaných útokoch, kedy sa musíte rýchlo kryť.

Grafiku sprevádza ako vždy parádna zvuková stránka, kde autori majú ako kvalitné zvuky, tak aj ich priestorové umiestnenie. Presne viete určiť, kde sa presne bojuje, ako lietajú náboje, parádne sú dunenia a explózie. Po tejto stránke sa určite nebudete sťažovať, k tomu je dobre zvládnutý aj dabing singleplayer misii a veľa úvodného textu je nahovoreného aj k mapám a jednotlivým režimom.

Nakoniec autori už majú veľmi dobre dotiahnutý sieťový kód, servery idú na 60 Hz, necítite veľké lagy alebo preskakovanie postáv. V úvodnom hraní pred vydaním Day1 patchu boli chyby boli ešte pri matchmakingu a pripájaní na servery, ale vyzerá to tak, že patch veľa z problémov fixoval.

Celkovo vyzerá Battlefield V veľmi dobre. Autori spravili vylepšenia v každej oblasti a presun hrateľnosti na systém oddielov je vylepšenie správnym smerom, ako aj nutnosť dozásobovania sa a spolupráce. Je to presne to, čo nekoordinované boje potrebovali. Samozrejme, vizuál je, parádny, optimalizácia rovnako a zvuková stránka ani tentoraz nezastáva. Deštrukcia je tentoraz priam explozívna.

Pozitívny je aj prechod mikrotransakcií len za vizuálne doplnky, ako aj rozširovanie hry zadarmo pre všetkých. To znamená, že hra sa bude neustále rozširovať, a to v rôznych smeroch. Už to nebudú len mapy a malé doplnky ako pri predchádzajúcich Battlefieldoch. Postupne do hry príde Battle Royale, kooperácia, mapy a ďalšie režimy. Je to dobrý posun v sérii na moderný multiplayerový systém aktualizácií.



HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

"VYLEPŠENIA HRATEĽNOSTI IŠLI SPRÁVNYM SMEROM. "

+ vylepšená hrateľnosť, zvýšené zameranie na spoluprácu
+ parádny pocit zo streľby
+ masívna deštrukcia
+ pôsobivý vizuál a zvuky
+ všetky aktualizácie budú zadarmo

- zatiaľ len úvodná dávka obsahu (Battle Royale, kooperácia, mapy a módy budú prichádzať postupne)
- singleplayer misií mohlo byť viac



RECENZIA

FORTNITE

JEDNA Z NAJPOPULÁRNEJŠÍCH HIER SÚČASTNOSTI

. PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH, MOBILY

. EPIC GAMES

. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA



Epic už pred niekoľkými rokmi začal vyvíjať titul Fortnite, ktorý bol pôvodne plánovaný ako kooperačná zombie defense hra. Neustále odkladal jej vydanie a bolo vidieť, že nevie, čo s tým. Ukázalo sa to aj po vydaní, kedy hra bola nevýrazná a nezdalo sa, že z nej niečo bude. Ale Epic mal šťastie, uvidel úspech PUBG a rozhodol sa, že tento štýl skopíruje a zapracuje do svojej hry.

Dal to na „drzovku", ale vyšlo mu to veľmi dobre. Ponúkol free verziu Battle Royale štýlu a k tomu zábavnú pre príležitostné publikum. Navyše ju veľmi rýchlo vydáva na ďalšie platformy a po PC sa hneď pridal Xbox One a PS4, doplnil to Switch. K tomu sa nedávno pridal aj iOS a teraz prišiel na rad aj Android v beta teste. Je to kompletná ponuka platforiem s tým, že najnovšie už všetky medzi sebou môžu hrať aj crossplatformovo. Môžete na svojom konte hrať na ktorejkoľvek z platforiem a zachováte si všetky veci a kúpené doplnky. Je to veľký prelom v hraní a aj ak sa časom už Battle Royale nebude hrávať, bude to Fortnite, ktoré ako prvé dostalo plnú crossplatform podporu.

Zatiaľ čo sa nová Battle Royale verzia hry rýchlo rozvíja, pomaly sa už aj zabudlo na pôvodnú kooperačnú časť hry. Tá je na PC stále platená a mala vyjsť z Early access už toto leto. Priority sú iné a aj to vidíme. Na druhej strane, kooperačná časť poslúžila veľmi dobre. Vďaka rokom jej vývoja získal Epic kvalitný základ pre Battle Royale, má doladené herné a technické prvky, čo autori náležite využívajú. Rôzne iné Battle Royale hry sa s tým trápia aj roky.

Čo vlastne Battle Royale časť Fortnite ponúka? Ak ste nehrali PUBG alebo H1Z1, prípadne iných predchodcov Fortnite, ide o to, že 100 hráčov skočí z lietadla, helikoptér, alebo konkrétne tu z lietajúceho autobusu na ostrov, na ktorom začína boj do posledného. Pričom zo začiatku nemáte žiadne zbrane, všetko si musíte postupne nájsť a vyzbrojiť sa. Popritom utekáte do stále sa zmenšujúceho kruhu, za ktorým vo Fortnite vládne zombie búrka. Hráči sa tak priebežne zabíjajú, až ich vo finálnom kruhu ostane len niekoľko.

Tu sa Fortnite nevymyká zo základov štýlu a ani nechce. Čím sa odlišuje, je zbieranie materiálov a stavba. Totiž pôvodný Fortnite koncept bol v podobe obrannej kooperačnej hry so stavbou opevnení a to sa prenieslo aj sem. Môžete zbierať drevo, kov a kameň a následne z nich budovať plošiny, steny, schody alebo strechy a vytvoriť si svoju obrannú pevnosť priamo v hre. Samozrejme, nepriatelia dokážu jednotlivé časti rozstrieľať. Možno je škoda, že na budovy nie je aplikovaná pokročilá fyzika, je tam len jednoduchá kontrola na to, či má daná vec na čom stáť, a teda veľká budova môže stáť aj na jednej tenkej stene. Napriek tomu to pekne oživuje hru a robí zaujímavú pre hráčov, ktorých štandardné battle royale hry nudia.





Ale aj tak hrateľnosť viac oživujú rôzne zbrane, rakety, jetpacky alebo zábavné obleky. Presne na tom je hra postavená. Je primárne určená pre mladšie publikum, ktorému sa páči obliekať sa za zajace, alebo sa jednoducho sa obliekať do hocičoho netradičného.

Ale čo Epic robí skutočne dobre, je postupná zmena hry. Totiž na rozdiel od iných hier sa autori rozhodli len pre jednu relatívne malú mapu, ale oživujú ju tým, že sa postupne mení. Presnejšie hra je rozdelená na sezóny a každá sezóna niečo zmení v prostredí a aj v štýle boje. Plus postupné malé zmeny prichádzajú aj cez sezónu. Stále sa tam niečo deje a hráčov tak autori motivujú sledovať vývoj. Napríklad nedávno padal na mapu asteroid, po ktorom sa časť prostredia zmenila, následne sa po mape presúvala zvláštna kocka, ktorá z jazera spravila trampolínu, aby neskôr vytrhla celý ostrov z jazera a vznáša sa nad prostredím. To všetko bola minulosť a teraz v zime sa k ostrovu priblížil ľadovec, ktorý zamrazil časť ostrova.

Samozrejme nechýbajú rozmanité zbrane, ktoré sú štandardné samopaly, brokovnice, pušky, pištole, snajperky alebo aj granátomety, raketomety alebo aj priťahovač. Z vozidiel autori začali len nedávno pridávať malé vozidlá, začali nákupným košíkom, prešli cez golfové vozidlo, ale už sa dostali k štvorkolkám a najnovšie pribudli aj ozbrojené lietadlá, ktoré sú pekným doplnkom hrateľnosti a zároveň ponúkajú rýchlu možnosť prechodu mapou.

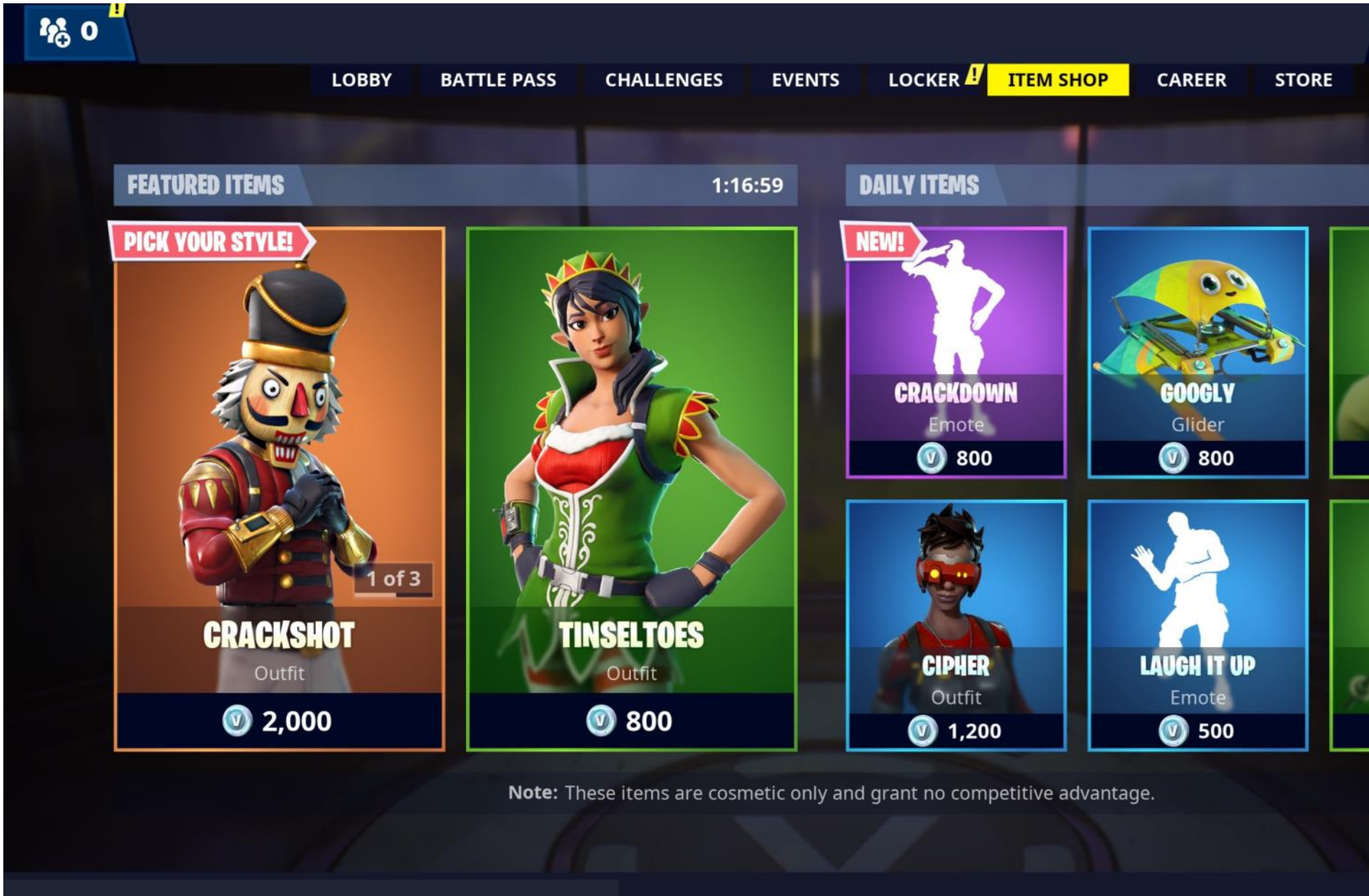
Možno je škoda, že celé to updatovanie mapy nemá nejaký základný príbeh a autori to viac menej upravujú ako im napadne a ako sa im na aktuálny čas v roku hodí. Napríklad teda aktuálna zima prišla na Vianoce a, samozrejme, priniesla aj vianočné obleky, skiny a emotes tančeky. Skiny a tance sú zároveň jedinou platenou časťou hry, a teda ak ich chcú hráči dostať, musia si ich kúpiť za herné peniaze. Tie sú v hre nazvané V-Bucks a primárne sa získavajú kúpením si ich za reálnepeniaze alebo kúpou Battle Passu. V-Bucks sú však drahé a 1000 stojí 10 eur, čo miniete na jeden oblek. Preto je najlepší kompromis kúpiť Battle Pass, ktorý za 10 eur sprístupní všetky odmeny z danej sezóny. Tie si následne môžete odomykať hraním a postupovaním v stupňoch. Popritom viete získavať aj V-Bucks, vďaka ktorým sa dá zarobiť na ďalší Battle Pass a aj niečo naviac. Epic to tu má vymyslené, aby si stále hráčov udržiaval.

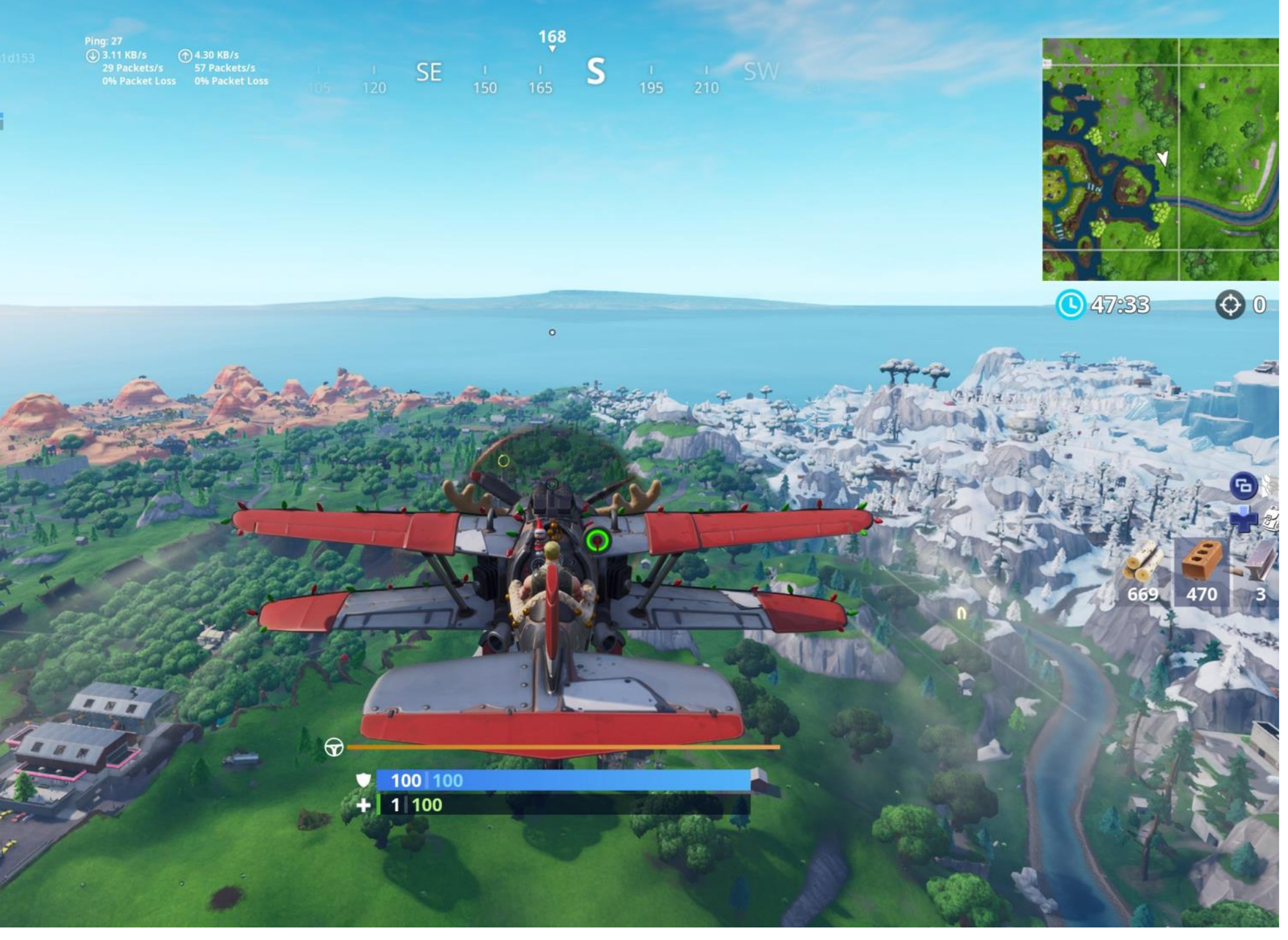
Ale Epic myslel aj na hráčov, ktorí nechcú platiť a síce pomaly, ale predsa sa dá zarábať. Zarobíte však len maximálne 200 V-Bucks za sezónu, a teda až po dvoch-troch sezónach si viete niečo zaujímavé kúpiť. Po piatich si zarobíte na Season pass a následne už viete zarábať ako platiaci hráči. Samozrejme, všetko len v prípade, ak vás trápia skiny. Ak hrávate pre zábavu a neriešite to, nemusíte sa trápiť so stupňami a len si užívate hru.

Štandardné Battle Royale si zahráte ako sami proti ostatným, alebo aj v duo alebo squad možnostiach. Postupne to však Epic rozširuje a ponúka špeciálne výzvy, ako napríklad 50 vs 50, 30 vs 30 vs 30 a podobné špecialitky. Niektoré sú len časovo obmedzené, iné prichádzajú na dlhší čas. Nedávno napríklad ponúkol boj Food Fight o jedlo, alebo teraz hardcore režim bez mapy a indikátorov. Musíte si sami zistiť, odkiaľ ide zóna a kam musíte ísť. Je tam pekná ponuka a hlavne rozmanitá, vďaka čomu sa hráči nenudia a neupadnú do stereotypu.

Pôvodne hlavná časť hry - Save The World kampaň, je určená pre 4 hráčov, ktorí si stavajú pevnosti a opevnenia pred prichádzajúcimi vlnami zombíkov, prechádzajú misiami, zlepšujú si schopnosti sa, odomykajú nové možnosti a bojujú aj s bossmi. Na rozdiel od Battle Royale je to tu celé doplnené príbehom sveta, ktorý je zaujímavé pozrieť si, aby ste videli, v akom svete ste sa ocitli. Kampaň je stále vo vývoji a musíte za ňu platiť, ale autori ju chcú po dokončení ponúknuť zadarmo. Zatiaľ si ju môžete s balíkmi v rôznych cenách kúpiť. Minimálna cena je zrejme 20 eur. Bližšie sa na ňu pozrieme až po dokončení.

Zaujímavejšia ako kampaň je nová možnosť hry - Creative mode. Ten je ďalšou samostatnou časťou hry a prináša do hry ako možnosť vytvárania si vlastných máp a prostredí, tak aj kompetetívny multiplayer. Totiž hráči si tu môžu na menších samostatných ostrovoch vytvárať vlastné výtvory, budovy, bludiská. Prakticky čo len chcú. Každý má k dispozícii štyri zelené ostrovy zelené a štyri zasnežené, k tomu The Block 1 a 2. na menšie plochy, na ktorých môžu stavať svoje kreatívne veci. Tie, ak sú zaujímavé, dostanú sa na určitý čas aj do Battle Royale hry.





Na vlastných vytvorených ostrovoch si hráči môžu následne zahrať režimy, ako free for all, team deathmatch, domination, king of the hill. Tam sa pustia proti sebe na menšej mape v rýchlych bojoch s nastavenými parametrami. Môžu tak skúsiť niečo dynamickejšie ako pomalý Battle Royale. Zároveň vlastné kreatívne výtvory to celé oživia.

Graficky je Fortnite pekné a dotiahnuté. Nie je to najdetailnejšia hra sveta, ale ponúka jednoduchú a veľmi príjemnú, zábavne zameranú grafiku. Je to ďalšia vec, v ktorej sa Epic veľmi dobre trafil a ani nevedel ako. Ponúka totiž na výkon nenáročný vizuál a to až tak, že môže bežať aj na mobiloch vo veľmi podobných nastaveniach ako na konzolách alebo PC a zároveň aj na rýchlejších platformách dokáže vyzerať dobre. Nakoniec beží to na ich Unreal engine, a teda si ho vedia pekne doladiť. Čo náležite tvorcovia aj ukázali.

Zároveň je zaujímavé, ako dokázali spojiť touch - screen, gamepadové a aj ovládanie klávesnicou a myšou v jednej hre. Pričom je to stále tá istá hra aj s pridaným crossplatformovým hraním na všetkých platformách. Je to niečo, čo ešte nikto nespravil. Minecraft k tomu mal blízko, ale neporadilo sa mu pretlačiť crossplatform u Sony na PS4 platforme. Pod tlakom Fortnite to ani Sony nevydržalo. Vďaka tomu môžu hráči hrať proti sebe a k tomu majú aj aj možnosť voľne sa presúvať medzi platformami a hrať na svojom konte so svojimi zakúpenými alebo získanými vecami.

Epic nakoniec pridal aj zaujímavosť, a to možnosť hrania na konzolách aj na klávesniciach a myšiach, a to ako na PS4, tak aj na Xbox One, kam nedávno prišla podpora. Môžete tak hrať prakticky ako na PC a to aj s PC hráčmi, keďže hra primárne vytvára matchmaking medzi hráčmi s rovnakým ovládaním. Teda hráči s myšou hrajú proti sebe, aby boli hry vyrovnanejšie.

Celkovo je Fortnite veľmi vydarený titul, síce cielený primárne na mladšie publikum, ktoré osloví ako Battle Royale režim, tak aj nový Creative režim, ale eventuálne si svoje hlavne v kampani budú môcť neskôr nájsť aj náročnejší hráči. Aj keď ani tam netreba čakať veľkú hĺbku, je to od základov jednoduchá hra. Nie je pre každého, ale v tom, čo robí, je veľmi dobrá. Dôležité je, že sa autori o hru starajú, neustále ju vylepšujú a ukazujú, ako má hra ako služba vyzerať. V mnohých veciach tu môže ísť Epic príkladom, a to ako hrateľnosťou, tak aj vyváženými mikrotransakciami, a, samozrejme, aj spustením crossplatform multiplayeru.



HODNOTENIE

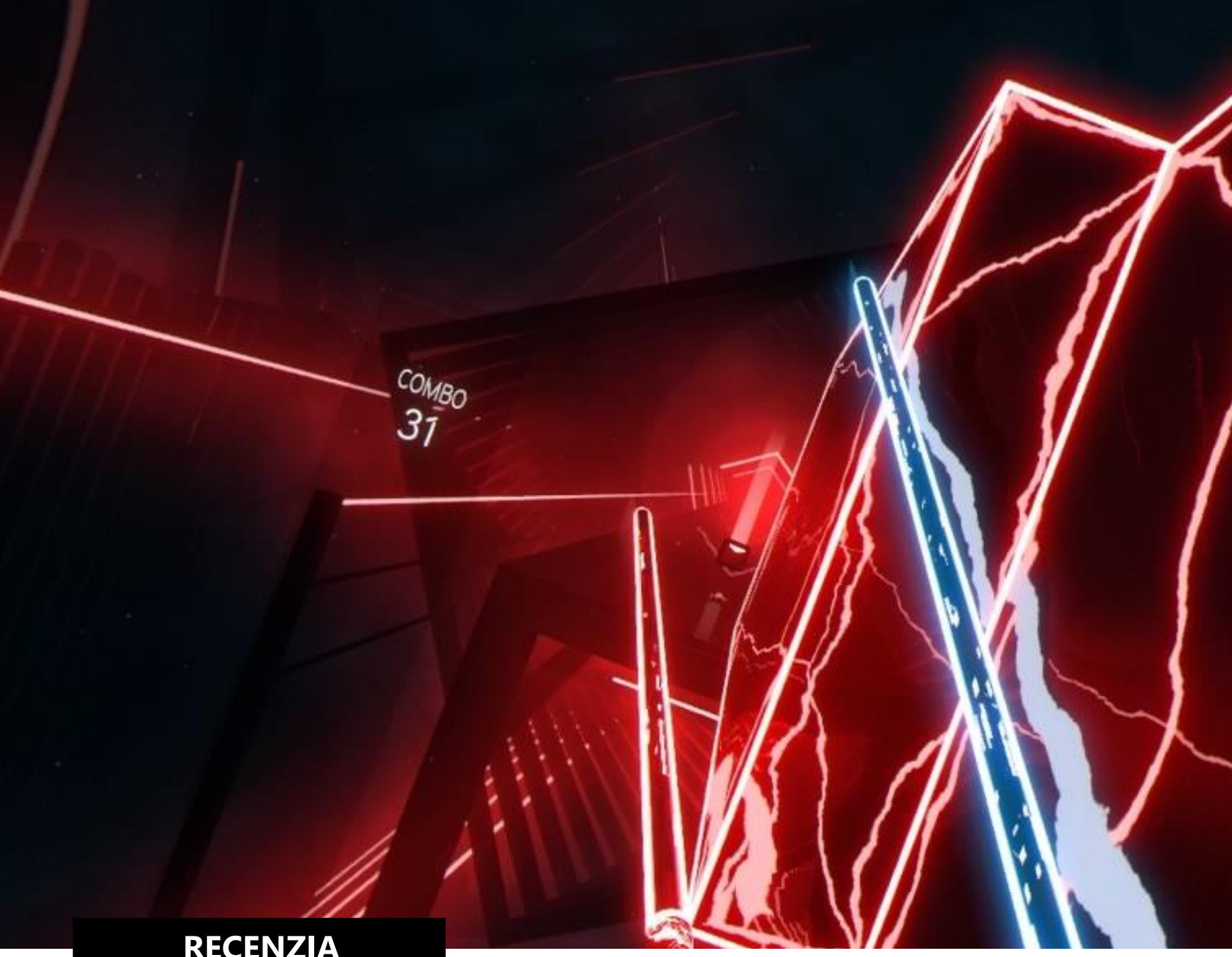
9.0

PETER DRAGULA

FORTNITE UKAZUJE OSTATNÝM HRÁM AKO SA MAJÚ O ONLINE HRU AUTORI STARAŤ.

+ zábavná hrateľnosť
+ možnosť stavania
+ rôzne mody hry
+ plný crossplatform multiplayer
+ neustále novinky a updaty
+ dobre vyvážený free 2 play štýl a ingame platby

- neustále sťahovanie často veľkých updatov
- pri spustení dlhé loadingy, prihlasovania, loadingy...



RECENZIA

BEAT SABER

HVIEZDNE VOJNY MIXNUTÉ S ROCK BAND

. PC, PS4 - VR

. HYPERBOLIC MAGNETISM

. PARTY HRA

Aktuálna generácia virtuálnej reality je tu s nami už nejakú dobu, no stále sa nepresadila až tak masovo, ako niektorí dúfali. A pritom mnohé firmy sa naozaj snažia a lejú do nej nemalé sumy peňazí. Nehovorím teraz len o výrobcoch hardvéru, ale aj softvéru. Veď už len Bethesda na VR priniesla niekoľko svojich veľkých značiek, Sony si dokonca platí časové exkluzivity, no skúšali to aj Crytek či Ubisoft. Trvalo to dlho, no konečne sme sa dočkali toho vytúženého VR hitu, ktorý správne využíva technológiu, skvele sa hrá a prináša niečo svieže, čo tu v takejto podobe ešte nebolo.

A najlepšie na tom je, že nech sa veľké firmy snažili naozaj akokoľvek a do projektov a ich propagácie liali milióny, tento hit prišiel odtiaľ, kde to snáď nikto ani nečakal. Postarali sa oň len traja ľudia, z toho dokonca dvaja pracovali na hre a tretí robil hudbu. Touto trojicou sú Ján Ilavský, Vladimír Hrinčár a Jaroslav Beck. V hernom biznise však nie sú nováčikmi a už majú čo to za sebou. Ilavský a Hrinčár zabodovali s chytľavou rytmickou mobilnou skákačkou Chameleon Run, no teraz s projektom Beat Sabervyleteli ešte vyššie a z celého sveta sa na nich sypú slová chvály. Právom.

Na papieri je koncept Beat Saberu naozaj jednoduchý, no zároveň kombinuje prvky, ktoré majú ľudia veľmi radi. Nasadíte si na hlavu VR headset a ponoríte sa do scény, kde vaša postava drží v rukách „svetelné meče". Nie sú presná kópia toho, čo poznáte zo Star Wars, no zároveň sa podobe nedá poprieť. No a potom je tu už len energiou nabitá hudba a hrateľnosť, ktorá v sebe kombinuje Guitar Hero, Audiosurf a vlastne tak trochu aj Fruit Ninja. Možno je pomerne náročné si to predstaviť, no verte mi, že je to koncept, pri ktorom si headset z hlavy jednoducho nebudete chcieť dať dole, kým budete ešte vládať. Úspech takejto hry ukazuje, že to vlastne vždy tkvie v mnohých malých rozhodnutiach, ktoré však tvoria ten naozaj návykový celok. Beat Saber má pre úplných nováčikov pripravený aj tutoriál, ktorý vás naučí základné princípy. Naučíte sa, ako vlastne hrať. smerom na vás totiž postupujú kocky modrej alebo červenej farby a vy ich musíte preťať mečom zodpovedajúcej farby. Neskôr sa k tomu pridávajú aj smery, ktorými musíte mečom ťať. Ak potiahnete iným smerom, body jednoducho nedostanete. No a ide sa ďalej. Pred vami sa môžu zobraziť rôzne prekážky, ktorým sa musíte vyhnúť. Akurát škoda, že samotný tutoriál nevysvetlí systém bodovania, no na to tu je zas sekcia „How to play".

Aj keby tu tento tutoriál nebol, hra je tak intuitívna, že vám s ňou stačí len pár minút a už ste v nej. Ovládanie prakticky ani nemusí prechádzať do krvi, nakoľko je to prirodzené mávanie s ovládačmi v rukách podľa toho, čo vidíte pred sebou. Žiadne tlačidlá, žiadne špeciálne gestá. Dokonca ani žiadne špeciálne schopnosti, ktoré by ste aktivovali po naplnení nejakého ukazovateľa. Len hráte, užívate si to a organicky sa učíte ďalšie prvky.





Naučíte sa, kedy pre vás hra končí (dole je ukazovateľ energie, ktorá sa míňa vtedy, ak netriafate správne kocky), kedy sa máte niečomu vyhnúť a kedy hra pre vás za behu mení pravidlá.

Po hodine si už sami seba predstavujete, že ste Mace Windu, Easy obťažnosť dávate s prstom v nose a máte dojem, že ste pripravení na všetko, čo na vás hra môže hodiť. Nie ste. Beat Saber svoj koncept od úvodného predstavenia veľmi nemení, no v hre dokáže naozaj poriadne prituhnúť. Na Normal ešte nie. To je taký zlatý stred, kde ešte stále dokážete dávať niektoré skladby na 100%. No hra vie ponúknuť aj naozaj slušnú výzvu, na ktorú sú tu ešte ďalšie dve obťažnosti, ktoré naozaj preveria vaše reflexy, schopnosti a aj poctivý tréning, bez ktorého to tu jednoducho nepôjde. Motivujú vás achievementy, ale motivujete sa aj vy sami. Chcete sa prekonať, trénujete, potíte sa, no najmä sa naozaj dobre bavíte. Potrvá to hodiny, kým sa z vás stane rytmický majster Jedi.

Beat Saber na PSVR dorazil s trojicou herných režimov a tým pádom aj niekoľkými rôznymi možnosťami, ako si môžete hru užiť. Jedným z režimov je kampaň, ktorá pre hráčov pripravuje niekoľko desiatok predpripravených výziev, ktoré sa postupne vetvia. Stále tak musíte dosiahnuť a prekonať určité úrovne na to, aby ste sa dostali ďalej, no výhodou je, že ak sa aj na nejakej bočnej vetve zaseknete, nemusíte ju splniť, aby ste pokročili vpred do ďalších levelov. Teda za predpokladu, že dokážete prehryznúť pocit, že máte nejaký level nesplnený.

Levely v kampani nie sú len o bežnom prechádzaní skladieb od začiatku do konca. Tak to možno funguje na prvých pár príkladoch, ale hra začne ich prechádzanie čoskoro spestrovať rôznymi konkrétnymi cieľmi, ktoré musíte splniť. Máte napríklad maximálny povolený počet zle trafených kociek, prípadne vám šípky miznú a musíte dosiahnuť určité kombo, alebo musíte „nabehať" určitý počet metrov, ale aj odohrať skladby s minimálnym pohybom. Je tu toho viac a mnohé naozaj pekne spestruje hrateľnosť, aj keď sa časom niektoré skladby začnú opakovať. Horšie je to s modifikátormi, ktoré vás v kampani nútia hrať horšie. Je to spestrenie, ale nie úplne ideálne. Drží vás to tak pri hre a ponúka novú výzvu aj na dobre známych piesňach, kedy sa zase musíte prekonať v nejakej inej oblasti.

Nesmie chýbať Free Play režim, ktorý podlieha vašim pravidlám. Vyberiete si jednu z piesní, vyberiete si pravidlá podľa svojej chute a idete na to, pričom vás výsledok sa samozrejme zapíše do online tabuliek. Pravidlá si môžete upravovať prostredníctvom celkovo 8 modifikátorov, pričom polovica z nich hru zjednoduší, druhá polovica ju zas spraví náročnejšou. Môžete si upraviť rýchlosť skladieb, odstrániť prekážky a bomby, pridať miznúce šípky, či nastaviť hru tak, že už jedna chyba pre vás znamená Game Over. Taktiež môžete skladbu hrať len s jedným mečom, pričom tie isté nastavenia ponúka aj Párty režim, ktorý však navyše pridáva lokálne tabuľky, aby ste sa mohli porovnávať s priateľmi. Beat Saber, aj napriek tomu, že hráča „uzatvára" do headsetu, prekvapivo dobre funguje práve aj ako párty hra. Dobre sa na ňu pozerá v headsete, na obrazovke a aj na hráča, ktorý ju hrá. Oproti PC verzii ponúka PS VR verzia 5 skladieb navyše, ktoré sú exkluzívne. Celkový počet tak narástol na 16, čo už nie je až tak málo, no stále by sa časom žiadalo viac. Autori sľubujú, že sú ďalšie na ceste, no zatiaľ nevieme, kedy sa ich presne dočkáme. Modifikátory v kampani a aj ďalších režimoch sa starajú síce o to, že sa skladby nehrajú vždy rovnako, avšak celkový počet je stále slabší. Ich kvalita je však výborná a každá z nich je iná. Za väčšinou z nich stojí Beck a odviedol parádnu prácu v tom, že sa tu striedajú rôzne prvky a aj motívy, pričom je to stále najmä elektronika. Nájdete tu však melodické skladby, adrenalínové pasáže, niečo, čo vás poriadne rozhýbe, ale aj veci, ktoré by ste tu možno nečakali.

Hral som naozaj veľa hier s PSVR a nemôžem povedať, že by sa im vyhli problémy prameniace z technických limitov tohto zariadenia. Aj Beat Saber sa lepšie hrá na HTC Vive, kde je neporovnateľne prepracovanejší systém snímania. Autori ale odviedli poctivý kus roboty na tom, aby sa hra na PSVR čo najlepšie vyhla podobným problém. Áno, občas sa pri zohýbaní vyskytnete už mimo kamery a keď hráte naozaj dlho, musíte po čase prekalibrovať ovládače, lebo už mieria niekde inde, no naozaj klobúk dole. Sami si však musíte hru čo najlepšie nastaviť a tak isto musíte čo najlepšie nastaviť kameru. Môžete pritom hrať postojačky aj posediačky, čo však k takémuto typu hry až tak nesedí.

Beat Saber je zjavenie. Hra, ktorú na svojej VR platforme jednoducho musíte mať a nezáleží na tom, či je to na PC s jedným z možných VR headsetov, alebo na konzole. Je neuveriteľne chytľavá, za čo vďačí naozaj návykovému konceptu a skvelej hudbe. Dokážete sa pri nej zabaviť sami, ale aj s priateľmi na párty. Skvele sa hrá, skvele sa na ňu pozerá. Najväčšou výčitkou tak aj na PS VR zostáva len porcia obsahu, ktorá vám jednoducho bude málo. Aj tak vás ale hra pohltí a len tak nepustí, čo je to najdôležitejšie.



HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

"JEDNA Z NAJLEPŠÍCH VR HIER "

+ chytľavé a návykové
+ okamžité prístupné, ale aj s poctivou hĺbkou
+ skvelá hudba
+ udrží vás motivovaných
+ veľmi dobre funguje aj na PS VR vzhľadom na svoju dynamiku

- chcelo by to viac skladieb
- niektoré modifikátory v kampani od vás chcú, aby ste hrali horšie/menej dynamicky



RECENZIA

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

NOVÁ VERZIA JEDINEČNEJ ARÉNOVEJ BOJOVKY

. SWITCH
. NINTENDO
. BOJOVKA



Je ťažké odhadovať, čo si v Nintende povedali, keď sa pustili do vývoja novej časti Super Smash Bros série, ale asi chceli len všetku konkurenciu na trhu poriadne nahnevať. Žijeme totiž v dobe, kedy sa aj tie najviac ikonické postavy mnohých známych bojoviek nenachádzajú v základnom balíku, ale autori ich prinesú až formou DLC. Stalo sa to Street Fighterovi, Mortal Kombatu, Tekkenu a aj SoulCaliburu. Jednoducho všetkým naozaj veľkým hrám v žánri. Len tu nie. Oni nielenže chceli do hry priniesť nové postavičky. Oni tam chceli priniesť aj všetky z minulosti. A je jedno, či ich herné série ešte žijú, alebo sa medzi časom dočkali výrazných zmien.

Ak by sa po Super Smash Bros. Ultimate rozhodli, že touto časťou končia a žiadna ďalšia nebude, bola by to naozaj úctyhodná rozlúčka. Je to ultimátna časť, kde je všetko, čo si len viete predstaviť. Teda takmer, ale k tomu sa ešte neskôr dostanem. K tomu sa nebáli ani niekoľkých menších či väčších experimentov. Je to hra, ktorá v sebe skrýva stovky hodín hrania na najbližších niekoľko rokov. Zároveň je to hra, ktorá vám umožňuje nájsť si presne ten typ zážitku, na aký máte chuť.

Môže to byť dokonalá gaučová zábava pre 8 hráčov naraz. Môže to byť vážna online záležitosť, ktorá nahradí vaše ostatné multiplayerovky. A teraz do môže byť aj rozsiahly singleplayer zážitok na dlhé hodiny s desiatkami súbojov a RPG prvkami.

Možno sa na prvý pohľad zdá, že hra zapadá do zástupu Mario Kart 8, Captain Toad alebo Donkey Kong a ďalších remasterov, no naozaj je to veľmi povrchný dojem. Je pravdou, že vizuálne sa hra oproti svojmu priamemu predchodcovi z Wii U už tak nezmenila (aj keď aj porovnanie arén z Wii U ukazuje pomerne slušné rozdiely), no stačí nazrieť pod rúško grafického spracovania a objavíte obrovskú kopu menších či väčších úprav, noviniek a zmien, ktoré celkový výsledok posúvajú niekam inam. Stále to je dobre známa bojovková séria, ktorá je známa už od 90. rokov, no zatiaľ vo svojej najlepšej forme.

Ak je vaša predstava o bojovke taká, že je to hra, v ktorej sa lámu kosti, strieka krv a vyhrávate až vtedy, keď v súperovi nezostane kvapka „života“, tak vám séria Smash Bros. rozšíri obzory.



Tu sa totiž na „zabitie“ nehrá. Tu sa hrá na energiu a to niekoľkými spôsobmi. Ten základný v prípade Smashu je, že každá z postáv začína s 0% a každý úder jej v závislosti na sile, akou dostane do držky, nejaké tie percentá pridá. Tieto percentá sa následne premietajú do toho, ako ďaleko postava odletí po fakt silných úderoch. A ako teda asi tušíte, vašou úlohou je súpera úplne vyhodiť z obrazovky a poslať tam, kde už kamera nevidí.

Prípadne hráte zápas na staminu, čo už viacej pripomína základné princípy bojovky, kedy začínate na nejakej úrovni energie, mlátením do seba navzájom o ňu prichádzate a kto o svoju energiu príde prvý, ten letí niekam veľmi ďaleko a prehráva. Zmena tradičných pravidiel však nie je to jediné, čo Smash sériu oddeľuje od žánrových konkurentov. Ono je tu toho naozaj veľmi veľa. Ba až toľko, že by sa o tom dala napísať príručka (a určite o tom nejedna vznikla).

Tak si napríklad zoberte, že bežne sa bojovky hrajú jeden na jedného, prípadne vám umožnia tagovanie s ďalšími postavami, kedy podľa potreby môžete do boja vrhnúť ďalšiu. Smash je o niečom inom. Samozrejme, môžete si zahrať vo dvojici jeden na jedného. Ale to nie je štýl tejto série. Štýl tejto série je, že zoberiete na gauč partiu priateľov a idete sa mlátiť všetci naraz. Môžete tak hrať dvaja, traja, štyria...v Ultimate dokonca aj ôsmi. Všetci naraz. Všetci na tej istej obrazovke. Môžete hrať každý sám za seba, čo je masaker, aký je veľmi náročné si predstaviť, alebo pokojne aj v tímoch, kedy bojujete za svoj tím. Navzájom sa viete potiahnuť, ale aj potopiť. Potom facky v hre striedajú aj nejaké tie údery na gauči, keď máte dobre rozohranú partiu, ale ten jeden somár vám to pokazí, keď nepadne v boji, ale svojou neschopnosťou vypadne z arény.

No a ďalšou oblasťou, kde sa Smash vo veľkom líši od konkurencie, je používanie predmetov. Niektoré bojovky vsádzajú na zbrane a vybavenie. SoulCalibur je celý vystavaný okolo zbraní a Injustice 2 do hrateľnosti výraznejšie zakomponoval vybavenie. Smash to ale robí inak. Je tu množstvo postáv, každá s vlastnými schopnosťami a útokmi, ktoré vychádzajú z ich charakteristík. A potom sa ešte do arény spawnujú zbrane a predmety, ktoré môžete zobrať a využívať vo svoj prospech.



Sú to predmety z mnohých dobre známych hier, či už sú to meče, granáty, pištole, ale napríklad aj jetpack, ktorý vám zachráni krk, ak vás niekto vyhodí z arény. Je tu toho naozaj veľa.

V Smashi tak neexistuje stotina sekundy v zápase, kedy by sa niečo nedialo. Je vás tu veľa, takže sa stále medzi sebou tlčiete. Často sa v aréne objavujú vec, ktoré môžete využiť vo svoj prospech, navyše pred nimi musíte ubrániť súperov. Nechcete predsa, aby vám niekto vyfúkol tú zbraň, ktorá práve spadla. A aby toho nebolo málo, tak sú aj samotné arény dynamické a neustále sa na nich niečo deje. Mení sa ich skladba, presúvajú sa, alebo sa niečo deje na pozadí. No pozor, ten Metal Gear v pozadí nie je iba kulisa. On vás naozaj dokáže zasiahnuť, ak si nedáte pozor. Chvíľku si na tú dynamiku treba zvykať.

No a čo je na Ultimate úplne najlepšie? Tá sloboda, ktorú vám hra dáva. Sloboda vo výbere postáv, arén, herných režimov no a nakoniec aj nastavení. To všetko, čo som vyššie opísal, v hre platí. Alebo aj nie, ak sa rozhodnete to všetko vypnúť, zakázať, upraviť. Záleží len a len na vás. Ak jednoducho chcete hrávať len jeden na jedného, tak hráte len jeden na jedného. Ak chcete hrať bez predmetov a zbraní, tak je to len o vašich pästiach. Dokonca aj arény obsahujú niekoľko rôznych verzií, aby ste vedeli vybrať takú formu, ktorá vám najviac vyhovuje.

Týchto arén je dokopy viac ako 100 a všetky máte dostupné od začiatku a tiež rovno vo viacerých formách. To číslo je až neuveriteľné, no zároveň to nie je jediné neuveriteľné číslo. V Nintende sa navyše pokúsili o niečo naozaj odvážne. Hra ponúka totiž 74 postáv. Všetky z minulosti a mnoho nových. Nie sú to len Nintendo postavy. Je to Solid Snake, sú tu Simon a Richter (Castlevania), je tu tiež Cloud, alebo Ryu, či Bayonetta. Nie je to tak len o Mariovi. No a drvivá väčšina týchto postáv je uzamknutá a musíte si ich odomykať. To sa dnes už často nevidí. Odomykáte si ich hraním prakticky akéhokoľvek režimu, no ten príbehový je aj priamo na tom založený, k čomu sa ešte dostanem.





Postavičky majú niekoľko rôznych útokov a aj svoje schopnosti, no novinkou v Ultimate sú Echo bojovníci, čo sú postavy, ktoré vychádzajú z iných a zdieľajú s nimi svoje schopnosti a útoky. Niekedy všetky, inokedy len štatistiky. Príklad môže byť Dark Samus, ktorá je Echo verziou Samu Aran. Ryu a Ken sú tiež Echo dvojicou, no útokmi sa už výraznejšie líšia. Naopak Simon a Richter sa líšia len skinom. V celej hre je 7 takýchto Echo bojovníkov, takže väčšina postáv sú unikáty, len tých pár vychádza zo spoločných základov. Aj keď je to menšia recyklácia, ako problém to nevnímam v tak bohatej ponuke, keďže si nakoniec možno všetky aj tak neodomknete. Buď sa k tomu nedostanete, alebo pri výzve o odomknutie postavy zlyháte v boji (aj keď veľmi rýchlo si odomknete možnosť odvety).

Rovnako je v hre enormné množstvo asistenčných pomôcok, ktoré sa ešte delia na dve vetvy. Jednou sú klasické Assist trojefe, ktoré môžete v boji zobrať a privolať si tak na pomoc inú postavu, kde sú opäť ďalšie známe postavy aj z hier mimo Nintenda, napríklad Akira, Guile, Shovel Knight, Yuri Kozukata, Gray Fox a mnohí ďalší. Druhou vetvou sú Poké Bally. Tých je tu takmer 60 a efekt je veľmi podobný. Môžete počas boja získať Poké Ball a povolať si na pomoc niektorého zo známych Pokémonov.

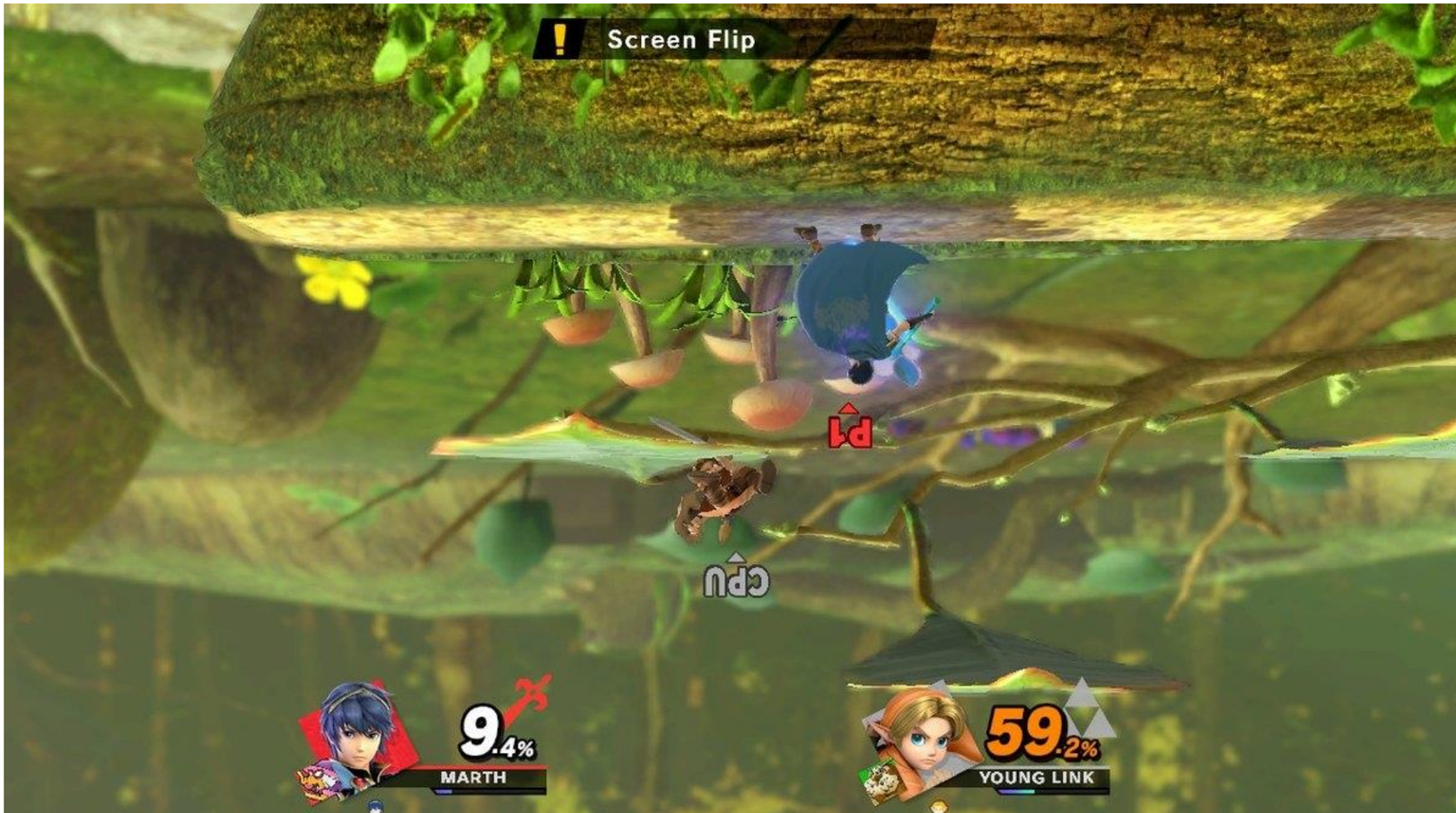
Naozaj veľa je tu aj režimov s rôznymi pravidlami a nemá zmysel asi niektoré z nich detailne rozoberať. Asi viete, o čom je tréning. Rovnako tak aj viete, o čo ide v rýchlych zápasoch, turnajoch, zápasoch s náhodnými pravidlami, rôznymi veľkosťami postáv a podobne.

Nechýba klasický Smash režim, kde bojujete proti sérii súperov ako v bežných Arcade režimoch z iných hier. Je tu aj tímová tagovačka v súbojoch 3v3 alebo 5v5. Zaujímavosťou je režim Mob Smash, v ktorom bojujete proti armádam súperov. Jednoducho idete od jedného za druhým a pokúšate sa nazbierať čo najviac bodov. Trénovať si môžete aj svoje Mii postavičky a nechýba amiibo podpora, aj keď tá by zniesla aj zaujímavejšie využitie.

No a potom je tu novinka World of Light. Stvorenie nazvané Galeem prišlo do nášho sveta, no postavili sa mu všetci známi bojovníci bez ohľadu na značku, z ktorej pochádzajú. Nebol to však rovný boj. Galeem všetkých bojovníkov zničil a premenil na duchov, ktorých využil pri vyrábaní svojich bábok. Unikol len ten, od ktorého by ste to nečakali – Kirby. Spolu s ním tak musíte duše bojovníkov zachrániť, opäť ich premeniť na ľudí (alebo čokoľvek, čím boli predtým). Tým sa vydávate na naozaj niekoľko hodín trvajúcu cestu naprieč bohatým príbehom, s ktorým mám však jeden problém – mohol by aj oveľa zaujímavejší, ak by si autori zachovali formu prezentácie, aká je tu na začiatku, kedy sledujete parádnu scénu sprevádzanú úchvatnou hudbou.

Inak je príbehový režim naozaj bohatý a ako ste asi pochopili z popisu vyššie, zachraňovaním bojovníkov si ich postupne sprístupňujete pre hru. Navyše sú tu aj hojne zakomponované RPG elementy a okrem postáv odomykáte aj Spiritov. Do boja si môžete zobrať vždy jedného so sebou a ten následne ešte môže obsahovať sloty, kam mu vložíte ďalšie vylepšenia. Takto je tu nápadito zakomponovaný RPG systém, kde si nielen postupne vylepšujete štatistiky svojej postavy, ale ich ďalej modifikujete aj Spiritmi, ktorých taktiež viete levelovať. Navyše musíte dávať pozor na to, akých Spiritov má postava stojaca oproti vám, aby ste si vybrali takého, ktorý sa na ňu najlepšie hodí levelom a aj typom.

S postavou sa pohybujete po obrovskej mape, kde bojujete, hľadáte predmety, hernú menu, rôzne spínače, aby ste si otvorili cestu niekam ďalej. Veľká časť mapy je nedostupná a až postupne si ju otvárate. Tu a tam sa dostanete aj do nejakých budov, prípadne sa dočkáte aj nejakých menších logických hádaniek. Využijete aj rôzne postavičky na to, aby ste sa dostali na určité miesta. Je tu toho naozaj veľa a naozaj vás bude veľmi mrzieť, že sa Nintendo viac nepohralo s prezentáciou, ktorá je tu fádna a máte dojem, že len idete od súboja k súboju.



Smash vznikol ako gaučová zábava, no dnes mu nesmie chýbať ani online multiplayer, ktorý je tu veľmi silný. Aj ten ponúka pomaly až absurdné množstvo nastavení, nechýbajú rebríčky a replay, vytváranie arén (serverov) a ani sledovanie zápasov len tak, ak sa vám nechce hrať. Môžete hrať aj dvaja z jednej konzoly. A aj keď sa tu a tam hráči sťažujú na lagy, ja som problémy vo svojich zápasoch nemal. Musíte prehryznúť nešťastnú Online aplikáciu v telefóne pre chat, no inak to funguje ako po masle.

Jeden problém je tu ale aj tak. V predchádzajúcej časti sa multiplayer delil na For Fun a For Glory. Prvá možnosť bola pre rýchle zápasy, druhá pre hodnotené zápasy. Teraz tu síce máte obrovské množstvo nastavení na to, aby ste si dali vyhľadať zápas presne podľa svojho gusta, no matchmaking zatiaľ až tak dobre nefunguje, respektíve ak nenájde rýchlo zodpovedajúce pripojenia, hľadanie hneď rozšíri. Môžete tak hľadať zápas 1v1 bez predmetov a skončíte v zápase pre 4 hráčov s predmetmi.

Najbližší patch má čoskoro opraviť priority v matchmakingu, no zatiaľ táto vec nahnevá, najmä, ak je online to, kvôli čomu Ultimate kupujete.

Už skôr som naznačil, že vizuálne sa Ultimate oproti Wii U predchodcovi až tak nezmenil. Nejaké menšie zmeny tu sú, zbadáte ich, no až taký rozdiel to nie je. Čo však až tak neprekáža. Na hru sa stále pozerá veľmi dobre a hlavne je veľmi svižná, čo je pre bojovku kľúčové. No a nechýba ani skvelá zvuková stránka. Dokonca Solid Snake dostal svoj pôvodný hlas (David Hayter), no dabing zodpovedá aj v prípade iných postáv. Doplnené je to skvelou hudbou, ktorá pochádza zo všetkých tých sérií, ktorých postavy sa tu nachádzajú. Okrem Nintendo sérii tu tak nájdete soundtrack s niekoľkých Castlevanií, z niekoľkých Metal Gear (Solid) hier vrátane štvorky, Final Fantasy hier a mnohých ďalších. Môžete si tu robiť vlastné playlisty a aj si skladby prehrávať ako z prehrávača, pričom vám Switch umožní vypnúť displej.



A to len ilustruje, aká je hra bohatá aj po stránke pridanej hodnoty, kde je soundtrack len jedna z jej častí. Celkovo vám až spadne sánka z toho, koľko toho hra ponúka v každej jednej oblasti. Ešte aj nastavenia ovládania si môžete prispôsobiť, či hrať na staručkom GameCube ovládači cez adaptér. Je to najbohatší a najlepší Smash doteraz, v ktorom sú pred vami stovky hodín zábavy, ktorú si dokážete užiť na rôzne spôsoby a ideálne s priateľmi. Veľmi zamrzia drobné zakopnutia, ktoré kazia dojem z inak perfektnej bojovky.

Niektoré vadia menej, napríklad tá amiibo podpora bez nápadu či slabšia prezentácia v príbehovom režime. No to aktuálne vyhľadávanie v online režime už považujem za väčší problém a aj keď možno bude veľmi skoro vyriešené, vyššiu známku aktuálne dať nemôžem.



HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

STOVKY HODÍN ZÁBAVY PRE VÁS A VAŠU PARTIU

+ až absurdne obrovské množstvo obsahu
+ rozsiahle možnosti nastavenia zápasov
+ parádna pridaná hodnota
+ veľa kvalitnej hudby na počúvanie
+ veľký príbehový režim s prekvapivo slušne zakomponovanými RPG prvkami
+ výborne hrateľné, rýchlo prístupné, ale náročné na dokonalé zvládnutie

- amiibo podpora by si zaslúžila aj zaujímavejšie využitie
- prezentácia v príbehovom režime
- matchmaking nenájde vždy to, čo chcete



RECENZIA

FOOTBALL MANAGER 2019

OVLÁDNETE FUTBALOVÉ LIGY AKO MANAŽÉR?

. PC
. SEGA
. MANAŽMENT



Dva roky som bol čistý a odolával som svojej droge. Naozaj. Dokonca som si takto pred rokom uvedomil, že je lepšie, ak Football Manager nehrám. Hre môžem venovať čas vlastne len vtedy, ak ju recenzujem, aj tak si z neho odkrajuje väčšie porcie, než by sa mojim ďalším životným ambíciám páčilo. Tento rok som už ale absťák nevydržal a Football Manager 2019 skončil u mňa. Aj napriek množstvu iných povinnosti som v hre za necelé štyri dni nechal viac ako dve desiatky hodín. Všetky tie tabuľky a štatistiky majú totiž svoje čaro, ktorému sa len ťažko odoláva. A keď tu tak teraz píšem recenziu s kruhmi pod očami a len pár hodinami spánku v tomto náročnom týždni, tak si uvedomujem, že mám za sebou jednu z pre mňa najzábavnejších hier tohto roka. Takže som s ňou rozhodne ešte neskončil.

Samozrejme, nie je to hra pre každého. Ak radi strieľate do hláv, asi nebude vŕtanie v nekonečných tabuľkách tým pravým pre vás. Samozrejme, nie je to úplne nová hra, ale stavia na dlhoročných základoch, ktoré sa postupne vylepšujú k dokonalosti. A aj keď si to možno na letmý pohľad nevšimnete, tých zmien pod povrchom je tu až neuveriteľný halda, pričom to celé prispieva k tomu, aby hra fungovala ako parádne namazaný stroj. Všetko tu do seba krásne zapadá a prispieva k tomu, aby ste dostali najlepšiu inkarnáciu série v posledných niekoľkých rokoch.

Môžu ubehnúť hodiny, kým sa v hre pustíte do svojho vôbec prvého zápasu v sezóne (a to ani nemusí byť súťažný). Mohlo by sa teda zdať, že je to hra, ktorá zatvára svoje dvere nováčikom a je určená najmä tým, ktorí s ňou už nejaký ten rok strávili a boli pri tom, ako sa na jadro nabaľovali ďalšie a ďalšie mechanizmy. Ak sa na hru ale pozriete s odstupom, zistíte, že sa Sports Interactive podarilo niečo veľmi náročné. Priniesli totiž doteraz najkomplexnejšiu časť série, ktorá je však najviac prístupná nováčikom a vďačí za to hneď niekoľkým ústretovým krokom, ktoré sú dotiahnuté takmer do dokonalosti.

Pozrime sa na to z pohľadu nového hráča. Možno ste o hre nepočuli, no nikdy ste ju nehrali. Máte však radi futbal a toto je futbalová hra, ktorá prekonáva všetko na trhu, takže asi jasná voľba. Nečakajte žiadnu oslňujúcu prezentáciu. Po niekoľkých nutných obrazovkách s logami ste rovno v menu, kde máte možnosť rozbehnúť kariéru trénera online alebo offline. Na online si netrúfate, tak to skúsite v singleplayeri, kde si vytvoríte trénera podľa vášho gusta. V tom momente sa z vás nestane automaticky nový Mourinho, no táto cesta je pred vami a je len na vás, ako ju zvládnete.





Každý váš nový krok na nej ale môže sprevádzať detailný sprievodca, ktorý vám vysvetlí, čo v hre funguje a ako to všetko funguje. Každý jeden detail futbalového života (až na úplatky a predávanie zápasov – ako dlho ešte budeme musieť čakať, Sports Interactive?) je prevedený do hry a všetko z toho môžete mať pod palcom. Ku každému jednému aspektu hry dostanete vysvetlenie, aby ste vedeli, ako hra funguje. A nekončí to vašou prvou sezónou. Máte čo odhaľovať aj v tej ďalšej, kedy vás neraz čakajú ďalšie nástrahy futbalového sveta. Napríklad vyjednávanie o zmluvách s novými tímami, ktorým sa páči, čo ste dosiahli v tej predchádzajúcej. Hra vám tak odhaľuje oveľa viac zo svojho fungovania a aj skúsenejší hráči tak do nej môžu viac a transparentnejšie vidieť.

Týmto to ale pre nováčikov nekončí. Ste síce hlavou celého tohto kolotoča, no nie ste v tom sami. Vo vašej pozícii toho máte na starosti naozaj veľa a môžete rozhodovať prakticky úplne o všetkom. Ale nemusíte. Veľa vecí môžete delegovať na niektorého z vašich asistentov, skautov a ďalších členov realizačného tímu. V konečnom dôsledku je tak len na vás, aký komplexný a detailný zážitok vám hra ponúkne. Ak sériu dobre poznáte, radi sa ponoríte do jej neuveriteľných hĺbok, v ktorých nájdete možno aj to, čo ste tam nečakali. Ak ste nováčikmi, možno ale nestojíte o detailné riadenie tréningov, manažment juniorky či iné veci. Tak to jednoducho necháte na niekom inom, no vždy sa oplatí nechať si aj v týchto veciach aspoň prehľad.

Ak už ale sériu dobre poznáte, nepotrebujete pomôcky a ani to, aby niekto preberal vašu prácu. Stále oceníte možnosť nechať si na starosti len veci, ktorá vás bavia a zaujímajú, alebo zároveň si to na seba môžete naložiť úplne všetko a je toho obrovská hromada. S obrovskou hromadou dát. Tie ovplyvňujú aj vašu hru ako takú a jej rýchlosť, takže chod hry závisí od toho, koľko líg sledujete. Čím viac ich máte na očiach, tým detailnejšie možnosti interagovať s nimi máte v rukách, ale zároveň musíte obetovať svoj čas napríklad do loadingov.



Asi už viete, ako detailne dokáže táto séria pracovať so štatistikami o hráčoch a určite poteší, že hra ide až do takej hĺbky, že tu nájdete dokonca aj niektorých hráčov napríklad zo slovenskej 4. ligy. Bohužiaľ, kompletné licencie tu stále nemôžete čakať, takže detaily tímov v hre napríklad nenájdete, ale stále je tu toho naozaj veľa a všetko zodpovedá realite. Poteší však fakt, že nový ročník prichádza s oficiálnou licenciou dvoch najvyšších nemeckých súťaží a k nim pridal oficiálne aj nemecký pohár. A ak Bundesligu sledujete, je v nej jedna novinka, ktorá v takejto hre nesmie chýbať a to je systém VAR. To všetko len prispieva autenticite hry ako takej, takže tu nájdete nielen všetky tímy, reprezentácie a hráčov, ktorých by ste čakali, ale aj takéto prvky.

Je pozoruhodné, aká presná dokáže byť hra v predikcii skutočného futbalového diania. Samozrejme, nie všetko dopadne presne tak, ako to hra nasimuluje. Veľmi pekne vie ale odhadnúť formu jednotlivých hráčov, neraz teda aj tímov a to dokonca aj pri veľmi mladom hráčovi zo Slovenska, ako je napríklad Boženík zo Žiliny. To isté platí napríklad aj pre zranenia pri náchylných hráčoch, povolania do reprezentácií a podobne. Výsledkom je naozaj skvelý dojem z futbalu, pri ktorom srdce každého fanúšika zaplesá.

Dobre, máte svoj tím, máte svojich hráčov. Čo s tým? Vlastne absolútne čokoľvek. Je len na vás, čo s týmto tímom spravíte, akú filozofiu mu vštepíte, ako ho budete trénovať, ako sa budete správať ku hráčom, zamestnancom a aj médiám. Všetko z toho môže mať pozitívny a aj negatívny vplyv. Dokonca aj zle volené slová vás môžu pripraviť o prácu, či dokonca naštrbiť vzťahy s hráčmi. Hra prišla s prepracovanejším systémom tréningov, ktorý vám dáva výraznejšie možnosti pri príprave hráčov, ktorých môžete deliť do skupín a následne aj tréningy na jednotlivé činnosti. Samozrejme, môžete ho nechať na niekom inom, no oplatí sa naň aspoň pozrieť, nakoľko naberiete pocit väčšej kontroly nad tímom a jeho výsledkami.



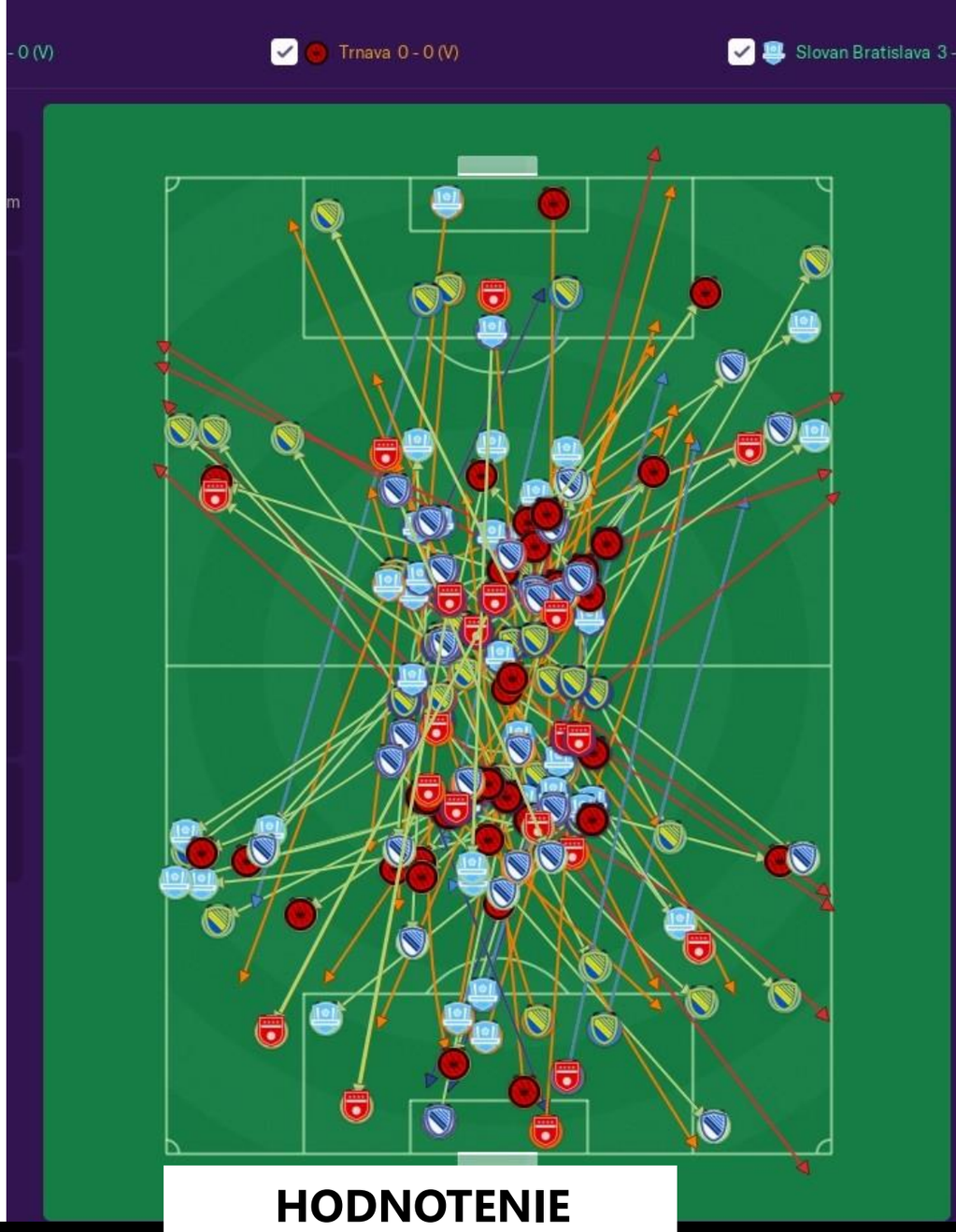
To isté platí aj pre taktický modul, ktorý sa dočkal niekoľkých zmien a aj keď sa jeho hĺbka a prepracovanosť nemenila, jeho spracovanie áno a pôsobí tak oveľa intuitívnejšie a príjemnejšie, takže sa v ňom netreba dlho hrabať, aby ste ho poriadne dostali do krvi. Nejde len o zvolenie nejakej taktiky, ktorá bude pevná. Ide aj o rôzne menšie zásahy do nej, aby reflektovala štýl hry, aký chcete a možno aj práve potrebujete hrať. tím môžete pripravovať na niekoľko taktík podľa potreby, aby ste vedeli reagovať na rôzne okolnosti. Každý hráč si navyše tieto taktiky môže osvojovať inak. Zásahy do taktiky môžete robiť aj počas zápasov a to hneď niekoľkými spôsobmi, takže to tiež nie je len o rozostavení, ale tiež o štýle hry, pokrikoch, inštrukciách hráčom a podobne.

Množstvo menších elementov je nových, množstvo ďalších sa vracia a opäť závisí na tom, ako na ne sami reagujete a koľko z nich chcete mať. Môžete preskakovať rozhovory, dokonca aj prestupy a vyjednávanie môžete nechať na iných. Namiesto toho si môžete zobrať na starosti zdravotný stav hráčov a starostlivosť on. Samozrejme, nestane sa z vás automaticky medik, ale máte možnosť rozhodovať o spôsobe liečenia hráčov, takže je len na vás, či oželiete dôležitého hráča v zápase, aby vyzdravel, alebo to risknete a napicháte ho injekciami. A práve v tejto oblasti hra opäť trošku kazí dojem. Je samozrejmosťou, že sa nikdy nepodarí v rámci hry priniesť bezchybné vyváženie situácií, aké by ste zažili v skutočnosti. Aj tentoraz mám dojem, že to autori trošku preháňajú so zraneniami, nakoľko bol nejaký zranený hráč snáď v každom zápase a ak aj nie, stačilo si dať tréning a už prišlo hlásenie o tom, že niekto bude dva dni mimo. Penalty, štandardky, rôzne druhy striel, predĺženia, to všetko a mnohé ďalšie pôsobí naozaj verne, no v rámci herných situácií by si zranenia podľa mňa vyžadovali menšiu úpravu balansu, aby neboli na dennom programe. Hru to nekazí, prinajhoršom si vybudujete širší káder, čo rozhodne nikdy neuškodí.

Potom sú tu ešte drobnosti v rámci hry, kedy akoby sa príliš riadila nejakým zaužívaným správaním. Ak chcú vášho hráča do nejakej prestížnejšej zahraničnej ligy a vy ho nepustíte, vždy to môže vyústiť do problémov s ním. Avšak veľmi to nedáva zmysel vtedy, ak sa takto na vás nahnevá 36-ročný veterán, ktorý u vás hra poslednú sezónu, vy ho nepustíte, no príde vám správa o jeho sklamaní, ktoré sa mení na horší vzťah.

Vysvetlí vám totiž, že vaše rozhodnutie zastaviť jeho prestup podľa neho bráni v progrese jeho kariéry. Čo už trošku nedáva zmysel. Nezhody s hráčom dokonca môžu spôsobiť to, že sa na jeho stranu nakloní aj časť kabíny. Nie je to však nič, čo by sa nedalo vyriešiť napríklad správnym príhovorom. To sú však strašne malé veci, ktoré vám z tej stovky hodín (v horšom prípade) otrávia sotva pár minút.

A o tom to celé vlastne je. Dostávate parádne hlbokú hru plnú vylepšení. Miernych sa dočkalo používateľské prostredie. Nejaké môžete vidieť aj v zápasovom engine, ktorý vyzerá lepšie, je pestrejší, futbalovejší, aj keď stále pôsobí tak, že vo veľkom štýle prestrieľate súpera, no všetko ide vedľa a sotva to skončí remízou. Ale aj také zápasy sme už v skutočnosti videli. Ak vás to hnevá, nechajte si len 2D pohľad, prípadne komentár, alebo dokonca zápasy simulujte. Potom je tu ešte čeština, s menšími chybami a s komentárom, ktorý sa časom začne opakovať, no aj tak je to kus dobrej roboty v takejto rozsiahlej hre. Takže ako som už hovoril - parádne fungujúci stroj, ktorému tie menšie chyby radi odpustíte, ak máte radi futbal a chcete sa ponoriť do jeho najlepšieho herného spracovania z pohľadu manažéra.



HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

NÁJDETE TU PARÁDNU HĹBKU A HRU PLNÚ VYLEPŠENÍ

+ do hĺbky spracovaný futbalový manažment
+ prístupnejšie nováčikom
+ nové taktické a tréningové možnosti
+ množstvo menších zmien a vylepšení
+ návyková hrateľnosť

- menšie chybičky a slabšie vybalansované situácie
- niektoré okrajové oblasti by si tiež žiadali zmeny (tlačovky...)



RECENZIA

OCTOPATH TRAVELER

NETRADIČNÁ RETRO RPG

. SWITCH
. SQUARE ENIX
. RPG



Nintendo 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 zvrat, 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 dobrý 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 naťahovaných, 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 mestečká, signalizujú štartovacie pozície iných hrdinov. Nemôžete na nich preskočiť okamžite a mať paralelne rozohrané príbehy, ale môžete využiť šancu na zisk 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 snažíte držať v pamäti viac mien.

Celková narácia deja je pomerne košatá, no niektorí hráči môžu reptať, že na úkor epického výsledku. Tým, že sa autori maximálne sústredia na rozpracovanie každej postavy, jej začiatku i putovania, tak prídeme 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 titulkov nahráva divokým typom či pirátom, ktorí omieľajú angličtinu všelijako, prehĺtajú 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 odlíšiť, 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 pristúpiť 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 krížom 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. Prekutávate 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 nepodarí 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 Bravely 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 beštiu 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 pochytáte 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 postávam na úrovni 400 HP veru zabrať. 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 rozbíja 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 povolaní
+ 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

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 Cibuľového kráľovstva, ktoré ste už pred dvoma rokmi zachránili pred skazou svojím kulinárskym umom. Vládne tu idylka, nič vážne sa vlastne nedeje, no Cibuľový 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".

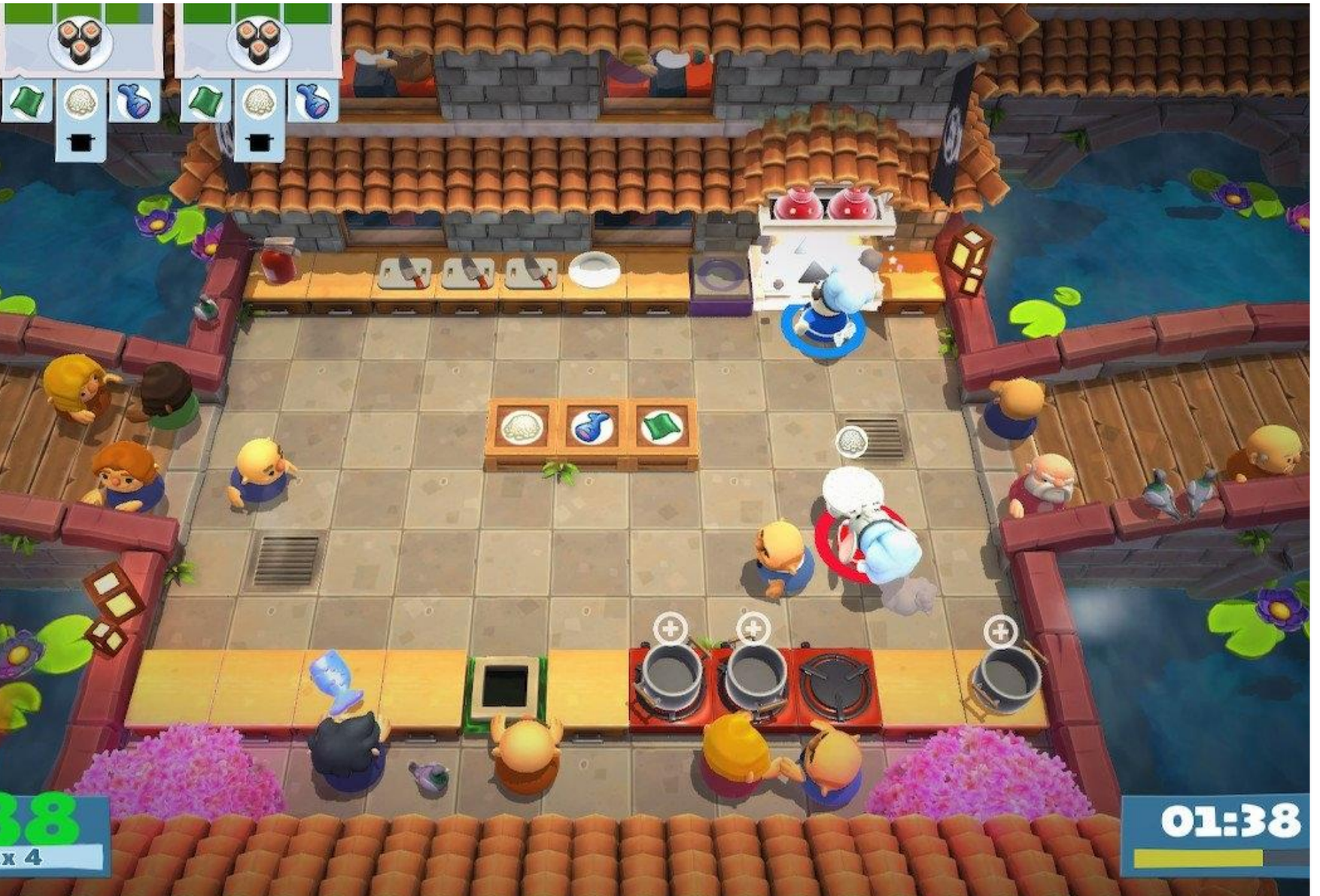
Celkovo budete mať na tvári taký ten prihlúply úsmev už od prvých momentov po zapnutí hry a buď vám ho tam vyčaruje strelený príbeh, ktorý je plný rôznych slovných hračiek (napríklad vyššie) a komických situácií, alebo samotná hrateľnosť, ktorá je v jadre vlastne stále rovnaká, no nie je to len „expanzia" 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 nabrať 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 spomeniem 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 jedinú 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 schopnosti, 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 šestica úrovní, ktoré musíte zdolať a ideálne na čo najvyšší počet hviezdičiek, 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 zabrať 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.

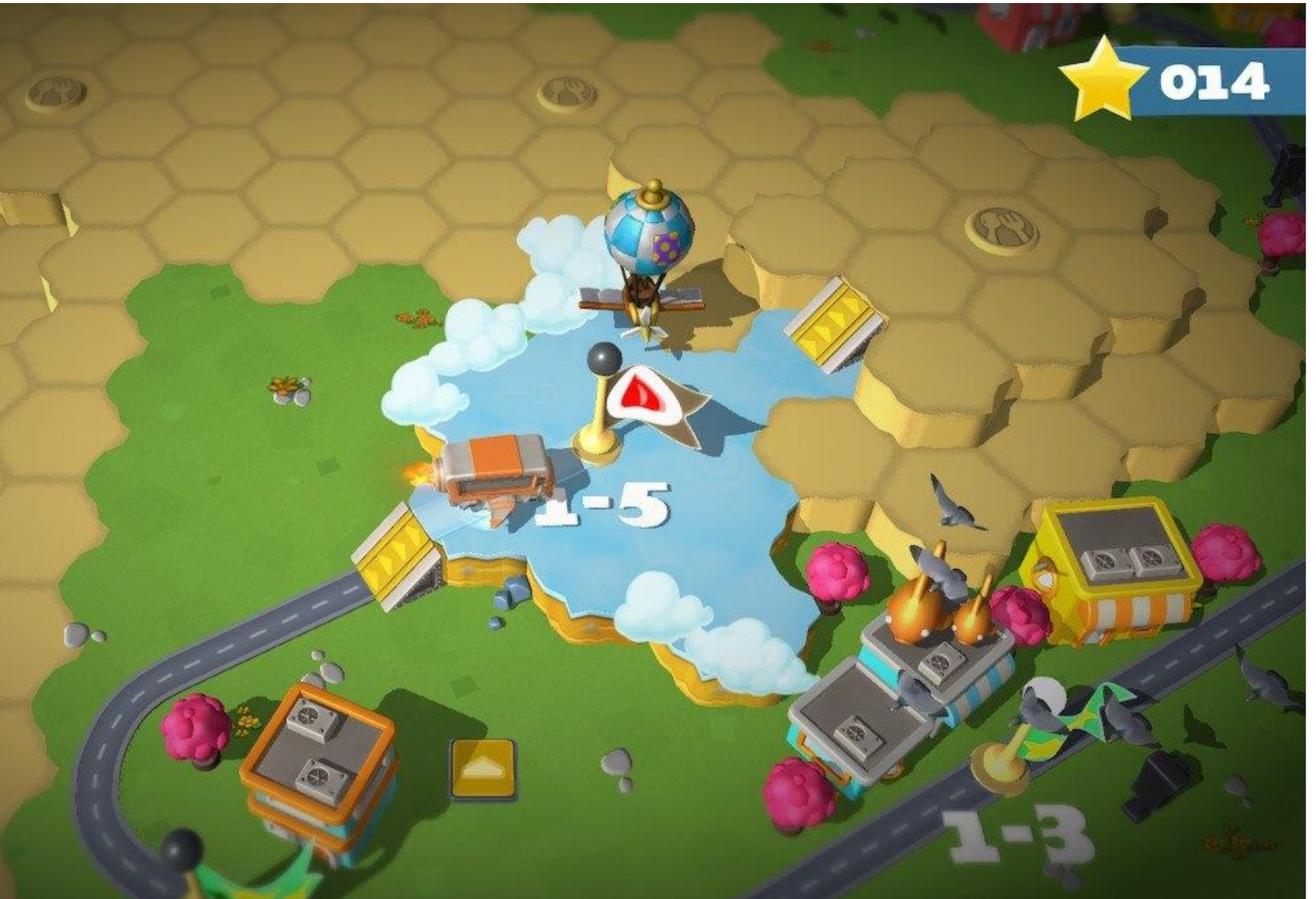
Možno v skutočnosti sushi a maki neviete pripraviť, no toto sú jednoduché jedlá, na ktorých vás hra bude učiť základným princípom. Dokonca by som povedal, že si hra až podozrivo výrazne zakladá na japonskej kuchyni, no časom budete robiť aj steaky, cestoviny, chimichangy a aj koláče. Niektoré suroviny 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.

Zmenami prešli aj kuchyne, ktoré sú teraz už od samotného začiatku zložitejšie, šialenejšie a uletenejšie. Až vám bude chýbať varenie na rušnej križovatke v predchádzajúcej časti. Teraz sa dostanete do bane, no budete variť tiež v padajúcom balóne, lebo veď vlastne prečo nie? Naozaj občas autori poriadne popustili uzdu svojej fantázii a vy idete z jednej krkolomnej (a prstolomnej) kuchyne do inej. Ale je radosť na to pozerať a hrať to. Neustále ste inde a neustále sa niečo deje, aby ste nemali ani chvíľku pokoja. Kuchyne dostali nové dynamické prvky, ktoré sa vám snažia varenie čo najviac znepríjemniť. Musíte využívať pásy, plošiny, spínače a dokonca aj teleporty, čo všetko dáva hre ďalšiu šťavu.

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 potvrdí pozíciu párty stálice, no nový online multiplayer pridáva možnosť pre tých, ktorí majú priateľov síce ďaleko, ale pripojených online. Na Switchi okrem toho nájdete aj možnosť lokálneho sieťového pripojenia medzi viacerými konzolami, ktorú určite využijete, ak sa stretnete so Switchmi viacerí.

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 spraví 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 prejdených leveloch zisťujete, 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 málilo 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 Verzus 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 Verzus 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 snáď 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 NESPRAVÍTE 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

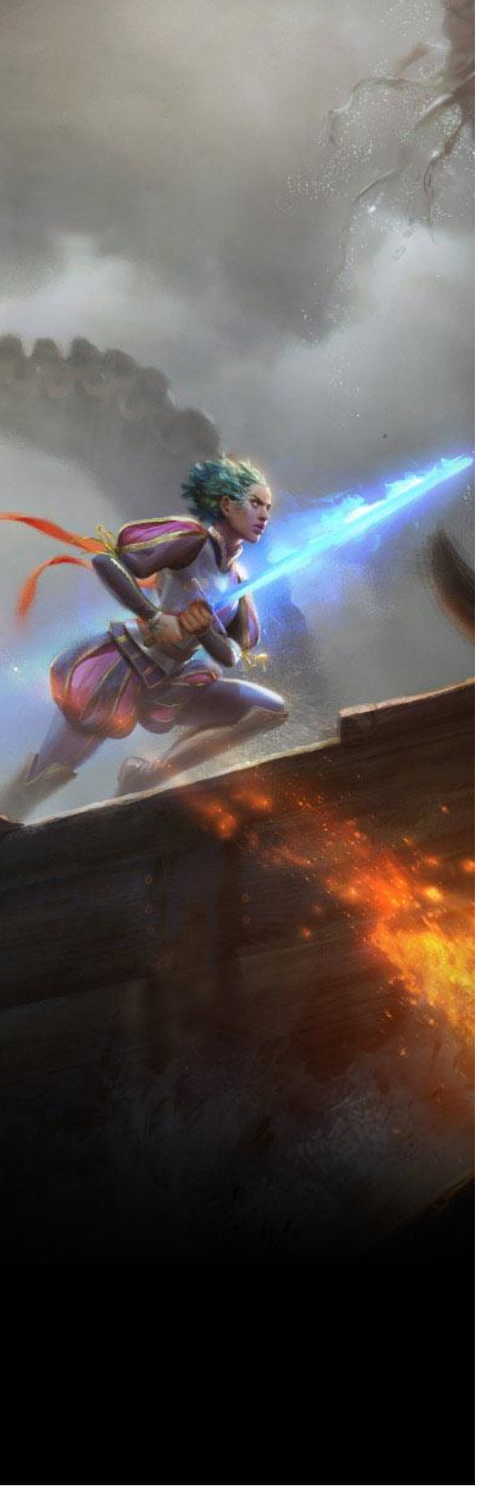
PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

PIRÁTSKY SVET ČAKÁ NA SVOJICH HRDINOV

. PC

. OBSIDIAN ENTERTAINMENT

. RPG



Klasická RPG - žáner nie vhodný pre každého, hlavne ak si pod ním predstaví čosi iné. Niekomu stačí levelovať postavu v hack & slash štýle, iný zas s ohrnutým nosom objavuje nové zákutia v otvorených svetoch z vlastného pohľadu. Alebo sa staromilecky pousmejete a vrhnete sa do izometrických orgií, ktoré vám spôsobujú príjemné mrazenie na zátylku dnes a v rovnakom očakávaní ste boli i pred dvadsiatimi rokmi.

Roky, keď rebríčkom obľúbenosti kraľovali rozsiahle dobrodružstvá Baldur´s Gate, Icewind Dale, Planescape: Tornment a podobne ladené izometrické eposy, sú dávno preč. Pamätáte aj na Arcanum? Lenže občas sa nám za nimi cnie. A to napriek tomu, že nás, paradoxne, aj odrádzajú. Napríklad svojou rozsiahlosťou a desiatkami hodín, ktoré v nich strávime, hoci potom musíme rána v práci bdieť s červenými očami. Vysvetľovanie, že ten dungeon bol fakt tuhý a museli sme ho doraziť, sa nestretne vždy s pochopením nadriadených. Ale ten skvelý pocit, keď sa dostanete na okraj priepasti a správnym balansovaním schopností svojich hrdinov zvládnete náročnú úlohu, je za nezaplatenie. Presne o tom je aj Pillars of Eternity II: Deadfire.

Nebudeme sa vyhovárať. Nedávna obroda tohto žánru nás zastihla v nepríjemnej situácii. Nostalgické nadšenie a nedostatok času na ich dôsledné vychutnanie si každého zákutia. Vďaka Kickstarteru však máme možnosť stráviť nie desiatky, ale aj stovky hodín v úžasných a rozmanitých svetoch. Napríklad aj jednotka Pillars of Eternity je lákadlom, ktoré by bola škoda obísť a v zástupe už stojí Divinity: Original Sin (aj so skvelým pokračovaním), svoj rozsiahly príbeh začína rozprávať Tyranny, do toho skáče Wasteland, Torment: Tides of Numenera a hneď niekoľko Shadowrunov. Vyberať si je z čoho a ďalšie dobrodružstvá sa chystajú, pretože hráči sú po nich lační. Kde je dopyt, je i ponuka. Môžeme byť nesmierne radi, že trh nie je zahltený bezduchými zlátaninami.

Pillars of Eternity II: Deadfire od skúsených vývojárov z Obsidian Entertainment presne vie, do ktorého citlivého miesta má pichnúť, aby si podmanil RPG pozitívnu dušu. Hlavný hrdina žije vo svojej pevnosti Caed Nua, ktorú si poctivo budoval v predchádzajúcom dobrodružstve. Pokojné obdobie netrvá dlho a keď na Caed Nua dopadne obrovský tieň boha Eoathasa a rozdrví všetko a všetkých, začína nové putovanie. Fantasy zápletka rieši spor bohov a hrdina ako Watcher s možnosťou vidieť duše zosnulých, je ich nástrojom. Bez toho, aby sme zabiehali do podrobností, vás čaká siahodlhá cesta s tradične epickým podtónom. Škoda, že hlavnej príbehovej línii akoby trochu chýbalo svižnejšie tempo, lákavejšia prezentácia.





Musíte zachrániť svet a okrem toho vyriešiť asi milión ďalších sporov. Denník sa začne plniť úlohami tak rýchlo, že sa ani nenazdáte a neviete kam skôr skočiť.

Tradičné RPG šialenstvo: úlohy, v ktorých máte niečo nájsť, niekoho zneškodniť alebo presvedčiť, priniesť predmet, odhaliť tajomstvo, vám pribúdajú tak rýchlo ako skúmate celý svet a rozprávate sa s desiatkami NPC. A to všetko nemusí vyvrcholiť bojom. V tom tkvie sila klasických RPG. Podľa toho, do ktorých schopností hrdinov investujete, také možnosti sa pred vami začnú otvárať. Výrečnosť a diplomacia vám otvorí mnohé dvere k úspešnému vyriešeniu problému bez toho, aby ste siahli po zbraní. Inokedy zas odhalíte nebezpečenstvo dopredu a ak máte stealth skill, môžete sa mu vyhnúť a všetko sledovať nespozorovaní. Poznáte to z vyššie uvedených hier a Pillars of Eternity II: Deadfire len potvrdzuje fakt, že toto je skutočný role-play. Dupľom. ak každá akcia vyvolá adekvátnu reakciu u rôznych frakcií - a nič nie je čisto čierne alebo biele. Rozhodnutia majú dopady na sekundárne príbehy a taktiež určujú aj náladu vo vašej skupine dobrodruhov.

Podľa toho, koho si vezmete do tímu (tentoraz je maximálny počet zmenšený o jedného na päticu), sa vám otvárajú nové možnosti. Mnohých spoznáte z prvého dielu a či je to Edér alebo Aloth, každá ruka sa hodí. Musíte vziať do úvahy aj rozdielnosť charakterov a Edér sa bude pozerať skrz prsty na kňažku Xoti, ktorá má hlavu v oblakoch, s lampášom naháňa duše. Preto riešite nielen problémy na bojisku, ale aj medzi postavami, ktoré môžete prestriedať, komunikujete s nimi a usmerňujete ich. Zžitie sa so skupinou dostáva ďalší bodík k dobru, spriaznenosť vidieť aj v prehľadnom grafickom zobrazení. Určujete im smerovanie vo vývoji rozdeľovaním bodov do aktívnych a pasívnych vlastností či učeniu nových schopností, v inventári rozdeľujete výbavu. Dobrodružstvo jedného neohrozeného hrdinu vám ani na um nepríde, pretože v skupine si užijete omnoho viac zábavy.

Okrem tradičných povolaní môžete voliť kombinované. Zameriate sa viac na konkrétnu vetvu vo vývoji postavy, ktoré je možné rozdeľovať podľa úlohy, do ktorej sa vyberiete. Aj vďaka nižšiemu počtu postáv sú boje prehľadnejšie a o štipku náročnejšie. Už tradične sú v režime real-time a aby to nebola nezmyselná rúbanica, stlačením medzerníku ju zastavíte. Na jednoduchšiu obťažnosť to nie je takmer potrebné, na vyšších pôjde o nutnosť. Spoločne s plánovaním kto na koho a čím zaútočí.





Konečne sa však smer zvoleného kúzla dá meniť až do momentu, kedy ho skutočne mág na nepriateľa vyšle. Vyhnete sa tak nepríjemným útokom nikam. Pre skúsených hráčov ide o mlátenie prázdnej slamy, tak len dodáme, že to tu funguje na výbornú. Správne zvolené a vhodne využívané schopnosti robia z vášho tímu neporaziteľnú mašinu. Alebo sa z toho vykecáte, namiesto boja zaplatíte výkupné a podobne.

K dispozícii budete mať rôzne meče, šable, dýky, sekery, palcáty, palice, luky, kuše a taktiež dôjde aj na palné zbrane. Mágia je zastúpená obrovským balíkom rozmanitých kúzel - cez útočné, podporné a obranné, všetkých elementov, postupne vylepšiteľné. Prítomná je výroba predmetov, takže si môžete nielen namiešať vlastné nápoje, ale aj pripraviť rôzne druhy jedál, vytvoriť pasce či zvitky. Na všetko sú potrebné suroviny, ktoré nachádzate, alebo si ich zakúpite v obchodoch, kde si cenu po úspešnom splnení úlohy môžete o trochu znížiť. U kartografa zas dostanete ponuku na spoznávanie nových ostrovov. A ak bude najhoršie, vyspíte sa a podľa toho kde aj s následným bonusom alebo postihom. Nesmie chýbať ani možnosť naprogramovania si AI spolubojovníkov. Naskriptujete si, kedy má kto útočiť, kedy sa stiahnuť, vyliečiť vás - ak chcete do taktiky skutočne preniknúť, oceníte bohaté možnosti tejto ponuky, ktorá vám výrazne uľahčí hranie.

Napriek tomu, že sú úlohy rôznorodé a raz budete riešiť spor medzi dvomi rodinami, inokedy zas pátrať po zmiznutých osobách, občas sa ponoria do vôd plných klišé. Nevadí, Pillars sú RPGčkom nadmieru ukecaným, no presne to od klasickej izometrickej RPG očakávame. Sledovanie deja je ako čítanie epického fantasy príbehu. Najlepšie s niekoľkými pokračovaniami, ktoré vám zaplnia polovicu poličky v knižnici. Ďalšou povinnosťou je ovplyvňovanie výberu riešenia ďalšieho deja či úloh. Jednej frakcii pomôžete, druhú si automaticky pohneváte. Alebo si vycepujete klamanie a budete hrať s na obe strany. Možností je neúrekom, len aby boli na rovnakú vlnovú dĺžku naladení aj vaši kumpáni. Niekedy vás vyvrcholenie prekvapí, inokedy sa otvorí možnosť vďaka rozvinutej schopnosti komunikácie.

Predmetov nájdete hneď dve kopy a každá mŕtvola v sebe niečo ukrýva. V inventári sú predmety prezentované ikonami, no s mnohými filtrami, tak ako denník, encyklopédia a more ďalších menu, tabuliek a prehľadov. Chvalabohu je, ako celý interface, spracovaný prehľadne. So zobrazením štatistík, porovnaním s aktuálne držanou zbraňou, okúzlením, ukladaním do viacerých setov, quick slotmi - skrátka všetkým, čo poznáte a prečo sa so všetkým plahočíte k obchodníkovi, u ktorého môžete zarobiť nemalý peniaz.

Bude to potrebné, pretože sa musíte starať nielen o výbavu hlavných postáv, ale zároveň aj posádku lode. Presne tak, namiesto pevnosti sa vaším prechodným domov stane loď, ktorá potrebuje ako posádku, tak aj výbavu.

Novinkou je cestovanie po mori - prostredie je ohromne rozsiahle, ostrovov k navštíveniu desiatky. A môžete sa plaviť hneď na začiatku, obmedzí vás len level hrdinov. Ak sa aj nevylodíte na známom mieste, môžete odhaľovať nové. Cestovanie po pevnine na mape neprekvapí, je obdobné ako minule. Avšak na mori sa musíte starať nielen o žalúdky posádky, ale aj ich smäd a morálku. Ak postavy necháte na suchároch a vode, ktoré príliš nezaťažia váš rozpočet, môžete sa veľmi skoro tešiť na vzburu. Uplatiť ich rumom a lahôdkou je nutnosť, inak sa vzoprú a namiesto dezercie vám môžu zamávať na rozlúčku. Obsadenie jednotlivých postov na lodi má zmysel a postupne trénovaní nováčikovia sa vám odvďačia zlepšeným manévrovaním či rýchlosťou nabíjania diel, navigáciou. Námorné bitky sú rovnako ako boje ťahové a v textovej forme. Ak ste čakali obdobu Black Flag, stiahnite plachty. Ale môžete svoju loď modifikovať, vylepšovať, prehadzovať posty a ak vám niekoho skúseného pri boji zabijú, okamžite to pocítite.

Námorné bitky nie sú pompézne, ale po taktickej stránke zábavné. Nemusíte ich vyhľadávať, z boja sa dá pri správnej posádke ujsť. My sme ich brali ako fajn doplnok, ale nič vám nebude brániť v tom, aby ste investovali do zlepšovania lode či kupovali lepšie, väčšie a silnejšie. Plaviť sa môžete pod vlajkou niektorého zo zoskupení alebo sa hrať na pirátov. Nezabudnite, že žijete svoj vlastný príbeh, hoci sú mantinely dané zápletkou pomerne benevolentné. Tak ako nemusíte vždy vyťahovať meč z pošvy pri stretnutí, je aj plavba doplnkom, nie nutnosťou. Ak totiž svoje nespravia delá a lode sa zaháknu, k slovu sa dostáva tradičný boj v klasickom režime. Niekedy je to proti presile poriadna mela, môžete sa presúvať medzi loďami po lanách a podobne.

Už pôvodné Pillars boli nesmierne ukecanou hrou a ani Deadfire na tom nie je inak. Nahovorené NPC vás nezachránia od stoviek strán textu. Každý má čo povedať a vy sa môžete pýtať. Hromady textu sa dá ľahko zľaknúť a odklikávaním stratí atmosféra nemalé čaro. Musíme na to naozaj upozorniť, pretože často sme strávili objavovaním a rozprávaním dlhé desiatky minút bez toho, aby došlo k boju. Skúsenosti získavate za splnené úlohy či úspešný boj. Dôležitým faktorom je, že musíte byť fantasy pozitívne naladení. Inak vás bohatý svet Pillars zamliaždi bohatým obsahom. Ak by ste sa strácali, vždy nájdete v denníku vysvetlenie každého elementu cez postavy, nepriateľské kreatúry, miesta a udalosti.

Hodnotiť technické spracovanie nemôžeme inak ako pozitívne, hoci každá minca má dve strany. Všetky prostredia sú v izometrickom prevedení nádherné. Nemali sme problém platonicky sa zamilovať do pláži, bludísk, miest, osád, lesov, podzemných komplexov, chrámov - to všetko je romanticky krásne, všetko hýri detailmi a jediné, čo by sme naozaj privítali, by bolo trochu živšie prostredie. Niežeby bola krajina prísne statická, ale ak by bolo niekde potrebné trochu pridať, tu vidíme jedinú slabinu.



Animácie pohybov trojrozmerných postáv sú plne postačujúce k tomu, aby nepôsobili komicky. Niekedy je to počas boja poriadna mela a nevideli sme, čo sa vlastne na obrazovke deje. Všetko sa dá vyriešiť v precízne prepracovanom UI, ktoré za tie roky dozrelo takmer k dokonalosti. Ozvučenie je možno slabšie v dabingu, no všetko dobieha pompézna hudba. Hoci v nej nenájdete mnoho dych vyrážajúcich motívov, svoju úlohu ako správny podmaz si plní.

Pillars of Eternity II: Deadfire je jednou z najlepších RPG tohto roka, a to ešte máme pár mesiacov pred sebou. Výprava, ktorá ma všetky potrebné ingrediencie k tomu, aby ste v nej strávili more času. Bez toho, aby ste cítili potrebu osviežiť sa pred nastupujúcim stereotypom. Môžete si užívať príbeh a boj si zjednodušiť a naozaj nám to niekedy prišlo vhod. Dôležité je to, že si svoj príbeh v podstate píšete sami a volíte, ako bude vyzerať v ďalších hodinách. Ohromné možnosti smerovania nahrávajú znovuhrateľnosti, kedy sa nielenže môžete vybrať po inej ceste, ale zároveň i s iným zoskupením. Napriek tomu, že sme sa pôvodne obávali pirátskeho prostredia, nemá žiadny vplyv na celkovú fantasy atmosféru. Pillars of Eternity II: Deadfire je presne takou RPG, akej sa nedá povedať nie.



HODNOTENIE

9.0

BRANISLAV KOHÚT

DEADFIRE JE JEDNOU Z NAJLEPŠÍCH RPG TOHTO ROKA

+ možnosti voľby a následky
+ izometrické spracovanie
+ sekundárne úlohy
+ interakcia medzi postavami
+ bojový systém a RPG prvky
+ loď a námorné bitky
+ množstvo príbehových línii

- menej chytľavý hlavný dej
- občas neprehľadné boje
- náročné na čas



RECENZIA

NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM

NÁVRAT DO KRESLENÉHO SVETA

. PC, PS4

. BANDAI NAMCO

. JRPG



Nadviazať na fenomenálneho predchodcu Ni no Kuni nie je ľahké z viacerých dôvodov. Je za tým aj láska k prvému dielu, ktorý sme objavili so Spacejunkerom, bývalým šéfredaktorom Sectoru, na Tokyo Games Show 2009. Do hry sme sa okamžite zamilovali a pamätám sa, ako som si tri razy vystál rad na DS verziu (bola, pochopiteľne, celá v japončine), aby som sa v nej dostal o kúsok ďalej a pochopil jej fungovanie. O rok neskôr na TGS 2010 sa už prezentovala aj PS3 verzia s inou časťou dema (súboje), už som začal chápať, ako funguje objavovanie sveta a ťahový systém súbojov s pomocníkmi. Nastali dlhé roky čakania – DS verzia sa sem nedostala, až PS3 titul v januári 2013.

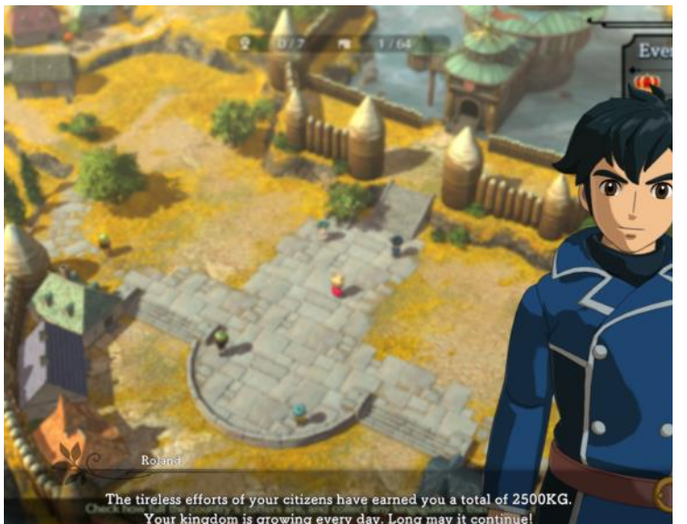
Ni no Kuni nebola obyčajná JRPG. Mohla za to konštelácia všetkých japonských faktorov a spojenie najkreatívnejších vizionárov zo štúdií Level 5 a Ghibli. Jedni dodali parádnu hrateľnosť, druhí do hry vtisli nezameniteľný vizuál a navyše si zavolali majstra Joea Hisaishiho, aby doplnil chytľavú hudbu. A hra mala parádnych vedľajších hrdinov, citlivé momenty a kúzelné kráľovstvo.

Dvojka sa odohráva v rovnakom svete, ale o stovky rokov neskôr, čím autori šikovne vyriešili fakt, že prvý diel všetci nehrali. Znalcom môžu byť povedomé isté lokality a atmosféra, inak sa obe skupiny hráčov púšťajú do novinky s rovnakou vervou. Veteráni sa budú snažiť porovnávať, ale v nadväznosti veľa nenájdu a prvky sú odlišné: príbeh, svet, súbojový systém či novinky ako budovanie kráľovstva.

Ding Dong Dell nedávno prišlo o panovníka – zomrel na chorobu. Trón má hneď prevziať jeho syn Evan, no mladík sa dočká nečakaného komplotu: dvorný radca sa zmocní vladárstva a v deň korunovácie sa chce chlapca zbaviť. Našťastie sa z nášho sveta dostáva do magického prezident Roland, stane sa jeho verným spoločníkom a poskytne mu vedomosti na záchranu a neskôr budovanie vlastnej ríše. V tejto magickej zemi sa mačkovité tvory Grimalkin a myšacie Mousekin príliš nemusia a teraz pocítili šancu tí druhí. Evan sa nechce vzdať práva vládnuť, vydá sa na cestu, aby získal mýtického ochrancu a postupne nájde partiu spoločníkov ochotných pomôcť.

Spočiatku sa to nezdá, ale Roland, spojivo medzi dvomi svetmi, sa ukáže byť sympatickým mentorom slabšieho Evana. Ostatné postavy sa objavujú pre zábavu, ale aj ich motivácie sú solídne a vytvára sa dobrá partia. Nie epická ako v top JRPG, kde si obľúbite každú postavu, vyrovnaná a s výraznými členmi. Samotný dej pripomína klasickú JRPG rozprávku a hoci nechce vždy vyraziť dych, má zopár dobrých momentov. Bol prvý diel lepší? Asi áno a najmä prepojenie dvoch svetov. Ak hľadáte nového Drippyho, taká legenda sa tentokrát nepodarila. Avšak pár sympaťákov dorazilo...





Vďaka Evanovi a jeho príbehu sa vydáme do pestrých zákutí. Svet je nádherne vykreslený a je radosť objavovať rôzne rasy dávkované postupne aj vďaka inklúzii niektorých členov v partii. Svetová mapa je úchvatná a rýchlo zistíte, ako sa orientovať. Partia pobehuje v malej podobe, v takzvanej chibi grafike (zmenšené postavičky), čo umocní rozprávkový pocit a otvárate si časti, ktoré získavajú názvy. Niekde trónia draky na 50. leveli, inde sú slabučkí nepriatelia, do ktorých sa dá hneď pustiť (hra sa presunie na súbojovú obrazovku) alebo vyštartujú oni po vás - výška levelu rozhoduje. Čím dlhšie sa hýbete na mape, tým viac zákutí či malých jaskýň nájdete. Niektoré sa spočiatku nedajú využiť, ale minimálne truhlice otvárate jedna radosť, grindovať môžete okamžite (je na vás povedať si, či povýšite partiu o level-dva,či idete za cieľom). Tým, že sa nepriatelia obnovujú rýchlo a predmety po každom súboji, sa môžete uštvať prakticky od začiatku. Na mape viete nájsť potrebné lokality a minimapa v pravom hornom rohu je efektívna. Rýchlo sa naučíte, že medzi miestami fungujú teleporty a vychutnávači ciest si obľúbia člny i vzducholode.

Lepšie pôsobia mnohé lokality, ako kaňony, jaskyne či priesmyky, kde funguje trošku iný princíp. Viac sa rozpráva, nasadzujú sa predelové scény a najmä do súbojov chodíte okamžite, iba sa ohraničí pľac, kde sa bojuje, aby ste nemuseli zdrhnúť (dá sa, ak na hranici podržíte tlačidlo). Plynulý systém má výhodu a zároveň sa tu nepriatelia neobnovujú, takže môžete vyčistiť lokalitu (výnimkou je načítanie pozície, kedy nabehnú starí známi znova). Jedine v neskorších fázach hry zistíte, že niektoré pasáže sa na seba už viac podobajú a autori zrejme recyklovali existujúce dizajny máp.

Súbojový systém sa razantne zmenil od minulého dielu, takže nikto už nebude vykrikovať, že sa Ni no Kuni sčasti podobá Pokémonom, lebo zbierate pomocníkov a necháte ich spolu s hrdinami bojovať. Pár znalcov JRPG by mohlo namietať, že tu vidí isté spojitosti so sériou Tales... Každopádne, súboje sa odohrávajú v reálnom čase, zvýšila sa celková dynamika a možností je dosť. Ovládate lídra skupiny (prípadne si meníte člena, zvyšok ovláda AI), ktorý má k dispozícii slabý a silný úder, zásah na diaľku i paletu kúzel či špeciálnych efektov (vyvolávajú sa cez R2+tlačidlo). Bojujete proti celým tlupám, zameriavanie oponentov funguje spoľahlivo a mastenie prebieha rýchlo. Magické body vás kontrolujú, aby ste nevyužívali len to najsilnejšie a existoval balans v boji. Máte tri zbrane súčasne, meníte ich cez jediné tlačidlo a nabíja sa pri nich ukazovateľ tzv. Zing efektu (vďaka nemu sú kúzla silnejšie).





A pár drobných pomocníkov sa predsa nájde: volajú sa Higgledies, dostanete sa k nim po 2 hodinách a ich úlohy sú jasné: podať pomocnú ruku a tým, že reprezentujú istý element, dá sa s nimi taktizovať. So sebou môžete brať štyroch vzácnych (označených menami), no dajú sa tasiť v správnom momente. A opäť sa hlási o slovo prehľadný interface – hoci ikon je na TV veľa, rýchlo viete, čo sa deje a to sa ukazujú aj čísla uberaných HP či predmety. Súboje sú chytľavé aj po hodinách, ibaže sa nimi netreba prejesť pri grindovaní na svetovej mape; dávkujte ich v lokalitách i bludisku.

Samozrejme, hrdinovia silnejú nielen s levelmi, ale aj výbavou. Už samotné zbrane majú vlastnosti, čo sledujete (minimálne útok, obranu, troška mágie) a to sa budete pachtiť za mečmi, strelnými zbraňami či oblečením. A vlastnosťami i kúzlami pre hrdinov. Do tohto koloritu sa v neskoršej časti začne hlásiť aj budovanie kráľovstva, ktoré nie je iba minihrou, ale reálne vplýva na vývoj hrdinov. Čo sa tu podarí vyprodukovať, to sa prejaví aj na výbave hrdinu. Vzniká zaujímavý kolobeh: z úloh si odskočíte do kráľovstva, prinesiete suroviny, zadáte vývoj, na jeho konci je nielen nová armáda či rozpínajúci sa Evermore, ale aj konkrétne kúsky pre hrdinov. A tie potrebujete pre boje v príbehu či vo vedľajších úlohách. Tak vás hra učí, aby ste aktivity v kráľovstve pridali na zoznam plánov. Popri príbehových misiách v 9 kapitolách a viac ako stovke vedľajších čaká séria úloh aj tu – a odmeny sú dostatočne motivujúce. Má to iba jednu chybu – ak chcete zhltnúť príbeh či misie naraz, nie je to úplne možné.

Budovanie kráľovstva je vítanou odbočkou od hnania sa v príbehu i grindu v boji. Kováči kujú zbrane a brnenia, farmári makajú na poli a vyvíjajú sa nové bojové techniky. Rastie vám populácia (ako inak by ste získali vojakov) a peniažky sú vyžadované na ďalšie kroky. Vidno ovocie vašej driny, autori ho využijú pre zakomponovanie malej RTS: na mapkách sa odohrávajú ťaženia ako v poriadnej stratégii, beriete vlastné jednotky a určujete taktiku v boji s nepriateľskými.

Prosté pokyny a nejednu náhodu zvládnu i zarytí RPG hráči, bitky sú občasným spestrením a ubiehajú rýchlo. Navyše však podčiarkujú atmosféru celého deja: budovanie Evermore je tŕňom v oku ostatných frakcií, preto sa dá nátlak na Evana a jeho ríšu čakať a nezachráni ho iba hrdinské putovanie a bojovanie v rozličných končinách.

Ako sledujete, náplň Ni no Kuni II je rôznorodá - príbehové i vedľajšie misie, vlastný grind, budovanie kráľovstva, trošku RTS. Nápadov má veľa, no v druhej polovici dokáže skĺznuť do istého stereotypu. Asi je to dané podobnou náplňou (bočné úlohy sú RPG klasika s vybíjaním mobov či menších bossov, resp. nosením predmetu z jedného bodu inam) alebo zameraním najmä na kvantitu.

Nad tým tróni špičková audiovizuálna produkcia a nezameniteľná atmosféra, ktorá stále motivuje hráčov ísť ďalej. Grafika je náramne podobná prvej časti, hoci vplyv Ghibli štúdia nie je obrovský, stále vyčnieva nad zvyškom japonskej produkcie.



Postavy sú nádherne kreslené, aj celá svetová mapa či vybrané lokality. Niekedy len túžite ísť ďalej, aby ste objavili grafiku kaňonu či ulice nového mesta. Inokedy túžite vidieť ďalšiu sekvenciu či dialóg. Tradične odporúčam hrať v japončine s anglickými titulkami, aby vynikla pôvodná produkcia. Je škoda, že všetky dialógy nie sú nahovorené, iba scény a kľúčové rozhovory. No parádnej hudby Joea Hisaishiho je opäť veľa a odviedol skvelý kus roboty, ktorý mieša známe hudobné motívy s kopou nových. Občas je slasť iba putovať, započúvať sa a ešte viac natrčiť uši pri vygradovaných scénach.

Ni no Kuni II má náročnú úlohu - nadviazať na svojho predchodcu, no úlohy sa zhostil dôstojne. Vydobyl si chvályhodný pobyt v pestrom kráľovstve, ktoré má čo ponúknuť: príbeh, otvorený svet na prieskum, chytľavý súbojový systém, kopu misií a unikátnu atmosféru. Akoby ani nemusel mať číslovku v názve – náplň je v mnohých smeroch odlišná, inak sa bojuje a novinky ako budovanie kráľovstva obohatili bežnú JRPG náplň. Je cítiť, že niekoľko odkladov hre pomohlo. Na to, aby sa stala etalónom žánru, by potrebovala asi ďalší rok-dva (no čakanie by už bolo neznesiteľné). Takto je to výborná RPG, ktorá žije v tieni predchodcu – stále je nad väčšinou japonskej produkcie a predstavuje malý unikát v žánri.



HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

DÔSTOJNÉ POKRAČOVANIE JEDINEČNEJ PRVEJ HRY

+ silný štart a pocit objavovania hry
+ hlavná dvojica hrdinov a ich nátura
+ rozmanitý svet plný rôznych lokalít
+ rýchly súbojový systém plný možností
+ množstvo vedľajších úloh i povinností
+ budovanie kráľovstva a menšia RTS
+ nádherná grafika a kúzelná atmosféra
+ vynikajúci soundtrack

- občas opakujúca sa náplň úloh
- slabšie vedľajšie postavy oproti jednotke



RECENZIA

MONSTER HUNTER WORLD

LOV MONŠTIER TERAZ PRE VÄČŠIE PUBLIKUM

. XBOX ONE, PS4
. CAPCOM
. AKČNÁ RPG



Dva týždne po vydaní Monster Hunter: World už otriasa herným svetom iná správa ako iba posúdenie kvality hry. Capcomu sa totiž podarilo čosi nemožné a po 14 rokoch urputného vydávania hier, ich strastiplných ciest na západ (pravda, nie každý diel dorazil, respektíve nie hneď) sa odhodlal k veľkému kroku – vydať hru novej generácie globálne, na dvoch silných statických platformách (PS4 a asi nečakane Xbox One) a počkal si na reakcie. Zvesti o 6-miliónových predajoch sa úžasne počúvajú, pričom viac cca dve tretiny kópií sa podarilo predať v západných regiónoch. Áno, tam kde sa štverali ledva na milión...

Prečo je Monster Hunter taký strašne japonský a západné krajiny mu dlho nevedeli prísť na chuť? Nie je to iba jadrom hry postavenom pre japonskú kultúru, ktoré vychádza z ich zvyklostí, pravidiel a preferencií. Capcom sa vždy orientoval na rozmanité platformy a hoci hra začínala na domácej PS2, rozmach zaznamenala až na handheldoch. Toto je esenciálny titul, ktorý sa podpísal pod absolútny úspech PSP v domovine, lebo Japonci si silu multiplayeru predstavujú inak. Monster Hunter to presne demonštroval, keď v rokoch 2006 až 2011 sa traja-štyria členovia partie zišli pri vyschnutej fontáne v Akihabare či pred chrámom a na báze lokálneho multiplayeru sa púšťali do veľkých bossov, zberu predmetov a tvorby výbavy.

Medzitým podebatovali o živote, strávili takto hodiny a išli domov. A toto je niečo, čo neskopírujete, lebo pred Priorom na námestí sa ťažko stretnú štyria borci s PSP v ruke a budú mastiť veľkého Rathalosa. Absencia Monster Huntera zrejme zlomila krk PS Vita a vliala život do silnejúceho Nintenda 3DS, ale stále omieľala rovnaký koncept, kedy sa partie stretávali na rovnakých mapách a grindovali ostošesť.

Monster Hunter: World nie je zrazu úspešný iba kvôli tomu, že Capcom sa vrátil ku koreňom a vydal hru na domácej konzole, nie handhelde. Táto séria totiž skrýva ikonické paradoxy: má veľké monštrá uložené na istých mapách, ktoré boli roky rozdrobené na malé časti, ktoré sa dlhočizne načítavali. Vy ste stále chodili do rovnakých lokalít plniť približne rovnaké veci: zdolať monštrá, získať ich tesáky, cestou aj rastlinky, huby a to všetko ste chceli stihnúť v istom časovom limite. Nemálo času ste strávili v dedinke, ktorá slúži ako centrálny bod s kováčom, kožkárom a vlastným príbytkom.

Lenže Japonci vložili do Monster Huntera nielen kus srdca, ale aj tvrdohlavej nátury pre hrateľnosť a jej mechanizmy. A hoci sa snažili všetko poriadne vysvetliť, na niektoré finesy ste museli prísť cez intuíciu a buďme úprimní, Slovák, Nemec, Brit či Američan rozmýšľa inak ako tvorca v Nippone...





Monster Hunter: World je preto revolučný diel vo viacerých ohľadoch. Stále si ponecháva rovnakú náplň, no pristupuje k nej inak a snaží sa najmä západnému hráčovi veľa vysvetliť, trpezlivo ukázať, čo sa kde nachádza a ako to funguje, občas pridať novú pomôcku a inak pristupuje aj k multiplayeru. Je to cítiť od prvých minút a hoci si po pár hodinách poviete, že táto košatá cesta smeruje k rovnakej náplni, všetko sa odohráva inak (a zrejme bude veľmi náročne vrátiť sa k minulým dielom série).

Bombastické intro nechýbalo takmer žiadnemu dielu a úvod bol väčšinou rovnaký. Hráča treba uviesť do sveta, kde sa premávajú veľké monštrá a on dostáva motiváciu ich loviť. Niekedy sú poriadne drzé a zničia mu dedinku, inokedy prichádza do etablovaného systému a podáva pomocnú ruku. Tentoraz je nástup grandiózny a príbeh podávaný s väčšou hĺbkou – dobrodruhovia sa plavia na lodi, stoly sa prehýbajú pod ťarchou pečených stehien, spoznávate prvé tváre a na plavidlo zaútočí obrovský kolos, ktorý vás vymrští von a zrazu v hrateľnej časti zdolávate prekážky, štveráte sa na skaliská a snažíte sa prežiť. Je to akoby fragment z inej hry, no posilňuje dva atribúty: pocit, že v tomto svete ste drobec (a všetko je nečakane majestátne) a naučíte sa základné ovládanie a pohyby (čo sa neskôr zíde).

Objavovanie dedinky je tiež povýšené na nový level. Najprv sa do nej musíte dostať, čo je malá púť, kde sa naučíte zbierať predmety, vyhýbať sa nepriateľom, na ktorých ešte nemáte alebo sa skrývať za kríkmi či v húštine. Všimnete si aj nový element svietiacich mušiek, ktoré vám signalizujú cestu vpred – to je pre veteránov nečakaná vec, lebo boli zvyknutí naučiť sa naspamäť, kde sa čo vo svete nachádza. Dedina obsahuje všetko potrebné a lokality jednotlivých bodov (šéfstvo, kantína, kováč, súkromný brloh) sa učíte za tutoriálového chodu. Opäť cítiť väčší zmysel pre vysvetľovanie z hľadiska nováčika – a v samotnom brlohu môžete tráviť dlhý čas, aby ste si vybrali jednu zo 14 zbraní a svoj štýl.

Monster Hunter sa nehrá na levely, vlastnosti a vývojové stromy. Je to hra, kde sa ťažisko presunulo na zbrane – presne tie určujú váš štýl a možnosti. Silné kladivá sú skvelé pre zadeľovanie ničivých úderov, ale prídete o obratnosť. Šikovné katany sú zlatý stred, menšie meče vám dajú šancu behať ako kobylka po okolí nepriateľov. A zbrane na diaľku potešia tých, čo neholdujú kontaktnému boju. Silnú osvedčenú štrnástku je dobré zobrať aj do tréningu, no nenechajte sa odradiť – ak ste si na prvý raz zobrali zlú chabinu, ešte to nemusí byť chyba hry, skôr by ste mali pouvažovať o inej a skúšať znova.





Svet je stále rozmanitý a obsahuje viaceré pestré prostredia: najprv sa pozriete do starobylého lesa, neskôr do suchých divočín, korálových výšin, hnilého údolia, skalných úbočí a vulkanického územia, kde možno chrápu aj veľké draky. Veteráni nájdu rozdiel pri vandrovaní, starším dielom bola sčasti vytýkaná malá hĺbka prostredí: mapka síce bola dostatočne veľká, ale rozdelená na fragmenty a medzi nimi prebiehalo (neraz zdĺhavé) načítavanie dát. Bolo zrejmé, že malé handheldy by neutiahli veľké plochy, a tak sa autori uchýlili ku kompromisu. Jeden areál mal 9 až 15 obrazoviek a počas úloh ste často civeli na loading obrazovky. MHW po prvý raz tento limit nemá, takže Ancient Forest, Coral Highlands či Rotten Vale sú veľké plochy, medzi ktorými sa môžete voľne pohybovať. Sú rozdelené do istých logických častí, kde sú hotspoty, beštie či aktívne momenty, ale priebežne načítanie odpadlo. Vďaka tomu sa posilnil epický nádych hry – a keď nič iné, podtitul World to napĺňa znamenite.

Veľa sa hovorí o tom, že je MHW prístupnejšia hra pre nováčikov a je to pravda. Postava Handler sa stará o vás od prvých minút a už je na vás, aby ste jasne vstrebali systém dediny a neskôr aj ostatné. Hra má naďalej jasnú štruktúru: zbierate úlohy v troch kategóriách a dostávate za ne vytýčené odmeny. Assingments sú zadania napĺňajúce dejovú líniu – budete prekvapení, no na rozdiel od minulých častí autori pridali aj lepšie príbehové momenty. Už to nie je iba o objavení nového sveta, dediny a beštií, je tu kvalitný príbehový tmel, zapamätáte si aj postavy a šliape to. Dva tucty príbehových misií, počas ktorých sa nenápadne zvyšuje obťažnosť, si určite vychutnáte.

No z hľadiska grindu, výbavy a získavania skúsenosti odporúčam brať aj vedľajšie úlohy. Je ich viac ako 100, pričom zhruba štvrtina sa odohráva v arénach po tom, čo nejaké monštrá odchytíte, no tým, že hra prehľadne delí náročnosť zadaní podľa hviezdičiek od 1 po 9 a na začiatku solídne uháňa za vyššou číslovkou, oplatí sa aj trošku zastaviť a dorobiť si pár úloh na nižšej úrovni. Získate potrebný cvik, orientáciu vo svete a najmä v neskorších štvrtinách poriadne prituhne, takže pomaly sa učte, trénujte. Vedľajšie úlohy majú časový limit tak ako hlavné, zber i hlušenie vám pomôže a hoci hra stratí rýchle tempo, budete profitovať z väčšej zásoby materiálov a potenciálne kvalitnejšej výbavy. Napokon je tu tretí typ, investigations, kedy získate najväčšiu voľnosť vo svete a môžete si ho užiť. Aj tu sú isté ciele a v súlade s prekladom vyšetrovanie hrá nemalú úlohu, napríklad sa treba vydať po stopách beštií.

Klasický MonHun kolobeh poznáte. Úlohy, zber, získať častí z monštier, v dedine zlepšiť výbavu a ísť znova. Ani MHW sa ho nesnaží meniť, rovnako ako mu ostali časové limity a typy úloh. Lov je stále zábavný, lebo niektoré beštie sa umne schovávajú a je umenie ich hľadať.



Autori si potrpia na systém stôp a občas sa postupne dostávate k brlohu, čo je celkom zábavne – nevrhnúť sa na beštiu hneď, ale skúmať, kde sa v ekosystéme nachádza. Samotný lov je boj, ktorý trvá premenlivý čas, niekedy ste hotoví za 5-6 minút, inokedy sa môžete zapodievať monštrom 20-25. Všetko závisí od zbrane, vášho načasovania a schopnosti vzdorovať. Lebo úprimne, väčší čas zaberá taktika a vaše učenie sa čo kedy použiť, ako vám vydrží stamina, či stihnete šupnúť fľašku z batohu. Súboje sú neraz ako tanec, ibaže ozruty majú neskutočné rozmery a prvé boje sú určené skôr na učenie sa ako jednoznačný ťah vpred.

Práve preto si treba osvojiť systém hlavných i vedľajších úloh – tie vedľajšie vás totiž posielajú na monštrá opakovane a vtedy už lepšie zvládate boj ako prvý raz. Netreba sa báť opakovania, hoci na pohľad to vyzerá tak, že autori lenivo sekajú úlohy a ponúkajú reprízy toho istého. Štruktúra hry sa stará o istý posun vpred – je to práve zbieranie materiálov vo voľnej prírode a najmä po porazení beštií, keď príde magická minúta na porcovanie končatín, pazúrikov a iných cenností. Korisť sa vždy ráta!

Lebo vďaka koristi sa dočkáte lepších zbraní a tým pádom máte väčšie šance na ďalšie držky. Je to jediná cesta ako sa zlepšiť v hre a vyzrieť, ak nerátame trpezlivý tréning, skúsenosti z boja a dobrú taktiku. Je vhodné zbrane striedať, čo pocítite v hre neskôr – na rýchlu držku sa hodí možno väčšie kladivo, zatiaľ čo na chvostnáča zase rýchle meče. U kováča sa zdržíte poriadne dlho, kým vyhútate, aké predmety kam pôjdu. Vývoj zbraní cez ich vylepšenia je pútavý a v podstate jediná cesta ako sa vylepšovať.

Potom sa vrhnete aj na samotnú výbavu, kde jednotlivé kúsky brnenia či iných častí dokážu divy. Sami viete, že najprv musíte zvládnuť pár úloh, aby ste na ne mali materiály. A už vás MonHun štýl drží pevne...

Ak chcete vyzrieť na beštie, treba mať nielen dobrú výbavu a bakuľu, no naučiť sa aj bojové umenie. Z minulých dielov síce vypadli Hunter Arts, takže sa sústredíte najmä na ťahy a kombá. Hra uľahčí rozhodovanie už pri výbere zbraní, čo je fajn – nováčikovia by nemali ťahať najväčšie kladivá, lebo si ich oponenti skôr vychutnajú. Poteší aj jasný prehľad o tom, čo ktorá zbraň potrebuje z materiálov.

Veľmi dôležitou súčasťou boja bude aj znalosť prostredí. Nejde o to iba vedieť sa schovať či zaútočiť v správnom momente, dôležité je aj to, odkiaľ výpad podnikáte. MHW sa vo väčšej miere začal sústrediť aj na vertikálne smery – kopce, vyvýšeniny, všetko sa počíta a najmä pri väčších protivníkoch, kedy sa prilepíte na určité časti a chcete sekať z končatín či chvosta. Hra vďaka lepšiemu engine využije veľkú plochu a 3D v správnom zmysle – toto je otvorený svet a štverať sa nahor či klesať budete nonstop.

Hra výborne vyzerá a na veľkej obrazovke i s vyššími rozlíšeniami je cítiť majestátny pocit z lovu. Je to fakt iný grafický kumšt, ako keď sme sa krčili nad 3DS či PSP obrazovkami a urazili sme aj slušný kus od Wii a Wii U verzií tretej generácie MonHunu. Tu je svet na prvom mieste, jeho obyvatelia na druhom a všetko ostatné nahráva pocitu objavovania.

Tú obrovskú popularitu v západných krajinách však spôsobuje aj iný element – systém multiplayeru na Xbox One i PS4, ktorý už netlačí iba lokálne či približné možnosti, ale zaradil sériu do súčasného prúdu hraných hier a s aktuálnymi pravidlami. Žiadne zložité kódy a systémy, odpadli aj samostatné centrá úloh iba pre multiplayer, ktoré boli súčasťou v minulosti. Môžete zdieľať dobrodružstvá priamo, tvoriť si skupiny alebo sa zapájať do iných – ruku na srdce, je to iná káva. Odpadajú tvrdohlavé mechanizmy či domáce japonské štruktúry a bez nich sa západní hráči môžu naladiť na kooperačný lov oveľa rýchlejšie. No kto si chce dopriať sólo hru, nie je problém, stačí zaťať zuby a aj 60 a viac hodín si užijete sami.

Po 14 rokoch rôznych verzií, skákaní medzi platformami i dvorení západnej cieľovke našiel Capcom recept na úspech. Hoci sa trošku kacírsky cítim pri hraní tejto série na americkej konzole, Xbox One nádherne vykresľuje svet a ponúka parádne ovládanie i vizuál, ktorý podčiarkuje revolučný pochod vpred. Toto nie je iba variácia minulých hier v sérií, kde sa pridajú dve-tri finesy a inak idete repete. Tu je razantný skok vpred, kde cítiť vývoj v každom smere: vstup do sveta, jeho objavovanie, systém dediny i možnosti multiplayeru. Jadro je tvrdé ako šupiny nejedného draka, no aj tam neraz objavíte nejaké zjednodušenie pri triviálnych úlohách. Ak chcete okúsiť legendami opradený MonHun, teraz je čas...



HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

NAJVÄČŠÍ LOV MONŠTIER DOTERAZ ZAČAL.

+ tvrdá hutná hrateľnosť
+ solídne podaný príbeh nad rámec série
+ otvorený spojitý svet
+ engine využíva vertikálne možnosti
+ výborné zjednodušenia drobných aktivít
+ prístupnejšie pre nováčikov
+ krásna grafika a nové lokality
+ integrácia multiplayeru

- neskôr sa predsa len dostaví pocit grindu
- razantný skok obťažnosti v druhej polovici hry


8.5
SINNER


C 256



RECENZIA

FAR CRY 5

ODVÁŽITE SA POSTAVIŤ KULTU?

. PC, XBOX ONE, PS4

. UBISOFT

. AKČNÁ ADVENTÚRA



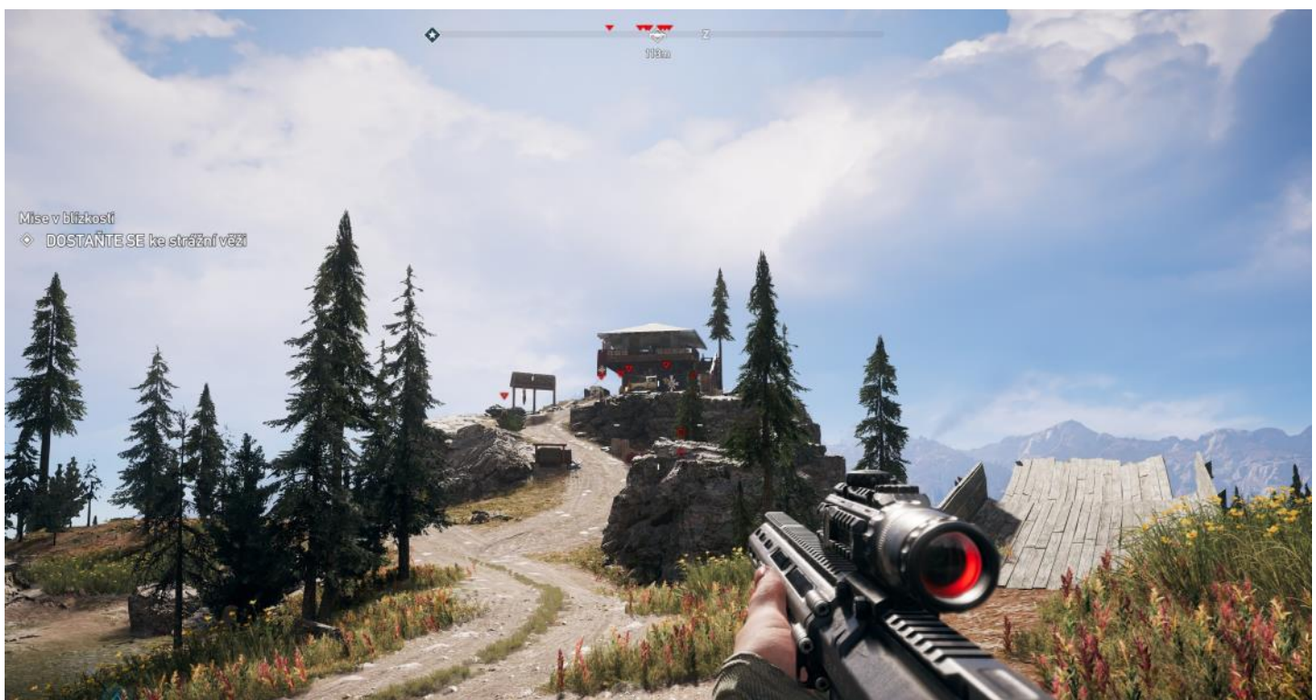
Far Cry dostáva ďalšiu, už piatu časť hlavnej série a znovu nám tak ponúka otvorené a ničím neobmedzované FPS dobrodružstvo. V sérii sme už prešli tropickými ostrovmi, Afrikou, dostali sme sa do Himalájí, praveku, futuristickej budúcnosti a teraz ideme objavovať Ameriku. Konkrétne Montanu, kde sa dostaneme do jedného údolia, ktoré obsadil fanatický militantný kult.

Znovu sa tak ocitneme v koži novej postavy, znovu dostaneme otvorené možnosti a znovu bude naším cieľom oslobodiť rozsiahle prostredie od charizmatického, ale nebezpečného záporáka. Tentoraz je to otec Joseph a jeho rodina - dvaja bratia a sestra, ktorí mu pomáhajú spravovať kult. Násilne obsadzujú pozemky, lákajú do svojho kultu stále ďalších ľudí a tí, ktorí sa im vzoprú, končia priviazaní ostnatým drôtom na krížoch. Legálne a aj nelegálne tak rozširujú svoju moc a ich cieľom je ovládnuť celé údolie. Úrady sa to dozvedeli a chcú s tým niečo robiť, ale nevybrali práve najšťastnejšiu cestu. Odvedenie vodcu kultu políciou ani nemohlo dopadnúť dobre. A zatiaľ čo sa úrady domnievajú, že je všetko v poriadku, údolie je odstrihnuté od komunikácie, cesty zatarasené a jedinou cestou ako prežiť, je boj.

Našťastie, niektorí ľudia to ešte nevzdali sú odhodlaní bojovať a oslobodiť svoj domov. Už nechcú znášať teror a zabíjanie svojich blízkych. Vy im v tom pomôžete. Ste síce mladý policajt (alebo policajtka), ale ste jedinou nádejou tohto údolia. Toto prostredie si totiž kult nevybral náhodou. K niečomu sa schyľuje.

Presuniete sa do rozsiahleho prostredia medzi horami, momentálne odrezaného od okolitého sveta, a teda sa so situáciou musíte vysporiadať sami, keďže kým príde nejaká pomoc, už môže byť neskoro. Samotný postup bude na vás. Váš cieľ je zničiť kult a musíte začať s tromi súrodencami vodcu, ktorí majú pod palcom časti územia. Musíte najskôr dostať ich, oslobodiť územia, aby ste sa nakoniec vysporiadali s najväčším zlom.

Cesta nebude rýchla ani jednoduchá, ale znovu presne vo Far Cry štýle, a teda čo najväčšia otvorenosť v prístupe k hre, kde si sami vyberiete, čo budete robiť, či budete oslobodzovať jedno územie a postupne ďalšie alebo priebežne všetky naraz. Prípadne či pôjdete len po príbehových misiách, alebo sa budete orientovať aj na množstvo vedľajších misii a činností. Alebo sa na to celé vykašlete a pôjdete na rybačku.





V každom prípade, čakajte nádherný výlet krajinou, intenzívne boje, rozmanité misie zachytávajúce akčné a aj stealth útoky, boje na cestách, na vode a aj vo vzduchu a nebude chýbať ani niekoľko psychodelických výletov.

Kult tu má totiž špecifické úlohy a napríklad sestra vodcu sa špecializuje na vyrábanie drog, ktorými vie ľudí omámiť, ale aj zmeniť na monštrá bez rozumu len s cieľom útočiť. Pre zmenu ďalší z jej bratov sa orientuje na výrobu chemických zbraní z hnojiva a tretí je militantný a orientuje sa na priamu silu. Sú to zaujímavé postavičky, ktoré vyvažujú rovnako neštandardní hrdinovia na strane vašich pomocníkov. V prostredí totiž budete asistovať ľuďom, ktorí sa ocitli pod útokom kultu a za odmenu vám budú pomáhať.

Napríklad tak dostanete pilota, ktorý vám pomôže pri vzdušných útokoch, nebezpečne hlúpeho raketometčíka, snajperku a ďalších ľudí, ktorých si môžete zavolať pri rôznych misiách. Ale nebudú to len osoby, môžete sa spriateliť so psom, medveďom alebo levicou a vždy si niektorého z nich môžete zobrať do boja. Prípadne ak nebudete chcieť bojovať s AI, môžete si do hry pozvať priateľa, ktorý vám môže hru oživiť. Tentoraz sa dá pozvať len jeden hráč, ale môžete s ním prejsť kompletne celú hru. Malý problém je v tom, že postup v hre ako aj achievementy alebo trofeje nabiehajú len hlavnému hráčovi.

Kooperácia je veľmi dobrá vec v hre, keďže hlavne na vyšších obťažnostiach je hra drsná a podpora niekoho inteligentného je viac ako vítaná. Môžete takticky obchádzať nepriateľov, rozdeliť si pozície a pomáhať si presne v tom, čo potrebujete. Je to úplne iné ako spolupráca s AI, ktorá si spraví, čo si práve zmyslí. AI je síce efektívna a na určené ciele vie útočiť prekvapivo presne, s taktikou je to už ale horšie. Pre vás je však dôležité, že môže útočiť zbraňami, ktoré vy napríklad vtedy nemáte.

Na začiatku hry totiž môžete niesť len jednu veľkú zbraň ako doplnok k malej pištoli a zbrani nablízko. Dosť to obmedzuje výber taktiky a väčšina hráčov tak skončí pri útočnej puške s ďalekohľadom, ktorá je kombináciou na boj zblízka a aj na diaľku. Stále sa však musíte rozhodnúť, či niekedy nezoberiete luk alebo raketomet. Našťastie, sloty na zbrane si môžete postupne odomkýnaním schopností rozšíriť o ďalšie dva.

Samotných schopností je množstvo a určite sa hneď ako získate prvé body oplatí odomknúť veci, ako padák, hák, klzák, ale nezabudnite na spomínaný slot na zbrane. Doplniť si hneď zo začiatku môžete aj nástroj, ktorým opravíte poškodené vozidlá. Ostatné desiatky schopností sú už väčšinou na vylepšovanie nosnosti alebo rôznych síl. Body na ich odomkýnanie teraz nezískavate za XP ani nič podobné, ale za splnenie istých úloh, určitý počet zabití zblízka, zabití pomocou jedného z kolegov, vybranými zbraňami, určitým štýlom a podobné činnosti. Je to pekne rozpísané a môžete sa na to sústrediť.

Sústrediť sa je vhodné aj na lov zvierat a rybárčenie, keďže úlovky môžete následne predať a získať peniaze. Takéto zarábanie tú síce nie je životne dôležité, ale pekne si ním môžete vylepšiť hru. Za peniaze si môžete kúpiť zbrane, ktoré len tak ľahko v prostredí nenájdete, a to napríklad snajperku a rovnako si ju vylepšiť ďalekohľadom. Môžete kupovať aj autá, lode, lietadlá, helikoptéry a niektoré z nich sa dajú aj upraviť a naskinovať. Dôležité je, že ak si zbrane alebo vozidlá raz kúpite, máte ich už potom dostupné u obchodníkov stále. Je to veľmi dobré, keďže napríklad nemusíte zháňať helikoptéru, keď sa potrebujete dostať na niektoré ťažko prístupné miesto v prostredí.

Samotné prostredie je rozsiahle, plné veľkých hôr, lesov, doplnené riekou, jazerami a aj poliami. Nechýbajú farmy, chatky, kempy alebo aj poľné letisko. Celé je to doplnené úplne maličkým mestečkom zloženým asi z dvoch ulíc. Škoda, že autori nepridali väčšie mesto alebo dedinku, to by toto prírodne zamerané prostredie oživilo. Rovnako aj viac obyvateľov, ktorí by sa voľne pohybovali, by nebolo na škodu. Jediní ľudia, ktorých okrem odboja a kultu stretnete, sú náhodní turisti v kempoch, ktorí už väčšinou majú pri hlave zbraň a môžete ich skúsiť zachrániť. Často sa to oplatí, keďže vám dajú vedľajšiu misiu alebo povedia zaujímavosti o okolí, ktoré otvoria ďalšie možnosti. Už tu totiž nie sú veže, ktoré automaticky odkrývajú časti krajiny a úlohy, ale všetko je viazané na ľudí alebo na mapy s lístkami a odkazmi, ktoré sa dajú nájsť. Nové možnosti sveta tak otvárate podľa toho, ako sa zameriate na ich hľadanie.

Príbehovú časť hry prejdete za 20 až 50 hodín, záleží to čisto od toho, či si budete hru naschvál chcieť skrátiť a venovať sa len príbehovým misiám, alebo si užijete všetko, čo ponúka a pospĺňate niekoľko alebo rovno všetky vedľajšie možnosti, oslobodíte celé územie a objavíte všetky jeho tajomstvá. Je tam skutočne dostatok obsahu, ktorý sa snaží byť rozmanitý a väčšinou sa mu to aj darí.



Jediné čo je veľmi zle vyriešené sú kľúčové príbehové misie, ktoré sa vždy spustia nečakane. Vaša postava len odpadne a väčšinou je prenesená do zajatia, kde väčšinou nasleduje psychodelická misia. Zvláštne spravené, akoby nedotiahnuté pre nedostatok času.

Ak by ste chceli niečo iné, hru dopĺňa arkádový mód, v ktorom si môžete zahrať na menších mapách rozmanité misie - či už singleplayer, v kooperácii, alebo aj multiplayerové zápasy. Všetky mapy si vytvárajú samotní hráči a zdieľajú ich s ostatnými a vy podľa hodnotenia viete vybrať tie najlepšie kúsky. Sú tam pekné mapy na intenzívnu akciu a odreagovanie. Najlepšie je, že Ubisoft rovno popridával veci aj zo svojich iných hier a pekne sa tak dajú kombinovať rôzne tituly. Môže to mať zaujímavú budúcnosť, ale aj keby nemalo, stále to bude zaujímavý doplnok s potenciálom, hlavne pre singleplayerové a kooperačné odreagovanie. Pri multiplayeri je zatiaľ ťažko povedať, ako sa presadí a či si nájde aspoň malé publikum na dlhšiu dobu.

Hra používa stále Dunia engine, ktorý je postavený na staršom Cryengine ešte z prvého Far Cry, ale za tie roky sa pekne vyprofiloval a znovu tak ponúka veľmi peknú prírodu ako aj jednu z najkrajších vegetácii vôbec. Hlavne pri blízkych pohľadoch je to radosť prechádzať poliami alebo lesmi. Možnosť ovládania lietadla vám umožňuje vychutnať si to celé aj zo vzduchu, hoci je les pri pohľade zhora mierne riedky. Nechýba plynulá zmena dňa a noci, hmly, všetko vytvára skvelú atmosféru vidieka.



PC verzia je parádne optimalizovaná a ponúka ako dotiahnuté ovládanie, tak aj hlboké možnosti. Presnejšie aj na starej GTX 970 ide hra v 1440p na maxime okolo 40 fps. Skutočne je výkon veľmi dobrý. Možno ešte vývojári mohli dotiahnuť odrazy na vode, ako aj ešte vyššie nastavenie textúr, ktoré by PC bez problémov zvládlo.

Celkovo je Far Cry 5 titul, ktorý fanúšikom Far Cry série veľmi dobre sadne. Je tu otvorené prostredie, rozmanitosť misii, dostatok možností, vozidiel, prakticky všetkého. Je to plnohodnotný sandbox - ak preferujete vodenie za ručičku alebo priamočiary intenzívny príbeh, to tu nenájdete. Všetko sa tu postupne skladá a dopĺňa kľúčovými misiami.

Pekný doplnok je tentoraz výber AI parťáka alebo aj kooperačného spoluhráča a teraz už vás sprevádza celou kampaňou. Arkádová časť to obohacuje hráčmi vytváranými misiami v singleplayeri, kooperácii a multiplayeri. Celkovú atmosféru dotvára pekne spracované prostredie, kde je len škoda absencie aspoň stredne veľkého mesta, ktoré by oživilo čisto prírodnú lokalitu.



HODNOTENIE

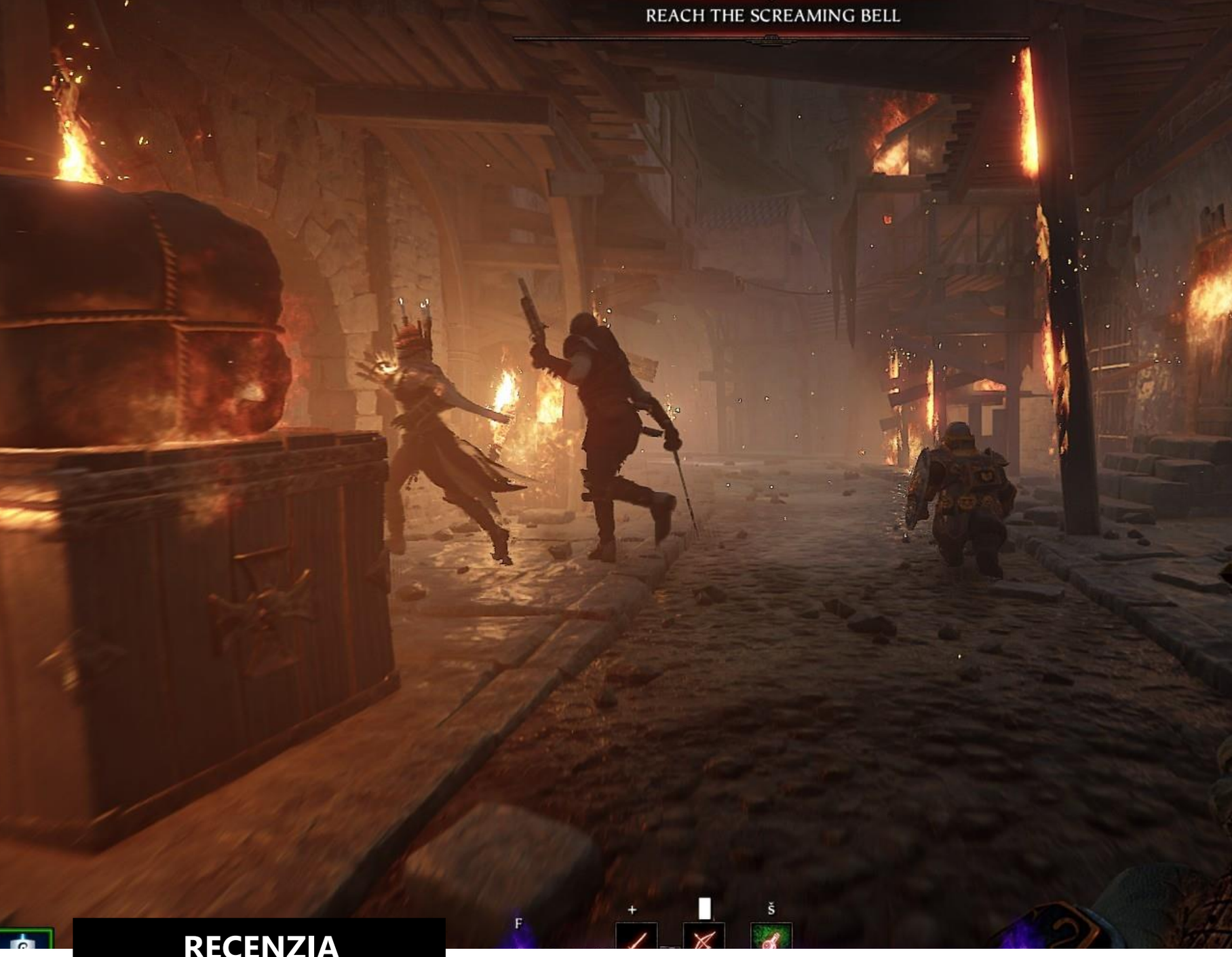
8.5

PETER DRAGULA

“EVOLÚCIA SÉRIE SPRÁVNYM SMEROM“

+ veľmi dobrá atmosféra sveta v područí kultu
+ rozsiahle vidiecke prostredie
+ plne otvorený postup s dobrým mixom objavovania a akcie
+ kooperácia počas celého príbehu
+ špecialisti, ktorých si môžete najať
+ arkádový mód ponúka pekné odreagovanie

- v prostredí chýba väčšie mesto, viac obyvateľov
- kľúčové príbehové misie sa často spustia nečakane, väčšinou sú až príliš odtrhnuté od reality



RECENZIA

WARHAMMER: VERMINTIDE II

POKRAČOVANIE FANTASY KOOPERÁCIE

. PC, XBOX ONE, PS4

. FATSHARK

. AKČNÁ CO-OP



V roku 2015 nám Fatshark priniesol dynamickú kooperačnú akciu z Warhammer univerza. Chceli sme vedieť, či je dvojka aspoň taká dobrá ako prvý diel. Navyše bojovník nemôže nechať meč priveľmi dlho visieť na stene, hlavne keď krajinu zaplavili starí aj noví nepriatelia, ktorým treba porátať tentoraz nielen potkanie kosti.

Už sme to naznačili v úvode, skaveni sa vrátili, ale keďže pri prvom pokuse fatálne zlyhali, tentoraz sa spojili s hordami Chaosu. A tak vás okrem plienenia prerastených hlodavcov čakajú aj boje so zástupmi krvilačných bojovníkov. Tí okrem rozšíreného sortimentu protivníkov so sebou prinášajú aj zelené plamene a smrtiace výpary, ktoré vás otrávia v boji. Zachovali sa pritom všetky predošlé úskoky a zákerní zabijaci a lapači, ktorí odchytia hrdinu, ten sa nedokáže brániť a je odkázaný na pomoc spolubojovníkov. Aj preto je dôležitá tímová spolupráca štyroch postáv, ktoré bok po boku stínajú hlavy nepriateľom a od svojich druhov by ste sa nemali priveľmi vzďaľovať.

Do boja vždy nastupuje kvarteto a ak sa nenazbiera dostatok živých hráčov, zvyšok partie nahradia boti. No stále je šanca, že sa pridá niekto ďalší a prevezme bojovníka z rúk umelej inteligencie. Celkovo je však na výber päť postáv a všetky poznáte už z obliehania mesta Ubersreik v prvej časti. Je tu teda imperiálny vojak Markus Kruber, lovec čarodejníc Victor Saltzpyre, elfka Kerillian, trpaslík Bardin Goreksson a čarodejnica Sienna Fuegonasus. Zachovali si svoje charakteristické prvky, do boja si každý nesie nejakú zbraň nablízko a okrem toho strelnú zbraň s limitovanou muníciou. S výnimkou čarodejnice, ktorá vystreľuje ohnivé gule či lúče bez obmedzenia, ale pritom sa môže prehriať a hrozí jej kolaps. K tomu má každý hrdina jednu pasívnu schopnosť a jednu aktívnu. A ich výbava sa dá medzi misiami meniť.

Tentoraz však zveľaďovaním postavy odomknete jej dve pokročilé povolania, ktoré sa odvíjajú od toho základného. Takže to predstavuje päť hrdinov s celkovo pätnástimi špecializáciami. A to je veľmi dobrý dôvod na zvyšovanie levelu postáv, aby ste mohli napríklad žoldniera Markusa zmeniť na lovca a rytiera s odlišnými schopnosťami. Vyššie úrovne hrdinov navyše odomykajú nové talenty - volíte si jeden z troch na každom piatom leveli a dajú sa dodatočne meniť. Keď k tomu v inventári vyberiete optimálnu zbraň nablízko a na diaľku a amulety, ktoré niekedy pridajú aj ďalšie bonusy, váš borec rapídne zosilnie. Novú výbavu môžete aj vyrábať z prebytkov, ktoré sa dajú rozložiť na jednotlivé suroviny, alebo ju získate z boxov, ktoré sú odmenami z misií a obsahujú po tri predmety.

Úpravy postáv a výbavy sa dejú na nádvorí hradu, ktorý nahradil krčmičku. Tam môžete pobehovať po malom priestore aj so spoluhráčmi, ktorí sa chcú pridať do partie, vyberáte režim hry a následne vstúpite do kopuly, ktorá odštartuje misiu a podobným spôsobom ju aj spravidla zakončí. Vyzbrojená štvorica sa teda snaží dostať z východiskového bodu na určené miesto, pričom plní rôzne úlohy a musí sa prebojovať cez hordy nepriateľov. Tvorcovia pripravili mapy s rozľahlými exteriérmi, ale aj budovami, cez ktoré budete prechádzať. Ocitnete sa v lese, bažinách či na poli, kde veľmi efektne vyzerajú výpady protivníkov skrytých vo vysokom obilí. Budete prechádzať aj kamennými ulicami mesta a hradu, vstúpite do chrámu a podzemných tunelov a jaskýň. Celkovo to predstavuje trinásť vcelku pestrých misií, ktoré si postupne odomykáte, čo nie je najhoršie. Pri pohybe počítajte s čiastočnou voľnosťou pohybu. Idete teda určeným smerom a obmedzujú vás múry či prírodné bariéry, ale niekedy to môžete urobiť s malými okľukami a vyhnete sa tak nepriateľským hliadkam alebo nájdete niečo užitočné.

Okrem munície sú to liečivé a podporné odvary, bomby, výbušné sudy, ale aj špeciálne predmety. Tie sú dobre ukryté a ak ich prenesiete až na koniec misie, máte za to extra odmeny. Zo všetkého však dokážete zobrať len po jednom kuse.

Pri postupe budete oslobodzovať väzňov, hľadať kľúč od stodoly alebo odolávať hordám, kým sa neotvorí brána. Musíte prekaziť rituál, nájsť a prepraviť výbušniny na vozíku a zničiť oltár. Pritom občas treba niečo aktivovať, výstrelom z dela si urobíte prechod cez stenu alebo použijete baranidlo. Cestu vám okrem množstva bežných nepriateľov skrížia menší aj veľkí bossovia, pričom ich výskyt je niekedy náhodný. Takže pri jednej výprave vás prekvapí húževnatý veliteľ Chaosu alebo monštrum, ale pri opakovanom prechádzaní misie už na tom mieste nebude.

V boji intuitívne používate svoje zbrane, ktoré majú po dva režimy - spravidla rýchly a silnejší, koncentrovaný útok, okrem toho sa môžete zbraňou kryť, sotiť protivníka alebo uhnúť pred jeho úderom. Plus je k dispozícii vaša špecialita. Napríklad elfka vystrelí niekoľko šípov naraz, aj keď už nemá štandardnú zásobu, žoldnier Markus povzbudí kamarátov a pridá im dočasne život atď.

Padlých spolubojovníkov viete oživiť, kým sa ešte chvíľu zmietajú na zemi. Stačí k nim prísť a pomôcť, aby sa postavili na nohy. Potom síce bojujú, ale s dočasným životom, ktorý vyprcháva, takže je treba čo najskôr použiť nejaký medikament. Podobne je to v prípade, ak sa pošmyknú na rímse a bezmocne tam visia. Ak sa vám nepodarí včas zasiahnuť, hrdina umiera. No zachovala sa aj možnosť vrátiť ho do hry, keď budete pokračovať ďalej a oslobodíte zajatca. Nič teda nie je stratené, kým je aspoň jeden z družiny nažive. Môže totiž priviesť späť celý tím. No ak zlyhajú všetci, je to neúspešný koniec misie a musíte ju prechádzať celú od začiatku.

Vermintide 2 ponúka niekoľko režimov, ale v zásade sú to tie isté misie s trochu iným prístupom. V rýchlej hre, za ktorú získavate bonus, sa pripojíte k náhodným hráčom, no môžete si vybrať preferovanú obťažnosť. Nestrúhajte pritom zbytočne frajera, aj na tej najľahšej je to miestami poriadna fuška. Matchmaking ale nie je úplne vyladený, takže hra dá niekedy dokopy rôzne zdatné postavy. Napríklad je v nej trpaslík s levelom dvanásť a elfka na druhej úrovni. Vzhľadom na to, že postupujete vždy v kooperácii, to ale až tak neprekáža. Pri súbojoch s bossmi však môžete pocítiť nedostatočnú útočnú silu družiny a niekedy na to doplatíte.

Druhou voľbou v menu je možnosť vytvoriť si hru s ľubovoľnou mapou a upraviť jej základné parametre. Položka s hrdinskými činmi zas obsahuje jednorazové misie, ktoré sú sťažené rôznymi podmienkami, napríklad postavám priebežne ubúda život. Alebo vám do cesty vstúpi viac bossov. Okrem toho je tu ešte Twitch režim a napokon sa môžete vo vyhľadávači pripojiť k hre založenej inými hráčmi a podľa vašich preferencií.



Pri ultra nastaveniach vyzerá hra veľmi dobre a zvládne to aj stredne výkonný počítač. Prostredia hry sú vymodelované veľmi slušne, ale na ich obdivovanie nebudete mať veľa času. Takmer neustále ste totiž v pohybe a vrhajú sa na vás hordy protivníkov. Ich animácie sú vydarené a vďaka vám poriadne skrvavené. Bežne uvidíte aj telá bez hlavy. Do toho vám znie vhodne napasovaná hudba, ktorá niekedy povzbudí, inokedy vyvolá nervozitu. Môže to byť rytmické bubnovanie alebo dramatická melódia so zatrúbením, po ktorom očakávajte príliv hordy Chaosu a skavenov, čo vás obkľúčia alebo zatlačia do kúta. Len ešte treba hru zbaviť bugov a technických problémov. Príležitostné zasekávanie nepriateľov sa dá odpustiť, ale keď sa misia zosype po dvadsiatich minútach intenzívneho hrania a reštartuje od začiatku, to už zamrzí. Našťastie je to ojedinelé a pomôcť má aj aktuálna záplata, ktorá navyše zlepšuje celkovú optimalizáciu.

Vermintide 2 je veľmi dobrá rúbanica, ktorej čaro spočíva vo výbornej kooperácii. Ak ste hrali prvý diel, viete, do čoho idete a čo máte robiť. Systém sa nezmenil, ale je tu viac protivníkov, nové prostredia a špecializácie postáv. A podobne ako v prípade End Times sa jedná o jednu z najlepších akcií vyžadujúcich tímovú spoluprácu. Takže ak radi otĺkate nepriateľov s partiou spoluhráčov, jednoznačne vám hru odporúčame.



HODNOTENIE

8.5

BRANISLAV KOHÚT

"JEDNÁ SA O JEDNU Z NAJLEPŠÍCH AKCIÍ VYŽADUJÚCICH TÍMOVÚ SPOLUPRÁCU. "

+ postup v tíme s veľkým dôrazom na spoluprácu
+ dynamická akcia s výbornou atmosférou
+ starí aj noví nepriatelia v rôznych prostrediach
+ špecializácie hrdinov

- niektoré menej zaujímavé mapy
- príležitostné bugy a technické chyby
- občas zasekávanie postáv



RECENZIA

DRAGON BALL FIGHTERZ

BOJOVKA V DRAGON BALL UNIVERZE

. PC, XBOX ONE, PS4

. BANDAI NAMCO

. BOJOVKA



Na toto som čakal neuveriteľne dlhé roky. Seriál Dragon Ball je jedna z tých vecí, na ktorých som vyrastal. V poľštine na RTL7 a neskôr aj v nemčine na RTL2. Aj preto mám veľmi blízko aj k hrám podľa tohto anime/manga fenoménu. Tie sú tu s nami už dekády. Niektoré sú lepšie, iné horšie, no v zásade doteraz nevznikla taká, ktorá by mierila aj na hráčov ako takých, nielen na fanúšikov. Až doteraz. Dragon Ball FighterZ prekonáva všetko, čo sme tu doteraz mali. A okrem toho prekonáva hlavne očakávania, keďže zdoláva latku toho, čo ste si predstavovali pod pojmom Dragon Ball bojovka.

Namco v tomto prípade stavili na osvedčených borcov zo štúdia Arc System Works. To možno nie je názov, pri ktorom by všetci hneď zbystrili pozornosť, no majú za sebou naozaj bohaté skúsenosti v žánri so sériami BlazBlue a Guilty Gear. Tie teraz mali možnosť aplikovať v univerze, ktoré je známe svojimi megalomanskými súbojmi, ktoré sa pokojne môžu ťahať cez niekoľko epizód seriálu, a zároveň je pre ne typická obrovská miera deštrukcie. FighterZ pritom nie je 3D bojovkou, ako je pre DB zvykom. Práve naopak, je to „len" 2D bojovka s 2.5D vizuálnym spracovaním, ktorej však nechýba nič z toho, čo ste milovali na obrazovkách – lietanie, výbuchy, ničenie okolia a efekty, ktoré až tečú z obrazovky.

Oproti ostatným Dragon Ball hrám je tu aj rozdiel v poňatí príbehu. V minulosti sme prežívali dookola známe ságy, prípadne bol na ne naviazaný nový príbeh v cestovaní časom, avšak stále to bolo len o tom, že ste prežili niečo, čo ste už predtým videli. FighterZ prichádza s novým a vlastným príbehom, ktorý je zasadený do aktuálneho Dragon Ball Super medzi Future Trunks a Universe Survival príbehy. Je to trochu hlúpučké, ale tak tradične Dragon Ball hlúpučké. Čaká vás tak postupné budovanie tímu hrdinov, spojenie so zloduchmi, neuveriteľne silný a spočiatku tajomný nepriateľ a nebude chýbať ani oživovanie dávno mŕtvych postáv, aby ste si za ne mohli zahrať.

Aj napriek tomu, že príbeh by bol takou bežnou priemernou ságou seriálu, niekoľko vecí robí veľmi dobre. Je delený na tri samostatné kapitoly, pričom každá sa na udalosti pozerá z inej strany. Najskôr je tu príbeh hrdinov, ktorý vysvetlí základy. Všetci bojovníci na svete prišli o svoje schopnosti a sú za tým tajomné vlny, ktoré ich blokujú, navyše sa zdá, že niektoré telá obýva niekto iný. Druhá kapitola viac rozvedie tému toho, čo sa deje s dušami v telách postáv, no zároveň sa pozrie na to, prečo zrazu žijú Cell a Frieza. Posledná kapitola sa dotýka priamo androidov, ktorí tu hrajú ústrednú úlohu a najviac prezradia o pozadí a udalostiach, ktoré sledujete. Japonci zbožňujú grind a to viac ako ktokoľvek iný na svete. To sa prejavuje práve v príbehu, kde každá kapitola zaberie takých 5-6 hodin a prechádzate v nej menšími mapkami, na ktorých bojujete proti nepriateľom, pričom na konci epizódy čaká príbehová scéna.





V rámci príbehu by to fungovalo lepšie, ak by boli scény nahustené, keďže takto sú prekladané veľkým množstvom časom repetitívnych súbojov. Zároveň sa ale cez ne levelujete, aby ste mali šancu v boji proti stále silnejším súperom, takže sa neoplatí ísť najkratšou cestou k cieľu, lebo tam prídete s nízkym levelom.

Príjemným prekvapením je moment, keď nájdete svoje vlastné miesto v príbehu a hra sa nebojí neraz kvôli tomu aj zbúrať štvrtú stenu. Tu a tam dostanete možnosť priamo podebatovať s postavami v príbehu, pričom ojedinele máte tiež možnosť voľby v dialógu. Dej to neovplyvní, ale aspoň máte dojem, že si razíte unikátnu cestu. Bohužiaľ, príbehová časť ponúka aj tradičné klišé. Tri kapitoly a tri pohľady znamenajú to, že niektoré súboje absolvujete viackrát, ten finálny trikrát. A tretí raz to už nie je zábava, no autori sa vybrali klasickou cestou. Porazíte bossa, no čaká vás ešte jeden súboj, lebo odomkol svoju plnú silu. Už v základnej bol ale silnejší než vy, je obdarený regeneráciou a vy už chcete, aby to skončilo, no musíte sa trápiť ešte s týmto posledným krokom.

Celkovo je však dojem z príbehu dobrý, aj keď by to vždy mohlo byť lepšie a aj grindu by mohlo byť menej, no zároveň už potom nemáte potrebu absolvovať tréning. A koniec koncov, aj keď tu dokážete stráviť pokojne viac ako 15 hodín, príbehový režim je len okrajovou možnosťou hry. Celá jej štruktúra vám totiž naznačí, že sa orientuje na online hranie a komunity hráčov. Nenájdete tu žiadne menu. Namiesto neho sa rovno po spustení a načítaní profilu púšťate do lobby, odkiaľ vyrážate do jednotlivých režimov.

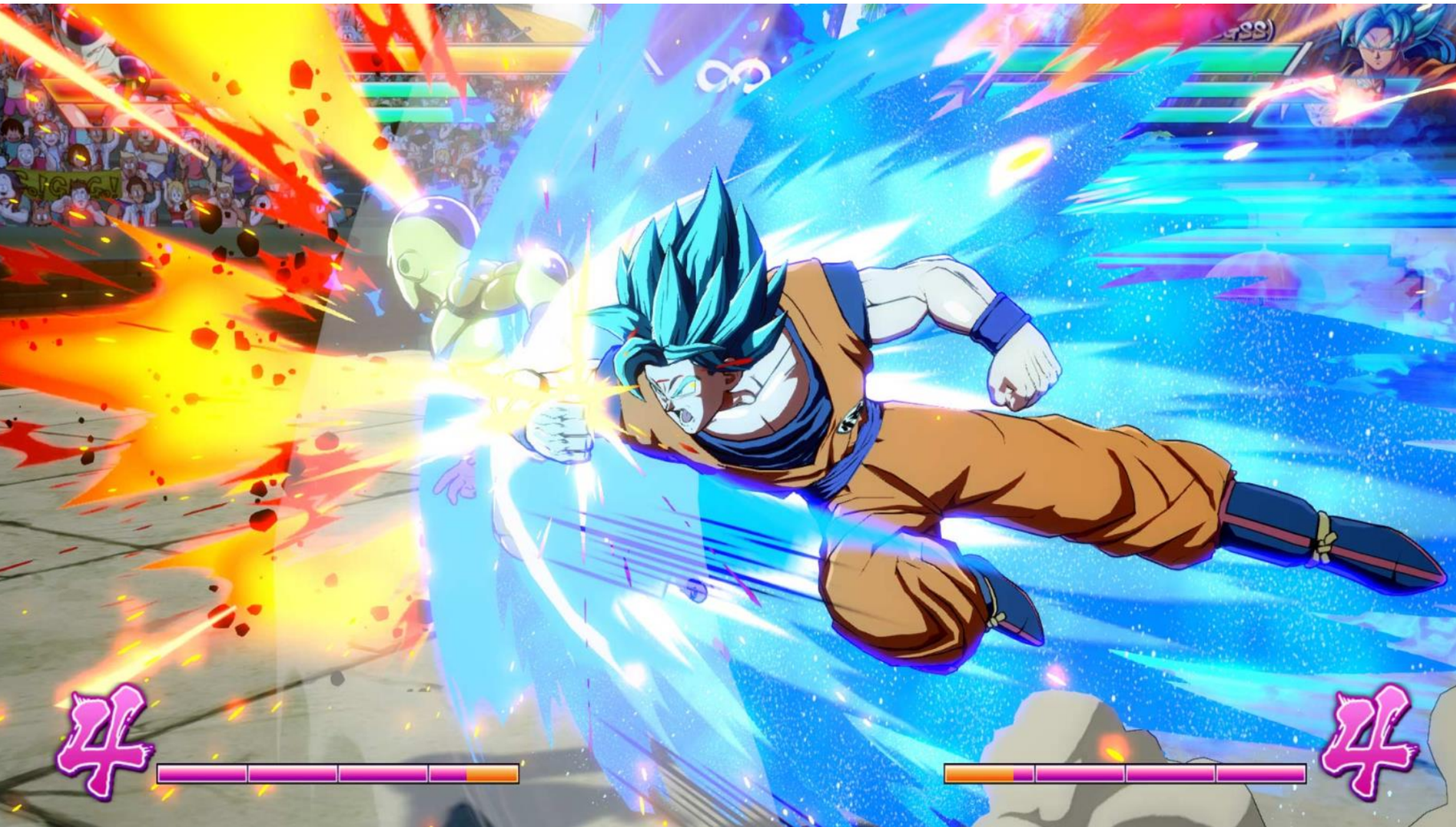
Aj to má svoje klady a zápory. Osobne by som aspoň príbeh a lokálny multiplayer mal rád prístupný hneď a bez lobby. S tým sú aj teraz občas problémy a až keď sa vám ho nepodarí načítať, dostanete možnosť pripojiť sa do offline lobby. Na druhej strane ale máte v lobby všetok online obsah okolo seba, stačí k nemu len prísť. Doslova. Reprezentuje vás tu váš avatar a môže tu pobehovať až 63 ďalších hráčov, s ktorými komunikujete cez jednoduché Z nálepky. Takto sa môžete dohodnúť na zápase, ktorý spustíte vyvolaním jednoduchého menu priamo tam, kde stojíte. Takéto Ring zápasy môžete aj sledovať, ak sa ich účastina iní hráči. Zážitok z lobby ovplyvňujú najmä vaše nastavenia. Ak sa zameriate na našu oblasť Európy, príliš veľa hráčov tam nenájdete. Lepšie je voliť si iné oblasti sveta, aj keď sú ďalej. Vždy vidíte kvalitu pripojenia svojho súpera pred zápasom, takže ho môžete odmietnuť, ak si myslíte, že budú problémy.

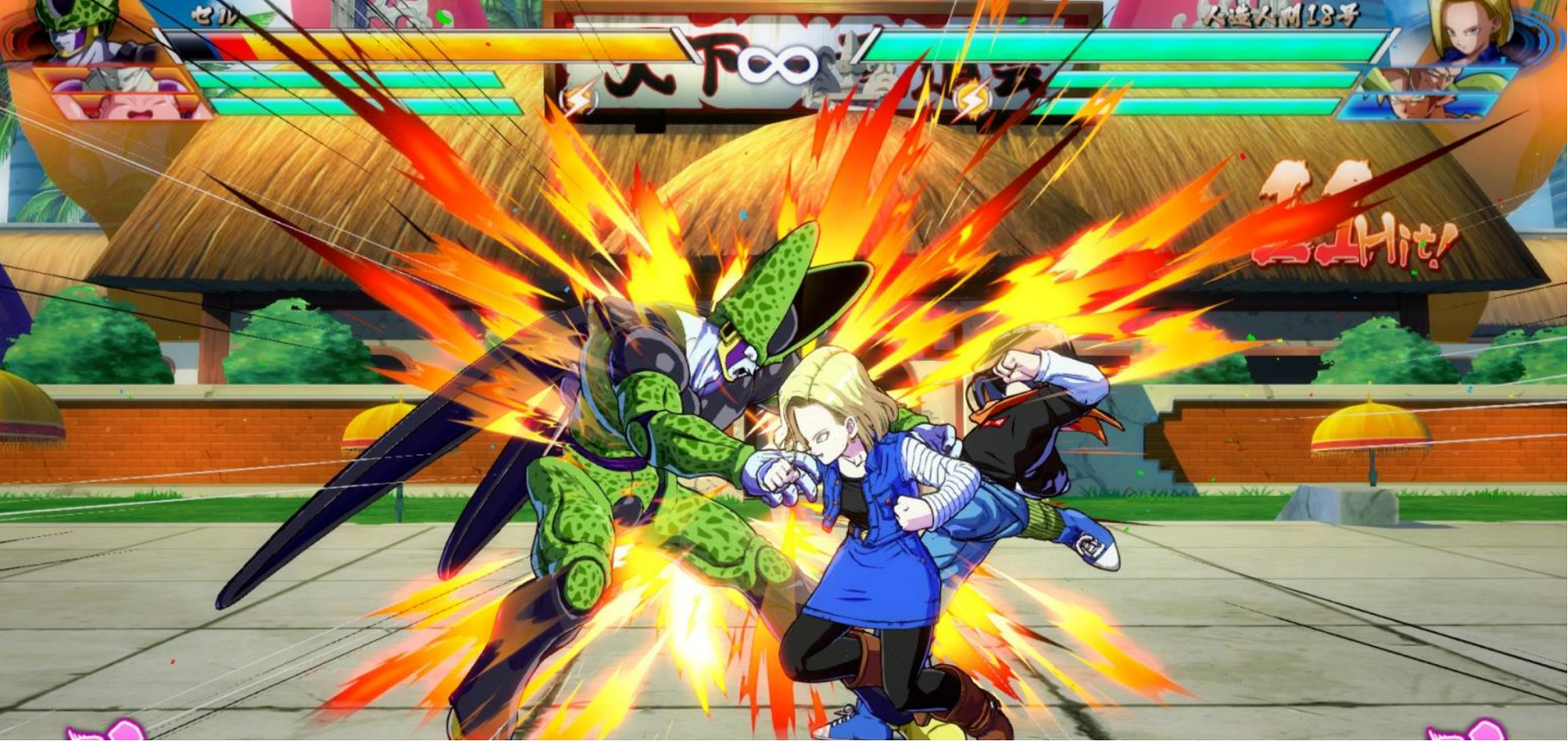
Západné lobby sú však plnšie, takže sa oplatí ísť do nich. Tam už jednoduchšie nájdete hráčov do arény, ktorá sa tiež dá sledovať. Samozrejmosťou sú hodnotené a rýchle zápasy, ktoré majú samostatnú oblasť v lobby a k nim patria aj tabuľky. Sledovať tiež môžete replay záznamy iných hráčov, ktoré sa ukladajú. Možnosti sú naozaj masívne. Singleplayerovú časť ešte rozširuje tréning a kvalitne spracovaný Arcade režim v niekoľkých obťažnostiach, ktoré sa postupne vetvia podľa vašich výsledkov.

Stávka na takúto štruktúru hry sa však nemusí vždy vyplatiť. V momente, keď sa dostanete do zápasu, všetko beží ako po masle. Sieťový kód v zápasoch funguje dobre a nepostrehol som lagy a podobné nepríjemnosti, ak to nebolo spôsobené kvalitou pripojenia. Matchmaking je ale stále dosť zlý. Hodnotené a rýchle zápasy sú ešte relatívne v pohode, ale samotné lobby vás občas vykopne a Ring a Arena zápasy spája strašne dlho. Navyše ak zápas v aréne chcete sledovať, načakáte sa strašne dlho, aj keď zápasy prebiehajú. A to je vec, na ktorú sa sťažujú hráči z celého sveta. Je to škoda, lebo to kazí dojem z výbornej hry, keď autori nejaký jej aspekt, aj keď nie hlavný, ešte ani po vydaní nedotiahli.

Naši českí bratia majú jedno veľmi pekné slovíčko – „vymazlený“. A presne tak by som opísal súbojový systém v hre. Je jednoducho skvelý. Prístupný nováčikom, no poriadne hlboký na to, aby ho nebolo jednoduché dokonale zvládnuť. Stále sa máte čo učiť a nie je to len o memorovaní jednotlivých pohybov pre všetky postavy. Je to o linkovaní útokov, o lietaní, o blokovaní, uhýbaní a reagovaní. Najskôr sa naučíte rozdávať rany, aj poriadne šupy, ale až časom sa naučíte hrať viac defenzívne a správne viazať kombá.

V Dragon Ball FighterZ sa hrá 3v3, pričom si vyberáte všetky tri postavy a v priebehu boja ich môžete tagovať. Teda jednu postavu stiahnete z boja a druhá doň skočí. Nie však úplne ľubovoľne, sú tu nejaké obmedzenia. Napríklad postavu nestiahnete, kým práve dostáva peknú kombo nakladačku. Postavy však nemusíte len meniť, môžete ich povolať na dočasnú pomoc jedným útokom. Také Kamehameha zo zálohy vie veľmi pomôcť. Niektoré iné postavy zase vedia pomôcť iným spôsobom a musíte sa naučiť, ako to správne využiť. Veľký význam tu má iskra, ktorá dokáže zlepšiť útoky a pomaly vám dopĺňa časť strateného zdravia a každý hráč ju má od začiatku jednu.





Dôležitým faktorom v súboji je Ki energia. Tá vám umožňuje vysielať jednoduché útoky Ki blast, no dokážete ju kumulovať v ukazovateli na spodnej časti obrazovky. Plní sa v momentoch, keď rany rozdávate, no aj vtedy, keď ich dostávate. Navyše si ju viete nabiť manuálne. Po dosiahnutí určitej úrovne máte prístup k špeciálnym a silnejším útokom, ktoré sa zvládajú už trošku náročnejšie, najmä uprostred rýchleho a vypätého boja, čiže ďalšia vec, ktorú si ľahko vyskúšate, no potrvá, kým si ju osvojíte. Navyše ale skvele reflektuje zdrojový materiál a krásne zodpovedá tomu, čo poznáte z anime. Dokonca viete súpera aj deštruktívne doraziť, kedy vybuchujú sopky a lámete hory, čo vyzerá jednoducho skvele.

Ki má v hre ešte jednu možnosť využitia. Môžete vyvolať Shenrona. To je v DB lore drak schopný splniť želanie. Najskôr ale potrebujete nazbierať 7 dragon ballov. V tejto hre ich získavate kombami. 10x kombo vám získa prvý, 20x kombo druhý, 30x kombo tretí a tak ďalej. Nezáleží na tom, ktorý hráč získa dragon ball, zbierajú sa do spoločného „koša“. Počíta sa len správna desiatka. Ak vám teda chýba už len 70x kombo, no vám sa namiesto toho podarí kombo s úžasnými 92 údermi, z ktorého až padá sánka (true strory), je to také šťastie v nešťastí. Každopádne, ak máte všetkých 7 a plných 7 úrovní Ki energie, môžete vyvolať Shenrona, ktorý vám splní jedno zo 4 želaní – doplní život, oživí mŕtvu postavu a podobne. Dragon Ball dokážete zbierať aj jednoduchšie cez autokombo, ale tento útok je relatívne slabý. Bude zaujímavé sledovať, ako budú autori Shenrona vyvažovať, keďže autokombo je príliš jednoduché a nesmrteľnosť od neho je zase príliš silný bonus.

Aj graficky je Dragon Ball FighterZ úplnou špičkou, ktorá dokonale napodobňuje vizuálny štýl anime, a pritom pôsobí moderne a sviežo. Je to naozaj krásna hra plná efektov, kde sa v boji stále niečo deje a zážitok máte už len z toho, keď sledujete niekoho, kto ju vie hrať. Vtedy si dokonca môžete všímať množstvo detailov, ktoré zdobia celok. Hudba k tomu pasuje a zodpovedá tomu, čo od Dragon Ball titulu očakávate. A to isté platí pre dabing. Ak poznáte seriál, čakajú vás tu známe hlasy a poteší fakt, že tu nájdete anglický aj japonský dabing, ktorý určite mnohí fanúšikovia preferujú.

Vrátite sa na dobre známe miesta a prostredia, či je to turnajová aréna, planéta Namek, aréna Cell Games a ďalšie. Arén je mnoho a aj keď toto nie je Xenoverse, deštrukcia v nich nechýba, no len za určitých okolností. Postáv je tu 24, z nich jedna je úplne nová a ostatné dobre poznáte. Zároveň tu nájdete rôzne formy hneď niekoľkých postáv, pričom najzaujímavejšie sú SSGSS Goku a SSGSS Vegeta. Tie získate buď predobjednávkou, alebo si ich v hre vybojujete, či nagrindujete dostatočné množstvo herných kreditov. Vegetu dostanete zhruba po prejdení príbehu, Goku je tvrdší oriešok a musíte ešte dobrú chvíľu bojovať, kde sa len dá. Niektoré ikonické tváre chýbajú, no to je asi priestor pre DLC. Tie najdôležitejšie tu však sú.

Nech sa na to pozeráte akokoľvek, Dragon Ball FighterZ je obrovský úspech. Je to špičková Dragon Ball hra a navyše vynikajúca bojovka, ktorá by sa aj v minulom nabitom roku hrdo pobila o pozíciu tej najlepšej. Nestavia len na službe fanúšikom, aj keď tej je tu dosť. Je to hra, ktorú si vďaka herným kvalitám dokáže užiť aj niekto, kto DB univerzum nepozná. Je tu obrovské množstvo obsahu a súbojový systém, ktorý budete postupne objavovať desiatky hodín.

Samozrejme, nájdete tu niekoľko zádrhov, no tie zväčša nesúvisia s hrateľnosťou. Najväčším nedostatkom je aktuálne matchmaking, ktorý má svoje chvíľky, kedy sa poriadne načakáte. Orientácia na lobby štruktúru je podivným rozhodnutím, ale v online smere funguje dobre. A ten grind v príbehu je niečo typicky japonské. Západným hráčom to veľmi nevonia a tých pár hodín príbehového režimu by ste oželeli, ak by ste opakovali menej súbojov, no na druhej strane je to zas poriadne obsiahla možnosť tréningu schopností. Tie vážnejšie nedostatky ale treba čo najskôr odstrániť a číslo pri hodnotení by mohlo byť ešte o niečo vyššie.



HODNOTENIE

8.5

MATÚŠ ŠTRBA

DRAGON BALL UNIVERZUM DOSTALO PARÁDNU BOJOVKU

+ skvelý súbojový system
+ verné predlohe
+ hromada obsahu
+ dobre zapracovaná a v niektorých ohľadoch aj prekvapivá služba fanúšikom
+ perfektné animácie
+ grafika a prítomnosť oboch jazykov

- v príbehu nadmiera grindu, navyše je pomerne obyčajný
- zbytočné lootboxy bez väčšieho zmyslu
- online štruktúra potrebuje poriadne doladiť, stále sú tu problémy



RECENZIA

UNRAVEL TWO

TENTORAZ VO DVOJICI

. PC, XBOX ONE, PS4

. EA

. ARKÁDA

Tohtoročná E3 bola skromná na nečakané prekvapenia a tie naozajstné by sme spočítali snáď na prstoch jednej ruky. Jedným z najväčších je však titul Unravel Two. Pokračovanie vydarenej 2.5D platformovky od EA a Coldweed bolo po úspechu pôvodnej hry takmer isté, no asi nikto neočakával, že EA hru rovno po oznámení aj vydá. Predtým sme o nej nepočuli, nepredchádzala tomu žiadna reklamná kampaň. Hra jednoducho vyšla počas EA Play konferencie a o to príjemnejšie boli tie prvé chvíľky s ňou.

Už samotné oznámenie nám naznačilo najväčšie zmeny, no určite každý hráč pôvodnej hry predpokladal, že nadviaže na svojho predchodcu, no to nie je tak celkom pravda. Základ zostal bez väčších zmien – nádherné, zväčša prírodné prostredie je dejiskom putovania malej vlnenej postavičky, ktorá má pred sebou nespočet jednoduchších aj zložitejších prekážok, pričom s ich prekonaním musíte pomôcť vy – hráči. Samotné putovanie je však rozdielne, iné ako v prvej hre, ako tematicky, tak aj náplňou a povedal by som, že aj obťažnosťou.

Nová hra je o budovaní puta medzi hráčmi. V tejto oblasti nadväzuje tam, kde sme mohli vidieť napríklad nedávny A Way Out. V EA zjavne veria intímnym kooperatívnym zážitkom, ktoré jednak rozprávajú svoj vlastný príbeh, no taktiež sú o príbehu hrania dvoch hráčov. Avšak aj príbeh v Unravel Two je o putách – o takých, ktoré sa pretrhajú, aj o takých, ktoré si budujeme. Je o strate, o nádeji, o ceste. A to všetko sa vám odvíja priamo pred očami na pozadí vášho hrania, kedy zbierate dôležité životné momenty na obrázkoch. V podaní príbehu hra vyniká, chytí vás za srdce a pritom netlačí na žiadne emócie a naozaj prebieha vlastne len na pozadí vášho hrania, pričom doň aktívne až tak nezasahujete.

Veľa z toho, čo hra robí a ukazuje, je alegória. Ale veľmi rýchlo si uvedomíte, čo ňou chceli autori dosiahnuť, či je to už príbeh, pozadie, alebo aj samotná hrateľnosť. Začínate totiž na rozbúrenom mori, kde sa ocitá Yarny. Je to úplne nová postava, nie ten z predchádzajúcej hry. Okrem zmeneného dizajnu je to však stále tá istá známa postavičky z klbka vlny. Problém však je, že počas tejto búrky vypadne z lode a pretrhne sa aj jeho vlákno vlny. Pomocnú ruku mu však podá ďalší Yarny, keď ho vyplaví na pevninu. Teraz sú obe postavy späté svojou vlnou a len spoločne dokážu prejsť celú túto púť.

Unravel Two je kooperatívna hra, ktorú dokážete hrať aj osamote. Záleží len na tom, či si k nej niekoho pozvete, alebo sa rozhodnete hrať ako vlk samotár. V hrateľnosti ako takej sa ale nič nemení. Neustále, aj keď hráte sami, sú na obrazovke dve postavičky. Akurát máte možnosť spojiť ich do jednej, kedy vlna splynie a vytvorí jedinú osôbku, ktorú ovládate.





Kedykoľvek, keď postavy budete potrebovať rozdeliť, stačí len stlačiť tlačidlo. A budete to robiť často. Jedine spolupráca je cestou k postupu vpred a prekonaniu prekážok.

S novou hrou sa však v štúdiu Coldwood chceli priblížiť širšiemu publiku. Chceli, aby si každý mohol prejsť túto púť, či už ste dospelí, alebo deti; skúsení, alebo s hrami len začínate. Možno to niektorých z vás nepoteší, ale dvojka je podstatne jednoduchšia ako jednotka. Môže za to najmä zmena smeru, ktorým sa autori vydali. Nájdete tu menej logických hádaniek a viac platformových pasáží. Inými slovami: hra je menej o uvažovaní, viac o skákaní. To automaticky neznamená, že by ste tu a tam nepohli rozumom, no v porovnaní s predchodcom je riešenie všetkých prekážok vždy rovno pred vaším nosom a navyše ho ani nemusíte dlho hľadať, stačí mať len otvorené oči. Hra je často aj o správnom načasovaní a presne vymeraných skokoch.

Ďalší spôsob ako autori hru dokážu otvoriť novému publiku, je aj samotná kooperácia. Postavičky musia navzájom spolupracovať tak, aby sa dostali na nedostupné miesta. Zväčša jedna z nich pracuje viac ako druhá a to otvára priestor pre rodinné hranie, kedy si môžete pokojne sadnúť so svojou ratolesťou a kvalitne spolu stráviť čas pri zaujímavej hre, no zároveň sa nemusíte báť toho, že by hra dieťa frustrovala náročnými prekážkami. Jednoducho ich prekonáte vy a dieťaťu pomôžete tým, že ho napríklad vytiahnete hore cez prekážku, či mu dáte inú jednoduchšiu časť. Koniec koncov, aj samotná hra je o deťoch a náladách, takže sa snaží zábavnou a prístupnou hrateľnosťou bojovať proti zlej nálade. Poslednou a dosť unikátnou možnosťou ako hru aj deťom a nováčikom sprístupniť, sú rôzne drobné detaily, ktoré tu autori zakomponovali. Keď máte na obrazovke dve postavičky, skúste ich na malú chvíľku nechať len tak a nič nerobte – jedna z nich vám napríklad ukáže na miesto, kam by ste sa mali pozrieť.

Ak sa zaseknete, postavička vám sama naznačí riešenie problému. Ak ich necháte ešte dlhšie zaháľať, môže si tá neaktívna len tak sadnúť a sledovať tú druhú. Naozaj sa autori pohrali s tým, aby vyšperkovali roztomilý dojem z hry aj v podobných maličkostiach a to sa taktiež ráta. A ak by ste si ani tak nevedeli poradiť so zaseknutím, tak tu nájdete aj priamo nápovedy v troch krokoch, od pomerne vágnej k veľmi konkrétnej.

Teraz nemusíte riešiť dĺžku vlny ako v prvej časti, tým pádom sa jednoduchšie dostanete aj na horšie dostupné miesta, kde sú skryté drobné zberateľné bonusy. Ale o to viac sa budete hojdať, používať predmety a okrem lesných prostredí tu na vás čaká aj továreň plná mechanických prekážok, ktoré musíte prekonať, čo do hry prinesie opäť niečo nové. Dokonca hra tu a tam operuje aj s temnými nepriateľmi, pred ktorými môžete len utekať, keďže váš Yarny nemá žiadne prostriedky na to, aby sa bránil. Má len svoju vlnu, ktorú dokáže hádzať, priväzovať, skákať na nej a ťahať ju. Časom dostanete aj dvojskok a tiež objavíte nové miesta, na ktorých sa dá hojdať.

Pôvodná Unravel hra nebola dlhá, no ani krátka. Na takúto platformovku bolo tých 7-8 hodín akurát a navyše ste potom mohli dobiehať to, čo sa vám pri prvom hraní nepodarilo vyzbierať. Zjednodušenie a aj zmena v dvojke sa však odrazili na tom, že je hra kratšia zhruba o polovicu, teda jej prejdenie vám na prvý raz zaberie približne 4 hodiny, ktoré strávite v siedmich leveloch, čo vás prevedú príbehom a rôznymi prostrediami. A to je trochu málo, pričom tohto pocitu sa nezbavíte. Na druhej strane za hru dáte dvacku, čo nie je vôbec zlé.





Navyše čo autori neponúkli v kampani, to sa snažia kompenzovať pridanou hodnotou v podobe ďalšieho obsahu a znovuhrateľnosti. Levely si môžete zahrať znovu, aby ste vyzbierali všetky skryté iskry. Ale to nie je až také veľké lákadlo. Oveľa väčším sú časovky, keďže jednotlivé levely majú tiež stanovenú trojicu a podľa toho, aký výsledný čas dosiahnete, budete odmenení medailou. Ak patríte k tým, ktorí radi precikajú ostatných, môžete sa tu realizovať.

No to najdôležitejšie sú špeciálne výzvy v samostatných leveloch. Tie už nie sú také veľké a sústredia sa len jednu obrazovku, na ktorej je prakticky všetko – problém, jeho riešenie a aj váš cieľ. K dispozícii máte obe Yarny postavičky a je len na vás, aby ste prekonali nové nástrahy. Tieto výzvy v hre plnia hneď niekoľko úloh.

Jednak predlžujú hrateľnosť, no taktiež ponúkajú vyššiu náročnosť, ktorá vám môže chýbať v základnej hre. No taktiež po úspešnom zdolaní týchto levelov získate nového Yarnyho.

Challenge levelov je tu celkovo 20 a to znamená 20 rôznych Yarny postavičiek, medzi ktorými nechýba aj tá z pôvodnej hry. V úvode máte len dve postavy – dve farby, dva typy tela. Túto ponuku si ale postupným prechádzaním výziev rozširujete a potom je už len na vás, ako si svoju postavičku upravíte. Farby, hlavy, oči a telá môžete ľubovoľne kombinovať tak, aby ste si vytvorili postavičku, ktorá vám bude čo najlepšie vyhovovať. Takéto možnosti úprav sú ďalším plusom a opäť zaujmú najmä deti, ktoré si môžu vytvoriť vlastného Yarnyho.

Čo sa týka audiovizuálneho spracovania, tak si nie som istý, či sa od predchádzajúcej časti hra veľmi posunula vpred, no to vôbec nevadí. Je prekrásna. Kombinuje rozprávkový vizuál so snahou o realizmus pri spracovaní herného prostredia. Teda presne ako originál, no pridáva nejaké to prostredie navyše. Skvele tým autori napodobnili dojem z fotografií, na ktorých „pózujú" milované hračky z detstva. Navyše je tento krásny art štýl doplnený aj skvelým soundtrackom, ktorý presne vystihuje každú situáciu a jej náladu. Ak treba pridať tempo, hudba je rýchlejšia, skvele zvýrazňuje nebezpečenstvo, no tiež sprostredkuje pokoj.

Unravel Two nepokračuje v stopách svojho predchodcu, no odbočí z nich, aby si razila vlastnú cestu. Cestu ku kooperácii, spoločnému zážitku a aj prístupnosti. Prináša to so sebou veci, ktoré vám až tak voňať nebudú, najmä krátku hernú dobu a výrazný pokles náročnosti. No kooperácia hre neuveriteľne pristane a pôsobí tu prirodzene, pričom hrateľnosť je jej šitá presne na mieru. A čo vám autori nedopriali v príbehovej časti, to si môžete dopriať v samostatných výzvach, ktoré si postupne sprístupňujete. Nemôžem priamo povedať, či je hra lepšia ako predchodca, alebo nie. V niečom áno, v čomsi zas nie, je ale rozhodne iná a stále veľmi kvalitná.



HODNOTENIE

8.5

MATÚŠ ŠTRBA

"UNRAVEL KOMBINUJE ROZPRÁVKOVÝ VIZUÁL SO SNAHOU O REALIZMUS PRI SPRACOVANÍ HERNÉHO PROSTREDIA. "

+ očarujúci audiovizuál
+ kooperácia hre pristane
+ množstvo drobných detailov
+ prístupné aj pre najmenších
+ bonusové výzvy s odomykaním post-avičiek

- kratšia herná doba
- až príliš jednoduché



RECENZIA

DETROIT BECOME HUMAN

ANDROIDI VO SVETE ĽUDÍ

. PS4
. QUANTIC DREAM
. ADVENTÚRA



Myšlienka, že by sa ľudské výtvory v podobe robotov vzbúrili a ohrozovali svojich stvoriteľov, nie je vôbec žiadnou novinkou. Existuje už pomerne dlho a v presne v tomto kontexte sa rozhodol písať svoj ďalší príbeh David Cage, šéf štúdia Quantic Dream. Ide pritom už o jeho tretí projekt, ktorý sa dočkal realizácie pod taktovkou Sony. Po ľudskom Heavy Rain a duchovnom Beyond: Two Souls sa dostávame do Detroitu, mesta, ktoré sa v roku 2038 stalo centrom podivných udalostí súvisiacich s čoraz rozšírenejšími androidmi. Detroit: Become Human priamo nadväzuje na sedem rokov staré technologické demo s názvom Kara, ktoré malo predvádzať nový engine štúdia.

Potom čo si Heavy Rain získal obrovskú pozornosť, sa od Beyond: Two Souls taktiež očakával nadpriemerný zážitok. A aj keď si titul získal priazeň hráčov, v recenziách bol predsa len odmenený nižšími známkami. Spomínam to len preto, že pri Detroite veľké ani malé malé očakávania nemám, keďže som sa informáciám o hre snažil skôr vyhýbať. To sa mi aj celkom dobre darilo, nakoľko Sony o detailoch nepumpovalo až taký objem informácií, na ktorý sme pri podobných veľkých tituloch zvyknutí. Detroit je však svojím príbehom zaujímavý v mnohých ohľadoch a jedným z nich je fakt, že sa odohráva len v dve desiatky rokov vzdialenej budúcnosti.

V Detroit: Become Human je jednou z trojice hrateľných postáv práve Kara, presne tá Kara, ktorú sme videli už sedem rokov dozadu v spomínanom technologickom deme. V hre zastáva úlohu pomocníka v domácnosti - vie variť, upratovať, skrátka vykonávať všetky bežné práce. Podobný osud však postihol aj druhú postavu, Markusa, a tak len tretí v rade, Connor, výraznejšie vyčnieva z radu. Ide totiž o najvyspelejší model androida vytvoreného pre účely policajného vyšetrovania. Disponuje najrôznejšími senzormi, pomocou ktorých dokáže lusknutím prsta analyzovať ľudskému oku skryté stopy, získavať konkrétne informácie z biologických materiálov a všetky takto získané údaje napokon aj dáva do súvislosti.

Aby som neprezrádzal priveľa, iba v krátkosti načrtnem dej. Píše sa rok 2038 a spoločnosť žije modernými technológiami, ktoré sú však viditeľné len v niektorých aspektoch. Či už ide o moderné autonómne vozidlá, iné futuristické stroje a elektronické noviny, ktoré budete nachádzať takmer v každom interiéri. Podobné články v hrách síce čítam len sporadicky, no myšlienky autorov pri pohľade do budúcnosti boli neraz zaujímavé a sem-tam aj humorné. Hlavným prvkom modernej spoločnosti sú ale androidi, ktorých ľudia na jednej strane milujú a na druhej nenávidia. Najmä kvôli strate práce. Androidov sa však zmocní túžba žiť vlastným životom, nebyť otrokmi ľudí a ich podriadenými.





Tým, ktorí s hrami od Quantic Dream neprišli doteraz do kontaktu, je nutné spomenúť, že tak ako väčšina hier od daného tímu aj Detroit je postavený na interaktívnych prvkoch, vďaka ktorým môžete vlastnými rozhodnutiami ovplyvňovať dej. Jeden z vývojárov hry nám len pred niekoľkými týždňami hovoril o tom, aké veľké množstvo rozhodnutí bude mať vplyv na ďalší vývoj príbehu. Prešiel som Heavy Rain aj Beyond: Two Souls, no po odohraní Detroit: Become Human s ním musím len súhlasiť. Detroit ponúka najprepracovanejšie možnosti vo vývoji a vetvení príbehu spomedzi všetkých Quantic Dream hier a možno aj zo všetkých hier s podobnými prvkami. Z francúzskeho štúdia tak prišiel titul, ktorý hráčom skutočne dáva do rúk možnosti voľby, ktoré majú reálny vplyv na ďalší priebeh hry. V istých momentoch sa dokonca stretnete s detailmi hodnými označenia butterfly effect.

To, ako sa rozhodnete v prvej scéne, môže ovplyvniť udalosti napríklad v polovici hry. Je to len príklad, ale nie sú to iba reči vývojárov, práve takto je systém rozhodovania v Detroite nastavený. Je tu kopec možností, ako sa príbeh môže vyvíjať. Veľa vecí sa pritom odvíja nielen od zásadných rozhodnutí, ktoré vás môžu stáť aj život postavy, ale aj od tých menších. Budete sa k druhej osobe správať drzo, ofenzívne? Prirodzene si k nej vytvoríte zlý vzťah, nebude k vám taká otvorená a môžete stratiť dôležitú stopu k vyriešeniu prípadu. To, aké správanie zvolíte pri konkrétnych osobách, teda môže mať istý vplyv na vývoj príbehu, a práve to sú tie detaily, ktoré majú moc naozaj rozhodovať. V niektorých prípadoch dokonca ani nemusí ísť o priame rozhodnutia, ktoré ovplyvnia príbeh, ale len drobnosti, ktoré ste si v predchádzajúcom priebehu hry všimli.

Samozrejme, aj keď je Detroit postavený na ovplyvňovaní príbehu, a teda na pocite slobody pri jednaní, stále sú tu isté hranice, medzi ktorými sa môžete pohybovať. Niekde sú menšie, niekde väčšie, takže ak sa napríklad Connor dostane na miesto činu, nemôžete siahnuť na každú hlúposť, ktorú v miestnosti nájdete a analyzovať ju.

Hra má presne dané predmety alebo miesta, ktoré by ste mali nájsť. Mali, pretože len na vás záleží, či objavíte všetko a niektoré detaily vám uniknú, alebo sa vám podarí odhaliť každú drobnosť, ktorá sa odhaliť dá. Skrátka treba stále počítať s tým, že sa do určite miery musíte riadiť pokynmi hry. Z miesta činu nemôžete odísť bez prehliadky okolia, nemôžete sa rozhodnúť, že toto chcete robiť inak.

Pochopiteľne, podobné bariéry existujú aj v rámci priameho rozhodovania. Každopádne, už po dokončení každej scény si máte možnosť pozrieť „pavúka" všetkých využitých možností. Vypíšu sa vám pritom len tie, pre ktoré ste sa rozhodli, ostatné zostanú zamknuté. Niektoré ponúkajú len skromné možnosti s jedným koncom, no sú aj také, ktoré sú skutočne veľmi rozvetvené - oveľa viac ako som videl v ukážke, z ktorej som písal preview. Spolu s touto novinkou sa autori rozhodli pridať možnosť zmeniť svoje rozhodnutie, ak by ste tak náhodou z nejakého dôvodu chceli spraviť.

Stačí zvoliť záchytný bod, od ktorého hru len opätovne spustíte a váš ďalší postup sa prepíše už podľa vašich aktuálnych rozhodnutí. Opakujem sa, ale vďaka rozsiahlym možnostiam je úplne bežné, že sa viacerým scénam vyhnete len preto, že ste sa v niektorej z predošlých rozhodli inak. Zaujímavé je, že ak vám hra v istých situáciach ponúkne možnosti s reálnymi dopadmi na príbeh, scenár postáv v bezprostredne nasledujúcich momentoch môže byť rovnaký, len sa napríklad odohráva v inom prostredí.

V súvislosti s citlivou témou príbehu, ktorý som načrtol vyššie, sa niektoré momenty v hre môžu stať pre vaše ja spornými. V hre sa zameriavate výhradne na androidov, aj keď ste človek.





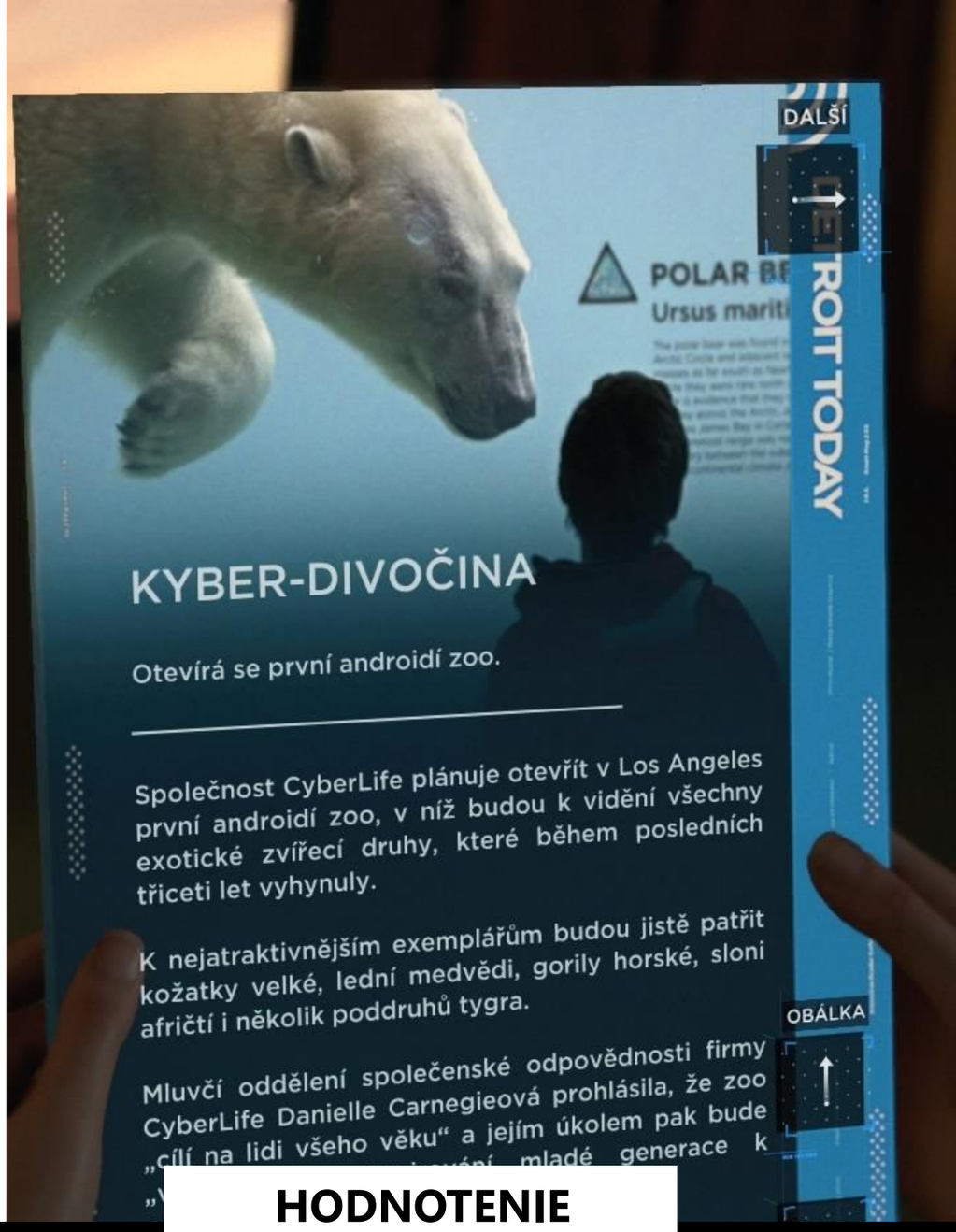
Človek s určitými zásadami a morálkou, zvyknutý bez reči posúvať ľudí vysoko nad kusy plastov, elektroniky či iných súčiastok, ktoré by navyše mali poslúchať práve vás, veď preto boli vytvorené. Hra sa odohráva v roku 2038, morálka ľudí je úplne iná a z toho prirodzene vyplývajú aj okolnosti, v ktorých sa budete nachádzať. Keď vidíte rozprávať robota veci, ktoré dávajú zmysel, majú hlbšiu myšlienku a cit, pričom sú na nerozoznanie od ľudí - či už vizuálne, alebo správaním - hra vás núti premýšľať nad štandardným problémom úplne inak. Práve toto dáva Detroitu celkom nový rozmer.

Po čisto hernej stránke je základ veľmi podobný predchádzajúcim hrám štúdia. Ovládanie postáv či interakcia s predmetmi je prakticky totožná. S ničím som nemal zásadný problém, iba občas reakcia pri pohybe postavy nebola adekvátna tomu, čo som od nej naozaj chcel. Toto je však všeobecne problém hier od Quantic Dream. Samozrejmosťou sú quick-time eventy, ktorými je hra úplne preplnená. Jednotliví hráči ich môžu vnímať rozdielne. V zásade nie sú rušivé a dávajú zmysel, najmä pri súbojoch. Zmena v ovládaní prišla až z pohľadu možností. Najviac sa to týka Connora, ktorý, ako som už spomínal, dokáže podrobne analyzovať miesto činu, nájsť súvislosti a na základe toho zrekonštruovať riešený prípad.

Prednosťou Detroit: Become Human je tiež vizuálna stránka. Tá vyzerá aj na štandardnej PlayStation 4 veľmi dobre, no na PS4 Pro sa posúva ešte o niečo vyššie. Pomáha tomu 4K s checkboardingom, kvalitnejšie textúry, lepšie detaily a podobne. Snímkovanie je rovnaké na oboch konzolách, no na PS4 Pro je predsa len stabilnejšie, nakoľko pri hraní na klasickej PS4 najmä v otvorených priestoroch je občas cítiť nejaké to zaváhanie. Každopádne, v každom momente je jasné, na čo sa v Quantic Dream najviac zameriavali - postavy. Tie sú spracované naozaj precízne a to od kvalitných modelov, cez detaily na pokožke, až po samotnú mimiku tváre.

Každý rozhovor, každá akcia má svoju emóciu, ktorú je možné čítať z tvárí postáv. Čo je pozitívne, nevšimol som si žiadne zásadné chyby, ktoré by ma čo i len raz vyrušili pri hraní - aj keď je smutné, že práve niečo takéto sa v súčasnosti zdôrazňuje ako plus.

Detroit: Become Human sa snaží stavať na detailoch. Ešte pred spustením hry, v menu, vás začne oslovovať android. Už po pár spusteniach zistíte, že tá postava androida celkom trefne reaguje na to, koľko času ste už pri hre strávili a kedy ste ju naposledy hrali. Dokonca sa nebojí uťahovať si z vás. Podobná filozofia je v Detroite vidieť po celú hernú dobu, a to v takmer každom ohľade. Vizuálne spracovanie poteší oko, prepracované možnosti rozhodnutí dostanú tých, ktorí sa rozplývali už pri Heavy Rain a príbeh vás skôr prekvapí ako sklame. Na hre mi výraznejšie prekážala len jediná vec - kratšia herná doba. Príbehom môžete prejsť za 10 hodín, no vzhľadom na jeho rozsiahlosť na mňa v závere pôsobil dosť zbrklo, ako keby na konci chýbalo ešte zopár scén. Postavy by si jednoznačne zaslúžili viac pozornosti a priestoru. A aj keď si hru zahráte niekoľkokrát a zakaždým môže mať odlišný priebeh, naozaj výborná atmosféra z prvého prechádzania sa už nenávratne stratí.



HODNOTENIE

8.5

TOMÁŠ KUNÍK

„DETROIT: BECOME HUMAN SA SNAŽÍ STAVAŤ NA DETAILOCH“

+ uveriteľný dej a prostredie neďalekej budúcnosti
+ zaujímavé možnosti formovania vlastného príbehu
+ aj niektoré menšie rozhodnutia majú dopad na príbeh z dlhodobého hľadiska
+ pavúk rozhodnutí ponúka skvelý prehľad o každej jednej scéne
+ vizuálne spracovanie
+ české titulky

- občas nemotorný pohyb postavy
- kratšia herná doba
- štýl interaktívneho filmu nemusí vyhovovať každému


8.0





RECENZIA

MARVEL'S SPIDER-MAN

NAJLEPŠÍ HERNÝ SPIDER-MAN?

. PS4

. INSOMNIAC GAMES

. AKČNÁ ADVENTÚRA



Koľkými spôsobmi sa dá ešte povedať, že s veľkou mocou prichádza aj veľká zodpovednosť? Nie, nebojte sa. Toto nie je ďalšia hra, ktorá by nám predstavila začiatky Spider-Mana a museli by sme v nej zase zažiť to, ako strýko Ben zomrie. Veď to je už tak otravné, len na filmovom plátne sme to za posledných 16 rokov zažili častejšie, než by sme chceli. Aj napriek tomu si však v konečnom dôsledku z tejto hry odnesiete presne to isté ponaučenie. Čo nám ukazuje, že bez ohľadu na to, koľko má Peter Parker rokov a aký je v boji so zločinom skúsený, stále je to vec, na ktorú by nemal zabúdať.

V Marvel's Spider-Man má Peter Parker už 23 rokov a v uliciach proti zločincom bojuje už nejaký ten rok, čo sa odráža aj na jeho vzťahoch s nimi. V hre priam cítite, že už majú niečo sa sebou. Oni mu nevedia odpustiť predchádzajúce strety, on si z nich o čo viac uťahuje. Taktiež už dávno nie je na škole, ale pracuje ako vedec. Iný vzťah má k nemu mesto, ktoré ho považuje za hrdinu a taktiež to z ulíc cítite. Nie je však jediný, kto sa niekam posunul. Z MJ je zrazu reportérka, teta May pomáha ľuďom v núdzi, inde sú aj J. Jonah Jameson či Norman Osborn a mnohí ďalší. To sú drobné zmeny, ktoré do známeho komiksového sveta urobili vývojári zo štúdia Insomniac.

Možno je to trošku spoiler istým spôsobom, ale táto hra skončí presne tak, ako si myslíte, že skončí. Viac neprezradím, no je veľmi ľahko čitateľná. Hore uvedené menšie zmeny sú takmer jediné, ku ktorým sa Insomniaci odhodlali. Keď som s nimi nedávno robil rozhovor, tak sa Jon Paquette priznal, že videli všetky filmy, hrali všetky hry a čítali všetky komiksy, čo ich všetko istým spôsobom ovplyvnilo. No nečakal som, že až tak. Ak má niekto zomrieť, už po pár hodinách hrania viete, že zomrie. Ak sa má niekto zmeniť (k lepšiemu aj horšiemu), taktiež to takmer hneď tušíte. Ak poznáte Spider-Mana, bez ohľadu na médium, to všetko vám bude hneď zrejmé a mám dojem, že ešte aj Arkham Knight šikovnejšie skrýval identitu hlavného záporáka ako táto hra niektoré zvraty. A to bol Arkham Knight v tejto oblasti veľmi priamočiary.

Vás ako hráčov tak pripravuje o prekvapenia, čo je veľká škoda. Všetko z toho ste už niekde videli, čítali a hrali. Nehovorím však, že by príbeh bol zlý. To vôbec a dokonca by som povedal, že presne naopak. Najmä fanúšikov bude baviť, aj keď nie je práve originálny. Navyše sú tu momenty, kedy autori toto požičiavanie nápadov využili naozaj inteligentne a pozerajú smerom na fanúšikov štýlom „vieme, že túto scénu poznáte z toho a toho filmu, tak tu máte náš drobný odkaz na ňu". Vidno, že poznali svoje publikum a takýmito drobnými odkazmi a vtipmi s ním vlastne komunikujú. A to sa mi veľmi páči, lebo viem, že aj autori sú fanúšikovia.





Rovnako pracovali aj s mestom, ktoré hra ponúka a nechá vás po ňom voľne pohybovať. K dispozícii máte konkrétne Manhattan, po ktorom sa môžete preháňať ako len chcete a je vám dostupný celý bez obmedzení, aj keď sa v priebehu hry istými spôsobmi zmení podľa toho, ako sa bude odvíjať dej. Samozrejme, je založený na tom reálnom, do ktorého však autori vložili nielen prvky známe zo Spider-Manovho sveta, ale tiež prvky zo širšieho Marvel univerza. Už asi viete, že v meste nechýba mrakodrap Avengerov, no samozrejmosťou je sídlo Oscorpu a nájdete tu aj niekoľko ďalších odkazov, z ktorých je jasné, že tento Spider-Man žije v univerze s ostatnými hrdinami, no možno ich zatiaľ nepozná. Keďže ste si asi domysleli, že hra svojim koncom pripravuje hneď niekoľko príbehových línií pre pokračovanie, bude zaujímavé sledovať, že sa nerozhodne Marvel pomaly budovať akési svoje „MGU".

Na mesto sú naviazané dva ďalšie aspekty hry, jeden skvelý, druhý dosť otrepaný. Začnem však z tej lepšej stránky a tou je pohyb. Už pri dojmoch z hry som práve tento aspekt chválil a v plnej hre si budete pohyb po meste naozaj užívať. Nikdy nebola Spider-Man hra takto plynulá, prirodzená, organická a dobre vyzerajúca z hadiska pohybu hrdinu po meste. A pritom je naozaj jednoduchý a celý ten krkolomný parkour sa zakladá len na stlačení a držaní R2. Do toho môžete pripojiť ešte odrážanie sa pomocou pavučín a voľný pád, ktorým naberiete rýchlosť. Navyše to celé pôsobí veľmi realisticky aj z fyzikálneho hľadiska a pohybu postavy podľa toho, kde má prichytenú pavučinu. A tú dokážete prichytiť len na stavby a objekty nad sebou, už nie len tak do vzduchu.

Tým nelichotivým aspektom je postup mestom, ktorý je už dávno prežitým konceptom vežičiek, na ktorom kedysi staval každý jeden sandbox od Ubisoftu. Manhattan sa delí na niekoľko reálnych štvrtí a každá štvrť v hre ponúka množstvo vedľajších úloh a iných aktivít, no aby ste si ich sprístupnili, musíte tu najskôr „hacknúť" policajnú vežu, ktorá vám odkryje túto časť mesta na mape. Pôsobí to otravne a genericky a nemyslel som, že sa ešte niekto v roku 2018 pustí do takéhoto progresu mestom po tom, čo sa to dlho vyčítalo napríklad Assassin's Creed hrám.

Naopak progres príbehom je spracovaný dobre. Má to spád, veľmi dobré tempo, ktoré sú vedľajšími aktivitami buď narušíte sami dobrovoľne, alebo sa môžete naozaj takmer stále venovať len príbehu. Hra vás len občas trošku prinúti ísť vedľajšie činnosti, keď si musíte počkať na zadanie primárnej úlohy. No týchto momentov nie je veľa. Príbeh sa dobre stupňuje a aj keď nie je práve originálny, každý motív dostane dostatok expozície, nič sa nedeje samoúčelne. Ponuka záporákov tiež nie je práve inšpiratívna, ale autori stavili na klasiku, ktorá funguje, s menšími obmenami.

Sinister Six fanúšikovia dobre poznajú, no v tejto verzii sa objaví Mister Negative, ktorý je jednou z najzaujímavejších postáv v hre a zároveň jedna z mála záporných postáv, ktoré majú naozaj parádne rozvinuté motívy.

Avšak rovnako ako Spider-Man na svojej pavučine ide hore a následne musí ísť aj dole, tak aj v prípade tejto hry nie všetko funguje tak dobre, ako by ste chceli. A kým hlavná dejová línia je zaujímavá a ponúka momenty, ktoré si užijete po príbehovej aj hernej stránke, tie vedľajšie výrazne zaostávajú. Autori siahli po známych postavách, napríklad Black Cat, Taskmaster a ďalších, ktoré po meste rozosievajú svoje zväčša dosť generické a stereotypné úlohy. Niekam musíme ísť a vytĺcť vlny nepriateľov, nájsť niekoho v meste, niečo zozbierať, no hlavne je to o tlčení hlava-nehlava.

Ako problém však vnímam nielen náplň vedľajších úloh, ale aj ich nevyužitý potenciál z pohľadu postáv a príbehu. Neposunú vás vlastne nikam a najviac to zamrzí v prípade Black Cat, keďže hra ešte nie je vonku a ona sa po vydaní dočká svojho DLC. Už v hre na ňu pritom nepriamo narazíte v sérii jej úloh, ktoré však spočívajú len v tom, že musíte po meste na vyznačených miestach hľadať mačky a fotiť ich. Čakáte po splnení všetkých úloh nejakú konfrontáciu s ňou, nebodaj súboj? Ste na omyle. Dostanete síce naozaj parádnu odmenu, no aj tak by ste chceli trošku viac od hry po iných stránkach.

Opäť ale ideme hore. Čo sa týka odmien, tak to sú veci, ktoré vás budú motivovať plniť vedľajšie úlohy aj jednu za druhou. Za niektoré priamo dostanete nové obleky, za iné zase dostanete žetóny, ktoré v hre meníte za iné obleky a vybavenie. Oblekov je celkovo v hre 26, nechýba samozrejme nový od Insomniacov, nájdete tu klasiky (aj) z alternatívnych komiksov (Noir, 2099, Fear Itself, Secret War, Scarlet...), nájdete tu filmové kostýmy a mnohé ďalšie. Jeden vyzerá lepšie ako druhý, každý so sebou prinesie nejakú schopnosť a tieto schopnosti si medzi odomknutými dokážete prenášať. Navyše dokážete ku každému priradiť ďalšie 3 z radu mnohých schopností pomáhajúcich v boji. Priznám sa, aj keď ma niektoré vedľajšie úlohy nebavili, hru som skončil so sprístupnenými 25 oblekmi už len kvôli tomu, ako kvalitne je spracovaná táto služba fanúšikom.

Tento Spider-Man je vedec a vynálezca, takže aj jeho boj je založený na gadgetoch, ktorých je v hre pekná paleta a postupne si ich hraním všetky odomknete. Tie následne môžete za získané žetóny z vedľajších úloh vylepšovať - zvyšujete si kapacitu „munície“, silu a podobne. Nájdete tu tradičné pavučinové vychytávky, no aj lahôdky ako mína, ktorá automaticky pritiahne nepriateľa ku stene. Môžete ju tak vystreliť na stenu a keď niekto prejde okolo nej, lapíte ho do pasce. Alebo ju vystrelíte priamo na nepriateľa a ten už si nájde cestu k najbližšej stene. V boji vám pomôže aj dron, pavučinový granát, tlaková vlna a iné. Pekne sa v tejto oblasti autori pohrali a po tejto hre sa nám bude ťažšie vracať k nejakým starším, kde Spider-Man podobné pomôcky nemal.





A nebola by to moderná akčná hra, ak by neponúkala aj RPG prvky v istej miere. Bojmi a postupom v hre svojho hrdinu levelujete, pričom zvyšovaním levelov vám rastie ako atribút zdravia, tak aj sústredenia, no získavate skúsenostné body, ktoré následne môžete investovať v trojici skúsenostných stromov, kde si vylepšujete bojové schopnosti, schopnosti s pavučinou a pohyb. Našťastie to nie je žiadne buď – alebo. Nemusíte plniť ani všetky vedľajšie úlohy a bezpečne sa na konci hry dopracujete ku všetkým schopnostiam. Ide len o to, aby ste sa zlepšovali postupne s tým, ako proti vám aj v uliciach mesta bude stáť silnejšia hrozba.

Samotný súbojový systém tiež nie je originálny, no učil sa od tých najlepších. Badať v ňom obrovskú inšpiráciu v Arkham sérii, ktorá patrí k absolútnej špičke v superhrdinských hrách aj vďaka tomu, ako kvalitne, intuitívne a vizuálne príťažlivo v nej bol spracovaný súbojový systém. Tu si k tomu prirátajte ešte viac akrobacie a spomínané pavučinové gadgety. Pozerá sa na to dobre, paleta útokov je celkom široká, ovláda sa to ešte lepšie a nechýbajú špeciálne zakončovacie útoky. Popri tom môžete po uliciach brať aj veci a hádzať ich po nepriateľoch, no zároveň musíte vedieť v správny moment uhnúť, aby ste nedostali ranu.

Nie všetko sa dá riešiť päsťami a občas si situácia vyžaduje opatrnejší prístup. Aj preto môžete tu a tam postupovať skôr stealth, kedy sa budete zakrádať, útočiť z ríms, nenápadne z výšky a pokúsite sa nepriateľov vždy rozdeliť tak, aby vás neodhalil jeden, kým druhého nenápadne likvidujete. Stealth postup v hre nie je nijak zvlášť náročný. Niektoré vedľajšie misie si ho priamo vyžadujú, no nakoľko už asi viete, že Spider-Man nie je jedinou hrateľnou postavou, tak ho využijete aj v iných sekvenciách s niekým iným.

Tu a tam je hrateľnosť spestrená aj rôznymi spôsobmi „hackovania“. Pri vežiach musíte zladiť vlny, inokedy, inokedy zas tvoríte obvody a aby to bolo o niečo náročnejšie, časom do toho príde aj manažment napätia. Nie je to nič zložité, riešenie vidíte prakticky takmer hneď, ale aspoň niečo. Bohužiaľ rovnako pozitívne už nevnímam množstvo QTE, ktorých si v hre užijete viac, než by ste chceli, či pri obyčajnom lovení zločincov, alebo aj pri súbojoch s bossmi, pričom aj tie pôsobia trošku bez nápadu. Dopredu viete, ako porazíte každého z bossov a vlastne aj napriek tomu, že sú veľmi rozdielni, hneď niekoľko z nich porazíte vlastne rovnako. Vždy platí pravidlo troch, vždy ich už nejako dotlčiete, kým netreba stlačiť nejaké tlačidlo, ktoré sa vám ukáže na obrazovke.

Zabudnite na reči o downgradoch a podobné nezmysly. Pozrite sa na hru takú, aká nakoniec je. Má svoje silné a aj slabšie stránky, vie ponúknuť úplne parádne scenérie, kedy sa len kocháte tým, ako hrdina pozerá na svoje mesto z nejakej vysokej veže počas západu slnka, no nie vždy hra vyzerá rovnako dobre.

Rovnako ako nie všetky postavy vyzerajú rovnako dobre. Avšak po zvukovej stránke je to už bez kompromisov a tam je všetko na najvyššej úrovni, či je to zvuk, hudba, dabing, alebo celkový mix. Zvlášť ten dabing ale vyznieva, je spracovaný špičkovo, herci vdýchli postavám život a nezáleží na tom, či je to dobre známa Laura Bailey (MJ), alebo menej známy Stephen Oyoung.

Marvel's Spider-Man môže byť tou najlepšou Spider-Man hrou doteraz a fanúšikovia by si ju rozhodne nemali nechať ujsť, pričom ani nebudú vedieť, ako im zhruba ten 15 hodinový hlavný príbeh utečie pred očami. Nie som si však istý, či ju dokážem rovnako vrúcne odporučiť aj ostatným. Tí totiž nemusia rovnako benevolentne odpustiť neduhy, ktoré hra jednoducho má, či je to nevyužitý potenciál vedľajších úloh, alebo pomerne generické súboje s bossmi, predvídateľný príbeh, menšie bugy (na ktoré som pri hraní narazil, no pri vydaní už môžu byť preč) a niektoré iné. Našťastie tu máte aj silné pozitívne stránky a obrovskú voľnosť, takže ak vám niečo z vedľajšieho obsahu nevonia, jednoducho to preskočíte.



HODNOTENIE

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

"FANÚŠIKOVIA BY SI HRU URČITE NEMALI NECHAŤ ÚJSŤ. "

+ veľké mesto a skvele zvládnutý pohyb hlavného hrdinu v ňom
+ síce tradičné, no veľmi dobre napísané postavy
+ dabing a zvuk celkovo
+ zábavný súbojový systém
+ systém oblekov, vybavenia a vylepšení
+ viac hrateľných postáv
+ slušná herná doba a dobré tempo

- generické a monotónne vedľajšie úlohy, ktoré ani nevedia využiť postavy
- systém „odomykania" mesta cez veže je prežitok
- QTE by tu taktiež nemuseli byť
- predvídateľný príbeh
- žiadna novinka, všetko sme už videli, čítali a hrali predtým
- niektoré súboje s bossmi sa opakujú naprieč hrou a chýbajú im svieže



RECENZIA

BANNER SAGA 3

ZAVŔŠENIE RPG TRILÓGIE

. PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH

. STOIC GAMES

. RPG



Zavŕšenie 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 hráčoch.

Príjemná a romantická atmosféra mizne v útrobách, nádej na záchranu je mizivá. Pri mnohých momentoch nám zamŕza krv v žilách. Jedna karavána doputovala do hlavného mesta Arberrang, ktoré treba ochrániť pred prichádzajúcou temnotou. Druhá skupina, ktorú ovládate, je vedená mystickou Juno. Vnára 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 medziľudské 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 kentaurmi 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.

Zavŕšenie trilógie sa nesie v podobnom duchu ako predošlé hry, opäť je dej prerozprávaný 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 obťažnosť. 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 nestihnete 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 uvážene.

Súbojový systém inak nedoznal zásadnejšie zmeny. Stále sa pohybujete 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 zavŕšenie trilógie a udialo sa toľko dôležitých príbehových zvratov.

Zavŕšenie 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
+ nápaditi protivníci
+ hudobný sprievod
+ úžasná atmosféra

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



RECENZIA

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

PRVÉ CALL OF DUTY BEZ KAMPANE

. PC, XBOX ONE, PS4

. TREYARCH

. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA



Activision spravili tento rok s Call of Duty zvláštny ťah, ktorým síce ušetrili peniaze, ale degradovali celú hru. Odstránil z nej totiž kampaň. V Treyarchu nestíhali a Activision namiesto toho, aby hru odložili, kampaň zrušili. Je síce pravda, že veľa multiplayerových hráčov kampaň ani nehrávalo, ale na druhej strane si iní zahrali práve kvôli kampani. Tá pritom hre dodáva niečo viac, dáva jej hodnotu a vyváži cenovku 60 eur.

Nedá sa povedať, že by Black Ops malo najlepšie kampane zo série, ale Treyarchu sa podarilo vytvoriť ikonické postavy, ktorých osudy postupne rozvíjali a mali to v pláne spraviť aj tu. Znovu by tu pokračoval príbeh rodiny Mansonovcov, teraz v roku 2043. Keďže však absentuje, je v tomto roku postavený aspoň samotný multiplayer s tréningom, ktorý kombinuje pozostatky z kampane. Dopĺňa to nový Battle Royale umiestnený do iného času a nakoniec klasická zombie kooperácia prinášajúca mapy umiestnené v rôznych univerzách.

Ak máte radi multiplayerovú ponuku Call of Duty, nájdete si tu to svoje, rovnako ak máte radi Battle Royale. Jedine ak uprednostňujete singleplayerové kampane, pre vás tu nebude nič. Možno jedine tréningový režim.

Tréning

Autori totiž v snahe o to ako-tak využiť miliónové investície do prestrihových animácii zo zrušenej kampane ich použili v tréningovom móde. Ten vám bude púšťať nesúvisiace animácie a doplnkové informácie z kampane a po nich vás učí hádzať granáty a používať zbrane jednotlivých postáv. S týmito postavami budete následne hrať multiplayer, a tak sa tréningový mód celkom hodí. Umožní vám natrénovať si postavy a mapy v bojoch proti botom.

Prepojenie s animáciami je však zvláštne a príliš násilné. Tréning ich nepotrebuje a ani s nimi nesúvisí. Je veľká škoda, že to tvorcovia použili takto, keďže to mohli odložiť na vydanie na neskôr a priniesť plnohodnotnú kampaň.

Multiplayer

Multiplayer je tentoraz umiestnený do roku 2043, ale bez jetpackov, walljumpov a podobných vecí, ktoré už hráčom vo futuristických COD hrách liezli na nervy. Minuloročné pokračovanie hry umiestnené do druhej svetovej vojny to konečne zmenilo, uzemnilo a teraz sa hra ďalej uberá v tomto štýle. Bude to stále rýchly multiplayer zameraný na reflexy a behanie po mape, ale viac sa drží pri zemi.

Hlavným rozdielom je, že je tentoraz je multiplayer postavený na postavách hrdinov, ktorí majú odlišné vlastnosti. Môžete si ich vyberať pri boji, dostanete ich zbrane a ich možnosti a postupne si odomkýnate ďalších, alebo si vytvoríte vlastné povolanie a pridáte mu vybavenie.





Každá postava má svoje základné zbrane a dve svoje špeciálne schopnosti. Napríklad jedna z postáv má pozemného drona vyhľadávajúceho nepriateľov a automaticky ich elektrizuje, pričom sekundárna je znovu elektrizujúca snajperka. Ponuku každej postavy dopĺňa lekárnička, keďže tentoraz vypadlo automatické liečenie.

Máp je 14, z toho sú štyri remaky zo starších titulov a zadarmo pribudne ešte nová verzia Nuketownu (ďalšie už budú platené). Všetko sú to štandardné malé mapy pre maximum 12 hráčov, ktoré si môžete zahrať v sérii klasických režimov, ako free 2 all, tímová hra, ovládanie kontrolných bodov, kradnutie peňazí a ďalšie základné režimy, kde nechýbajú ani ich ťažšie hardcore verzie. Samotné režimy si môžete vyberať, no mapu si nevyberiete, rovnako ani server, keďže server browser tu úplne plne absentuje aj v PC verzii. Môžete len kliknúť a čakať, akých hráčov vám hra vyberie a na akú mapu vás hodí. Neviem, koľko ľudí hráva PC verziu, ale nájsť hráčov na menej používané módy nebolo práve rýchle a niekedy sa to nepodarilo vôbec, a to ani na team deathmach. Čo išlo vždy bez problémov, bol režim free 4 all.

Samotné mapy sú rozmanité a hrateľnosť na nich nie je zlá, autori nakoniec už majú roky skúseností so štýlom, ktorý im funguje a ktorý len jemne upravujú. Ak vás rýchly COD štýl baví, toto vás nesklame, je to dokonca lepšie ako minuloročný WWII multiplayer, keďže sem sa rýchle boje hodia viac ako do zákopov druhej svetovej vojny. Sú tu síce futuristické doplnky, ale tie nenarúšajú hrateľnosť.

Blackout

Activision neodolali trendu a do Call of Duty pridali Battle Royale mód. Ten je tu nazvaný Blackout a oproti multiplayeru mení štýl hrania. Samozrejme, pridáva väčšiu mapu a spomaľuje celkovú rýchlosť bojov. Už tu nepôjde o instantné zabitia ako v multiplayeri, ale hráči vydržia viac zásahov, aby mali reálnu šancu na prípadné schovanie sa a následný boj.

Štýl hrateľnosti je klasický Battle Royale prebraný z PUBG, a teda čakajte zoskok na mapu bez výzbroje, zbieranie zbraní a vybavenia. Dopĺňa to zmenšujúca sa zóna, kde musíte stále utekať ďalej a postupne likvidovať ostatných hráčov. Aj tu môžete hrať klasicky v tíme štyroch alebo dvoch hráčov, alebo v sólo móde. Pričom maximálny počet hráčov je 88 až 100 a autori stále skúšajú vhodné maximum a vyťaženie serverov, respektíve odozvu serverov, ktorá stále nie je najlepšia.

Z vlastných doplnkov je tu malá úprava oproti iným Battle Royale hrám, a to helikoptéra, ktorá umožní rýchly presun na mape a ostreľovanie nepriateľov zhora, ale zároveň je dosť zraniteľná. Na mape viete totiž ľahko a rýchlo nájsť

ako základné, tak aj silné zbrane, pričom raketomet nebude výnimkou. Zbrane sú prakticky všade a teda sa nemusíte báť, že by ste ostali bez nich alebo nábojov. Ďalším bonusom sú zombíci, ktorí sa objavujú v niektorých zo zombie lokalít, a ktorých môžete vystrieľať s nádejou na získanie lepších zbraní. Zaujímavosťou je prídavok delenej obrazovky na konzolách, a teda dvaja môžete hrať lokálne proti ostatným hráčom na internete.

Celková mapa je poskladaná z rôznych multiplayerových máp z kompletnej Black Ops série, sú tu celé budovy a objekty z máp, známe zbrane a, samozrejme, postavy. Práve na nich je postavený progres, keďže si ich môžete postupne odomkýnať a postupne budú prichádzať ďalšie aj keď zdá sa, že len cez Season pass, ktorý sľubuje štyri ďalšie postavy.

Čo sa týka celkového oslovenia, záleží na tom, ako vám sadne rýchlosť hry. Je tam menšia mapa ako vo Fortnite aj keď rovnako plná farieb. Pridáva sa k tomu vyššia rýchlosť presunu a aj viac akcie ako v PUBG, ale zároveň aj menej taktiky a menej reálnosti. Najbližšie to má k H1Z1, ktoré doteraz zapratávalo dieru medzi taktickým PUBG a arkádovým Fortnite.

Zombies

Keďže autori odrezali príbehovú kampaň, ako náplasť pridali tri rôzne kooperačné mapy, plus jednu bonusovú pre pre majiteľov Season passu. Tie ponúkajú svoje malé príbehy s rôznym tímami v rôznych prostrediach.

Dve z toho sú nové mapy zaradené do Chaos story s novými postavami. Je tu IX mapa, ktorá vás zavedie do starého Egypta a druhá Voyage of Despair. Tá vás zavedie na Titanic pri jeho kolízii s ľadovcom, kedy sa pre okultné kúzla cestujúci zmenia na zombíkov. Oproti tomu sa Aether story vracia v Blood of the Dead mape, ktorá je remakom Mob of the Dead mapy z Black Ops II a obohatená o niekoľko nových lokalít. Nakoniec v bonusovej Classified mape zase nájdete remake Five mapy z prvého Black Ops.





Mapy štandardne hráte v kooperácii, kde sa na vás rútia vlny zombíkov. Samozrejme, za zabitých zombíkov získavate body, za ktoré môžete kupovať zbrane a otvárať ďalšie lokality na mape. Popritom plníte špecifické úlohy a aktivujete rôzne elementy. To je štandardný príbehový mód, ale môžete hrať aj v rýchlejšom Rush móde, v ktorom nečakáte na vlny zombíkov, ale postupujete stále ďalej. Môžete hrať štyria v tíme alebo aj sólo. Môžete si k tomu nastaviť ľubovolnú obťažnosť a pridať aj botov.

Sú to klasické zombie iterácie, ktoré sú doplnené lootboxmi, v ktorých zmiešavate odvary, z nich následne čerpáte bonusové sily. Ak máte radi kooperačných zombíkov, užijete si to, ale ak budete chcieť viac, musíte si zaplatiť. V Season passe prídu ďalšie štyri mapy.

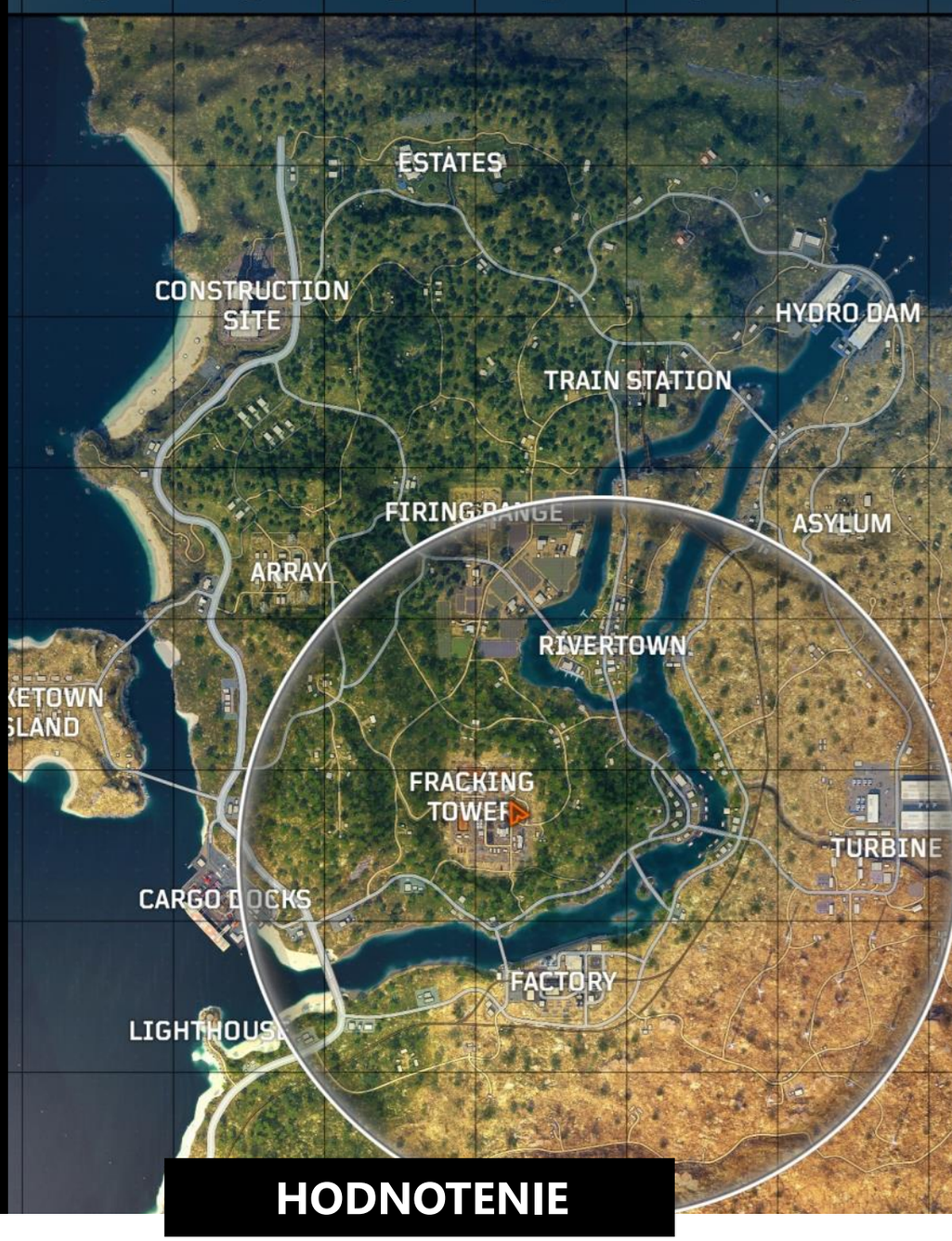
Technická stránka

Grafika je typická Call of Duty z posledných rokov, a teda ponúka relatívne kvalitné a rozmanité textúry. Dopĺňajú to však príliš statické nezničiteľné prostredia s minimom aplikovanej fyziky. Tentoraz to autori zobrali na Fortnite/ Overwatch štýl a farbičky sú na každom kroku, a to ako v štandardných mapách, tak aj Blackout móde, ktorý zachádza až do mierne kreslenej grafiky. Je to také zvláštne vidieť to v pôvodne drsnom Call of Duty, ale cieľová skupina tam je jasná. Jediné čo je tentoraz temnejšie, je kooperácia.

Novinkou a veľkou zmenou z technického hľadiska je Battle Royale mapa, ktorá je na COD priam masívna, a aj keď na pomery Battle Royale menšia, ukazuje, že engine to zvládne zobraziť. Vyžiadalo si to daň v podobe rýchlosti komunikácie so serverom, ktorá je veľmi pomalá a reakcie servera sú oneskorené, ale pri tomto móde to až tak nevadí. Rovnako ďalšie optimalizácie nie sú práve najlepšie. Minimálne na PC. Hra totiž i5 procesor vyťažuje takmer na maximum už v menu a k tomu po spustení zaberie rovno 10 GB pamäte. Samotný framerate už priamo v hre nie je problémom, samozrejme, mapy idú plynule, Battle Royale dá zabrať a framerate už nie je také stabilné. Aj keď vo všetkých režimoch bolo vidieť pomalšie streamovanie textúr.

Call of Duty: Black Ops 4 je zvláštnou zmesou neprepojených multiplayerových častí. Kedysi to bolo iné, keďže tému kampane preberal aj multiplayer a aj zombíci. Postupne sa to však rozpadávalo a teraz, keď úplne vypadla kampaň, už je to len ako zlepenec rôznych hier bez vlastnej identity, ktorý sa už iba zo zotrvačnosti drží v jednom balení.

Po stránke hrateľnosti to však vôbec nie je zlé - je tu klasický rýchly COD štýl v multiplayeri, ako aj kooperácia s rôznymi témami v zombie časti. Ak sa vám tieto súčasti páčili v predchádzajúcich hrách, ani tu nesklamú, možno naopak prekvapia. Najväčšou novinkou je však Battle Royale, ktorý spomaľuje hrateľnosť, ponúka väčšie bojisko a má šancu zlákať PUBG/Fortnite hráčov. Hoci ak hrávate len tento režim, je otázne, či sa vám oplatí kupovať celá 60-eurová hra. Tu bude zaujímavé sledovať, či ho neskôr Activision ponúkne aj samostatne.



HODNOTENIE

8.0

PETER DRAGULA

"KAMPAŇ TU NENÁJDETE, ALE BATTLE ROYALE POTEŠÍ FANÚŠIKOV TOHTO ŠTÝLU HRY"

+ zábavná a rýchla hrateľnosť
+ bohatá ponuka online obsahu
+ multiplayer nabral dobrý smer
+ Battle Royale nesklame

- zlepenec rôznych režimov hry bez spoločnej témy
- absentujúca kampaň
- veľa prebraného obsahu zo starých Black Ops hier
- ďalší obsah len cez Season pass



RECENZIA

SUPER MARIO PARTY

PARTY S MARIOM UŽ AJ PRE SWITCH

. SWITCH

. NINTENDO

. PARTY HRA



Nintendu sa vydanie Switchu naozaj vydarilo a konzola sa stala domovom najmä pre množstvo titulov ťažiacich z lokálneho multiplayeru. Je však až pozoruhodné, že aj napriek takémuto úspechu spoločnosti trvalo rok a pol, kým sa rozhodla využiť tento multiplayerový potenciál na vlastný párty titul (1-2 Switch je skôr tech demo prezentujúce možnosti konzoly), a to aj napriek tomu, že hneď niekoľko úspešných a populárnych párty titulov už na Switch prišlo. Na druhej strane stáli tvorcovia pred neľahkou úlohou. Nestačí totiž len priniesť nejakú párty hru. Musia priniesť čo najlepšiu párty hru a ideálne z vlastnej stajne. A tam to v posledných rokoch nebola žiadna sláva.

Keď sa pozrieme späť na sériu Mario Party, tak spolu so spin-offmi za tie roky od svojho vzniku priniesla už 16 hier. Začala naozaj slušne a časom mala aj naozaj silné tituly, no posledné časti až toľko slávy nezožali. Inými slovami, naposledy sa nejaká Mario Party hra dostala s priemerom hodnotení cez 70% ešte v roku 2012 na Wii a odvtedy sa tieto hry číslami pohybujú pod touto hranicou, čo je však obrovská škoda nielen pre firmu, ale hlavne pre hráčov, ktorí by si už zaslúžili naozaj poctivú Mario Party hru, ku ktorej budú s radosťou volať partiu priateľov.

A to chce Nintendo dosiahnuť práve v podobe aktuálnej novinky Super Mario Party, ktorá zahodila číslovanie a samotné Nintendo sa netají tým, že je hra pre sériu novým začiatkom. Čerpá síce zo svojich predchodcov, no nutne na nich nenadväzuje. Skôr sa chce vrátiť k základom – jednoduchej, prístupnej a okamžitej hrateľnosti pre 4 hráčov na jednej konzole. Až na to následne nabaľujú ďalšie prvky a mechanizmy, ktoré môžete poznať napríklad z predchádzajúcich hier, či je to Ally systém, alebo aj niečo iné.

Základ je jednoduchý – dáte sa dokopy s tromi spoluhráčmi, každý do rúk zoberie jeden Joy-Con ovládač (iné ovládače hra nepodporuje), prejdete spoločne cez bránu hry (kde si vyberáte náročnosť) a potom sa pred vami otvára šíra ponuka hry, ktorá pri svojom prvom spustení ešte ani náhodou nie je kompletná. Ale už vtedy je to hromada možností a režimov, z ktorých si môžete vyberať podľa toho, na čo máte chuť a koľko vlastne máte času. Cestujete vo dvojici a máte spolu len pár minút času? Tak si pustíte len nejaké konkrétnu minihru či viac kratších. Máte dobrú partiu a veľa času? Potom sú tu pre vás režimy, s ktorými môžete stráviť pri jednej hre až dve hodiny. Ako s poctivou stolovkou. Dokonca by som povedal, že Super Mario Party prináša najväčší a najpestrejší obsah v rámci série, ktorá je tu s nami už 20 rokov. Pre štvoricu hráčov, ktorí si ku hre chcú aj na nejakú tú chvíľku poctivo sadnúť, je tu ústredná trojica režimov, ktoré sú a zároveň aj nie sú o tom istom. Party Mode, Partner Mode a River Survival sú skôr trvácnejšie režimy, v ktorých nielen prechádzate herným svetom, ale tiež plníte minihry, bez ktorých sa takáto hra nezaobíde. Vždy ale trošku inak. Napríklad v River Survival musíte všetci štyria spolupracovať, aby ste splavili rieku. Vyberáte si vetvy, ktorými sa vydáte, pričom každá má vlastné nástrahy. A okrem toho bojujete s časovým limitom, takže musíte po ceste zbierať sekundy, no a snažiť sa aj v minihrách, aby ste získali časový bonus navyše.

Party Mode a Partner Mode majú väčšinu prvkov spoločných, no hrajú sa rozdielne. V oboch sa štvorica hráčov ocitá na hernej ploche zloženej z políčok a vpred sa posúvajú hodmi kockou, avšak kým v tom prvom je to každý proti každému, druhý režim hráčov rozdelí na dva tímy, ktoré proti sebe bojujú.



Vyhráva vždy ten, kto má na konci najviac hviezd, pričom ak je počet hviezd rovnaký, rozhodujú nazbierané mince. A kým mince dokážete získať pohybom po hernej mape a tiež bodovaním v minihrách, hviezdy sa dajú získať len na určitých miestach a musíte si ich vymeniť práve za mince. Hre to pridáva ďalšiu taktickú vrstvu, kedy sa snažíte súperov obrať o mince nejakými power-upmi, len aby nemali dostatok na kúpu hviezdy, keď už sa nachádzajú pred vami.

Pre tieto režimy tu nájdete rozdielne herné mapy, aby boli prispôsobené rozdielnym spôsobom hrania. Niektoré sú lineárne a pohybovať sa na nich dokážete len určitým smerom (aj keď sú tu stále tu a tam aj križovatky a možnosti premiestniť sa inde), iné zas ponúkajú väčšiu voľnosť pohybu po mape. A čo je najdôležitejšie, ponuka máp je naozaj pestrá, každá je iná, každá ponúka iné nástrahy a často na nich nebojujete len proti protihráčom, ale tiež proti dynamickým eventom, ktoré tu taktiež majú svoje miesto a vedia pomiešať s dianím na mape. Výhodou hry tak je, že sa neustále niečo deje, má naozaj rýchly spád a nestihnete sa nudiť.

Neustále sa zabávate, ale aj hneváte. Nie kvôli hre, ale kvôli vašim protihráčom. Sú tu drobné prvky, ktoré spestrujú zážitok a zvýrazňujú súťaživosť. Napríklad ak postavička dopadne na políčko, kde už je súper, tak mu skočí na hlavu (a pri tejto príležitosti z neho vytlčie aj pár mincí). Takýchto detailov tu nájdete naozaj dosť a čo je v porovnaní s predchodcom veľká zmena k lepšiemu, už tu nie sú neférové prvky, ktoré v desiatke robili problémy a kazili zábavu. Nie je tu ani asymetrický Bowser režim, ktorý bol predtým takou dvojsečnou zbraňou. Na jednej strane zaujímavá asymetrická novinka, na druhej strane opäť veľmi nevyvážená.

A tam ponuka Super Mario Party nekončí, ale prichádza vlastne len do svojej polovice. Počas hrania vyššie spomínaných režimov vám minihry padajú náhodne a postupne si odomykáte ďalšie. Hráte ich v režimoch každý proti každému, 2v2 a dokonca aj 1v3 (kedy v niektorých prípadoch už balans ide trošku mimo). Dokážete si ich však zahrať aj úplne samostatne v osobitnom režime a to buď takto jednoducho, alebo v podobe pohára, keď si spustíte Mariothon. V ňom ide o to, aby ste vyhrali väčšinu minihier. Minihry hrajú svoju úlohu aj v Challenge Road režime, ktorý je určený pre jedného hráča, či v režime Sound Stage, ktorý zase ponúkne sériu rytmických minihier pre štvoricu hráčov.



Hra je stavaná tak, aby ste ju mohli hrať na TV, ale aj v handheldovom režime s odpojenými ovládačmi. Úplne nový zážitok však ponúka režim Toad's Rec Room, ktorý sa dá hrať len v tabletovom režime a dokonca v ňom upravujete polohu tabletu podľa konkrétnej hry. V Baseballe sú hráči oproti sebe a každý tak hru vníma z inej perspektívy podľa toho, akú má práve úlohu. Inokedy zas s protihráčom sedíte vedľa seba. Dokážu sa tu dokonca zapojiť aj ďalší dvaja hráči. No a sú tu aj režimy, kedy si hernú plochu tvoríte zo samotných Switchov (ak ich máte aspoň dva) tým, ako konzoly ukladáte. Takto napríklad vedľa seba musíte dať dve konzoly tak, aby ste na nich spojili banány v správnej polohe, čo prináša novú úroveň hrania.

Treba však mať dve konzoly, čo sa asi až tak často nepošťastí. Na druhej strane to len dokazuje, že toto je pravdepodobne najkreatívnejšia hra v sérii a ak si túto možnosť prenesiete do režimu s tankmi, tak tam hernú plochu vytvoríte ľubovoľným uložením dvoch tabletov vedľa seba, vďaka čomu ale dokáže samotné hranie prechádzať z jednej obrazovky do druhej a zas späť úplne plynule. Stále je to však len dvojica minihier a uvidíme, či tento koncept Nintendo neskôr rozšíri napríklad formou nejakého free DLC aj na iný režim. To všetko je šité na mieru viacerým hráčom, ideálne teda štyrom naraz lokálne. Ak sa nedáte dokopy vo štvorici, žiaden strach. Chýbajúce pozície totiž doplní umelá inteligencia a prekvapením je, že vie v 2v2 minihrách aj celkom schopne spolupracovať. Po prvý raz v sérii tu však nájdete aj online režim, ktorý síce nie je otvorený pre tie základné režimy, no dokážete si v ňom zahrať päticu náhodných minihier, v ktorých s ďalšími hráčmi bojujete o to, kto získa najvyššie skóre. Online režim ponúkne aj rebríčky a systém s hodnotením. Bohužiaľ, vyskúšať sme si ho zatiaľ nemohli, keďže pred vydaním hry ešte servery nebežali.

To všetko znie ako poriadne nabitá ponuka, čo poviete? A hlavne to tým nekončí. Celkovo je tu viac ako 80 rôznych minihier a naozaj je väčšina z nich slušne vybalansovaná a hlavne sú zábavné, vhodne využívajú možnosti konzoly (jedna z nich ťaží z HD Rumble podobne ako Ball Count) a stále máte pred sebou niečo svieže. K tomu je tu 20 hrateľných postáv (z ktorých 4 si musíte odomknúť) a každá z nich okrem štandardnej kocky obsahuje aj nejakú svoju špeciálnu, ktorá prináša bonusy, ale aj riziká. No a je tu tiež hromada rôznych predmetov, ktoré majú vplyv na hru, či už sú to warpovacie boxy, zlaté hríby, nešťastné políčka na ploche a podobne. Hra výrazne minimalizovala situácie, kedy sa nič nedeje.

Recenzoval som aj Mario Party 10 a hra vlastne vystihla presne to, čo som tu opísal v úvode. Priniesla nevybalansované hry a situácie, nevyužitý potenciál a ešte aj odfláknutú prezentáciu. To sú veci, ktoré kritizovali všetci a ktoré s touto hrou Nintendo vylepšilo. Platí to aj pre prezentáciu, ktorá je zaujímavejšia, viac hravá, intuitívne vysvetlí princípy a pravidlá aj úplným nováčikom, takže si k hre môžete pozvať prakticky kohokoľvek. Skvelá je napríklad pre malé decká. Tým sa môže páčiť aj z hľadiska audioviziálu, ktorý je naozaj príjemný, typicky máriovský, takže hra vyzerá a aj znie dobre.

Samozrejme, stále to má ďaleko k dokonalosti, no Super Mario Party je krok správnym smerom. Séria zahodila nadbytočné hlúposti, ktoré ťahali posledné časti dole. Vrátila sa ku koreňom, okamžitej hrateľnosti pre štyroch hráčov a zábavným minihrám. Navyše inteligentne a intuitívne využíva možnosti konzoly. Šikovne podporuje súperenie a aj kooperáciu (dajte si high five a dostanete 2 mince ako bonus), no možno by ste uvítali menšiu stávku na náhodu a možno by sa Nintendo ešte mohlo pohrať s balansom niektorých 1v3 minihier a taktiež pridať ďalšie (spolu s doskami), ktoré snáď prídu časom vo forme free DLC.



HODNOTENIE

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

ZÁBAVKA NA PARTY S KAMOŠMI

+ chytľavá hrateľnosť pre štvoricu hráčov a návrat ku koreňom
+ konečne pribudol online režim
+ spájanie Switchov vo dvojici režimov
+ inteligentné zapojenie rôznych možností konzoly
+ pre každého

- chcelo by to viac dosiek a minihier v niektorých režimoch
- tentoraz hapruje balans v niektorých 1v3 minihrách



RECENZIA

FIFA 19

FUTBAL S TROMI PRÍBEHOVÝMI KAMPAŇAMI

. PC, XBOX ONE, PS4

. EA

. ŠPORT



V Real Madrid sa v lete zbavili Cristiana Ronalda, ktorý aktuálne ťahá taliansky Juventus, no zároveň za neho do útoku nepritiahli žiadnu adekvátnu náhradu. Pohľad na tabuľku La Ligy a tiež napríklad výsledok zápasu Ligy majstrov proti CSKA Moskva nám naznačujú, že sa im to v tejto sezóne môže vypomstiť. Je tu však ešte jeden hráč, ktorý ich môže zachrániť. Majú však tú smolu, že nie je skutočný. Alex Hunter sa však v príbehu FIFA 19 nemusí nijako obmedzovať a môžete to byť práve vy, kto ho v najznámejšom a najväčšom futbalovom klube na svete privedie k trofeji v lige a aj v Európe.

Tým som vlastne zhrnul niekoľko hlavných aspektov ohľadne nového ročníka série FIFA. Jedným je, že prestup Ronalda zjavne narušil marketingové a príbehové plány EA Sports. Na druhej strane sa však vynašli a z Alexa spravili jeho náhradu. Druhým je obrovská novinka a oblasť, v ktorej mala konkurenčná séria Pro Evolution Soccer dlhšie navrch – virtuálna Liga majstrov však od tohto ročníka patrí práve EA Sports, takže kompletnú licenciu už nájdete v tejto hre. No a nakoniec je tu Alex Hunter, vychádzajúca hviezda anglického futbalu, ktorá to v sérii ťahá už tri roky a je ústrednou postavou príbehového režimu The Journey, ktorý tento rok píše svoju tretiu a zároveň poslednú kapitolu. Navyše si do nej dokážete preniesť uložené pozície z minulosti.

Príbeh nie je nič, čo by za tie desiatky rokov nepriniesli mnohé známe športové filmy, či už drámy, alebo aj komédie. Hovorím o celkovom príbehu, ktorý pred dvomi rokmi začal s neznámym chlapcom (v mojom prípade) z Liverpoolu, ktorý dostal možnosť zažiť svoj sen v Premiere League a musel zo seba dostať všetko, aby sa v nej presadil. V pokračovaní sa jeho talent dostal do sveta a prišla možnosť presadiť sa nielen za veľkou mlákou, ale aj v európskych veľkokluboch. Nechýbali zranenia, rivalita a ďalšie známe témy. Teraz to celé vrcholí prestupom do Realu a bojom o ušatú trofej. Opäť nič originálne, no opäť veľmi dobre prevedené aj napriek dobre známym motívom.

Celé to navyše spestruje fakt, že FIFA19 v príbehu ponúka oveľa viac zaujímavého a menej vecí, ktoré v minulosti otravovali. Už samotný začiatok vás vráti späť o niekoľko desiatok rokov a zahráte si retro zápas za Alexovho starého otca, ktorý zohrá v motivácii postáv veľkú úlohu. Správne, postáv, príbeh tentoraz ponúkne príbeh Alexa, jeho sestry Kim a jeho priateľa Dannyho Williamsa. Každý tu bojuje o niečo iné a s niečím iným, čo odráža skutočný svet dnešného futbalu.





Alex sa stáva hviezdou a tlak na neho prichádza aj mimo ihriska. Danny konečne dostane šancu zažiariť a zabojovať o trofeje, no musí si dávať pozor na ľudí okolo seba. No a Kim má síce nepopierateľný talent, ale ženský futbal je v porovnaní s mužským v ústraní a je tak na vážkach, kde je jej budúcnosť.

Prejdete si tu tak vlastne trojicu „kampaní", tie sa navzájom ovplyvňujú a prelínajú v určitých bodoch. Hra vám vždy naznačí, kedy by ste sa mali medzi nimi presúvať a ktorá je na rade, je to však len odporúčanie, takže ak sa rozhodnete, že nechcete hrať za Alexa, môžete hrať stále za Dannyho, prídete však o tretinu príbehu. Tu a tam v rámci budovania drámy narazíte na momenty iracionálneho správania niektorých postáv, ale inak príbeh prebieha naozaj slušne, nechýba nejaký ten zvrat, zahrajú si tu futbalisti ako Neymar či De Bruyne a obmedzené boli rozhovory s novinármi, ktorých tu nájdete už pomenej.

Naopak výraznejšie je zakomponované budovanie charakteru, kľúčové rozhodnutia vetviace vaše kariérne cesty, takže aj Dannymu môžete vašimi rozhodnutiami zraziť hrebienok a spraviť z neho pokorného a skromného chalana. Rovnako máte možnosť svoje postavy aj trénovať a investovať získané skúsenostné body do zlepšení herných činností. V prípade Alexa to navyše prebieha systémom mentorov, ktorí vám pomáhajú zlepšiť konkrétne schopnosti, čo nefunguje úplne ideálne. Meniť môžete aj vzhľad postáv, pričom nechýbajú obligátne tetovania, kopačky či účesy, takže ich za sezónu môžete vystriedať viac ako Beckham za kariéru.

Opäť je príjemným prekvapením fakt, že EA Sports priniesli nielen kvalitný futbalový príbeh, ale podarilo sa im svoj režim aj o niečo vylepšiť, pričom minimálne na tie úvodné dni a týždne sa z The Journey môže stať ťažiskový herný režim, ktorý je vhodný ako pre nováčikov v sérii (ktorých naučí jednotlivé mechanizmy a postupne môže zvyšovať náročnosť), tak dokáže osloviť aj skúsenejších hráčov, kým sa vrhnú na online multiplayer a FUT. Dĺžkou na tom tento režim tiež nie je najhoršie a ak si chcete splniť všetky tri cesty a ešte si aj poctivo plniť tréningy (môžete ich simulovať, no nedosiahnete až také dobré výsledky), ten týždeň bežného hrania tu pokojne presedíte.

Veľkých zmien sa dočkal snáď ten najjednoduchší režim v hre. Výkop bol vždy možnosťou pre rýchle hranie, ideálny na posedenie s kamarátmi, kedy si rozdelíte ovládače, dáte sa do tímov, otvoríte si pivko a bavíte sa pri hre od zotmenia do svitania. Takmer by sa až zdalo, že nič viac snáď ani nebolo treba, no ako sa ukazuje, opak bol pravdou.

A pritom stačilo tak málo – vrátiť hráčov späť v čase do bezstarostných dôb s kopou voľného času, kedy stačila len lopta a na ihrisku ste strávili celé dni od rána do večera a sami ste si tvorili pravidlá. To platí teraz pre Výkop, ktorého základná ponúka je rovnaká (až na prídavok LM), ale máte tu možnosť vlastných nastavení, kde môžete hrať napríklad len na strely spoza šestnástky, len na voleje a hlavičky, či dokonca obdobu Battle Royale, keď po vstrelenom góle z vašej strany odíde jeden hráč. Je tu toho ešte viac, no do budúcnosti by som možno ešte privítal režim s bodovanými gólmi – za hlavičku, volej, od brvna a podobne. Navyše teraz dokážete sledovať štatistiky v tomto režime.

Bohužiaľ sa podobným štýlom v EA Sports neinšpirovali aj v ostatných režimoch a asi ste už aj sami postrehli, že v tomto ročníku je už veľkým problémom režim kariéry. Niežeby bol zlý, dokonca sa dočkal nejakých menších zmien napríklad v oblasti dynamickejšieho riadenia taktiky, pribudla priamo do neho licencia Ligy majstrov a podobne, no jadro tohto režimu je stále rovnaké a po tých rokoch by to už chcelo výraznejší zásah a oživenie. A nezáleží pritom na tom, či hráte sezónu za klub alebo za konkrétneho hráča. Nová licencia na najprestížnejšiu klubovú súťaž na svete jednoducho nestačí.

Kariéra navyše nie je jediný z tradičných režimov, ktorý stagnuje. Ďalším sú Pro kluby v online časti hry. V tomto tradičnom režime proti sebe stoja dva tímy po 11 hráčov a pri hraní sa môže zdať, že ho v EA Sports úplne odignorovali a nie je tu snáď jediná novinka, ktorá by Pro Clubs tento rok odlíšila od FIFA 18. A to je obrovská škoda. Pravdepodobne v EA Sports presúvajú priority niekde inde. V online oblasti máte k dispozícii ešte ďalšie tradičné režimy, či sú to rýchle zápasy, sezóny 1 na 1, alebo kooperatívne sezóny.

Keď však hovorím o presune priorít do iných režimov, asi je zrejmé, že tým mám na mysli FIFA Ultimate Team – režim, v ktorom hráči trávia snáď najviac času, no zároveň je vďaka mikrotransakciám pre EA aj najväčšou ryžou. Ten je tento rok niekde medzi. Na jednej strane sa výrazne nezmenil vo svojom jadre a stále ponúka v zásade rovnakú hrateľnosť offline aj online, kde si manažujete svoj tím vystavaný z kartičiek. Na druhej strane sa však dočkal niekoľkých zmien v koncepte, ktoré možno nepôsobia až tak zásadne, no zároveň upravujú jeho hranie. Pribudol tu tak napríklad režim Division Rivals, ktorý je novou cestou na kvalifikáciu do víkendových eventov. Okrem toho je FUT, samozrejme, opäť masívny, ako do obsahu, tak aj do možností, výziev a podpory, ktorá sa mu dostáva.





Hodnotiť FIFA hry podľa hrateľnosti už začína byť pomerne náročné a napríklad aj preto, že už mesiac-dva po vydaní sa každá hrá úplne inak kvôli updatom a zásahom do samotnej hrateľnosti. Tu by to však časom také agresívne byť nemuselo, a to vďaka tomu, že základ je solídny a veľmi dobre hrateľný. Samozrejme, opäť iným štýlom ako PES, keďže tieto série sa vydali inými smermi. Osemnástka rozhodne nebola pri vydaní zlá, hrala sa veľmi dobre. Devätnástka hru zrýchlila, no spravila ju zároveň reálnejšou v niektorých oblastiach a tou hlavnou je kontrola lopty, ktorá je tu spracovaná veľmi dobre, a to najmä pri prvom dotyku, ale tiež pri jej vedení.

Zmeny si však všimnete aj v ďalších oblastiach. V niektorých k lepšiemu, v iných k horšiemu. Prihrávky po zemi sú spracované dobre, naopak centrované lopty mi opäť pripadali ako slabá stránka hry a až v neprimeranom percente prípadov vyústia do straty lopty. A to dokonca aj v hre AI, ktorá tiež takto hlúpo stráca lopty a nezmyselne ich nakopáva, aj keď sú k dispozícii lepšie alternatívy. Celkovo umelá inteligencia občas pôsobí veľmi rozporuplne. Nevie vystúpiť oproti lopte, ak ju súper stratí. Podobných menších neduhov si občas všimnete viac. Taktiež si zvykajte na bleskovo rýchlych krajných obrancov, ktorí na krátke vzdialenosti trhajú svetové rekordy.

Drobných úprav sa dočkali aj strely a aj keď v zásade môžete hrať všetko po starom, je tu aj nový systém načasovanej strely, na ktorý sú treba chvíľku zvykať, no keď si ho osvojíte, dá vám do rúk nové možnosti, hlavne teda tým hráčom, ktorí sa do hry ponoria hlbšie. Tých občasných asi len zmätie. Čo mi ale osobne na hernom prejave dosť prekážalo, to je uniformné správanie tímov. Je to veľmi zaujímavé, nakoľko ikonickí hráči majú špecifický herný prejav, no Liverpool, Real, Juventus a ostatné tímy hrajú veľmi uniformne na milión prihrávok niekde okolo stredového kruhu a aj pred šestnástkou. V hernom prejave AI chýbajú kolmice na nabiehajúcich hráčov, úniky, vysoký pressing.

Hra opäť maximálne boduje v oblasti prezentácie, ktorá snáď už ani nemôže byť bližšia tomu, čo vidíme v priamych prenosoch v TV. Teraz aj s licenciou Ligy majstrov všetko pôsobí naozaj skvele, zvukovo aj vizuálne sa tu autori pohrali s každým detailom a treba priznať, že spomínanú LM napríklad v Konami až takto parádne nevyužili. Samozrejme, aj niektoré svetové ligy majú vernú prezentáciu, ktorá taktiež budí len ten najlepší dojem. Vizuálne sa toho za ten rok až tak veľa nezmenilo, takže v tejto oblasti nájdete len menšie zmeny. To isté platí aj pre zvuk, až na hudobnú licenciu, nakoľko v hre nájdete parádny nový soundtrack.

Prečo teda nižšie hodnotenie ako minule, keď hra robí toľko vecí dobre? Lebo sa už pomaly aj FIFA po prechode na Frostbite dostáva pomaly tam, kde je NHL séria a veľmi nám to už nevonia. Toto hodnotenie reflektuje niekoho, kto má minulých 5 ročníkov, tu síce ocení príbeh, no chce aj niečo nové v obsahu. Príbeh je výborný, rozšírenie Výkopu rozhodne poteší vás a vašich priateľov, no zvyšok režimov začína kruto stagnovať. Niektoré sa dočkali len menších zmien, iné absolútne žiadnych. Taký ženský futbal sa od svojho zavedenia do hry nikam nepohol, kariéru treba akútne rozšíriť alebo prekopať a mohol by som pokračovať. Pritom v rámci príbehu si zahráte hneď niekoľko príjemných minihier, dokonca odľahčený zápas 3v3, ktorý prinesie až slzičku do kútikov očí pri spomienke na sériu FIFA Street. No v hre ich nenájdete, aj keď by sa tak parádne hodili pre offline aj online hranie. Navyše som tu mal trošku viac glitchov ako zvyčajne a aj keď samotné hranie nekazili, prelínajúce sa modely oslavujúcich hráčov, tréneri zaseknutí v animácii tlieskania a ďalšie neduhy náladu rozhodne nezlepšili.



HODNOTENIE

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

"PRÍBEHOVÝ MOD OCENÍTE, ALE CHCELO BY TO VIAC NOVINIEK V OBSAHU"

+ opäť veľmi dobre podaný športový príbeh, teraz s 3 postavami
+ parádne rozšírený režim Výkop
+ zmeny v kontrole lopty
+ skvelá prezentácia
+ parádne využitá licencia Ligy majstrov

- herná ponuka už začína stagnovať a niektoré režimy už akútne potrebujú zmenu
- šablónovitá hra AI
- glitche



RECENZIA

NHL 19

HOKEJ TERAZ AJ NA ZAMRZNUTÝCH JAZERÁCH

. XBOX ONE, PS4

. EA

. ŠPORT



Ako každá športová hra aj NHL patrí medzi dlhodobé série v rámci EA ponuky, ktorá však už nejaký ten rok nemá konkurenciu. Niežeby to bol kompliment, ide totiž iba o opis stavu reálnej situácie na trhu. Ak niekto nemá priameho oponenta, znamená to spravidla len dve veci - buď v danej oblasti nemá konkurenciu, alebo sa jednoducho nikto do konkurenčného boja nehrnie. A tak firma nemá najmenší dôvod snažiť sa o poriadny vývoj a zlepšovanie stavu, ktorý trvá už niekoľko rokov a u hráčov jej to nejako stále prechádza. Po minulom ročníku, ktorý do série priniesol nový zábavný režim a niekoľko ďalších drobných zmien, sa v podstate počítalo s tým, že sa tento rok konečne dočkáme poriadneho pokračovania, ktoré - ak neprinesie výrazné novinky - aspoň presedlá na nový engine, a teda umožní sérii rásť ako po hernej, tak aj grafickej stránke.

NHL 19 je však už tu a hneď pri oznámení bolo všetkým jasné, že ani tento ročník nebude ten, na ktorý tak vytrvalo čakáme. EA sa ani teraz nepochválila presedlaním na Frostbite. Nádeje, že sa tak naozaj stane, boli veľké najmä potom, čo sa ho minulý rok dočkal aj Madden NFL. Nezostáva nám tak nič iné, len sa s touto situáciou zmieriť a počkať si ďalší rok, či sa EA už konečne bude chcieť do takejto podstatnej zmeny, ktorá by sériu mohla katapultovať po dlhoročnej prestávke aj na PC. Poďme sa teda sústrediť na to, čo nové NHL 19 prináša a či vôbec má cenu rozmýšľať nad aktualizovaním vašej zbierky.

NHL 18 som nehral už nejaký ten piatok, a tak po spustení NHL 19 som nezostal nijako zvlášť zaskočený. Keď som sa pre istotu rozhodol vrátiť v čase a zapol som si aj NHL 18, došlo mi, že realita je predsa len trochu iná. Niežeby na tom záležalo, a taktiež sa držím toho, že načo meniť niečo, čo predsa funguje... no menu NHL 18 a NHL 19 sa podobá ako vajce vajcu. Úvodné nastavenie, rozmiestnenie funkcií, voľby - toto všetko je totožné s predchádzajúcim dielom a autori sa v tejto časti vôbec nenadreli. Nevadí. Tému „menu" preskakujem a logicky nadväzujem na jedinú zásadnú zmenu, ktorú v NHL 19 nájdete. Hľadať ju aniveľmi nemusíte, nakoľko je automaticky pripnutá na hlavnej obrazovke - tam kde mali minulý rok miesto NHL Threes, tento rok nájdete ďalší nový režim s názvom World of Chel.

Nejde však o úplnú novinku v pravom slova zmysle, ale iba o nový spôsob pohľadu na hokejovú kariéru, ktorú v NHL 19 môžete prežiť. Vo World of Chel sa totiž nenachádzajú len čisto nové režimy, ale aj staršie, ktoré tu v celkovom spojení dávajú väčší zmysel novému kariérnemu režimu.





Tak ako sa v Be a Pro postupne dostávate do kola zápasov s vlastným vytvoreným hráčom, učíte sa lepšej a kvalitnejšej hre aj vďaka radám trénera, vo World of Chel sa vaše začiatky posúvajú ešte ďalej do minulosti. Už teda nie ste ako-tak ostrieľaný hráč, ktorý si to môže namieriť do vyšších líg. Ste iba amatér hrajúci a trénujúci na zamrznutom rybníku s partiou kamarátov, ktorý má vidinu veľkej budúcnosti na ľadoch medzinárodných súťaží.

Úplne na začiatku vás tak čaká tradičné vytváranie vašej postavy. Upraviť si môžete všetko, od detailov tváre, oblečenia, a to ako amatérskeho, tak aj profesionálneho, výšku, hmotnosť a podobne. Tí, ktorí podobné úpravy majú radi, sa tu určite vyhrajú. EA navyše túto funkciu tradične využilo svojským spôsobom - do hry pridalo stovky predmetov na upravenie vzhľadu vašej postavy. Tieto predmety získavate formou „lootboxov" preskinovaných do hokejovej tašky. Hneď prvú dostanete na začiatku ako darček, pričom zvyšné získavate hraním a zvyšovaním si levelu postavy. NHL 19 vám však umožňuje vytvoriť si hneď niekoľko rôznych typov hráčov, ktorých môžete vyladiť pre špecifické herné štýly. Daných hráčov si následne môžete priamo pred spustením zápasu zvoliť podľa potrieb, pričom dôležité úpravy vychádzajú aj zo zlepšovania fyzických schopností.

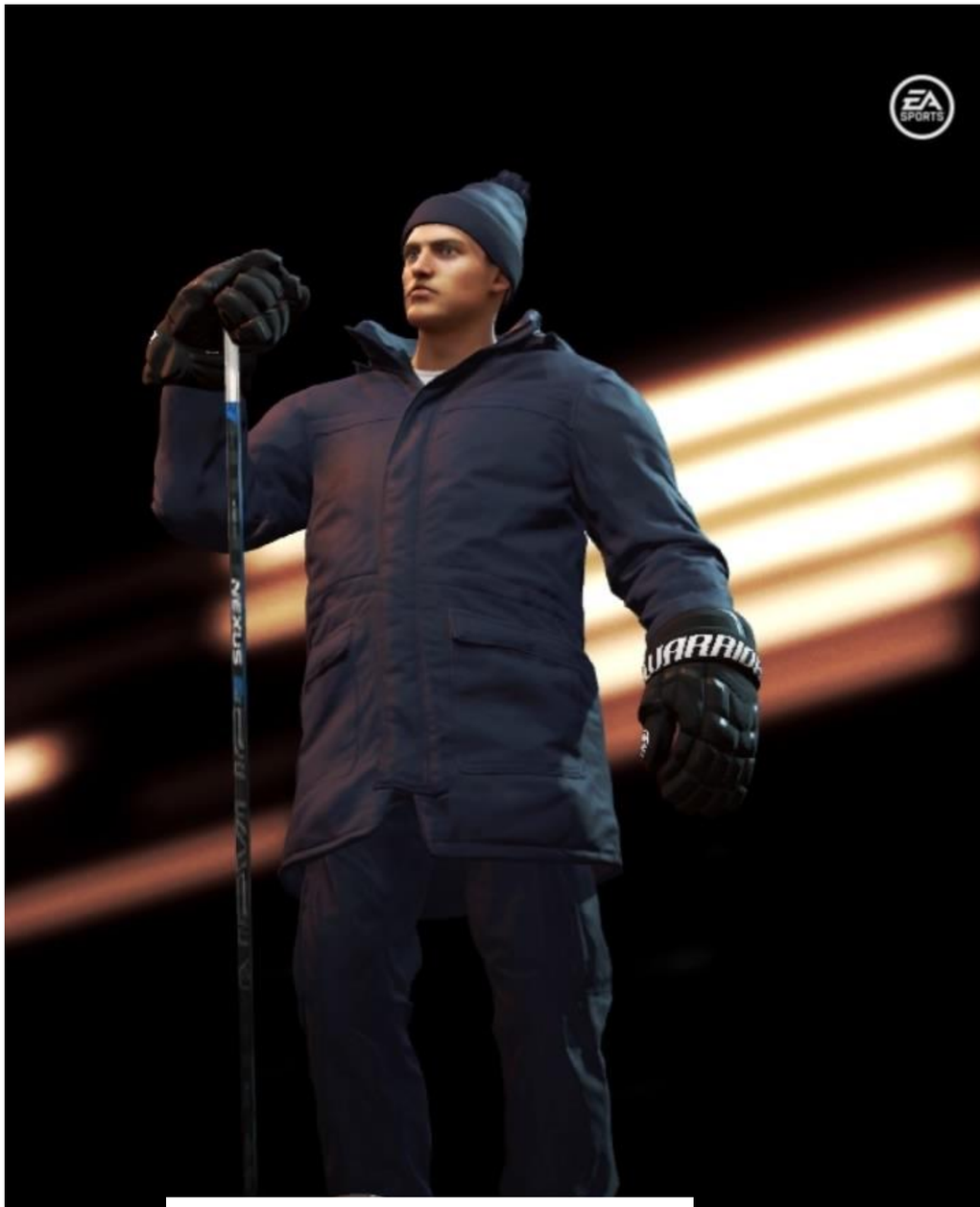
Ako som už teda spomínal, World of Chel spája viacero herných režimov, ktoré sa zameriavajú na vaše úplné začiatky, no taktiež postupný rast. Ako EA samo tvrdí, ide o akúsi evolúciu tradičného Hockey League, ktorý je ale zároveň súčasťou tohto režimu ako najvyšší stupeň, kam sa so svojou postavou môžete dostať. World of Chel teda obsahuje štvoricu režimov - Pro-Am, NHL Ones, Threes Drop-In a nakoniec EASHL. V prvom zo spomínaných režimov, Pro-Am, sa narozdiel od zvyšných režimov postavíte bok po boku veľkým hviezdam v režime 3 na 3. Váš tím tak budú dopĺňať hviezdy rôznych svetových súťaží, s ktorými sa postavíte proti trojici podobne významných hráčov.

Zábavný a zároveň dosť náročný režim je NHL Ones, v ktorom sa nehrajú tradičné zápasy. Ihriská sú rozdelené na polovicu, pričom sa s dvomi online hráčmi postavíte všetci proti sebe. Vzniká teda zaujímavá hra 1v1v1, v ktorej neplatia žiadne pravidlá. Môžete svojich oponentov tvrdo narážať na mantinel, znepríjemňovať im hru ako sa len dá, no zároveň musíte streliť gól, pretože to je to, na čo sa tu, samozrejme, hrá. Opisovať tretí spomínaný režim je myslím zbytočné, nakoľko Threes Drop-In je v zásade totožný mód, ktorý prišiel po prvýkrát do série minulý rok. Rýchla hra s rovnako miernejšími pravidlami, ktorá stavia na búrlivej atmosfére a prostredí. Režim EASHL je rovnako starý známy režim, ktorý tvorcovia iba prepojili do novej skupiny režimov.

To by bolo k novým režimom, no EA nový ročník sa propaguje aj zmenami v hrateľnosti. Konkrétne by malo ísť o dve zmeny - korčuľovanie a fyziku kolízií. O podobné minimalistické zmeny sa EA snaží v podstate každý rok, čo v praxi znamená, že pri hraní nového ročníka cítite istú zmenu, no nikdy nejde o niečo, čo by vám reálne zlepšilo hokejový zážitok z každého odohraného zápasu. Zmeny v korčuľovaní teda trochu cítiť, no nijako zvlášť to hrateľnosť neovplyvňuje. Zároveň sú však zápasy na jazerách úplne odlišné od ostatných práve hrateľnosťou. Hráči sa po ľade pohybujú ľahšie a s menším odporom reagujú na vaše povely. Pri zlepšenej fyzike kolízii by som zas bol opatrný a vylepšenia som si v podstate nevšimol. Čo som si už všimol, bol bug, keď som hráča knokautoval bodycheckom, ten sa pekne efektne zoznámil s ľadom, no asi pol minúty, nakoľko sa v páde zasekol.

Pri sérii NHL aj tento rok platí, že sa toho veľa nezmenilo a úpravy sú len kozmetické. Novinka v podobe vonkajších hokejových zápasov je zaujímavá, pre fanúšikov hokeja určite lákavá a možno ich presvedčí na kúpu aj tohto pokračovania. To podstatné však zostáva bez zmeny, čo je o to viac smutnejšie, keď si uvedomíme, že problém nie je napríklad v slabom výkone konzoly, ale práve v EA, ktorá sérii očividne nevenuje už niekoľko rokov takú pozornosť, akú by si zaslúžila. Po hernej stránke hre chýba množstvo rôznych detailov, po ktorých fanúšikovia už dlho volajú. Veľakrát pritom ide o drobnosti, ktoré by však zásadne zlepšili celkový dojem. Druhá chýbajúca vec je, samozrejme, nový engine či lepšia umelá inteligencia, a to najmä brankárov, ktorým je už roky možné streliť pri určitej sérii pohybov veľmi lacný gól.

Hodnotenie nového ročníka je o to ťažšie, že vo svojej podstate ide o dobrý hokej so slušnou porciou obsahu a možnosťami, pri ktorých môžete stráviť desiatky hodín zábavy. Zároveň je to podobný hokej, ktorý sme tu mali už pred rokom, rok predtým a ten ďalší rok tiež, no len s menšími zmenami. Podobne je to aj s chybami aj nedostatkami, a tak aj tentoraz môžem skonštatovať, že výmena za ďalší ročník sa vám oplatí najmä vtedy, ak ste si dali od NHL niekoľko rokov pokoj a zároveň by ste si radi zahrali aj online.



HODNOTENIE

8.0

TOMÁŠ KUNÍK

NHL STÁLE BRZDÍ STARÝ ENGINE

+ zápasy na jazere majú svoju atmosféru
+ NHL Ones sú nečakane návykové
+ veľký priestor na rôzne hokejové triky
+ hokej, ktorý nemá konkurenciu (bohužiaľ)

- minimálne množstvo zmien, najmä pre tých, ktorí vlastnia minulý ročník
- stále starý engine



RECENZIA

NINTENDO LABO - VEHICLE KIT

KARTÓNOVÁ ZÁBAVKA PRE SWITCH

. SWITCH
. NINTENDO
. RACING



Nintendo prinieslo ďalšiu zo svojich kartónových hier - Labo Vehicle Kit, tentoraz zameranú na vozidlá. Ak ste ešte nezachytili, Labo je séria kartónových stavebníc, ktoré si hráči môžu poskladať a následne sa s nimi zahrať rôzne hry. Už ponúkli úvodný Variety kit s rôznymi ovládačmi a minihrami, Robot kit, v ktorom ste si postavili ovládač na robota a teraz je tu Vehicle kit, kde si postavíte ovládače na rôzne vozidlá.

Konkrétne Vehicle kit ponúkne tri veľké ovládače, a to volant na auto, ovládač na ponorku, respektíve loď a nakoniec ovládač na lietadlo. Plus pridáva sa k tomu aj plynový pedál a niekoľko stojanov a doplnkov. Je to pekná ponuka, ktorej stavanie si deti užijú. Rovno si povedzme, že je to určené pre deti, ktoré stavba bude baviť a strávia pri nej dlhý čas. Osobne som to tiež nechal na dieťa, čo vidíte aj na videu. Syn sa so skladaním zabavil tri dni. S hraním už kratšie, ale k tomu sa ešte dostaneme.

Je to relatívne náročná stavba, ale deti od tých 8 rokov by to mali zvládnuť aj samé, ak, samozrejme, majú dostatok trpezlivosti a aspoň nejakú skúsenosť so stavaním hocičoho. Musia opatrne vytláčať predtlačené časti z papiera, všetky výrezy a následne to ohýbať a spájať. Nie je to náročné na šikovnosť, len zdĺhavé a skôr náročné na trpezlivosť. Na Switchi si pritom deti môžu postupne klikať celý návod, ktorý detailne ukazuje, ako majú postupovať.

Papier dopĺňajú rôzne gumičky, ako aj klzné a senzorové plochy. Z technického hľadiska je to pôsobivo vyriešené. Inžinieri v Nintende sa s tým pohrali. Hlavne volant je komplikovaný, otáčacie systémy musia vydržať záťaž, zároveň sú tam dve posúvacie páky, ktorých pohyb sa musí preniesť do Switchu. Nechýba ani páka na spiatočku, turbo, ktoré je postavené na ťahaní za špagát. Podobne komplikovaný je aj ovládač na ponorku, ktorý má doslova ozubené kolesá. Oproti tomu ovládač na lietadlo je spravený veľmi jednoducho a jeho páka drží len na poskladanom kúsku kartónu.

Celé to je však pevné a deti to len tak nerozbijú alebo neroztrhajú. Ak sa však niečo pokazí, pokrčí, oprava už nemusí byť jednoduchá. Ak nepomôže lepiaca páska, z hocijakého kartóna len tak niečo podobné nevystrihnete. Tento kartón je predtlačený, presný a kvalitný. Celé je to navrhnuté tak, aby vydržalo čo najdlhšie.

Treba dodať, že aj ovládanie je s tým prekvapivo dobré. Ako ovládanie auta, tak aj ostatných vozidiel.



Nakoniec je to vďaka Joycon gamepadom, ktoré majú kvalitné motion senzory a presne prenášajú pohyb. Každý papierový ovládač má naň svoje miesto, do ktorého ho vložíte a ovládanie sa aktivuje. Joycon si automaticky zistí, v ktorom zariadení je a presunie to aj do hry. Pritom vždy presúvate len jeden Joycon, druhý máte zasunutý do plynového pedálu fungujúceho pre každé vozidlo.

Stavebnica má aj svoj papierový držiak na displej a dá sa tak vybrať, či budete hrať na TV alebo na malom Switch displeji. Držiak môžete pripojiť na volant a rovno hrať. Len je to skôr ako núdzové riešenie, keďže displej čiastočne prekrýva volant. Rovnako zmena jednotlivých ovládačov je potom náročnejšia, keďže displej ostáva na volante.

Čo sa týka samotnej hry, každý Labo kit prichádza s vlastnou hrou na pamäťovej karte. Tu pripravilo Nintendo nečakane rozsiahly titul s otvoreným svetom. Po ňom budete jazdiť s rôznymi vozidlami, a to autom, ak máte práve ovládač vo volante, ak ho presuniete do leteckého ovládača, auto sa automaticky pretransformuje na lietadlo, alebo ak ho dáte do ponorkového ovládača, zmení sa na loď a ponorku v jednom. Je to všetko pekne prepojené.

Samotná hra však nie je žiadne GTA, svet je síce relatívne rozsiahly, ale úplne prázdny. Nie je tu žiadny život. Je rozdelený na časti, má púšte, hory, mestečko, jazerá. V každej časti je 8 úloh, ktoré môžete plniť. Budete tak hľadať postavy a presúvať ich na určité miesta, zbierať veci, zostreľovať balóny a aj tankovať vozidlo. Zaujať môže aj jazdenie na rôznych dráhach a premávanie sa mestom. Objavovaním sveta a zábavným jazdením v ňom sa dá stráviť niekoľko hodín. Ako dlho to však dieťa udrží, záleží od jeho náročnosti na obsah hier. Čím menšie dieťa, tým ho to môže dlhšie upútať.

Okrem hlavnej hry si môžu deti zahrať aj samostatné preteky na každom vozidle a niekoľko ďalších minihier, kde je aj bojový duel dvoch vozidiel (ak máte ešte ďalšie dva Joycon ovládače môžete hrať dvaja), je tu aj jednoduchá autodráha s duelom, ku ktorému stačia dva Joycony. Dopĺňa to farbiace štúdio, kde použijete sprejový ovládač, ktorým môžete následne sprejovať vozidlá. Nefungovalo to však nejako presne. Všetko tieto malé hry môžu pekne rozšíriť čas strávený pri titule, hlavne ak si zahrá viac detí. Plus je tu Creative Garage, čo je programovanie celého Switchu a motion ovládačov pre vytvorenie rôznych závislostí alebo naprogramovanie nových ovládačov pre hru. Nie je to však jednoduché a nie je to veľmi pre deti. Je skôr škoda, že tvorcovia nepridali editor hier a možnosti napríklad na vytvorenie ďalších úloh vo svete.



To je prakticky celá ponuka titulu, ale pozitívne je, že okrem tejto hry môžete volantový ovládač použiť aj v hre Mario Kart a jazdiť s ním aj tam. Je to možno dobrý nápad kúpiť obe hry spolu. Môže sa tak využitie volantu pekne rozšíriť. Žiaľ, ostatné kartónové ovládače v iných hrách nie sú podporované. Je to škoda.

Celkovo je Variety kit veľmi pekný doplnok do Labo série, ponúka veľmi peknú sériu ovládačov na vozidlá, hru s otvoreným prostredím, kde si jazdenie a rôzne ovládače deti užijú, rovnako ako úvodné stavanie. Aj keď prázdny svet ich môže začať nudiť. Samozrejme, záleží od veku a zručností detí. Niektoré môže viac baviť skladanie, iné môže dlhšie udržať hra. Ako dlho to celé zabaví, je otázne, ale to nakoniec ako pri každej hračke pre deti.

Ak však máte Nintendo Switch a dieťa okolo 6-10 rokov, môže to byť zaujímavý vianočný darček. Hlavne ak dieťa inklinuje k autíčkam a mechanickým veciam. Je tam však riziko, že bude pýtať ďalšie Labo kity. Nintendo to má premyslené.



HODNOTENIE

8.0

PETER DRAGULA

PARÁDNA HRA PRE DETI, KTORÉ MAJÚ RADI STAVANIE A AUTÍČKA

+ až absurdne obrovské množstvo obsahu
+ rozsiahle možnosti nastavenia zápasov
+ parádna pridaná hodnota
+ veľa kvalitnej hudby na počúvanie
+ veľký príbehový režim s prekvapivo slušne zakomponovanými RPG prvkami
+ výborne hrateľné, rýchlo prístupné, ale náročné na dokonalé zvládnutie

- amiibo podpora by si zaslúžila aj zaujímavejšie využitie
- prezentácia v príbehovom režime
- matchmaking nenájde vždy to, čo chcete



RECENZIA

HITMAN 2

ZABIJAK SA VRÁTIL V DRUHEJ SEZÓNE

. PC, XBOX ONE, PS4

. IO INTERACTIVE

. TAKTICKÁ AKCIA

IO Interactive nedávno vydali reštart Hitmana, a to v epizodickom štýle. Do hry tak autori postupne pridávali jednotlivé scenáre prepojené krátkym príbehom, aby to nakoniec spojili v kompletnej prvej sezóne. Teraz v reštarte pokračujú, ale už odložili epizodický formát a prešli na vydanie celej sezóny naraz. Zároveň do hry prepojili aj pôvodnú sezónu a viditeľne tretia bude nasledovať. Vytvárajú tak celé univerzum Hitmana na jednom mieste.

Ak ešte nepoznáte Hitmana, holohlavého chlapíka s čiarovým kódom vytetovaným na temene hlavy, vedzte, že je to nájomný vrah cvičený a od základov geneticky vytvorený k bezcitnému zabíjaniu. Autori jeho príbeh začali približovať v prvej sérii, kde naznačili jeho tajomné korene, aby to v dvojke teraz rozšírili a priblížili, odkiaľ je, kde vyrastal. Znovu však len v jednoduchej forme a znovu len v animáciách medzi misiami. Teraz dokonca úplne bez CGI animácii, len v animovaných obrázkoch. Je to škoda, lebo to degraduje celý príbeh Hitmana a ten je zároveň podaný úplne nezaujímavo a možno až príliš komplikovane. Vidieť ako si autori znovu určili prioritu hlavne v misiách. Je to škoda, lebo v pôvodných hrách bol príbeh čísla 47 veľmi pekne vyrozprávaný a misie previazané s jeho minulosťou sú pamätné. Tu to stále chýba, napriek tomu, že sa o to príbeh stále obtiera.

Tentoraz hráčov čaká jedno menšie a päť masívnych prostredí v jednom balení s tým, že ďalšie dve prídu ešte ako DLC obsah (ak teda chcete kompletku, počkajte si znovu rok). Prostredia sú teraz veľké, rozmanité, ponúkajú menšie alebo väčšie davy ľudí a hlavne veľkú interaktivitu, kde môžete ísť ako po svojich primárnych cieľoch, tak následne sledovať aj vedľajšie príbehy a likvidovať iné ciele. Samozrejme, budete môcť skúšať rôzne spôsoby usmrtenia, odomkýnať si v leveloch nové zbrane a nové možnosti zabitia. Jednoducho znovu môžete v jednom prostredí stráviť dlhé hodiny.

Tentoraz začína hra malým tréningom pri plážovom domčeku, ktorý ponúka malý level, v ktorom si zopakujete základy hrateľnosti. Teda pomalé zakrádanie, obhliadanie prostredia, sledovanie pohybu nepriateľov, hľadanie kamier a následne tiché a pomalé likvidovanie alebo nenápadný postup so snahou nikoho nezabiť. Vtiahne vás to späť do sandboxového zabijania, v ktorom si môžete vytvárať vlastnú cestu. Totiž Hitman štýl hrateľnosti nie je predpísaný, máte desiatky možnosti ako prejsť levelom, sami môžete sledovať stopy, ktoré vám otvoria cestu k cieľu, ukážu zaujímavé miesto na likvidáciu cieľa. Sú to často cesty na čisté vykonanie „nehodou".





Čím čistejšie prevedenie, tým, samozrejme, viac bodov na získanie levelu a následné otvorenie ďalších možností. To je hlavne dôraz nasledujúcich väčších úrovní.

Prvá veľká misia začne v Miami, kde sa dostanete na pretekársky okruh a musíte vyradiť pretekárku, ako aj ďalšiu postavu. Ponúka pekné možnosti vyradenia auta a celkovo 18 rôznych druhov zabitia oboch cieľov „nešťastnými náhodami", ako aj 7 rôznych príbehov v scenári, ktoré môžete sledovať. Je to veľký level plný ľudí a áut. S nutnosťou skrývania sa v davoch, zbieraním vecí, ktoré by ste mohli využiť. Nakoniec vaša spojka Diana Burnwoodová vám bude miestami naznačovať, aké rozhovory ľudí si máte všímať a aj samotné menu vám povie, čo môžete hľadať a aké úmrtia sa dajú nastražiť.

Ani tentoraz nechýba špeciálny „hitmanovský" pohľad, ktorý vám presvieti prostredie a ukáže použiteľné veci, alebo zobrazí vaše ciele. Je to jedna zo základných súčastí hrateľnosti hry. Nemusíte ho používať a môžete ísť doslova naslepo, ale je tu na to, aby sa využíval a hra je na tom aj postavená. Rovnako ako je postavená na tichom odstraňovaní stráží alebo ľudí, ktorých chcete nahradiť. Budete ich omračovať, prezliekať sa za nich, a ak chcete dosiahnuť prejdenie načisto, aj potichu odťahovať a skrývať do skríň. Totiž ak ich nikto nenájde, nezačnú vás hľadať a upodozrievať. Rátajte však s tým, že vždy niekto pozná svoj personál alebo kolegov a ak sa dlho pohybujete v spoločnosti takýchto postáv, odhalia vás a vyvolajú poplach.

Ak si však dáte pozor, prevleky vám umožňujú dostať sa do blízkosti svojho cieľa a začať hľadať cestu, ako ho zlikvidovať. Síce vždy môžete vytiahnuť zbraň a odstreliť ho nablízku, ale následne si musíte dávať pozor na jeho stráže, ktoré po vás pôjdu. Preto je vždy vhodné nechať to na nehodu. Nehodových situácií je vždy v leveloch veľa a musíte ich len nájsť a pripraviť na chvíľu, keď sa k nim dostane váš cieľ. Napríklad jedného nepriateľa zničíte pomocou ozbrojeného androida, môžete nechať vybuchnúť pódium pri vyhodnocovaní a udeľovaní cien, ďalšieho necháte rozsekať v sekačke, alebo niekým nakŕmite hrocha a veľa iných zábavných scén, ktoré sa jednoducho oplatí objavovať.

Zbrane, samozrejme, nechýbajú a siahajú od vašej klasickej pištole s tlmičom, cez rôzne tradičné pištole, brokovnice, samopaly, ale do nepriateľov viete hádzať aj rôzne veci, ako nože, nožnice, žehličku, prípadne len odlákavať ľudí mincou alebo plechovkou. Zbraní bude vždy dostatok a ak by ste ich aj na začiatku levelu nemali, viete sa k nim rýchlo dostať. Ak sa však pustíte do ostrého boja, čakajte, že po začutí streľby sa začnú stráže aktivovať, vyvolajú poplach a ak ste v otvorenej oblasti, len ťažko prežijete. Po niekoľkých zásahoch idete dole. Na druhej strane, ak ste za rohom budovy alebo v miestnosti, viete pekne prichádzajúcich nepriateľov vystrieľať. Postupne totiž napochodujú a bez problémov z nich viete narobiť peknú kopu tiel. AI totiž ostala rovnaká ako v minulej hre. Je to možno škoda, ale zároveň aj zábava. Nie je to však štýl, ktorým získate body za čisté prejdenie. Zrejme aj preto to autori výraznejšie neriešia a nechávajú to ako doplnok hry.

Pri streľbe však rátajte aj s tým, že sa ciele môžu vyplašiť a ujsť. Myslím, že v žiadnom novom leveli nie je podmienka, že ich nesmiete vyrusiť.

Maximálne sa schovajú a vy ich následne musíte nájsť a prestrieľať sa cez ešte viac nepriateľov. Ale keď už ste rozbehnutí, ide to ako po masle. Oveľa ťažšie a časovo náročnejšie je prechádzať hru tak, ako sa má s hľadaním pascí, ale zas tie úmrtia stoja za to.

Z levelov sa okrem spomínaného Miami dostanete aj do Kolumbie, kde pôjdete po členoch drogového kartelu s vilou a priľahlým mestečkom, prejdete sa aj po husto zaľudnenej Indii, v ktorej sa zamiešate do davov v špinavých uličkách, dostanete sa aj do Ameriky, kde narušíte pokojnú štvrť a na starý hrad, na ktorom sa stretáva tajomná spoločnosť. Veľkých máp tak nie je veľa a minimálne jedna ďalšia by sa zišla, ale zas tentoraz to nie je všetko, čo v titule nájdete. Okrem samotných misii autori pridali hneď dva ďalšie režimy hry.

Zaujímavým doplnkovým režimom je Sniper Assassin - minihra aj s prídavkom kooperácie. V nej ste snajperom a snažíte sa zlikvidovať svoje určené ciele a aj ich ochranku. Je to zábavné, ale náročné zároveň, keďže musíte rátať s oneskorením dopadu náboja.





Môžete hrať sólo alebo dvaja online. Žiaľ, je tu len jedna mapa. Ďalším módom je multiplayer pre dvoch hráčov v ghost móde. Tu sa súťaží o to, kto lepšie prevedie vraždu určitej postavy v prostredí. Hráči štartujú naraz a hra im náhodne vygeneruje ciele. Kto získa viac bodov za čistejšiu prácu, vyhráva.

Nakoniec nechýbajú klasické kontrakty. Teda úlohy, ktoré môžu vytvoriť samotní hráči, a to len určením, ktorú postavu treba na niektorej z máp zabiť.

Môžu k tomu pridať aj detailnejšie podmienky zabitia. Tieto úlohy sú zdieľané s ostatnými hráčmi. Je však škoda, že túto časť autori výraznejšie nerozšírili a napríklad neumožnili zmeniť osadenie levelu alebo definovanie cesty postáv.

K tomu aj teraz budú do hry pribúdať Elusive targets, kde hneď prvý je Sean Bean známy svojím umieraním v mnohých filmoch. Teraz sa mu to stane aj v hre. Elusive ciele sú vždy dostupné len určitý čas a máte len jednu šancu na prejdenie, a to bez ukladania pozícii a možnosti reštartu.

Keď to zhrnieme, je to dostatok obsahu, ktorý vám vydrží od takých 7 hodín aj do 100 hodín. Záleží na tom, ako presne hru hráte a aj akú obťažnosť si vyberiete. Máte casual úroveň určenú na zábavné prejdenie, štandardné profesional nastavenie, kde máte nápovedy, ale pravidlá sú tvrdšie a nakoniec master nastavenie bez pomoci. Ale nezabudnite, že pri Hitmanovi nejde o jedno zdolanie levelu, ale aj o desiatky prejdení, kde vyskúšate rôzne možné spôsoby usmrtenia.

Glacier Engine od IO Interactive znovu exceluje. Ponúka parádne spracovanie prostredí, jedinečne interaktívne davy a, samozrejme, kvalitnú grafiku. Detaily grafiky sú vysoké na každom kroku, ale autori tentoraz prekvapili reflexiami, ktoré nemajú ďaleko od raytracingu. Najviac však poteší rozsiahlosť prostredí, ktoré sú masívne a prepracované ako zvonku, tak aj zvnútra s tonou interakcie. Prostredia sú postavené s oveľa väčším presahom ako jednotlivé misie potrebujú a je to práve preto, aby ste sa do nich mohli vrátiť s inými úlohami a príbehmi. Už úvodná Elusive target misia so Seanom Beanom to ukazuje. Ste stále v Miami, ale pristupujete k prostrediu úplne inak a ste na miestach, kde sa v príbehu ani nemusíte dostať.

Zaujímavé je, že autori vylepšený engine aplikovali aj na pôvodné levely, ktoré sa vám do hry prepoja, ak vlastníte prvého Hitmana. Ak nie, môžete si ich dokúpiť ako DLC. Celý príbeh si tak môžete zahrať rovno v novej hre a znovu si tak užiť jedinečnú Sapiensu, prostredie, ktoré v novej hre autori zatiaľ neprekonali. Tentoraz tu podobný štýl mapy chýba, ale ak by som to mal zhodnotiť, najpôsobivejšia z novej ponuky je zrejme posledná misia na hrade s tajným spoločenstvom skrývajúcim rôzne tajomstvá.

Celkovo je Hitman 2 veľmi pekné pokračovanie prvej sezóny. Možno je škoda, že je presne v rovnakom štýle ako prvá sezóna, a teda sú to oddelené samostatné scenáre pozliepané nevýrazným príbehom, ktorý je navyše rozprávaný len cez statické scény. V každom prípade, samotné misie sú parádne, ako aj možnosti v leveloch a interakcia. Ak ste fanúšikom Hitmana a chcete taktiku, nutnosť objavovania, toto je to pravé pre vás.



HODNOTENIE

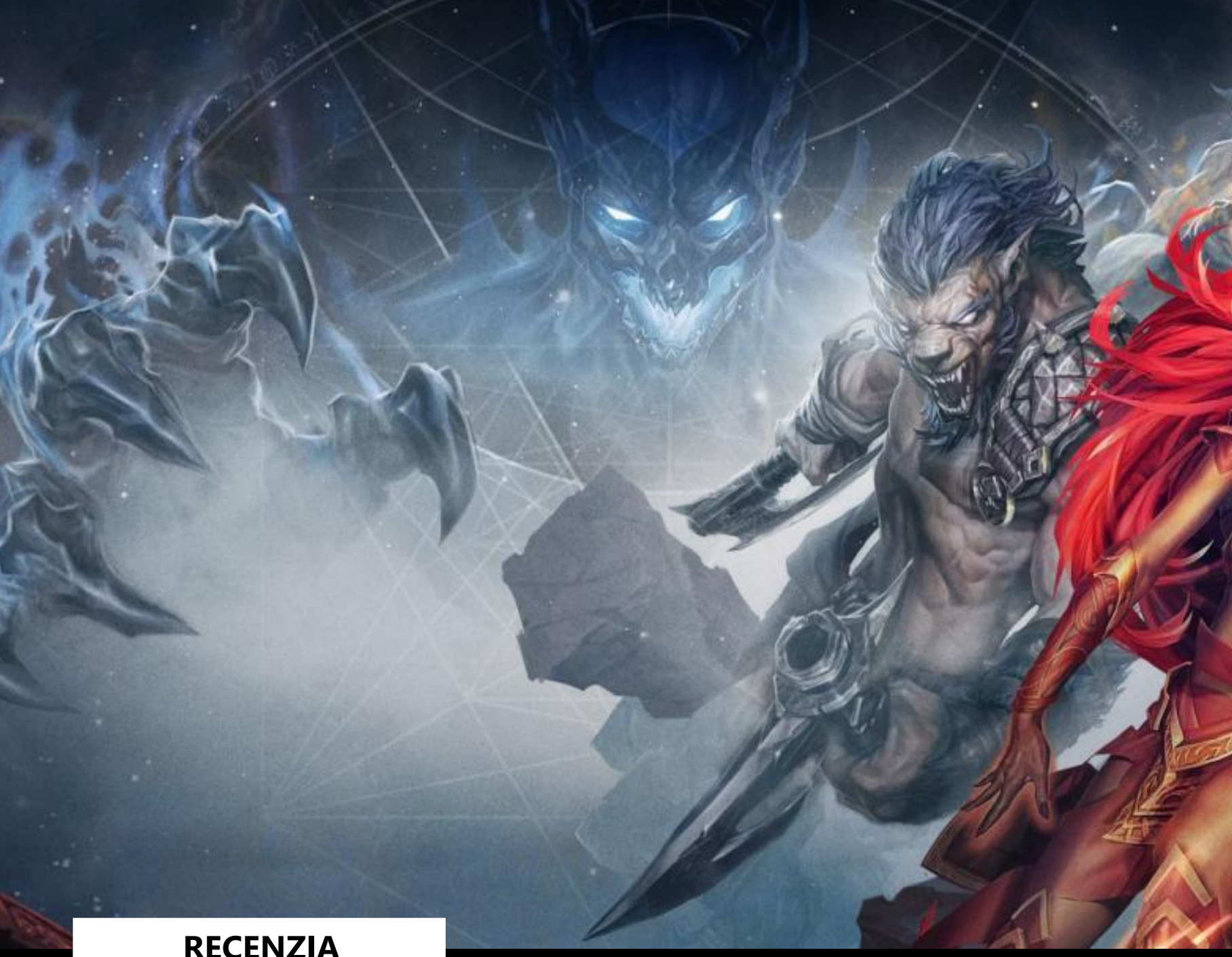
8.0

PETER DRAGULA

NOVÝ A VYLEPŠENÝ HITMAN

+ pekné vylepšenia interakcie a taktických možností
+ prepracovanejšie prostredia a celkovo vylepšená grafika
+ parádny stealth systém

- prostredí mohlo byť viac
- príbeh je len vlažný, vykreslený len obrázkami
- AI v bojoch stále zaostáva



RECENZIA

SHADOWS: AWAKENING

SLOVENSKÁ RPG SÉRIA POKRAČUJE

. PC, XBOX ONE, PS4

. GAMES FARM

. AKČNÁ RPG



O tom, že slovenskí vývojári z Games Farm vedia robiť kvalitné hry, snáď nikto nepochybuje. Ich cesta v hernom biznise je však dosť kľukatá a neraz sa im do nej stavajú rôzne prekážky. Keď v roku 2014 vyšla akčná RPG Shadows: Heretic Kingdoms, mala síce aj svoje slabšie stránky, ale vcelku zaujala. Po „ Book One" sa našlo veľa hráčov, ktorí čakali na dokončenie príbehu, ale všetko sa zdalo byť stratené kvôli insolventnosti vtedajšieho distribútora BitComposer Games. Shadows: Awakening je vlastne tým, čím mala byť Heretic Kingdoms s kompletným obsahom. A keďže medzitým uplynulo niekoľko rokov, tvorcovia prekopali nielen grafiku, ale aj niektoré herné mechanizmy. A Shadows to prospelo.

Priznám sa, aj keď ma niektoré prvky v Shadows: Heretic Kingdoms oslovili, po niekoľkých hodinách môj záujem o hru začal upadať a nastúpil stereotyp. Vlastne mi ani nijako zvlášť neutkvela v pamäti a bol to len ďalší Diablo klon, ktorý síce mal fajn nápady, ale nie až takú presvedčivú hrateľnosť. Awakening je naozaj prebudením a príjemným prekvapením. Mnohé veci sa zachovali z minulosti a len skopírovali do „novej" hry, ale popritom nastali aj zmeny, ktoré prispeli k výrazne lepšiemu zážitku. Niektoré si možno ani neuvedomíte, ale sú tam a sú prospešné, iné vám udrú do očí a ukážu hru v celkom inom svetle. Na začiatku hry sa zoznámite (alebo znovu zvítate) s démonom Devourverom - požieračom duší a tajomným mužom v kapucni, ktorý túto bytosť vyvolal a prinútil k spolupráci. Čo všetko to obnáša a kto vlastne ten bradáč je, zistíte počas naozaj rozsiahleho putovania. Vy preberiete úlohu démona a hneď na začiatku si vyberiete svoju prvú bábku - jedného z trojice nebohých hrdinov, ktorého ovládate vo fyzickom svete, zatiaľ čo s démonom sa pohybujete v paralelnom svete tieňov. Neskôr nahromadíte bezmála tucet ďalších bojovníkov a do aktívnej partie môžete popri démonovi zaradiť troch - vždy je však zhmotnený len jeden z nich a dajú sa striedať.

Démona a hrdinov si jednoducho prepínate a takto sa automaticky mení aj prostredie a jeho obyvatelia. Lokality sú vlastne tie isté, lenže ich vzhľad je výrazne odlišný a v jeho tieňovej podobe sa okolo vás pohybujú agresívni démoni, ktorých bežne nevidíte. Navyše sa tam objavia prechody, ktoré v hmotnom svete nie sú, takže v koži hrdinu tadiaľ neprejdete, ale v úlohe požierača duší v jeho prirodzenom prostredí áno.





Tvorcovia neraz využili tento prvok pri rôznych hlavolamoch, ktoré sa priebežne objavujú počas celej hry. Démon napríklad vidí svetelné symboly, ktoré pomôžu hrdinovi správne nastaviť nejaké mechanizmy, aby sa dostal do uzatvorených priestorov. Inokedy stačí správne použiť páky s plošinami, po ktorých sa skotúľa guľa na aktivačné tlačidlo. Hlavolamy sú príjemným spestrením nespočetných bojov, len je škoda, že sa neraz opakujú. Podobne ako labyrinty s teleportmi, ktoré sú trochu otravné. A vytknúť by sme mohli aj nutnosť vracať sa na niektoré prejdené miesta, hoci sa tam nepriatelia už neoživujú a návraty do predošlých zón urýchľujú aktivované portály.

Démon aj všetci hrdinovia, ktorých ste zozbierali, získavajú levely (pribúdajú všetkým naraz), individuálne schopnosti, talenty s permanentnými bonusmi a body na vylepšenie atribútov. Každá postava má len jeden set schopností s ôsmimi možnosťami a vylepšením na tretiu úroveň, čo je pomerne málo, navyše môže mať v aktívnych slotoch len tri. Ale sú nápaditejšie ako v minulej hre. Navyše v teréne môžete bleskovo prepínať hrdinov a súčasne aj kombinovať ich útoky a kúzla, a to už je potom naozaj slušný arzenál. Zaujímavé je, že ak napríklad vytvoríte ochranný štít, ktorým disponuje jeden hrdina, po prepnutí zostane aktívny aj pri druhej postave.

Ak skoná váš démon, čaká vás reštart a nahranie manuálne alebo automaticky uloženej pozície. Ak padne hrdina, stále vám zostávajú dvaja ďalší a kým aspoň jeden z nich žije, nemusíte mať obavy. Postavy sa pomaly samočinne regenerujú a tentoraz nepočítajte so žiadnymi liečivými fľaštičkami. Ale nemusíte mať obavy, rany bez problémov zahojíte dvomi efektívnymi spôsobmi. Vo svete tieňov sa často objavujú svätyne, okolo ktorých je zelená zóna. Keď do nej démon vstúpi, rýchlo sa vylieči každý v družine. Súčasne po vstupe do svätyne môžete oživiť padlých hrdinov alebo ich nahradiť nejakými inými, ktorí sa vám nezmestili do aktívnej partie. Na liečenie dobre poslúžia aj kamene duší. Sú to špeciálne predmety s bonusmi, v inventári si zvolíte vždy len jeden z nich, ale každý má určitý počet esencií. Esencie využijete na doliečenie alebo zregenerovanie many aktívnej postavy. Kamene dobíjate dušami padlých nepriateľov, alebo si ich kúpite u tieňového obchodníka. Je to obdoba klasického predavača, ale vo svet tieňov, kde komunikuje s vaším démonom.

V boji narazíte na rozmanitých protivníkov, od ľudí a zvierat, až po rozmanité monštrá. A nechýbajú bossovia, z ktorých vypadávajú najvzácnejšie kusy výstroja S niektorými nepriateľmi bojujete v jednom svete, s inými v druhom, sú však aj takí, s ktorými sa bijete v obidvoch. Napríklad narazíte na vlkolakov chránených štítom. Vaši hrdinovia ten štít neprelomia, musíte to urobiť pomocou démona a potom sa vrátiť do fyzickej formy bojovníka a už sekáte do živého.

Hrdinom a démonovi prehadzujete zbrane, časti brnenia, náhrdelník a prstene, ktoré dostanete ako odmenu alebo je to korisť z padlých nepriateľov. Nový inventár je riešený tak, že po kliknutí na určitý slot sa ukáže zoznam vecí, ktoré tam pasujú - napríklad opasky. A k tomu môžete odfajknúť možnosť, aby sa ukázala len kompatibilná výbava, ktorú vie daná postava použiť. Je to vcelku vhodné pri vyhľadávaní lepšieho vybavenia, ale pri predaji prebytkov obchodníkom je to už trochu menej praktické a dosť sa naklikáte. Aj démon zbiera korisť vo svojom prostredí, no nie časti výstroja, ale esencie. Môžete použiť až štyri esencie na vylepšenie štandardných častí výzbroje a efekt závisí od druhu výbavy. Pridáte tak ohnivý, elektrický či jedovatý útok, zvýšite šancu na kritický zásah alebo zlepšíte obranu. A zvládnete to kedykoľvek vo vašom inventári.

O úlohy v hre nie je núdza, ale sú dosť nesystematicky členené. Sú rozdelené do kapitol s hlavnými a vedľajšími zadaniami a ak ste pri štarte hry nezvolili oldschool mód, máte v teréne aj označenú ich polohu. Čudné je, že vám hra už v začiatkoch ponúka úlohy určené pre veľmi vysoké levely, aj keď vás na ich náročnosť upozorní. Môžete sa im venovať neskôr, ale je to aj tak trochu mätúce, hlavne keď preskakujete z jednej kapitoly do druhej. Navyše niektoré takéto úlohy označené ako hlavné vôbec nemusíte splniť, aby ste dokončili hru. A po finále je už definitívny koniec a nemôžete ich teda ani dodatočne zavŕšiť.

Pri porovnaní pôvodnej a novej náplne hry, teda prvej a druhej knihy, si môžete všimnúť niekoľko vecí. V prvom rade má Book 2





menej obsahu. I keď je ho stále dostatok, predstavuje asi tretinu (v našom prípade cca 10 hodín) z celkovej náplne Shadows (28 hodín s väčšinou dokončených vedľajších úloh). V podstate by sa dal nový obsah vnímať aj ako rozsiahlejšia expanzia. S tým zrejme súvisí aj fakt, že levely hrdinov v nových prostrediach pribúdajú rýchlejšie, aby ste sa stihli dostať k maximálnej tridsiatke. Zatiaľ čo v začiatkoch tieto úrovne naskakujú dosť pomaly, tie najvyššie už získate hoci aj za pár desiatok minút, po niekoľkých súbojoch s vyrovnanými nepriateľmi. Okrem toho si druhá kniha našla viac priestoru na dialógy a objavovanie nových lokalít, ktoré sú však niekedy takmer prázdne. Stáva sa, že len prechádzate prostredím a takmer vôbec nenarazíte na nič živé ani mŕtve. Len obdivujete architektúru. Na druhej strane, keď už dôjde k boju, užijete si aj nových hrdinov, aj protivníkov a pribudne vám mnoho zárezov.

Samotný nosný príbeh nie je nijaký zvlášť zaujímavý, a to sa nezmenilo ani v druhej fáze hry. Ale určite vás bude zaujímať, ako sa napokon vyriešia prepojenia vášho démona a podriadených postáv. Finálny boj je síce nápaditý a môže mať alternatívu, ale vyvrcholenie deja je len vlažné a je škoda, že aspoň nekončí nejakou efektnejšou animáciou. Naproti tomu je celkom príjemné spoznávať zákulisie jednotlivých hrdinov, s ktorými môžete doriešiť nejaké ich konflikty z minulosti.

Grafika hry doznala oproti Shadows: Heretic Kingdoms zásadné zmeny. Upravilo sa užívateľské rozhranie a dizajn niektorých menu, ale hlavne tvorcovia radikálne zmenili vizuál určitých prvkov. A tak aj keď dlho chodíte tými istými prostrediami, ktoré poznáte z minulej hry, pôsobia trochu inak. A to najmä vďaka novému grafickému enginu. Napríklad úseky, cez ktoré prejde len démon vo svete tieňov, už nevyzerajú ako priesvitné šmuhy, ale sú to také stupienky porozkladané v priestore. Hra disponuje slušným dabingom a skvelou orchestrálnou hudbou, ale medzi inými lokalizáciami by sme ocenili aj českú, keďže sa jedná o vývojárov z našich končín. Ale skôr či neskôr sa na to niekto určite podujme. Inak občas narazíte na nejaké bugy, ale je to len ojedinelé.

Pri záverečnom hodnotení sa logicky natíska otázka, či sa kúpa Awakening oplatí, keďže značná časť hry je len recyklovaná, aj keď vhodne upravená a doplnená podoba Shadows: Heretic Kingdoms. Ak ste kráľovstvá vôbec nehrali, berte tento titul všetkými desiatimi. V určitých aspektoch ponúka viac ako Diablo III. Ak ste už kedysi prešli „prvú knihu", mala by sa vám pôvodná hra na Steame aktualizovať na Awakening a v tom prípade sa vám oplatí prelúskať kompletné dobrodružstvo so všetkým, čo k tomu patrí.



HODNOTENIE

8.0

BRANISLAV KOHÚT

SHADOWS: HERETIC KINGDOMS V NOVOM ŠATE

+ dokončená a vylepšená hra, na ktorú sme čakali
+ pozitívne úpravy a zábavnejšia hrateľnosť
+ prepínanie svetov a kombinovanie schopností postáv v boji
+ masívny obsah
+ vynovený vzhľad

- nedoladený systém úloh a občas menej praktické zmeny
- nosný dej nie je veľmi zaujímavý
- značná časť titulu je len recyklovaná
- hlavolamy sa často opakujú



RECENZIA

JURASSIC WORLD EVOLUTION

MANAŽMENT JURSKÉHO SVETA

. PC, XBOX ONE, PS4

. FRONTIER

. MANAŽMENT



Spielbergov Jurský park sa v kinách predviedol pred 25 rokmi. Na svoju dobu to bol fenomenálny film, ktorý zaujal modernými, dovtedy nevídanými efektmi s realistickými dinosaurami. Môžeme polemizovať o kvalite ďalších častí, ale dinosaury nás fascinujú stále a už preto si pozrieme aj nový Jurský svet... a zahráme hru, ktorá vychádza nielen z tohto, ale aj predošlých filmov. Bez ohľadu na výsledné hodnotenie.

V prvom rade si musíme na rovinu povedať, že aj keď má hra v názve slovo Evolution, evolučná veľmi nie je a revolučná už vôbec nie. Aj keď je príjemné vstúpiť na ostrovy s bujnou vegetáciou, kde si už o chvíľu môžeme vďaka genetickému inžinierstvu a fosíliám vytvoriť žijúce dinosaury a pôvodná filmová hudba je stále fantastická. V zásade hra na prvý pohľad pripomína tradičné simulácie ZOO alebo zábavných parkov až na to, že sú tu tie úžasné prehistorické tvory, ktoré sa skrátka nedajú prehliadnuť.

Postupne ako hra odkrýva svoj obsah, môže vyvolať rovnako nadšenie, ako aj sklamanie. Ak ste totiž hrali nejaké tie Jurassic mobilné hry, ktoré sú väčšinou zadarmo, respektíve s mikrotransakciami, môžete mať dojem, že tento veľký predražený titul na PC a konzolách vlastne oveľa viac neprináša. Skutočne sú mnohé prvky veľmi podobné a aj keď sú aktivity pomerne pestré, nie je ich až tak veľa a v zásade nás dielo od Frontier Entertainment ničím neprekvapilo. Ničím, čo by sme už niekde nevideli. Na druhej strane nás však hra aj napriek tomu dokázala pri sebe udržať dlhé hodiny a výstavbu Jurského sveta sme si užili.

Hrá sa to dobre a aby si vývojári poistili priazeň hráčov, snažia sa im naservírovať čo najviac motívov z filmov. Okrem hudby, štruktúry budov a niekoľkých ostrovov, ktoré si postupne odomykáte, je to aj kartotéka postáv, ktoré poznáme už štvrťstoročie, aj keď možno neprežili ani titulky prvého parku. A ,samozrejme, sú tu aj nové postavy z „oboch svetov". Dominantný je Ian Malcolm, ktorého úlohu aj tu prevzal Jeff Goldblum a ktorý väčšinou ironicky komentuje vaše počínanie na ostrove. Ale prihovoria sa vám aj iné osobnosti, z tých aktuálnych aj Owen Grady - to je ten krotiteľ raptorov.



Začínate v oblasti s bujou zeleňou, jazierkom a základnými budovami. Pri oplotení postavíte Hammondovo laboratórium, kde sa v inkubátoroch budú liahnuť dinosaury. Tie vzápätí vypustíte do pripravenej ohrady a mali by ste im zabezpečiť dostatok potravy, vodu, dbať aj na ich komfort a sociálne potreby uvedené v individuálnych štatistikách, aby boli spokojné. Výstavba je tradičná, i keď v tomto prípade riešená trochu kostrbato. Na voľnom, no dosť limitovanom priestranstve umiestnite budovu a musíte ju prepojiť s príjazdovou cestou a elektrickými rozvodmi. Ak nie je dosť miesta, upravíte terén.

Všetko koordinujete prostredníctvom niekoľkých záložiek v menu spoločnosti. Základná obrazovka vám ukáže rating parku - čím viac hviezdičiek, tým je to, samozrejme, lepšie. Dostatočný počet hviezd vám okrem iného aj odomkne nové ostrovy. Vidíte tam prehľad vašich príjmov a výdavkov a predovšetkým kontrakty. Váš progres neustále sprevádzajú úlohy a požiadavky z troch sekcií, ktoré sú zamerané na vedu, zábavu a bezpečnosť. Každá má svojho šéfa/ šéfku, čo vám zadáva kontrakty a ďalšie si môžete sami vyžiadať a vyberať.

Na základe toho, ktorú sekciu preferujete, sa zvyšuje a znižuje vaša reputácia a odomykajú príslušné bonusy aj špeciálne misie na každom ostrove. Každopádne aspoň okrajovo sa musíte zaoberať všetkými tromi sekciami. Kontrakty sú spočiatku rozmanité (zvýšiť ratingy, príjmy, urobiť špecifické fotografie, postaviť určité budovy či získať genetický kód nejakého dinosaura) i keď niektoré trochu sporné (napríklad modifikovať dinosaury a vyvolať medzi nimi súboje), neskôr sa už opakujú, ale stále sú slušnou motiváciou a prinášajú vám potrebné peniaze.

Na ďalšej obrazovke máte prehľad ostrovov, ktoré si po odomknutí môžete prepínať. Potom je tam svetová mapa s vyznačenými miestami nálezov, kam posielate expedície. Prinášajú odtiaľ fosílie, z ktorých extrahujete DNA konkrétnych dinosaurov. Snažíte sa takto získať čo najkompletnejší genóm, čo vám pomôže pri množení a modifikáciách jednotlivých druhov zvierat. Ak nález nič zaujímavé neobsahuje, môžete ho aspoň dobre predať. Okrem toho menu ponúka možnosť výskumu, ktorý sa týka buď priamo dinosaurov, ich parametrov, no napríklad aj sfarbenia, ale za pozornosť stoja aj vylepšenia budov a tímov, ktoré zabezpečujú chod areálu.



Na dinosaury a fungovanie parku dozerajú rangeri. Zadávate im úlohy, alebo priamo ovládate vozidlo, s ktorým všetko vnímate z akčného pohľadu tretej, prípadne prvej osoby. Môžete tak osobne vystreľovať šípky s medikamentmi, aby ste vyliečili choré zvieratá, či fotografovať dinosaury, za čo dostanete aj finančné ohodnotenie. Okrem toho rangeri obnovujú zásoby kŕmidiel, opravujú poškodené ploty alebo sabotované budovy. To všetko ale nemusíte robiť sami. Rangerom stačí zadať úlohy s jednoduchým označením kľúčových miest a o všetko sa postarajú.

Podobne fungujú aj letecké ACU tímy. Tie sa zameriavajú na bezpečnosť parku a prepravu dinosaurov. Stáva sa, že nejaký jedinec robí neplechu a ohrozuje okolité zvieratá alebo dokonca ľudí. Vtedy pomôžu uspávacie šípky z letiaceho vrtuľníka. Potom spravidla nasleduje privolanie transportnej helikoptéry, ktorá spáčov premiestni na určené miesto, napríklad späť do ohrady. Rovnako by ste mali odvážať aj mŕtve dinosaury, či už umreli prirodzenou smrťou, alebo podľahli chorobe a nejakému dino-útočníkovi. Aj vrtuľník a jeho posádku môžete ovládať priamo a užijete si pritom parádne výhľady na krajinu.

Popri budovaní atrakcií a získavaní nových druhov dinosaurov je dôležité vytvárať vhodné podmienky pre turistov a sprievodné atrakcie, ktoré z návštevníkov vytiahnu čo najviac peňazí. Takže staviate vyhliadkové tribúny a veže, butiky s občerstvením, reklamným oblečením a darčekmi, hotely a rýchlodráhu, ktorá svižne prepraví ľudí z jedného konca areálu na druhý. Je treba myslieť aj na kryty, ktoré chránia civilistov pred zlým počasím a hlavne v prípade úteku dinosaurov. A tiež sú užitočné veže proti búrkam, ktorých pole zabráni poškodeniu budov a oplotení počas besnenia prírodných živlov. Všetko postupne vedie k zvýšenej prestíži vášho ostrova a prísunu čoraz väčšieho množstva peňazí aj návštevníkov. A keď máte dostatok hviezdičiek, môžete prijať výzvu na ďalších ostrovoch. V zásade tam robíte to isté, líšia sa však štruktúrou územia a počiatočnými podmienkami. Musíte všetko zabezpečiť v lokalite s častými búrkami, rozbehnúť biznis na ostrove, ktorý je v mínusových číslach, alebo začínate na mieste, kde voľne pobehujú jaštery. Každá oblasť má svoj vlastný finančný rozpočet, ale môžete tam využívať nadobudnuté DNA dinosaurov, vyskúmané technológie a dokonca aj preniesť fosílie z predošlých ostrovov.



Takže vlastne nadväzujete tam, kde ste skončili. Navyše si môžete kedykoľvek prepínať všetky ostrovy podľa chuti a doplniť tam neskôr získané novinky a atrakcie.

Viaceré veci v hre však nie sú domyslené. Napríklad pôsobí čudne, keď nejaký dinosaurus napadne ľudí a nemáte za to žiadny vážny postih, maximálne sa zníži váš rating. Opravíte plot, uspíte dinosaura a všetko funguje ďalej, akoby sa nič nestalo. Hra vám niektoré veci jednoducho a rozumne vysvetlí a dáva upozornenia, iné si však nevšíma a nevystríha vás. Napríklad keď vytvoríte prvého mäsožravca v rovnakom inkubátore ako bylinožravce a vypustíte ho, nabehne do spoločnej ohrady a začne zabíjať všetko naokolo. Tu pomôže vytvorenie novej ohrady a asistencia leteckých tímov, ktoré tam prenesú konfliktné zviera. Na to ale treba myslieť vopred, inak z toho bude pekný masaker a chaos. Vaši odborní poradcovia vám však o tom nepovedia ani slovo.

Nielen mäsožravce by mali držať na uzde elektrické ploty. Ale aj po vylepšení, napriek robustnej konštrukcii, je ich efekt minimálny a jediný spôsob ako zabrániť únikom dinosaurov z ohrady, je udržiavanie ich spokojnosti, aby neboli agresívne. A keď už vám zvieratá pobehujú mimo ohrady a váš ACU tím ich uspí, zostanú paralyzované, kým ich nepremiestnite leteckým transportom. Ak ich necháte na mieste, nikdy sa nepreberú a zahynú od hladu. A potom sú tu návštevníci, ktorí v panike pokojne vbehnú do poškodenej ohrady a potom tam aj zostanú. Čiže keď ju opravíte a dinosaura vrátite pekne za plot, okrem živých kôz používaných ako krmivo si mäsožravce pochutia aj na zmätkujúcich ľuďoch.

Audiovizuálna stránka hry je slušná. Filmovú hudbu sme už spomenuli a určite vás dostane. Ostrovy vyzerajú pekne najmä zblízka a, samozrejme, najlepšie zábery sú na dinosaury, keď vchádzajú do hrady, pasú sa, či bojujú medzi sebou (alebo žerú návštevníkov). V spojení s niektorými scenériami, s odrazmi na vodnej hladine, prípadne s priamym pohľadom z auta alebo vrtuľníka, to vytvára výborný efekt. Ten však občas narušuje prekrývanie textúr dinosaurov, ktoré príležitostne jednoducho prechádzajú cez seba.



Napriek istým nedostatkom sa to skutočne hrá dobre, i keď obsahu nie je až toľko, aby si za to distribútori s čistím svedomím mohli pýtať viac ako 50€, čo je cena hry v čase vydania. Určite by sme ešte chceli vodné a lietajúce dinosaury, ktoré v hre zatiaľ nie sú a ocenili by sme podporu modov. Samotný systém hry je nenáročný, dinosaury sa vám tak skoro nezunujú, keďže potrvá hodiny, kým si odomknete všetky druhy - a tvorcovia pridajú ďalšie. Nedá sa však povedať, že tento titul prináša niečo netradičné a originálne.

Nových nápadov je minimum a ak ste už v iných hrách budovali zoologickú záhradu alebo horské dráhy, Jurassic World Evolution vás skutočne po hernej stránke neprekvapí. Odomykanie nových ostrovov a nálezísk spojené s kontraktmi a misiami pre vaše sekcie však istú dobu prináša slušnú motiváciu, a preto sa až po dlhšom čase začne prejavovať stereotyp.

Väčšine hráčov to postačí, ale niektorí zrejme budú sklamaní. Pravdou je, že keby nebola hra postavená na preslávenej filmovej sérii a nečerpala z jej notoricky známych súčastí, nevzbudila by až taký veľký záujem. Ale tie dinosaury sú aj tak fascinujúce



HODNOTENIE

8.0

BRANISLAV KOHÚT

“NENÁROČNÝ MANAŽMENT, SŤAHUJE POTENCIÁL“

+ odkazy na obľúbenú filmovú ságu a jej zakomponovanie do hry
+ kontrakty a misie vedúce k odomykaniu ostrovov, nálezísk, bonusov
+ získavanie DNA dinosaurov a ich následné oživenie
+ pôsobivé zábery na prehistorické tvory
- nedomyslené a nedotiahnuté prvky
- v porovnaní s podobnými titulmi nič vyslovene nové neprináša
- neefektívne ploty
- vzhľadom na nie veľmi masívny obsah predražené



RECENZIA

FROSTPUNK

MÔŽE FUNGOVAŤ SURVIVAL STAVBA MESTA?

. PC

. 11 BIT STUDIOS

. MANAŽMENTOVÁ



Poľskí vývojári 11 bit studios nám už dokázali, že sú machri a vedia robiť unikátne hry. This War of Mine je skutočne šperkom a vysokú kvalitu prináša aj najnovší počin tohto štúdia - Frostpunk. Zasadenie príbehu naznačuje už názov, takže sa pripravte na poriadnu zimu, ale aj horúce zážitky.

Alternatívna minulosť nie je ružová, ale biela, plná snehu, s teplotami, ktoré poriadne klesajú pod bod mrazu. A vy tam musíte prežiť, vy a vaša komunita, ktorá sa rozrastá, alebo aj naopak, a to podľa toho, ako si dokážete poradiť s krutými podmienkami. Vaše provizórne osídlenie je možno posledné na svete a na vašich bedrách je osud preživších, ktorí ale nie vždy spolupracujú. Takže nebojujete len s prírodou, ale aj so strachom, panikou, rebéliou a beznádejou, ktorej podliehajú ľudia naokolo.

Tým sme sa dostali k najdôležitejším faktorom, ktoré určujú váš úspech a šancu na prežitie. Ľuďom musíte dať nádej a zvyšovať jej úroveň pozitívnymi modifikátormi - splnenými sľubmi, službami, rozumnými zákonmi, zdravotnou starostlivosťou a možno aj vierou. Na druhej strane treba znižovať červenú líniu nespokojnosti, ktorá narastá, keď ľudia hladujú, mrznú, nesúhlasia s vašimi rozhodnutiami, alebo podliehajú zúfalstvu, ktoré ich ženie do krajností.

Nebude to ľahké, pred vami je veľa nástrah a komplikácií, ale aj fascinujúci svet na pokraji záhuby, ktorého stredobodom je generátor uprostred priepasti. Roklina však nepredstavuje pád na dno, ale práve naopak, je to svetielko v tme, ktorá sa vkráda do duší. Najskôr musíte spustiť generátor, ktorý vyžaruje životodarné teplo, ale pýta si za to čoraz väčšie zásoby uhlia. Našťastie sú nablízku povrchové zásoby, ku ktorým sa ľudia brodia hlbokým snehom, takže po nich zostávajú brázdy. Vyzerá to ako chodbičky, ktoré si hĺbia mravce, no nie ste v podzemí, ale v zajatí studenej bieloby.

Potrebujete aj drevo z popadaných stromov a tiež oceľ. Tieto dve suroviny slúžia hlavne na výstavbu a výskum nových technológií. Na pokročilé budovy už sú nutné aj oceľové jadrá. Najskôr väčšinu z toho nájdete roztrúsené po okolí. Stačí to pozbierať, je to ľahko dostupné, čoskoro však musíte myslieť na výstavbu baní, píl a ďalších stavieb, ktoré naštartujú vašu ekonomiku. A aj pri práci ľudia mrznú a chorľavejú, takže okolo generátora, pekne v kruhu, staviate primitívne obydlia a ošetrovne.





Teplotu vo vzdialenejších zónach zvyšujete vyhrievačmi alebo vylepšením generátora, ale tým sa zvyšuje aj spotreba uhlia. A kruh sa zväčšuje, budovy spájate primitívnymi drevenými cestičkami a pridávate pokročilejšie stavby. Treba myslieť aj na škvŕkajúce žalúdky. Spočiatku ich nasýtite mäsom, ktoré prinesú lovci z nočnej výpravy a musíte mať aj miesto, kde ho ďalší ľudia pripravia na konzumáciu. Nové budovy a vylepšenia postupne získate po postavení dielne so štyrmi kategóriami užitočných technológií, ktoré sa týkajú reaktora, tepelných zón, surovín, úžitkových budov, prístreškov a expedícií.

S podobným systémom hospodárstva a výstavby ste sa už určite stretli v rôznych budovateľských stratégiách, lenže na Frostpunku je zaujímavé prevedenie. Pozoruhodný je už len fakt, že ľudia pracujú v určených hodinách a potom majú svoj voľný čas a priestor na spánok, kedy robota skrátka stojí a prakticky nič sa nedeje. Iste, v realite je to samozrejmosť, ale v hrách je takýto prvok veľmi ojedinelý a stretávame sa s ním len výnimočne. A potom je tu rozdelenie obyvateľov do kategórií. Robotníci sa hodia skoro na všetko a môžete ich prideliť k väčšine budov, no napríklad na ošetrovni už musia byť inžinieri. To sú dve základné kategórie obyvateľstva, ale neskôr môžete prideliť prácu aj veľkým kráčajúcim automatom, ktoré makajú takmer nepretržite a každý nahradí niekoľkých ľudí. A ak je to nutné, poženiete do roboty aj deti.

Zapojiť do pracovného procesu deti môžete stanovením nepopulárneho nariadenia. Je súčasťou knihy zákonov, pomocou ktorej vytvárate pravidlá pre vašu komunitu. Takto získavate nové možnosti a niekedy aj budovy. Nové zákony, ktoré sú previazané s ďalšími, sú v trvalej platnosti a neraz ich pozitívny efekt sprevádzajú aj určité negatíva. Napríklad spomínané zamestnanie detí vám pridá potrebných zamestnancov, ale zvýši sa úroveň neposlušnosti, lebo mnohí ľudia to považujú za zlé a nesprávne.

Ďalšími zákonmi rozhodnete o tom, ako sa naloží s ťažko chorými, osobami s amputovanými končatinami a mŕtvymi. Odomknete si bitkársku arénu, verejný dom alebo chrám. A viac možností ponúkajú nové odvetvia, pričom sa musíte rozhodnúť, ktoré uprednostníte. Môžete sa vydať cestou viery alebo disciplíny, ktorá smeruje k totalitnému režimu a každý výber má svoje pozitíva aj negatíva a inak formuje komunitu. Len je škoda, že volieb v zákonníku nie je až tak veľa, ako sa spočiatku zdá a v neskorších fázach hry už nebudú žiadne k dispozícii, alebo nie také, ktoré chcete reálne využiť.

Hoci sa hra sústreďuje na osídlenie v kráteri, dovolí vám prehľadávať aj okolité územia. Môžete posielať skautov, aby preskúmali body na mape krajiny a expedície, ktoré na vybraných miestach postavia tábory, odkiaľ pravidelne prinášajú vybrané suroviny. Neraz máte pred sebou voľbu, ako si poradiť v určitej situácii.

Môžete riskovať pri stretnutiach s nástrahami a dravou zverou, pomôcť iným preživším, na ktorých ste narazili a v ideálnom prípade ich sprevádzať až k vám domov. Získate novú pracovnú silu, ale aj hladné krky, ktoré treba kŕmiť a zohriať.

Výpravy v zamrznutej krajine sú najskôr vítanou aktivitou, ale po čase už je prehľadávanie okolia len rutinou, kde vás sotva niečo prekvapí. V tomto smere sa Frostpunk nevyrovná inej survival hre zasypanej snehom ICY: Frotbite edition, ktorá je síce ponímaná trochu inak, ale prehľadávanie okolitého sveta je tam zaujímavejšie. Podobne je na tom aj príbeh, ktorý je vo Frostpunku len vlažný, v podstate iba riešite vzniknuté situácie, ktoré sa obmedzujú na boj s počasím, hľadanie zásob a zabezpečovanie základných potrieb osadníkov a prisťahovalcov. Určite je to zaujímavá sociálna simulácia, ale dejom rozhodne nevyniká.





Ale aspoň oceňujeme snahu tvorcov o vytvorenie rôznych scenárov. Okrem toho hlavného sú v hre zatiaľ dva ďalšie, ktoré sa odomknú po splnení istých podmienok v tom základnom. A zjavne majú ešte nejaké scenáre pribudnúť. Každý pritom umožňuje pri štarte upraviť parametre, ako je náročnosť, ekonomika a počasie, trochu sa líši priestor okolo generátora a aj základné podmienky víťazstva. Najzaujímavejšia je mapa, kde máte pred mrazom chrániť semienka a sadenice rastlín a zabezpečiť ich permanentnú ochranu pomocou automatov.

Hra prebieha v reálnom čase s možnosťou urýchlenia a pauzy, počas ktorej smiete v pokoji prerozdeľovať ľudí a vykonávať rozhodnutia. V noci sa toho deje menej, takže pokojne môžete proces poriadne zrýchliť. Nad ránom, keď sa ľudia prebúdzajú a chystajú do práce, sa čas automaticky spomalí. Takže aj keď sa na vás valia problémy, riešiť ich môžete bez stresu a v pokoji si premyslíte ďalšie kroky.

Audiovizuálna stránka si zaslúži pochvalu. Aktivity sa síce sústredia len na roklinu s reaktorom a okolité budovy, ale spracovanie zimnej kolónie je pôsobivé. Všetko sa dá pohodlne priblížiť, takže sledujete ľudí v primitívnych domčekoch, alebo ako sa brodia snehom. Nečakajte pestré farby (s výnimkou režimu zobrazujúceho tepelné zóny), tie by sa do takmer bezútešnej mrazivej krajiny veľmi nehodili.

V bielom svete s pochmúrnym osídlením nanajvýš zažiaria nočné svetlá a kovové telá masívnych automatov. Tam vonku už sú iba ikony, kde naklikáte cestičky pre svojich prieskumníkov. Ale animácie na statických sprievodných obrazovkách s popisom udalostí a noviniek v knihe zákonov sú veľmi štýlové. Do toho vám zaznie svišťanie fujavice a vykrikovanie hlásnika pri zavedení nových nariadení a k tomu hudba s clivými husľovými tónmi. Atmosféra krajiny zabíjanej mrazom ako vyšitá.

Frostpunk vás v úvode uchváti a keď zistíte, čo a ako vlastne funguje, skutočne sa do toho zažeriete. V neskoršej fáze už ale cítiť, že hra vyložila všetky tromfy a tvorcom sa minuli nápady. Po strmom vzostupe v prvých hodinách sa zrazu ocitnete vo fáze, keď už len opakujete naučené procesy a vytráca sa náboj. Nie je tu ani dramatický dej, ktorý by vás udržoval v napätí. Krivka zábavy teda poklesne, ale neprepadá sa do roviny priemernosti. Frostpunk jednoznačne zanechá hlboký dojem, ale súčasne môžete mať pocit, že sa s hrou dalo urobiť ešte trochu viac a vývojári z nej nevyťažili všetko, čo sa dalo.



HODNOTENIE

8.0

BRANISLAV KOHÚT

"NEZVYČAJNÁ MANAŽMENTOVÁ SIMULÁCIA"

+ pozoruhodná sociálna simulácia
+ jedinečná atmosféra a spracovanie osídlenia
+ neobvyklé herné prvky a nevšedné spracovanie tých tradičných
+ spočiatku skutočne ohúri

- chudobný dej a aktivity mimo osídlenia
- málo možností v knihe zákonov
- v neskoršej fáze už hra neprekvapí a mení sa na rutinu



RECENZIA

A WAY OUT

SKUTOČNE KOOPERAČNÁ HRA

. PC, XBOX ONE, PS4

. EA / HAZELIGHT STUDIO

. AKČNÁ



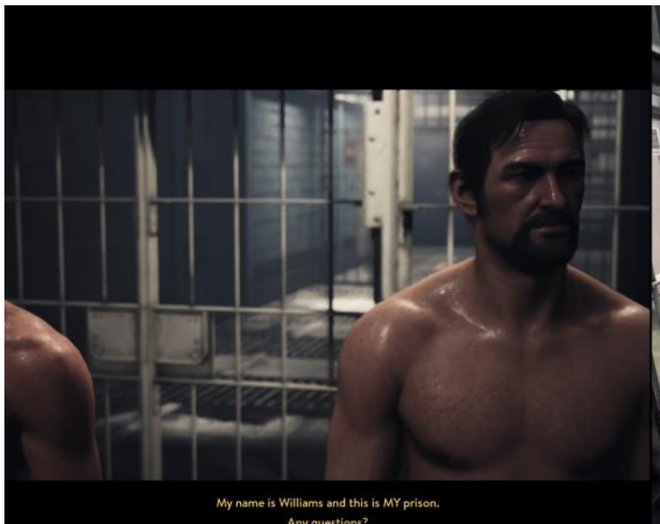
Značka EA Originals už začína plodiť prvé ovocie. Úspech platformovky Unravel presvedčil EA, aby sa výraznejšie venovali podpore indie scény a tento rok tu máme prvé dve hry z tejto iniciatívy. Fe bol čarovný titul, avšak kvalitatívne tomu čo-to chýbalo. Druhým titulom je aktuálna kooperačná hra A Way Out, za ktorou stojí Josef Fares a jeho Hazelight Studios (Brothers: A Tale of Two Sons). V nej sa spája to, čím je Fares už dlhšie známy (a nemám na mysli jeho vyjadrenia z TGA 2017) – silný kooperatívny zážitok a zameranie na filmovú réžiu a rozprávanie herného príbehu.

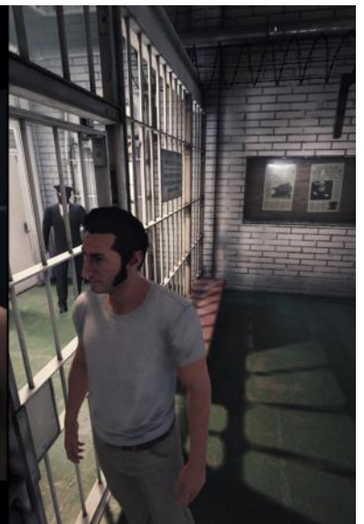
A Way Out je nezávislým titulom, ale prekvapivo veľkým v niektorých oblastiach, kde dokonca produkčne konkuruje oveľa väčším titulom a už aj podľa hodnotenia môžete vidieť, že sa nemá za čo hanbiť. Boduje však hlavne unikátnym herným zážitkom a príbehom. Ten vám predstaví dvojicu postáv, aké život dokopy dať nedokáže, tak musia zasiahnuť scenáristi. Vincent Moretti a Leo Caruso sú úplne rozdielni, no majú jednu vec spoločnú – cieľ, za ktorým sa ženú. Obaja sú v base prakticky kvôli tomu istému človeku a ako už hovorí samotný názov, spoločne musia nájsť cestu von.

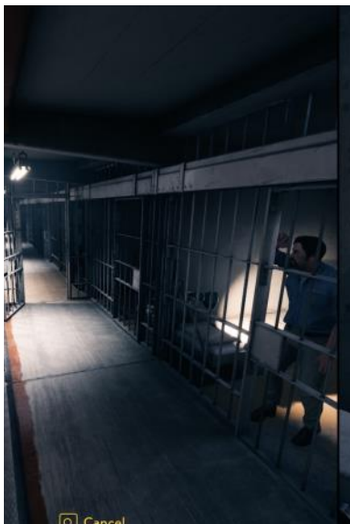
Vincent je inteligentný, opatrný, problémy rieši skôr rozumom a hlavne s chladnou hlavou, aj keď mu rozhodne nie je cudzia ani akcia a poradí si aj v mnohých pästných súbojoch a tiež so zbraňou v rukách. Oproti tomu je Leo neriadená strela. Problémy chce riešiť rýchlejšie, priamočiaro a zároveň agresívnejšie. Asi tým pádom už tušíte, čo od neho môžete v hre čakať. Zároveň takéto rozdielne povahy dvoch hlavných hrdinov kladú základ hneď niekoľkým konfliktom, ale tiež možnostiam v hre, kedy sa vám ponúknu dve cesty a je na vás a vašom spoluhráčovi, aby ste sa dohodli, ktorou sa vyberiete. Dopracujete sa tak k rozdielnym riešeniam situácií, ale tiež tu a tam aj na iné miesta.

S hrdinami sa zoznamujete na začiatku hry v podobe základných dokumentov o nich. Sedia v lietadle, no aktívne ich neovládate. Len si čítate o ich charakteroch a tiež o tom, čo ich vlastne dostalo za mreže (oficiálne). Podľa toho si môžete vybrať toho, ktorý je vám sympatickejší, prípadne na ktorého ste viac zvedaví. To však neznamená, že by ste v priebehu hrania nemohli zmeniť strany. V menu sa so spoluhráčom dokážete aj prehodiť a pokračovať v koži toho druhého, ak sa rozhodnete skúsiť niečo trošku iné.

A Way Out je skutočne filmovou hrou. Avšak nie v tom zmysle, že by ste len sledovali prestrihové scény a do toho občas stláčali niečo, čo sa vám ukáže na obrazovke. Aj napriek tomu, že predelovými scénami a QTE sa v hre nešetrí, sú zapracované naozaj inteligentne a nie prehnane.









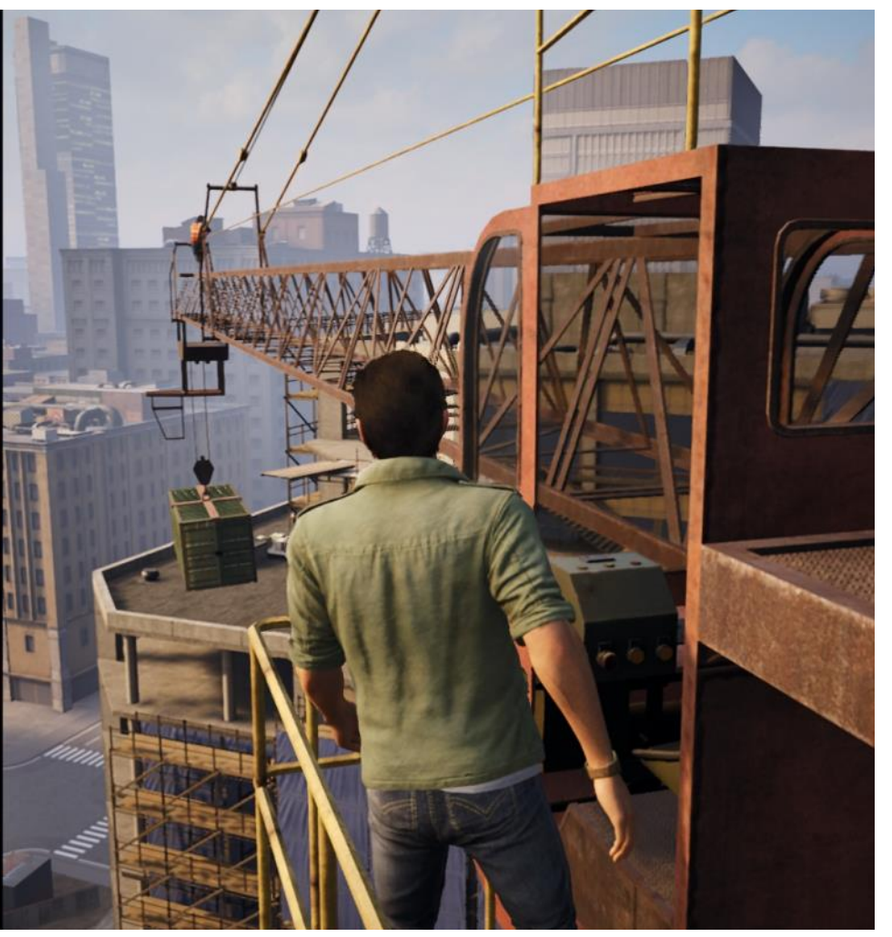
Tým pádom vám hra neberie kontrolu nad postavami z rúk, kým to nie je treba. Filmová je atmosférou, príbehom a jeho rozprávaním, no najmä réžiou a prácou s kamerou. Je to skvelá žánrovka, ktorá ponúka dostatok originálneho materiálu, no zároveň vám dokáže pripomenúť iné filmy o útekoch z väzenia, napríklad Tango a Cash.

A je taktiež skutočne kooperatívnou hrou, v prípade ktorej musíte zabudnúť na to, že by ste ju hrali sami. Jednoducho tu taká možnosť nie je, umelá inteligencia sa stará len o nepriateľov, dve hlavné postavy musíte prebrať so spoluhráčom. Ten by mal ideálne sedieť hneď vedľa vás, no hra tiež podporuje hranie s priateľmi online a robí to navyše unikátnym spôsobom, kedy vám obom stačí jedna kópia hry, aj keď s určitými obmedzeniami. Aj tak ale stačí kúpiť len jednu a potom vždy pozvať priateľa do hry. V prípade lokálneho hrania hra beží na delenej obrazovke, ktorá nie je úplne symetrická (aspoň nie v niektorých momentoch). A už to musíte považovať za plus, nakoľko dnes podobné hry príliš často nevidíme a lokálna spolupráca na jednej obrazovke tu funguje na výbornú.

Už som vyššie opísal, že A Way Out je filmovou hrou a z toho vychádza aj jej príbeh, ktorý často nie je príliš originálny a ak ste videli obdobné žánrovky, zhruba viete, čo vás tu čaká. No zároveň si hra pripravila aj niekoľko prekvapení a zvratov, ktorými si dokáže vydobyť miesto vo vašom srdci a zvlášť pri konci. Hlavní protagonisti sa v úvode ešte nepoznajú a aj keď ich máte oboch na obrazovke, každý z dvojice sa nachádza v inej situácii a dokonca sa nejakú dobu ani nedokážu stretnúť, ale riešia vlastné veci. Netrvá to dlho a niečo vás v base spojí, odtiaľ je už len kúsok k spoločnému rozhodnutiu o úteku.

Útek však nie je taký jednoduchý a vyžaduje si naozaj veľa spolupráce. Nie je to ale ako Kane and Lynch a v podobných hrách, kde ste zobrali do rúk zbraň a k záveru ste sa prakticky len prestrieľali. V tomto prípade je hranie skôr pomalšie, založené na jednoduchých prekážkach, ktoré ale samotný hráč nedokáže prekonať a vždy potrebuje pomocnú ruku. Možno sa dokonca každý z vás ocitne na úplne inom mieste, no aj tak musíte spolupracovať. Či si už niečo podávate cez mreže do vedľajšej cely, alebo aj otvoríte dvere, ku ktorým ten druhý prístup nemá. Navyše tu je niekoľko „hádaniek“, ktoré nemajú len jedno riešenie a dokážete sa z niektorých situácií dostať aspoň dvomi spôsobmi a nie iba vtedy, keď sa rozhodujete, či niečo vyriešite slovami (Vincent), alebo silou (Leo).







Je to o vzájomnom dopĺňaní sa. Vy, hráči, spolu musíte dobre komunikovať, aby ste svoje postavy niekam spoločne a bezpečne dostali. Avšak obe postavy nemajú neustále rovnaký priestor. Sú tu niektoré dôležité body, napríklad silné emotívne scény, kedy sa obrazovka dynamicky mení a dáva viac priestoru na vyniknutie jednej osobe, kým tá druhá robí niečo menej dôležité. V jednej dynamickej sekvencii sa hráči dokonca striedajú a raz hra sleduje len jednu postavu, potom prejde v rámci scény na druhú a keď si to situácia vyžiada, tak zas naspäť. Autori naozaj veľmi dobre pracujú s kamerou v tomto ohľade a buduje to oveľa lepší filmový dojem, pričom je to stále hra a nie interaktívny film.

Takýmto dopĺňaním a veľmi dobrou réžiou spolu so scenárom hra buduje vzťah medzi vami a postavami a tiež medzi postavami navzájom. Pomáhajú aj rôzne vedľajšie aktivity, ktoré tu môžete robiť a predháňať sa so spoluhráčom v rôznych športoch a minihrách, ktoré sú tu vsunuté organicky a príjemne tak ďalej budujú vzťahy. Prirodzene, pomaly, primiešajú sa do toho aj rodiny, avšak nie vo forme nejakého citového vydierania, aj keď už máte náznaky, kam to bude smerovať. Príbeh je rozprávaný hneď v niekoľkých rovinách. Niečo si postavy rozprávajú na palube lietadla, čo je jasný flash-forward. Niečo vám hra rozpovie zas cez flashbacky, hlavný dej sa však zaoberá útekom z väzenia, útekom na slobode a nakoniec pomstou.

A tam už pre mňa osobne nastal jeden z problémov hry. A Way Out je kvalitným titulom aj v tom, že sa vo veľkej miere vyhýba priamej akcii. Nájdete tu nejaké stealth prvky, nájdete tu jazdenie vo vozidlách a nechýbajú pästné súboje, no z veľkej časti je hra o tom, aby ste v prostredí prekonali nejaké prekážky a vtedy musíte spolupracovať. Avšak ku koncu je už akcia priamočiarejšia a v niekoľkých častiach to spadne do podoby klasickej cover-based third person akcie a to nie je oblasť, kde by hra bodovala. Skôr naopak, pôsobí tam veľmi genericky a badať, že to je niečo, kde autori nie sú úplne doma.

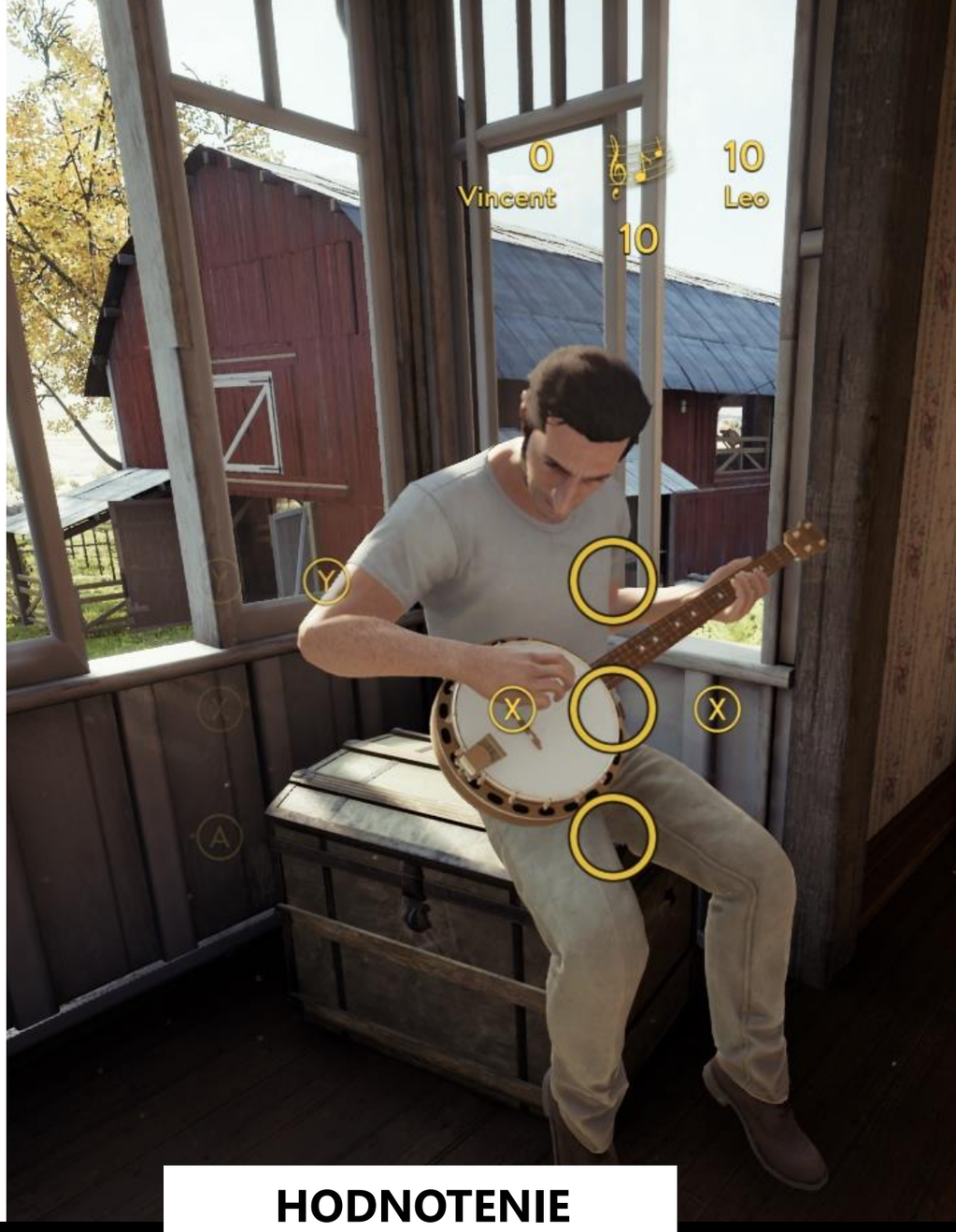
Ďalším problémom by mohla byť dĺžka, ktorá je naozaj len nejakých 5-7 hodín, čo čiastočne vyvažuje nižšia cena a hlavne teda kooperácia. Rozhodne by ste ale chceli viac, ak by si hra vedela aj dlhšiu dobu udržať takéto kvality a tempo. Našťastie tu ale nájdete aj istú dávku znovuhrateľnosti. Môžete si vyskúšať hru za inú postavu, no hlavne sa v istých bodoch hry môžete vydať hrou trochu iným spôsobom, ak sa rozhodnete inak.

Nedopracujete sa k úplne rozdielnym výsledkom, ale napríklad nevyskočíte z lietadla blízko cieľa, ale pristanete ďalej. Následne sa v závere dokážete dopracovať k dvom rozdielnym koncom, kde to už ale pôsobí trošku silene a hráči by určite ocenili aj tretí koniec, ktorý by hru uzavrel trošku inak. Nedovedie vás k nim séria rozhodnutí v hre, ale to, ako budete hrať priamo v závere.



Vizuálny štýl hry balansuje na jemnej hrane medzi realistickým stvárnením a hyperbolou, pričom si zachováva jasné štylizovanie a nenápadne odkazuje aj na dobu, v ktorej sa odohráva. Je vám jasné, že je to retro, či už z oblečenia, áut, televízie a novín, ale nie je to pre hru až také dôležité. Jediným vizuálnym problémom je Unreal Engine, ktorý vám streamuje textúry rovno pred nosom a pri načítaní hry chvíľku trvá, kým sa načítajú aj textúry. Hudba a hlavne dabing sú však už bez chybičky a najmä Fares Fares ako Leo bude pre vás nezabudnuteľný.

Ak si A Way Out nemáte s kým užiť, tak nad hrou ani neuvažujte. Je vystavaná na spolupráci, ideálne s niekým hneď vedľa vás. A nie je to spolupráca ako v akciách Gears of War, Kane and Lynch a iných. Tu je to jeden z hlavných dôvodov, kvôli ktorému sa do hry oplatí ísť. Musíte pritom akceptovať, že občas máte kľúčovú úlohu vy, inokedy zas spoluhráč, no jeden bez druhého sa nikam nepohnete. Osloví aj herný príbeh so zaujímavou zápletkou a tiež kvalitná práca s kamerou, ktorá dáva postavám vyniknúť. Obľúbite si množstvo minihier na budovanie vzťahu, no zároveň zamrzí kratšia herná doba a tiež fakt, že hra na konci spadne do koľají tradičnej akcie, kde to ale autorom nešlo práve najlepšie. Ak vám však dlhé roky chýbal kvalitný zážitok, o ktorý sa môžete podeliť s niekým na tej istej obrazovke, teraz ste ho našli.



HODNOTENIE

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

AK SI MÁTE HRU S KÝM UŽIŤ, NEVÁHAJTE

+ kvalitná kooperatívna zábava
+ dynamická hra na delenej obrazovke
+ rôznorodé prostredia v priebehu hry
+ zaujímavý zvrat
+ počas minihier si sami budujete vzťah s postavami
+ online hranie riešené Friends Passom

- v závere len priemerná akcia
- tých QTE mohlo byť aj menej
- krátke



7.5





RECENZIA

SEA OF THIEVES

VPRED NA ROZBÚRENÉ MORIA

. PC, XBOX ONE

. RARE

. AKČNÁ CO-OP



Rare sa konečne podarilo vymaniť zo zovretia Kinect titulov, ktoré síce boli veľmi dobré, ale tvorcovia sa tam nemohli naplno realizovať. To sa im podarilo až teraz pri titule Sea of Thieves. Pri ňom zobrali pirátsky základ a vytvorili z neho sandboxové online dobrodružstvo.

Je to niečo iné ako to, čo doteraz robili, niečo iné čo robia ostatní. Rare tu nejdú po príbehu, zlepšovaní schopností, RPG, survival prvkoch ani po stovke hráčov na bojisku, chcú ponúknuť čistú zábavu s priateľmi. Vytiahnu vás na rozbúrené moria, umožnia vám vytvárať si vlastné zážitky na cestách za pokladmi, pri bojoch a aj opíjaní sa v krčme. A to ako singleplayerovo, tak aj kooperačne a s multiplayerom. Je to niečo iné ako bežné online tituly a práve preto je to hra, ktorá vás môže baviť stovky hodín alebo len pár minút.

Hra je síce odlišná od väčšiny trendov, ale v jednom sa s aktuálnym Battle Royale zhoduje, a to absenciou vylepšovania postáv. Rare stavia na vyrovnanú hrateľnosť, bez vylepšení, úpravy schopností a podobných vecí. Na jednej strane tak nováčikovia nie sú vôbec znevýhodnení, na druhej strane to môže hráčom zvyknutým na postup a vylepšovanie chýbať.

Ostáva tu len level vášho piráta otvárajúci vám ďalšie úlohy a dlážiaci vám cestu k pirátskej legende.

Vy sa do hry dostávate s vlastnou pirátskou postavou. Síce si ju nemôžete od základov vytvoriť, ale môžete ju generovať, až pokým nenájdete tú správnu. Podoby sú skutočne rozmanité a zábavné. Postava vám ostane už nastálo, ale na rozdiel od nej si pri každom vstupe do hry vyberáte loď, ktorú si zvolíte podľa seba.

Môžete sa rozhodnúť, či pôjdete na malej lodi alebo veľkej galeóne a aj to či pôjdete sólo, s dvomi alebo tromi spoluhráčmi. Zatiaľ čo na malej lodi môžete hrať aj sami alebo s priateľom, na veľkej už musíte hrať v tíme traja alebo ideálne štyria, keďže ovládanie je oveľa náročnejšie. Rozdiel medzi plavbou single a hrou v tíme je veľký. Sólo plavba je viac o zručnosti, šikovnosti a spoliehaní sa na seba. Pri hre viacerých hráčov je to o zábave, ale aj nutnosti spolupráce. Na lodi totiž musíte všetko riešiť ručne, nič nie je automatizované, a teda musíte vyťahovať kotvu, spúšťať plachty, natáčať ich, ale zároveň aj kormidlovať a popritom kontrolovať pozíciu lode na mape, ktorá je v podpalubí. Ovládanie lode pri hraní je veľmi dobre vyriešené.



Nech si vyberiete akúkoľvek loď, dostávate sa do rozsiahleho prostredia Karibiku s množstvom ostrovčekov, z ktorých sú niektoré obývané územia s malými dedinkami pozostávajúcimi z obchodníkov a zástupcov spoločností rozdávajúcich úlohy. Nechýba ani krčma. Iné ostrovy sú prázdne, s príležitostnými kostlivcami alebo celými pevnosťami kostlivcov. Kostlivci sú vašimi hlavnými nepriateľmi v hre, ak teda nerátame ostatných hráčov, ktorí môžu mať rôzne ciele. Ak vás v hre stretnú, môžu na vás rovno zaútočiť, okradnúť vás, alebo sa len pristavia, pripijú si, zahrajú, a pôjdu ďalej svojou cestou. A možno si popritom nenápadne odnesú aj vaše poklady.

V každom prípade sú stretnutia nevypočítateľné. Hlavne ak hráte sólo, je riziko vyššie a je lepšie ostatným sa vyhýbať, keďže v bojoch proti väčšej lodi nemáte veľké šance. Niekedy nepriateľským plavidlám utečiete, ale ak sa rozhodnú bojovať, sami nestihnete ovládať loď aj strieľať z dela, prípadne plátať diery v lodi a vynášať vodu v podpalubia. To všetko totiž boje zahŕňajú. Nakoniec sa vám môže stať, že prídete o všetky nazbierané poklady, ktoré ste hodiny zhromažďovali. Preto je dôležité nájsť si čas na odnesenie pokladov do bezpečia.

V osídleniach nájdete obchodníka, piráta a čarodejnicu, u ktorých si beriete úlohy a ktorým aj veci zo zadaní musíte odniesť. Obchodník vám zadáva misie, v ktorých musíte preniesť určitý tovar alebo zviera. Tam sa musíte zabávať s hľadaním zvierat po ostrovoch a doniesť ich v určenom čase na určený ostrov. Oproti tomu pre pirátov hľadáte poklady. Dostanete buď mapu, alebo len rôzne verše, z ktorých musíte určiť, o ktorý ostrov sa jedná a následne nájsť aj dané miesto pokladu a vykopať ho. Zo začiatku to chce cvik, ale postupne sa do toho dostanete. Nakoniec pre čarodejnicu budete likvidovať kostry oživených pirátskych kapitánov. Rovnako ich musíte nájsť na zadanom ostrove a stačí sa vám presekať cez kostlivcov, až kým ich nestretnete.

Na sekanie máte svoj meč, ktorý môžete kombinovať s pištoľou, alebo snajperkou. Do zbraní sú obmedzené počty nábojov, ktoré musíte dopĺňať na lodi, alebo je munícia v sudoch. Primárne tak ostáva na útoky meč, ktorý nie je najrýchlejší a musíte taktizovať s ustupovaním a útokmi. Dobré je nosiť so sebou banány na doplnenie energie.





Za odnesené poklady získavate peniaze, ako aj hodnosť v danej spoločnosti. Hodnosť vám postupne odomkýna náročnejšie misie, ako aj ďalšie možnosti vybavenia. Za samotné peniaze si totiž môžete kúpiť vybavenie, ale všetko má len vizuálny efekt, či už oblečenie, alebo krajšie zbrane a veci, ako ďalekohľad, vedro a kopa ďalších doplnkov, ktoré nosíte. Najlepšia investícia je do vylepšovania lode, kde môžete dokúpiť iné typy plachiet alebo výzdobu lode, aby vás iní hráči hneď identifikovali ako nebezpečného kapitána.

K tomu hru dopĺňajú náhodne prvky. Na moriach môžete objaviť vraky lodí, ktoré sa dajú vykradnúť, môžete objaviť plávajúci tovar, na ostrovoch zase vzácne veci, ktoré sa dajú predať, alebo nájdete aj mapy vo fľaši vedúce k tajným pokladom. Samozrejme, dopĺňajú to silné búrky, nebezpečné útesy, ktoré vás môžu potopiť, ako aj dva boss eventy, ktoré zatiaľ v hre nájdete, a to pevnosť kostlivcov a kraken.

Pevnosť kostlivcov spoznáte pekne z diaľky vďaka veľkému mraku so vznášajúcou sa lebkou. Potom vám ostáva len priraziť k ostrovu za značnej kanonády diel kostlivcov, preraziť si cestu vlnami kostier, zabiť kapitána, aby ste sa dostali k miestnosti s pokladmi. Následne už môžete rabovať. Je síce dobré, ak sa proti pevnosti spojí viac posádok, ale je tam zároveň riziko, že niekto tých ostatných okradne.

Nakoniec je tu kraken, ktorý sa objavuje náhodne bez varovania a ponúkne náročnú výzvu pre celú posádku. Jeho dlhé chápadlá zdvihnú pirátov z paluby, obopnú celú loď a snažia sa ju stiahnuť pod hladinu. Kraken je síce nebezpečný, ale zároveň zábavný. Je škoda, že po jeho zabití nedostanete žiadnu odmenu, len achievement pri jeho prvom porazení.Atmosféra boja však stojí za to. K pirátskej hre kraken jednoducho patrí. Rovnako ako aj loď duchov, na ktorú autori nezabudli a dostanete sa na ňu po každej smrti a musíte tam v podobe ducha chvíľu pobudnúť, kým sa neotvorí cesta späť na zem. Podobne nechýbajú ani morské panny, ktoré sa objavia, keď sa príliš vzdialite od svojej lode, alebo ak ju stratíte. Premiestnia vás späť na palubu.



Sú to pekné doplnky, ale čo k dokonalej, skutočnej pirátskej atmosfére chýba, sú minihry. S priateľmi sa môžete zabávať len hraním na harmoniku, pitím grogu, bojovať, ale chýbajú sociálne aktivity, ako karty, šípky, streľba z dela na cieľ alebo hocičo, v čom by ste mohli súťažiť. Takto ostane len zábava pri plachtení a bojoch. Zatiaľ však ostáva najväčšia motivácia ako aj cieľ základnej ponuky hry dosiahnuť level 50, kedy sa stanete pirátskou legendou. Vtedy dostanete vlastnú pirátsku zátoku a novú dávku legendárnych misii a vybavenia. Možno je to však poňaté príliš všedne, bez väčšej hĺbky a náročnejším hráčom to pri troch typoch misii nemusí stačiť. Bude záležať od Rare, či dokážu dostatočne rýchlo prinášať ďalší obsah.

Čo sa Rare skutočne v hre poradilo, je štýl grafiky. Ten je parádny. Nesnažia sa o realitu, ale jednoduchosť pri kvalitnom spracovaní, ktorá vytvára priam pohlcujúcu atmosféru. Východy a západy slnka, dynamické počasie, oblaky, drevené dedinky na ostrovoch, ale aj doslova pirátske pevnosti sú pôsobivé. K tomu je tu najkrajšie more, aké v hrách doteraz bolo, je dynamické, mení sa podľa počasia, vetra, pri búrke môžu byť obrovské vlny, ktoré dokážu zmietnuť vašu loď. Nechýba dážď, blesky, ktoré vám môžu spraviť dieru v lodi Je to zážitok. S týmto sa Rare veľmi dobre pohrali. Rovnako sa k tomu veľmi pekne hodia postavy pirátov, aj keď je škoda, že nepriateľmi sú len kostlivci.

Celé to dopĺňa typická pirátska hudba, ktorú si môžete zahrať aj sami na hudobných nástrojoch vo vašom inventári. Zabavíte sa a zatancujete si s priateľmi, hlavne ak hráte kooperačne. V jednom tíme môžu byť štyria, ale niekedy sa môžete stretnúť aj viacerí a ak nebudete medzi sebou bojovať, môžete sa zabaviť. Síce Rare nedefinovali, koľko lodí môže byť v jednej hre naraz, zdá sa však, že to bude okolo 5-6, a teda stretnúť sa tak môže okolo 24 hráčov.

Funguje to s peknou optimalizáciou a na PC to nemajú problém rozbehnúť ani pomalé notebooky. Na Xboxoch to ide tiež decentne aj keď snímkovanie je obmedzené na 30 fps. Obe platformy sú prepojené, a to ako v cross-buy možnosti, a teda naraz hru dostanete na obe platformy, tak aj v cross-play, kde hráči oboch platforiem hrajú spolu alebo proti sebe.

Pri tomto štýle hry však nemá výhodu ani gamepad, ani klávesnica. Obe ovládania sú prakticky vyrovnané a aj veľmi dobre navrhnuté. Hlavne s klávesnicou a myšou sa Rare skutočne pohrali, nakoniec ako aj s celými PC nastaveniami.

Čo je pri hre povážlivé, je rozhodne jej cena. Predáva sa totiž za plnú, dosť vysokú sumu, čo možno nie je najlepšie rozhodnutie pri tomto štýle hry ako služby, hlavne v jej začiatkoch, kedy ešte obsahu nie je veľa. Na druhej strane je v hre rovno predplatená služba Gamepass, s ktorou za 10 eur mesačne získate prístup k bezmála stovke ďalších hier.

Sea of Thieves ponúka jedinečnú pirátsku sandboxovku na rozbúrených moriach. Spojíte sa s priateľmi, zoberiete si loď a vydáte sa na dobrodružné výpravy. Užívate si more, slnko, grog, ako aj postup v pirátskom rebríčku. Hra ponúka zaujímavé prepojenie singleplayeru, kooperácie a multiplayeru, zábavnú a veľmi dobre dotiahnutú hrateľnosť. Čo hru zatiaľ brzdí, je malá rozmanitosť úvodnej ponuky misií, ako aj absencia vedľajších činností, špeciálne minihier. Koncept je však veľmi dobre postavený a teraz bude záležať od Rare, ako bude stíhať dodávať nový obsah a ako sa hra postupne vyprofiluje.



HODNOTENIE

7.5

PETER DRAGULA

"JEDINEČNÝ PIRÁTSKY ZÁŽITOK, ALE S OBMEDZENÝM OBSAHOM."

+ parádne vizuálne spracovanie, jedinečné more a slnko, počasie
+ veľmi dobrá pirátska atmosféra
+ kvalitne zapracovaná kooperácia
+ jednoduchá, ale dobre dotiahnutá hrateľnosť

- pre jednotlivca hra nemusí byť až taká zábavná (ale dobre sa vytrénujete)
- zatiaľ len malá rozmanitosť misií
- chýbajú minihry



RECENZIA

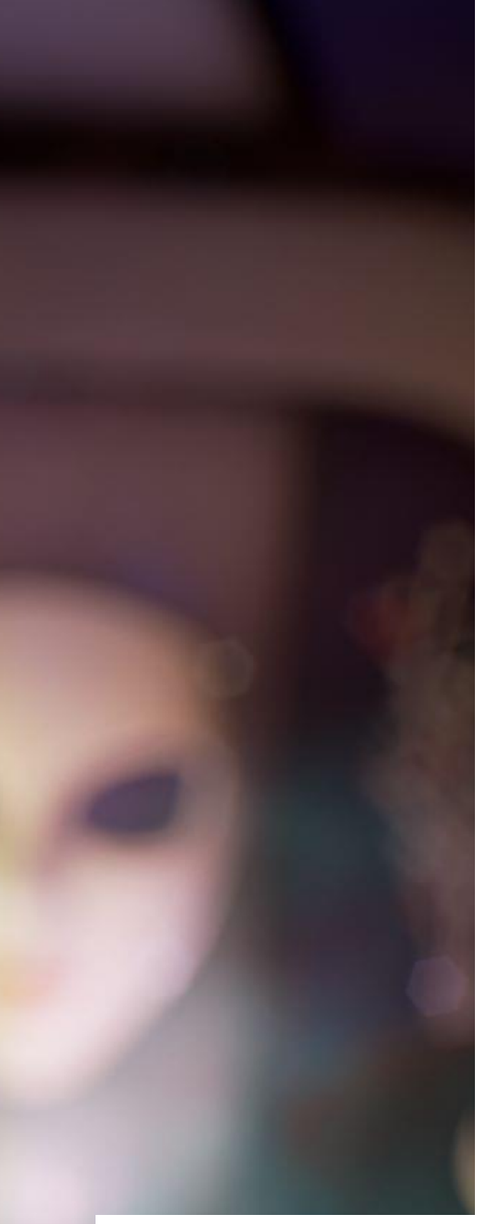
WE HAPPY FEW

DROGOVÉ MESTEČKO JE UŽ TU

. PC, XBOX ONE, PS4

. COMPULSION GAMES

. SURVIVAL



V retrofuturistickom meste sa pod klamlivou pokrievkou blahobytu a spokojnosti skrýva niečo nekalé. A je to vlastne zrejmé už na prvý pohľad. Teda aspoň tým, ktorí si uvedomujú, kým vlastne sú a takých nezostalo mnoho. Vy budete jedným z nich - vlastne nie, budete tromi z nich a čaká na vás nevšedné dobrodružstvo skryté pod maskami jeho obetí.

Výraz retrofuturistický znamená, že sa v hre prenesiete do alternatívnej minulosti v šesťdesiatych rokoch minulého storočia a spoznáte úplne inú verziu novodobého, povojnového Anglicka, ktorá vôbec nie je optimistická, skôr depresívna. Ale tento stav v mestečku Wellington Wells má zastrieť droga radosti - Joy, ktorú povinne pravidelne konzumujú tunajší obyvatelia. Teda aspoň tí, ktorí nežijú v separovanej štvrti medzi spodinou. Vy však spoznáte realitu o dúhových cestách, ktoré lemujú domy navonok spokojných mešťanov, aj drsné podmienky, v ktorých žijú chudáci a pokúsite sa nájsť pravdu o tejto disharmonickej spoločnosti a nejaké východisko.

Najskôr sa stanete žurnalistom Arthurom, ktorý žije v nanútenom sne až do chvíle, keď pri cenzúre článkov narazí na zmienku o sebe a svojom stratenom bratovi. To v ňom vyvolá skrat a záblesky spomienok ho prinútia konať a vzbúriť sa voči režimu, čím sa stáva nežiadúcou osobou. Už príbeh Arthura je naozaj rozsiahly a ak sa budete venovať aj nepovinným úlohám, zaberie vám viac ako desať hodín. Ale potom nasleduje ešte druhý akt so sympatickou Sally, ktorá má iné zázemie aj problémy a v prvom rade musí myslieť na...ale veď uvidíte. A do tretice je to čudák Ollie, s ktorým v rovnakom meste zažijete celkom iné dobrodružstvo. Osudy týchto troch protagonistov sú pritom čiastočne prepojené, a tak sa stretávajú a niektoré situácie vnímate z odlišnej perspektívy. Jedno však majú všetky uvedené postavy spoločné - vzopreli sa režimu, a preto sú prenasledované. A ak to chcete prelúskať celé, strávite pri hre naozaj mnoho času.

Pri pohybe v meste a okolí platia určité pravidlá, ktoré keď aspoň navonok dodržujete, môže byť vaša aktuálna postava nenápadná. Aspoň do istej miery.



V prvom rade musíte mať vhodné oblečenie, čo v centre znamená honosnejší oblek a medzi chudákmi naopak niečo ošúchané a zanedbané. V určitých prípadoch využijete aj iné kúsky, napríklad nejaké montérky, keď sa tvárite ako údržbár.

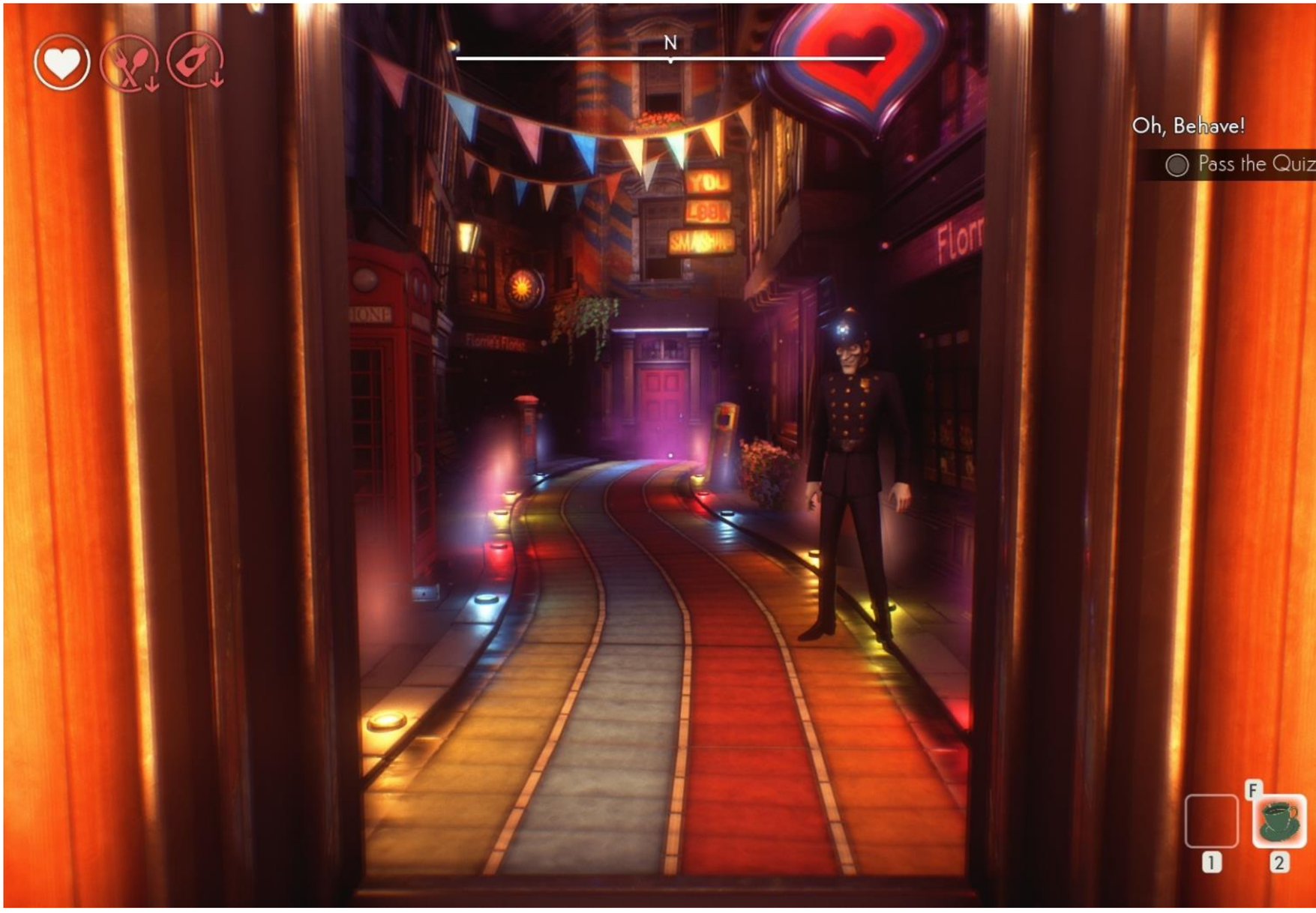
Pri nevodnom odeve vyvoláte podozrenie okolitých občanov a keď to trvá trochu dlhšie, začnú vás okrikovať a prenasledovať. V centre, kde sa povinne nosia biele masky s falošným úsmevom, sa k nim navyše pridajú nebezpečné policajné hliadky. Tie tam vyburcujete aj v noci, kedy majú slušní občania zákaz vychádzania.

Podozrivý je aj beh po ulici, hoci za denného svetla - to totiž šťastní mešťania nerobia. A treba si dávať pozor aj na kontroly radosti, ktoré sledujú vašu úroveň šťastia vyvolaného drogou. Tú občas chtiac-nechtiac použijete, napríklad aby ste sa dostali cez zabezpečené brány deliace sektory mesta. Len si treba dávať pozor, lebo Joy spôsobuje čoraz väčšie straty pamäte. A potom vo fáze, keď účinok drogy vyprcháva a nevezmete si ďalšiu dávku, krátkodobo sa zhorší váš fyzický stav a vo vysmiatych ľuďoch na ulici vyvoláte nevôľu a máte problém.

Riešení pri vyvolaní rozruchu je niekoľko - môžete jednoducho utekať, až kým sa po dlhom behu nestrasiete prenasledovateľov. Môžete sa schovať - napríklad do áut, ktoré občas niekde stoja, ale nefungujú, do košov na odpadky alebo do skríň - to hlavne vtedy, keď snoríte v domoch, len škoda, že sa dá vstúpiť len do niektorých z nich. Trochu nedotiahnuté, ale účinné, je posadenie sa na lavičku, kde si okamžite roztvoríte noviny a aj policajti vás už potom stopercentne prehliadnu, hoci stoja meter od vás.

Môžete sa aj pobiť. Keď je agresor len jeden alebo dvaja, zvládnete to aj holými rukami, no väčšiemu davu sa už neubránite. Ale pri bitke môžete použiť aj drevenú pálku, lopatu (inak určenú na vykopanie truhlíc na špecifických miestach), sekeru, elektrický obušok, prípadne pušku, ale bez nábojov, ktoré tu márne budete hľadať a iné predmety, ktoré spravidla používate len na sekanie a udieranie. Plus drogy, ktoré pichnete niekomu do krku. Likvidovať sa dá aj nenápadne, keď niekoho priškrtíte odzadu alebo udusíte v spánku. Jednotlivé možnosti sa trochu líšia podľa toho, s ktorou postavou hráte.





Tvorcovia sa pokúsili zakomponovať do hry aj nejaké stealth techniky, a tak môžete využiť i nenápadný postup. To zahrňuje už spomínané skrývanie sa či prepadnutie od chrbta, ale napríklad aj odlákanie pozornosti hodením prázdnej fľaše na miesta, kam sa potom zameria pozornosť hliadok. Dokážete sa nehlučne zakrádať a odpratať nevládne telá. Občas môžete vôjsť od domu cez okno, preleziete cez vzduchové šachty a máte možnosť hackovať alebo deaktivovať bezpečnostný systém.

K survival prvkom zas patrí konzumácia jedla a pitie vody. Pri ich nedostatku neumierate, ale ste oslabení. Treba si všímať aj to, či potrava neobsahuje jed. Čistú vodu môžete piť z pumpy, kde si aj naberiete zásoby do nádoby. Väčšinu vecí musíte nájsť a zhotoviť, ale niekedy sa dajú kúpiť v automatoch a u obchodníkov. Mince získate aj vypáčením a vyrabovaním verejných telefónnych prístrojov.

Značný priestor je venovaný výrobe predmetov, na ktoré potrebujete vyzbierané suroviny a komponenty (kvety, časti látky, kovu, súčiastky, nádoby atď.) a niekedy je nutný aj pracovný stôl. Zhotovíte bandáže na obviazanie krvácajúcej rany (špinavé vám spôsobia infekciu), liečivá, odevy, jednoduché zbrane a nástroje. Okrem toho natrafíte na rôzne písané správy a odkazy, ako aj masky, ktoré vám ukážu záblesky z minulosti postavy.

Pri postupe získavate body na vylepšenie svojich talentov, ktoré sú rozdelené do štyroch vetiev. V jednej sú základné schopnosti danej postavy, v ďalších rozdielne danosti na prežitie, boj a doplnkové aktivity. Takže napríklad budete mať viac zdravia, rýchlejšie otvoríte zámky (vyžadujú šperháky, ale úspešnosť je stopercentná a bez námahy), budete menej hluční pri behu, alebo pri blokovaní útoku môžete zraziť protivníka k zemi.

Hoci je prostredie v hre v podstate otvorené, postup ako taký je pomerne lineárny. Ak sa rozhodnete plniť vedľajšie úlohy, máte väčšiu voľnosť, ale inak vás hra spoľahlivo vedie od jedného hlavného zadania k druhému a vyžaduje konkrétne úkony. Väčšinou bez alternatívy a možnosti výberu. Ale náplň, ktorej súčasťou je neraz hľadanie prístupových kariet a iných predmetov, je vcelku rôznorodá a občas spestrená hlavolamami. Pri presune sa, až na malé výnimky, pohybujete výlučne pešo, ale na vzdialenejšie miesta sa rýchlo vrátite cez aktivované podzemné skrýše s poklopmi. Tam sa môžete v pokoji vyspať a zregenerovať, ale najskôr musíte tieto miesta opraviť a zabezpečiť. Treba vypumpovať vodu, poradiť si s elektrickými skratmi, bezdomovcami, raz sa dokonca kvôli tomu zapletiete do modelingu.

Náplň hry je teda pomerne bohatá, až je nepochopiteľné, ako niektorí recenzenti dokázali tento titul tak potopiť. Iste, hra mala hlavne spočiatku technické chyby a bugy, inteligencia NPC postáv nie je práve oslnivá, dialógom a niektorým procesom chýba patričná hĺbka. Stále sa však jedná o nevšedný počin, ktorý pôsobí netradične a prináša iný zážitok ako konkurencia.



Zatiaľ čo dabing, hudba a zvuky sú vydarené, grafikou hra neohúri, ale spracovanie je uspokojivé a funkčné. Tvorcovia dobre zachytili atmosféru utopistického anglického mesta s jeho pozlátkou aj zvrátenosťou. Len nám prekážalo, že väčšina obydlí bola jednoducho neprístupná, pritom možnosti vylúpiť ich také lákavé.

Navyše sú domy prepojené takým spôsobom, že vytvárajú z vonkajšej strany bariéru, ktorú treba dlho obchádzať a vstúpiť do ulíc sa dá len na pár miestach. Ale na bugy sme natrafili len ojedinele a v PC verzii sme už nezaznamenali zásadné kazy, ktoré hru ešte nedávno sprevádzali. Hralo sa to dobre.

Niektorí hráči od We Happy Few možno očakávali viac, ale to neznamená, že sa jedná o zlú hru (no tá cenovka pri premiére je rozhodne prestrelená). My sme sa do nej zažrali a bavila nás - minimálne počas prvej desiatky hodín. Potom už sa prejavilo určité vyčerpanie podkladu a zrejme aj naša únava, ale pritom v nás hra stále intenzívne rezonovala.

Možno preto, že mestečko plné vyškerených masiek a ohlupujúcich piluliek nám pripomenulo aj niečo zo súčasného reálneho sveta, ktorý je falošný podobne ako Wellington Wells.



HODNOTENIE

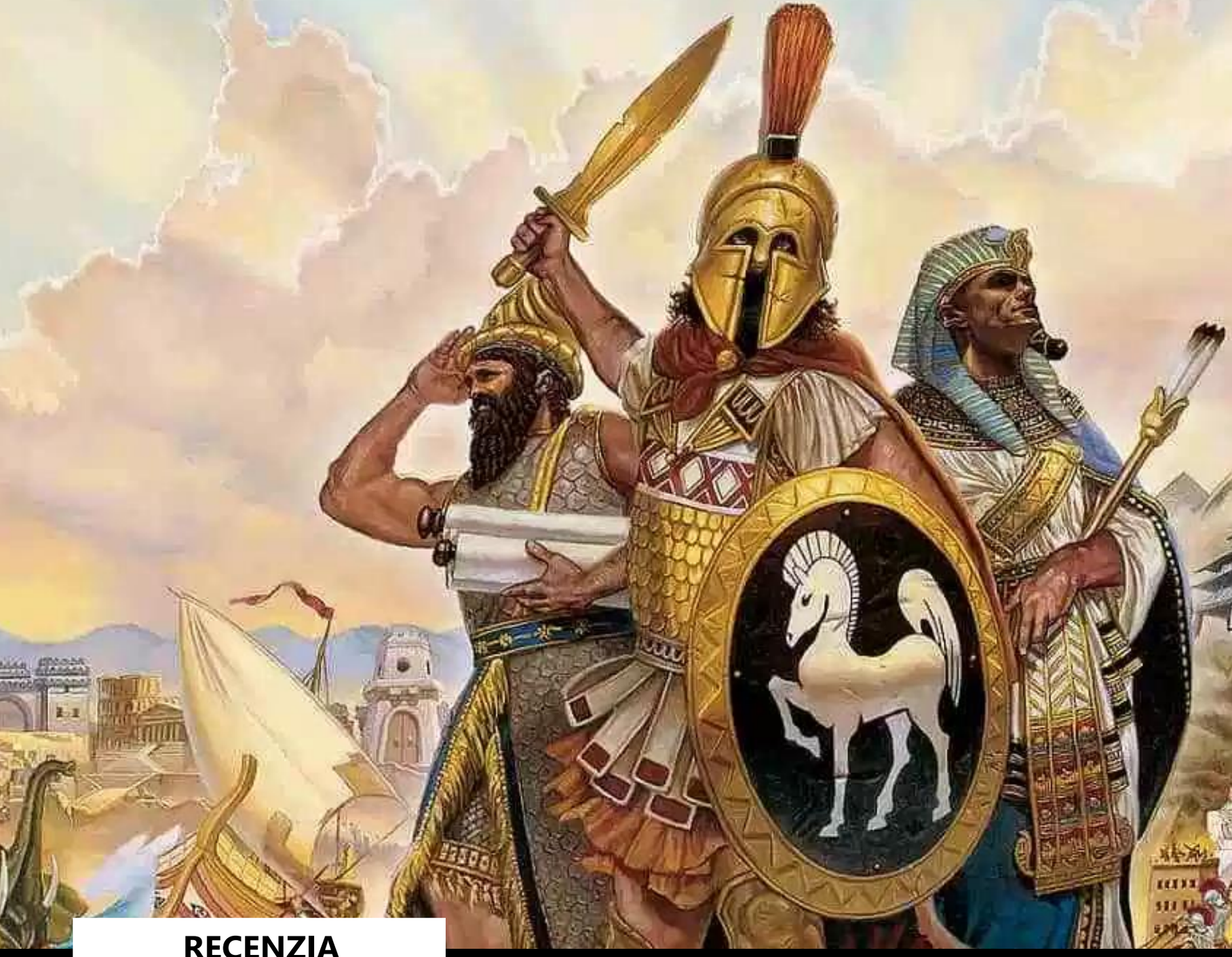
7.5

BRANISLAV KOHÚT

„NIEKTORÍ HRÁČI OD HRY MOŽNO OČAKÁVALI VIAC, ALE TO NEZNAMENÁ, ŽE SA JEDNÁ O ZLÚ HRU “

+ tri hrateľné postavy, každá v samostatnom rozsiahlom príbehu
+ vydarená atmosféra (ne)šťastného mesta
+ rôzne aktivity a možnosti pri-postupe
+ satira a čierny humor

- niektoré súčasti nemajú patričnú hĺbku
- do väčšiny budov sa nedá vstúpiť a tvoria len kulisu a bariéry
- ešte môžete naraziť na nejaké chyby
- pomerne lineárny postup bez možnosti voľby



RECENZIA

AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION

NÁVRAT KLASIKY, TERAZ AJ V 4K

. PC

. MICROSOFT

. REALTIME STRATÉGIA



A je to tu. Vrátili sme sa na počiatok dnes už kultovej série, ktorá síce nebola revolučná, ale veľmi umne dokázala využiť tradičné prvky RTS a obohatiť ich niečím výnimočným. Táto edícia len potvrdila nadčasovosť stratégie, ktorá bola obľúbená v minulosti, ale stále má svojich verných fanúšikov a s nádejou očakávame aj úplne novú časť. Zatiaľ si však dáme repete.

Pri spustení hry vôbec nemáte dojem, že máte pred sebou vlastne už historický artefakt. Definitive Edition pôsobí sviežo ako čerstvá maturantka a menu vás ovalí naozaj bohatou ponukou. Snáď až na základné nastavenia hry, kde si môžete zapnúť a vypnúť kadečo, ale s grafickým rozlíšením a pokročilými efektmi nič neurobíte. Ale to ani nie je potrebné. Vynovená grafika je naozaj vydarená, v HD všetko vyzerá pekne a sviežo a animácie sú prirodzené. A pritom je to stále ten istý vizuálny štýl ako kedysi, len prispôsobený súčasným monitorom, kde si hra vôbec nerobí hanbu.

Titul pekne beží pri 60 fps a obsahuje aj praktický zoom, takže si terén vzdialite a priblížite podľa potreby. Je pravda, že pri detailnom náhľade už sú jednotky a objekty trochu rozmazané a kvalita je nižšia, ale pri bežnom zobrazení všetko vyzerá veľmi dobre. Sprevádza to hudba, ktorú sme počúvali už v origináli a nechýbajú ani tradičné zvuky a hlášky, ako je dobre známe „wololo" konvertujúcich kňazov. Takže fajn.

Hra obsahuje desať dostatočne rozsiahlych ťažení, ktoré sú zamerané na slávnu minulosť svetových impérií, ako je Grécko, Babylon či Rím a zahrňuje aj také udalosti, ako je trójska či púnska vojna. Ak potrebujete trochu cviku, dobre vám poslúži egyptská kampaň, ktorá má formu masívneho tutoriálu. K tomu všetkému si môžete pridať aj užívateľské ťaženia, ktoré sa dajú vytvoriť a upravovať popri štandardných scenároch v troch editoroch. Ponuku v sólo režime dopĺňa ešte samostatná hra, v ktorej si zvolíte ľubovoľný národ a bojujete proti počítačovým oponentom na zvolenej mape.

Kampane sa odohrávajú v niekoľkých obdobiach (od doby kamennej až po železnú), ktorými plynule prechádzate počas hrania. Jednotlivé misie však majú svoje obmedzenia a pokročilé možnosti servírujú postupne, tak ako je to dodnes zvykom v RTS. Na mapách staviate úžitkové a vojenské budovy, osadníci a rybárske lode zabezpečujú jedlo (najskôr bobule a lov, potom farmy), potrebujete ťažiť drevo, kameň a neskôr aj zlato, stavať obydlia, aby ste zvýšili populačný limit. Ten je v kampani obmedzený len na päťdesiat, čo je dosť málo, keďže sa do toho počítajú osadníci aj vojenské jednotky. Nemôžete tak vytvoriť väčšiu armádu, s ktorou by ste dobýjali vo veľkom a možno zažijete sklamanie, keďže sa v ťažení nedočkáte bitiek epických rozmerov.

Samotný sortiment vojsk je však pestrý. Slušné zastúpenie má pechota, jazda, lukostrelci a obliehacie zbrane. Základné jednotky majú všetky civilizácie spoločné, ale niekedy umožnia ich vylepšenie len na nižší alebo naopak extra vysoký stupeň. To platí aj pri úžitkových technológiách a tieto možnosti závisia od výberu veľmoci. Popri bojovníkoch s mečmi, ktorým predchádzajú primitívni predkovia s drevenými budzogáňmi a kamennými sekerami, sa na bojisku objavia lukostrelci na koňoch, hopliti, bojové slony či vozy, ťavy a katapulty. A áno, nechýbajú ani kňazi, ktorí liečia, konvertujú nepriateľské jednotky, prípadne aj budovy. A na vode sa plavia vojnové lode. Môžete vytvoriť rôzne kombinácie jednotiek, označovať skupiny a vyvolávať ich klávesovými skratkami. Nepočítajte však s formáciami ani pokročilými príkazmi jednotiek. Buď majú základný režim, v ktorom sa pohybujú a útočia na kohokoľvek v ich dosahu, alebo im prikážete až do odvolania stáť na mieste.

To je vhodné napríklad pri (streleckých) jednotkách v obrane, aby neprenasledovali protivníkov kade-tade. Ochranu sídla zvýšia aj múry a veže. Úlohy v ťaženiach sú vcelku pestré, i keď často prosté, napríklad zničiť nepriateľské farmy alebo chrám, niečo postaviť na druhom konci mapy a získať relikviu. Ale aj zabiť bájnych hrdinov, ako je napríklad Hektor a Paris. Nie je to však monotónne aj vďaka rôznym podmienkam. Napríklad máte na začiatku len pár osadníkov vysadených na nebezpečnom pobreží alebo jazdcov, s ktorými musíte prebehnúť popri nepriateľských hliadkach a nájsť svoju základňu. Scenáre kampane sú nápadité, len je škoda, že neobsahujú aj nejaké predelové scény, ale iba zhrňujúce obrazovky s textom a rozprávačom.

Multiplayer sme testovali ešte pred vydaním hry a boli tam nejaké prepady framerate a iné menšie nedostatky. V plnej verzii hry je to podstatne lepšie a na podobné problémy sme nenarazili ani pri masívnejších bitkách, keďže multiplayer už zvyšuje limit jednotiek na každého hráča až na 250. I keď v prípade extra veľkých bojov pre osem hráčov sa väčšia záťaž môže prejaviť. Občas sa pri hraní dostavili nejaké lagy, ale tým sa môžete vyhnúť výberom regiónu v lobby a hráčov s nízkym pingom. Hra po sieti ponúka štandardný režim, kde s malými obmenami musíte poraziť súperov a dá sa to dobýjaním, ale napríklad aj výstavbou a udržaním divu sveta či obsadením ruín. Okrem toho je v ponuke už len deathmatch, kde začínate s extrémnym množstvom surovín. Postavíte nejaké vojenské budovy a chrlíte jednotky, ktorými sa snažíte rozdupať súperov skôr ako oni vás. Zdroje však nie sú nekonečné a ak sú boje dlhodobé, treba už myslieť aj na produkciu a pridelenie práce osadníkom.

Dva režimy však v multiplayeri úplne stačia aj vďaka mnohým nastaveniam, ktorými si nakonfigurujete hru v lobby podľa vašich predstáv. Určíte počiatočnú epochu, populačný limit, zdroje, rýchlosť hry, obťažnosť. Dá sa bojovať proti PC, stanoviť tímy aj to, či budú permanentné alebo sa môžete vzdať spojenca. Viete povoliť kompletný technologický strom pre každú veľmoc bez prednastavených obmedzení. Poteší možnosť vytvoriť dedikovaný server aj sledovať hru len ako divák. Priamo v hre funguje jednoduchá diplomacia, môžete spojencom posielať suroviny, meniť postoj voči iným hráčom a okrem samozrejmého chatu využijete aj číselné predvoľby s priradenými audio hláškami na rýchlu komunikáciu.

K nedostatkom hry môžeme zaradiť slabšiu AI, ktorá vás síce na vyšších obťažnostiach potrápi, ale je predvídateľná. A v istých situáciách sa správa hlúpo. Napríklad neustále posiela osadníkov na miesta, kde ich zabíjate dovtedy, kým sa celé sídlo úplne nevyľudní. Takže umelej inteligencii zostanú budovy, ale žiadni ľudia ani suroviny. A nevie si s tým poradiť. Problematický je aj pathfinding. Vaše jednotky neraz nevedia prejsť pomedzi dve budovy, hoci je tam kopa miesta, takže by tadiaľ prešiel aj tank. Alebo keď viac robotníkov ťaží kameň či zlato, niektorí za zaseknú a zostanú stáť. Tieto nedostatky sa väčšinou týkajú kampaní v sólo režime, i keď ich v menšej miere postrehnete aj v multiplayeri. Podľa všetkého sa tvorcovia zamerali na hru po sieti a jej vyladenie, ale singleplayer iba prosto previedli do novšej grafiky bez väčšej snahy o korekcie. Preto je tam viditeľne viac nedostatkov.



S Age of Empires: Definitive Edition sme viac-menej spokojní. Ale nie bez výhrad. Hra vôbec nepôsobí zastaralo a nemusíte byť nostalgickým veteránom, aby ste sa do nej naplno ponorili. Obsahuje však zbytočné chyby a nedorobky, ktorým sa väčšinou dalo vyhnúť. Už len problematický launch hry niektorých hráčov vytočil. Pár dní pred oficiálnym spustením sme už mali dostupnú verziu, ktorá sa v deň D ešte aktualizovala a bez problémov sme hrali. Vzápätí však nasledoval ďalší patch a mnohí hru jednoducho nemohli spustiť, čo je bezprostredne po premiére fatálna chyba (nám pomohlo preinštalovanie). Toto rozhodne nie je dobrá vizitka.

Zamrzí aj to, že hra vyžaduje Windows 10 s Xbox Live kontom, takže ak používate starší operačný systém, máte smolu. Tým pádom titul stráca časť potenciálnych hráčov. Zatiaľ je kúpa možná len v Microsoft Store, časom pripadá do úvahy aj Steam. Ponuka hry ako takej je však určite zaujímavá. Hoci obsahovo bohatší singleplayer s ťaženiami bez úprav je paradoxne menej zaujímavý ako multiplayer, ktorému tvorcovia evidentne venovali väčšiu pozornosť. Vynoviť túto klasiku bol dobrý nápad, ale ešte by to chcelo poriadne odviesť robotu pri jeho realizácii. Ale bavili sme sa a hru odporúčame predovšetkým kvôli bitkám s inými hráčmi. Len musíte prižmúriť oko nad istými nedostatkami.



HODNOTENIE

7.5

BRANISLAV KOHÚT

"VYNOVIŤ TÚTO KLASIKU BOL DOBRÝ NÁPAD"

+ pestrá ponuka v single aj multiplayeri, editor
+ vynovený vzhľad a rozmanité možnosti v lobby
+ zachováva si čaro pôvodnej hry, a pritom nepôsobí zastaralo
+ dynamická hra po sieti s veľkým počtom jednotiek

- slabšia AI a pathfinding
- sólo kampane by si žiadali určité úpravy
- zatiaľ len pre Windows 10
- bugy a zbytočné chyby



RECENZIA

RAILWAY EMPIRE

VYBUDUJTE ŽELEZNICU KRÍŽOM CEZ AMERIKU

. PC

. GAMING MINDS / KALYPSO

. MANAŽMENTOVÁ STRATÉGIA



Railway Empire je ďalšia z vláčikových hier, ktorá sa v nás snaží vyvolať pocity, aké sme mali pri jedinečnej Railroad Tycoon sérii. Rovnako nás zavedie do časov osídľovania Ameriky, kedy sa niekoľko spoločnosti snaží koľajami prepojiť celú krajinu. Vráti nás do časov prvých rušňov, do časov, kedy bolo najefektívnejšie cestovanie práve železnicou a kedy celé mestá záviseli na dodávkach potravín a zásob práve vlakmi.

Hra je od autorov Patrician série ako aj Grand Ages Medieval, kde získali dosť skúseností ako so strategickými možnosťami, tak aj manažmenom a zároveň dotiahli aj svoj kvalitný engine. Teraz to tu všetko spojili a aj keď nezapracovali do hĺbky všetky elementy vláčikových manažmentoviek, vytvorili veľmi zaujímavú ponuku pre fanúšikov železníc.

Titul ponúkne sériu kapitol z čias dobývjania Ameriky v kampani, kde sa naučíte základy budovania aj spoznáte dejiny rozmachu železníc, ktoré sú tam podrobne zmapované a postupne vás prevádzajú od východu na západ Ameriky. Doplnia to free scenáre, kde si vždy vyberiete určitú časť prostredia, špecifickú úlohu a idete do toho. Viac možností máte vo free móde a v sandboxe, kde si voľne vyberiete časť Ameriky a desaťročie, do ktorého chcete vstúpiť a ostatné je už na vás. Pritom free mód je ešte závislý od peňazí a musíte sa snažiť zarobiť a vysporiadať s konkurenciou, ale sandbox je čisto o zábave - bez peňazí, bez obmedzení a bez konkurencie. Jednoducho si to môžete užívať. Stále to však budú samostatné, menšie časti Ameriky a chýbať tu bude napríklad kompletná mapa Ameriky, ktorú by ste mohli prepojiť krížom.

Kampane vás zavedú do obdobia najväčších udalostí stavby železníc v Amerike, spoznáte významné osobnosti, budete sledovať noviny, komentár vám bude hovoriť o dôležitých zákonoch z kongresu, ale v zásade vám dá voľnú ruku na stavbu a expanziu. Do každého scenára vchádzate s určitými základnými financiami a úlohami. Budete musieť spájať mestá, pomáhať im zvýšiť populáciu na určitú úroveň, alebo im doviezť tovar, prípadne istý počet ľudí v určitom čase. Všetko bude naplánované na vybrané roky a vy sa to musíte snažiť splniť. Ak sa vám to nepodarí, musíte reštartovať scenár. Zo začiatku budete len stavať stanice v mestách a spájať ich traťou a kupovať jednoduché vlaky na presun ľudí, tovaru a pošty. Hra vás príliš nezdržuje tým, čo budú vlaky prevážať, stačí ak vytvoríte spojenie a o všetko sa už postará sama. To bude aj jadro celej hrateľnosti - stavať trate a prepájať mestá a farmy vlakmi.

Základ je jednoznačne tovar. Mestá majú svoje požiadavky, farmy majú ponuku a vy sa musíte starať o kolobeh komodít. Každé mesto chce niečo iné. Niečo potrebujú aj farmy. Neskôr pribudnú továrne v mestách, ktoré pridajú aj produkciu. Mestá budú postupne expandovať a potreby sa meniť. Vy im môžete pomáhať stavbou atrakcii, ako sú univerzity alebo parky. V každom meste však môžete postaviť len jednu.

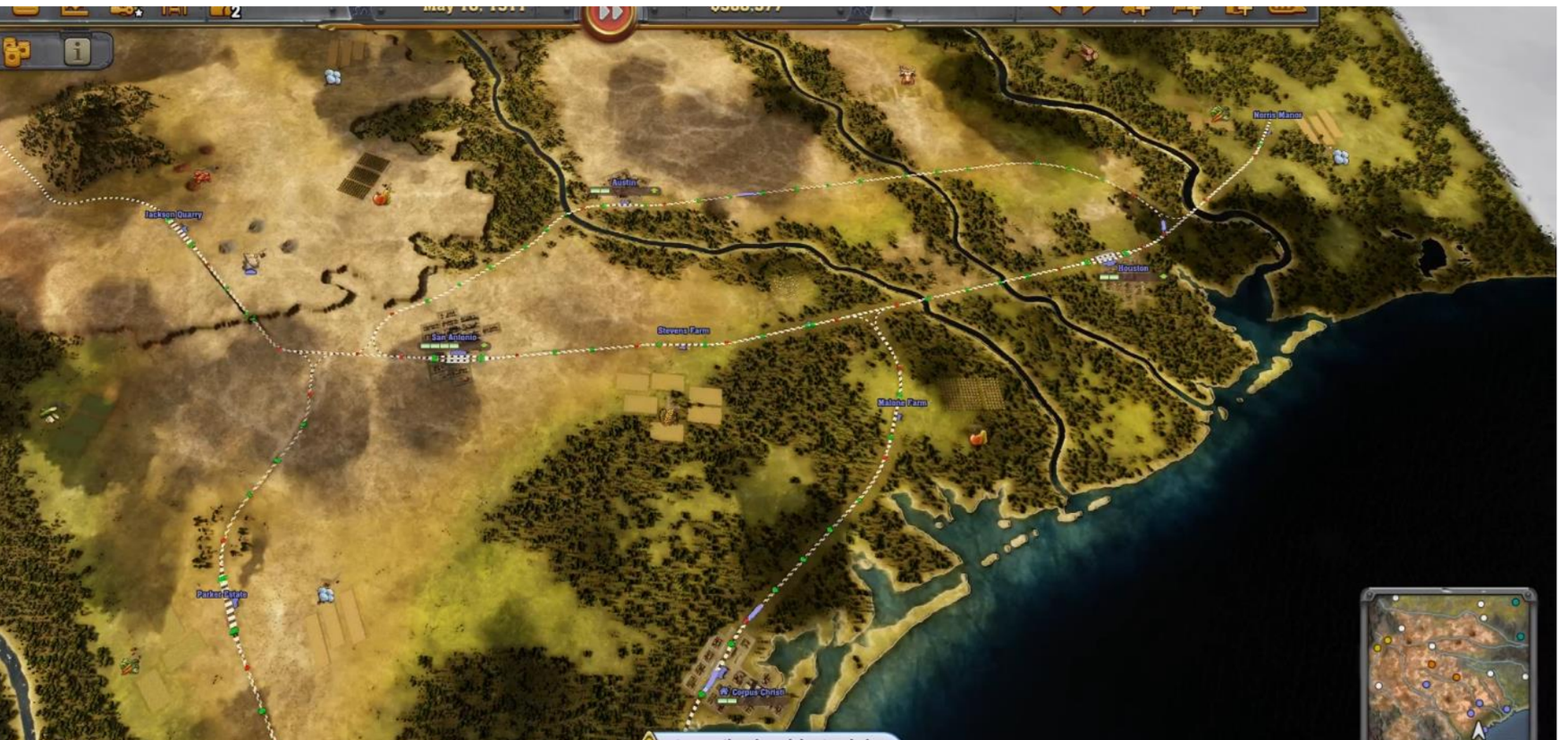
V oblasti svojich budov ste obmedzení a viete ich postaviť len niekoľko, a to stanicu v troch veľkostiach, sklady a hlavne zásobovacie veže, keďže parné lokomotívy potrebujú na dlhších cestách zdroje vody a oleja. Dôležité je nezabúdať ich dávať na každú trať, keďže ak vlaky nemajú zásoby, idú pomaly a kazia sa. Rovnako ak chcete na trati púšťať viac vlakov naraz, musíte vytvárať odbočky, na ktorých jeden z vlakov vždy počká. Tieto procesy však zdržujú a sú dosť nemotorne spracované, keďže musíte pridávať aj návestidlá. V nastaveniach sa to však dá zjednodušiť a pred spustením misii si viete nastaviť aj možnosť, aby vlaky prechádzali cez seba.

Mikromanažmentu v hre veľa nie je. Hlavne v oblasti vlakov, ktoré sa starajú samy o seba a neviete im nastavovať presné typy vozňov, neviete presne určovať prevážané komodity, len môžete zaisťovať efektivitu, a to ako správnym stavaním tratí, tak sledovaním ziskovosti danej linky. Prípadne pridávaním zamestnancov na vlak. Každý vlak totiž môže mať štyroch zamestnancov starajúcich sa o chod vlaku, bezporuchovosť a bezpečnosť. Títo sa vám postupne hlásia do práce a vy ich môžete najímať. Zároveň s nimi vás však oslovujú aj novinári, ktorým môžete zaplatiť za článok a vedci, ktorí vám pridajú nové možnosti. Ale sú tu aj špióni, ktorí vedia ukradnúť technológie od konkurencie a sabotéri, ktorí môžu niečo konkurencii zničiť.

V hre sa totiž postupne zoznámite aj s rivalmi. Konkurencia bude tiež stavať svoje trate, obsadzovať mestá, brať vám ľudí a predbiehať vás v aukciách o technológie alebo farmy. Vy naopak môžete kupovať akcie svojej konkurencie a prežívovať sa na jej prípadnom úspechu. Keďže však AI nie je zdatná, viete konkurentov dobre postavenými traťami oberať o zisky, aj keď sa nedá povedať, že by sa s nimi súperilo do krvi. Hra je akoby nastavená na pohodvú náročnosť v ktorej viete všetci koexistovať. Dôležité však je predbehnúť ich v obsadzovaní miest. V jednom meste síce môžu byť dve stanice, ale tri už hra nedovolí. AI neoslní ani pri vlakoch a ťažko sa prejaví, ale vlaky by si mohli automaticky vyberať trate, ak je ich medzi mestami viac a jedna je zaplnená. Podobne neohúri ani stavba tratí, kde jednoduchým kliknutím hra nevytvorí najefektívnejšiu trať, skôr tú najhoršiu. Tu je to však aj dobre, keďže stavba je jediný mikromanažment, o ktorý je dobré sa postarať a viete sa tam pekne pohrať a ušetriť. Mosty a tunely totiž veľa stoja a je optimálne poradiť si bez nich.

Dôležitým prvkom pri súťažení s konkurenciou je však vývoj a stále musíte ísť dopredu. Na to máte vývojový strom, v ktorom si získanými technologickými bodmi môžete odomkýnať ako nové lokomotívy, ktorých je cez 40, tak aj technológie, ako lepšie vozne, kvalitnejšie sedadlá, vyšší výkon. Vidíte, ako vývoj ide dopredu, aj keď sú tu etapy rozdelené na desiatky rokov a ak vyvíjate príliš rýchlo, na ďalší skok si budete musieť pár rokov počkať.

Vizuálne je Railway Empire veľmi pekný. Ponúka rozsiahle územia s vydarenými detailmi prostredí a prepracovanými mestečkami, kde to žije. Lokomotívy popritom vyzerajú parádne a nechýba ani rozmanitosť okolia a aj bonusy ako mraky alebo dokonca búrky presúvajúce sa nad územím. Môžete si dokonca pozerať jazdu jednotlivých vlakov z pohľadu rušňovodiča. Čo sa však dá grafike vytknúť, sú detaily mestečiek, ktoré sa nemenia počas sto rokov, teda celého obdobia, v ktorom hru hráte. Síce sa zväčšujú, ale typy stavieb sú dané. Napríklad malé mestečká na západe už v roku 1830 majú vybudované niekoľkoposchodové tehlové domy. Je to škoda a chýba tam ten nádych rozvoja od úplných začiatkov. Pekne to celé sprevádza jednoduchá, ale príjemná zvuková stránka, kde je výrazný hlavne kvalitný dabing vašich zadávateľov úloh v kampani.



Čo je dôležité, hru si môžete nechať pustenú v okne na pozadí alebo na druhom monitore a preklikávať z nej a do nej bez zapauzovania. Zatiaľ čo zarábate peniaze, môžete teda robiť na niečom inom a o pár minút, keď zarobíte, môžete ďalej pokračovať v hre.

Žiaľ, celé to môžete hrať len sólo v singleplayer móde. Multiplayer absentuje, keďže ako autori povedali, v ich predošlých hrách obetovali veľa zdrojov na multiplayer a hralo ho málo ľudí, a tak sa teraz plne sústredili na singleplayer. V hre však sprístupnili modovanie a komunita tak môže multiplayer doplniť. Rovnako aj ďalšie elementy, ktoré by fanúšikom železníc chýbali.

Celkovo je Railway Empire kvalitná hra so svojím špecifickým zameraním. Teda zameraná na taktiku pri výstavbe železníc a spájanie miest, menej už na mikromanažment vlakov, detaily rozvoja miest alebo schopnejšiu AI, ktorá vám veľa problémov pri konkurovaní nenarobí. Možno to bude náročnejším hráčom tycoonoviek chýbať, ale stále je tam kvalitná hrateľnosť, pri ktorej si užijete expanziu svojho impéria.



HODNOTENIE

7.5

PETER DRAGULA

"JEDNODUCHŠIA, ALE STÁLE KVALITNA MANAŽMENTOVKA ŽELEZNICE."

+ pekne dotiahnuté
+ veľmi dobre hrateľné
+ jednoduchosť a dynamika hry
+ prepracované štatistiky a dodávky tovarov
+ množstvo kvalitne spracovaných vlakov

- chýba hĺbka a detailnejšie možnosti v oblasti budov
- AI protivníkov nie je veľmi vyspelá
- len menšie scenáre



RECENZIA

LIFE IS STRANGE 2 - EPISODE 1

JEDINEČNÁ ADVENTÚRA POKRAČUJE

. PC, XBOX ONE, PS4

. DONTNOD

. ADVENTÚRA



Je október 2016 a ako všetci americkí stredoškoláci sa neviete dočkať halloweenskej párty, na ktorej sa určite čosi popije, zafajčí a pri troche šťastia sa podarí aj zaujať tú peknú babu, čo vás doučuje matematiku a ktorej portréty si potajomky kreslíte do zošita. Ešte pred párty dáte jeden Skype call s kamoškou, vypýtate peniaze od otca a necháte malého brata, nech sa vás pokúsi vystrašiť v halloweenskej maske. Pohodový deň v malom susedstve, v ktorom sa takmer nič nedeje, však poznačí udalosť, ktorá vám zrazu zoberie všetko ako lusknutím prsta.

Life is Strange 2 svojou prvou epizódou neponúka odpovede, na ktoré čakáme od prvého dielu z roku 2015. Tvorcovia z Dontnod Entertainment nás vťahujú do úplne iného príbehu, ako bol ten s Max a Chloe, a skôr sa inšpirujú knihami ako Útek do divočiny či O myšiach a ľuďoch. Predstavujú nám strastiplnú cestu dvoch bratov na úteku pred políciou a niečim, čo sami nedokážu celkom dobre pochopiť. V koži 16-ročného Seana Diaza vás ovládne inštinktívny pud utiecť pred nebezpečenstvom a vo víre udalostí dokážete schytiť len vášho malého brata Daniela a ruksak, ktorý leží medzi zrúcaninami vášho domu. Kam však ďalej pôjdete?

Nemusíte sa obávať, že by ste pre toto dobrodružstvo potrebovali poznať aj cestu Maxine Caulfield z prvého dielu Life is Strange. Kým fanúšikovia, ktorí majú všetky epizódy prvého dielu prejdené, si svoj koniec môžu vybrať, pre nováčikov hra náhodne vygeneruje koniec Life is Strange, ktorý sa pravdepodobne dotkne aj príbehu bratov Diazovcov. Do akej miery bude mať rozuzlenie prvého príbehu vplyv na ten druhý, je zatiaľ otázne. Life is Strange 2 vás totiž prenesie do lesov na okraji Seattlu do rodiny s mexickými koreňmi, ktorá na prvý pohľad nemá s Max nič spoločné. To sa však zmení vo chvíli, keď sa chlapci stanú svedkami tragickej udalosti a v jednom z nich sa prebudia schopnosti, o akých sa ani Max nesnívalo.

Kým 9-ročný Daniel si z incidentu takmer nič nepamätá, ako jeho veľký brat je vašou povinnosťou ho chrániť nielen pred drsným svetom mimo domova, ale aj pred krutou pravdou, kvôli ktorej ste teraz na úteku. Na vašej ceste sa tak budete musieť uchýliť k láskavému, ale aj nečestnému klamstvu, či dokonca kradnutiu a násiliu kvôli prežitiu. Všetko závisí na tom, kde je vaša hranica morálneho kompasu a vaše rozhodnutia ovplyvnia nielen váš osud, ale aj charakter malého Daniela, ktorý sa stále učí od svojho brata. Budem kradnúť v obchode, aby sme mali čo jesť? Alebo pošlem chlapca, nech niečo vyžobre? Aký budem preňho brat, keď to urobím a čo si z toho odnesie? Aj takéto ťažké otázky vám hra položí.



Life is Strange 2 sa celkovo nesie v o niečo pochmúrnejšom tóne ako prvý diel, pretože sa budete musieť popasovať s absenciou základných potrieb detí - bezpečie, jedlo a spánok. Pohľad na zúbožené deti nie je veľmi príjemný a autori sa snažia útočiť na vaše city tými najťažšími zbraňami a neváhajú proti vám dokonca použiť taký ťažký kaliber, akým je šteniatko. Hra sa venuje aj téme zachovania nevinnosti vo svete krutosti a ako starší brat máte na výber, či Daniela naučíte lekcie z ťažkého sveta, alebo mu doprajete aspoň kúsok bezstarostnosti v neúprosnej situácii, v ktorej ste sa ocitli.

Nakoľko je Life is Strange 2 adventúra založená na množstve rozhodnutí, ktoré ovplyvňujú vývoj príbehu, často budete mať na výber 2 a viac možností, ktoré poznačia dialógy, alebo aj samotné charaktery postáv. Charakterové rozhodnutia vám hra naznačí v podobe zvýraznenia jednej z dvoch ikoniek veľkého a malého vlka. Tie optimistickejšie a hravé rozhodnutia potešia malé vĺča a nechajú ho aspoň dočasne žiť v jeho detskom svete. Tie prísnejšie a realistickejšie chlapcov lepšie pripravia na drsné udalosti, ktoré sa budú diať, no za cenu, že pri tom stratia svoju nevinnosť.

Prvá epizóda sa mysterióznych schopností a udalostí dotýka len okrajovo a skôr sa zameriava na budovanie vášho vzťahu k dvom hlavným postavám. Diazovci však môžu trpieť rodovým stereotypom, ktorý sa vo svete tak často objavuje a pritom si ho mnohí neuvedomujú - chlapci jednoducho nie sú takí rozkošní ako dievčatá, a preto je s nimi ťažšie sympatizovať, nakoľko ich často vnímame ako chuligánov, nech už sú akokoľvek dobre vychovaní. Tento stereotyp dobre odkrýva aj samotná hra, ktorá chlapcov stavia práve do pozície krivo obvinených detí, ktoré nič neurobili, no napriek tomu sa ne spoločnosť pozerá cez prsty.

Diazovci trpia aj pre svoje priezvisko, ktoré podvedome zapína vnútorný alarm u mnohých Američanov. Autori si ako svojich hlavných hrdinov vybrali americké deti s mexickými predkami, ktoré sú tŕňom v oku viacerých miestnych obyvateľov. Aj pre farbu ich pleti sa tak stávajú terčom útokov, ktoré majú v hráčovi vyvolávať oprávnený hnev. Aj keď v hre nie je priamo spomenuté meno Donalda Trumpa, z útržkov SMS správ a dialógov postáv je jasné, že ani prezident vo svete Life is Strange 2 nemá pre imigrantov pripravené nič príjemné, len obrovský múr aj s venovaním.

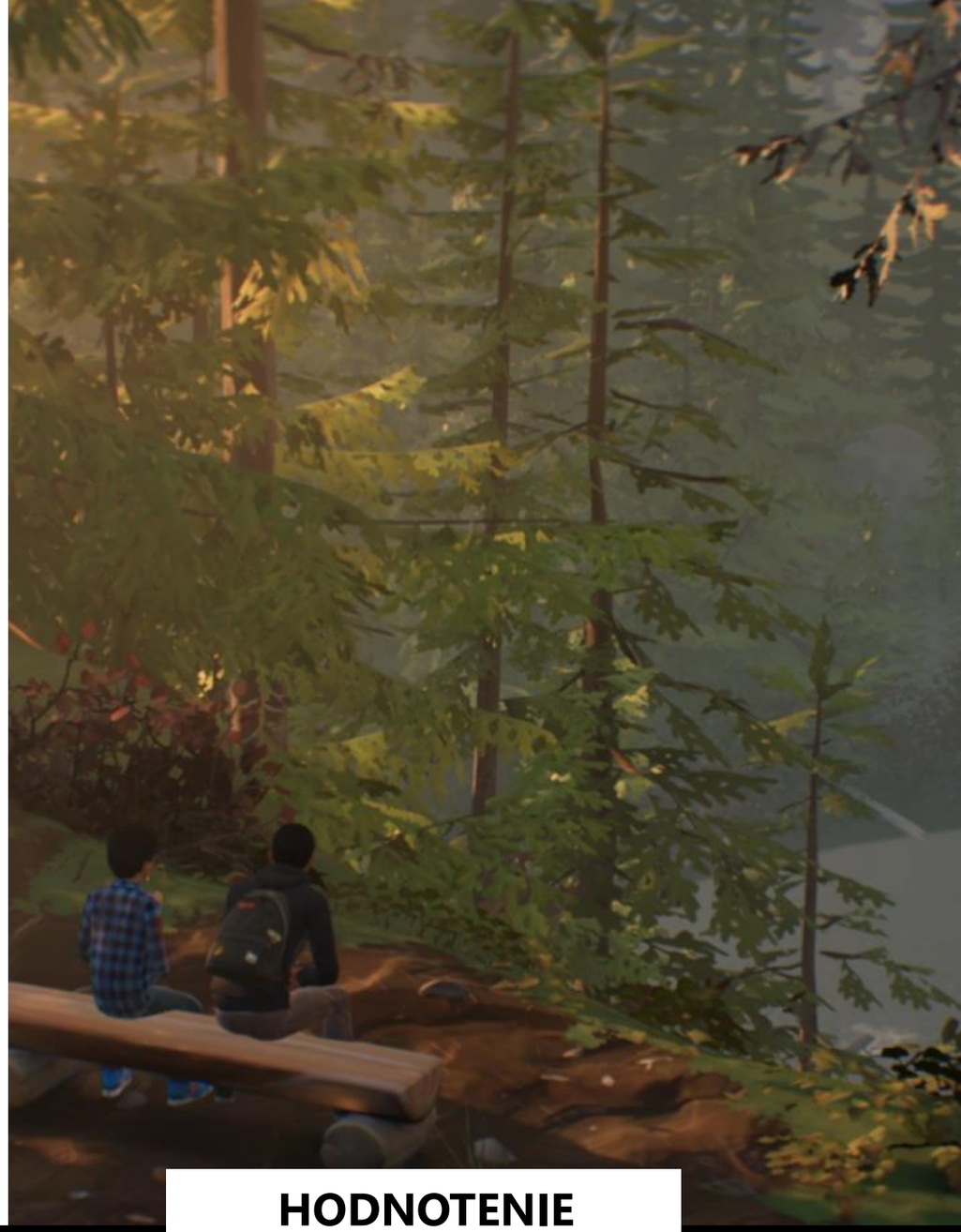
Prvá epizóda trpí podobne ako u prvého dielu pomalším štartom, ktorý pramálo odkrýva, no skôr sa snaží vykresliť postavy a atmosféru. Kým charaktery bratov Diazovcov sú navrhnuté veľmi realisticky, ich motivácie a rozhodnutia sú o niečo viac hmlisté. Chlapci sa už od začiatku správajú iracionálne, čo sa scenáristi neskôr snažia vysvetliť strachom z autorít. Tá by však mala byť podmienená hlbšie, ako len obyčajným detským strachom z následkov. Z iracionality sa však nedajú obviniť iba chlapci, ale takmer všetky vedľajšie postavy, ktoré nekonajú v prospech detí bez domova, ale skôr v prospech scenára.

Tvorcovia však nepodcenili pokojnú až snovú atmosféru podobnú prvému dielu a nechávajú nás rozjímať počas potuliek jesennou prírodou na severozápade USA. Vykresľujú nádherný obraz amerických lesov a zaspatých domov ďaleko od ruchu veľkomesta. V spojení so silným soundtrackom máte chuť si sami prejsť lesy v štátoch Washington a Oregon a pokojne by vám mohli v ušiach hrať piesne použité v hre. Aj keď rozmazaný grafický štýl postavám veľmi nesvedčí, v prírode pôsobí ako olejomaľba, ktorú by mohol namaľovať sám Sean. Nechýbajú momenty rozjímania, kedy vás hra nechá v slučke sledovať okolie, aby ste nasali atmosféru a zároveň sa pozastavili nad udalosťami, ktorých ste boli práve svedkami.



Všetku tú nádheru kazia len nutné neviditeľné steny, ktoré lemujú hranice cesty aj lineárneho príbehu. Po dohratí prvej epizódy sa nemôžeme zbaviť pocitu, že síce sme toho veľa nevideli, ale asi to aj stačilo. Nekončí sa totiž žiadnym napínavým cliffhangerom, stojí ako samostatná epizóda, ktorá takmer nič nevysvetlila, ani neohúrila. Prvá polovica epizódy pôsobí zdĺhavo a krátko po vyriešení prvého komplexnejšieho problému zistíte, že je to pre túto epizódu aj posledný. Rozhodnutia zatiaľ pôsobia iba kozmeticky a budeme si musieť počkať na ďalšie epizódy, ktoré na nich možno budú stavať.

Life is Strange 2 sa zatiaľ javí ako hra plná otáznikov. Budú príbehy oboch hier skutočne poprepletané? Ako súvisia schopnosti zobrazené v tomto diele so schopnosťami Max? Ako dlho dokážu deti v roku 2016 utekať bez povšimnutia úradov? Bude v ďalších epizódach viac nádeje? Hra s hladnými ubolenými deťmi bez domova, bez rodiny a so šteniatkom už snáď viac mizérie priniesť nemôže. Alebo áno? Na osud šteniatka sa ani nepýtame, lebo už máme tušenie, že ho autori ešte použijú ako rukojemníka v emocionálnom vyjednávaní. Na všetky odpovede si budeme musieť počkať v ďalších epizódach, od ktorých očakávame, že prinesú viac zvratov a dejových liniek, ktorými je táto séria povestná.



HODNOTENIE

7.5

TANYA

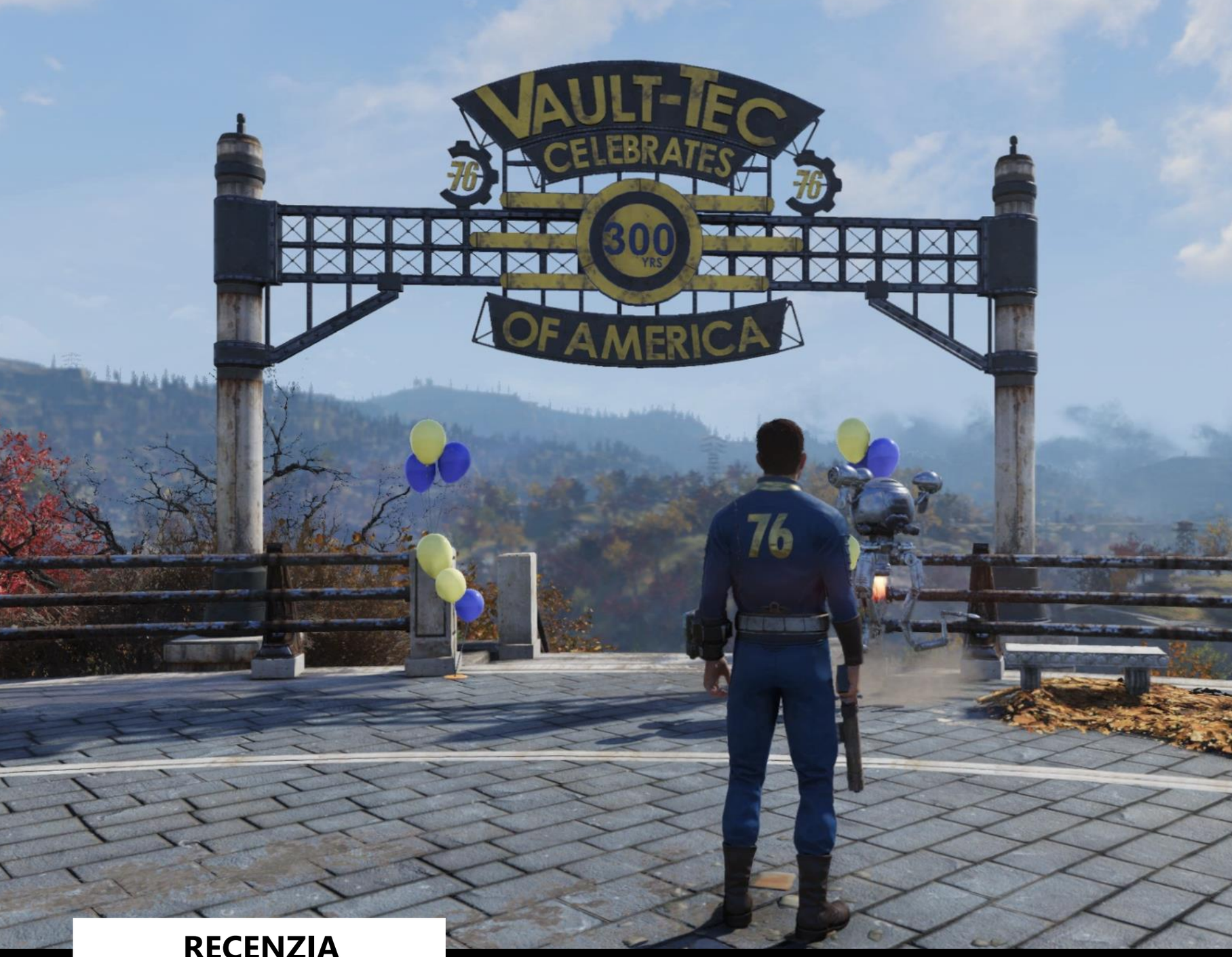
"ZAČIATOK DRUHEJ SÉRIE JE PLNÝ OTÁZOK"

+ šetrné a pritom efektívne narábanie s témami, ako je rodová stereotypizácia a rasizmus
+ perfektná atmosféra jesene na severozápade USA
+ silný soundtrack
+ dabing postáv

- príliš pomalý rozjazd príbehu a rozhodnutia zatiaľ so slabým dopadom
- občas iracionálne konanie postáv ako prostriedok na posun v deji
- istá emocionálna manipulácia divákom prostredníctvom tých najzraniteľnejších postáv


7.0





RECENZIA

FALLOUT 76

POMOHOL FALLOUTU PRECHOD DO MULTIPLAYERU?

. PC, XBOX ONE, PS4

. BETHESDA

. RPG



Fallout 1, 2, 3, 4....76. Nesedia vám tie čísla? Mnohým nesedí ani posledná hra vo Fallout sérii, ktorá je (opäť) iná ako očakávali fanúšikovia. Neznamená to však, že je zlá, hoci ju mnohí odsúdili ešte skôr, ako vôbec vyšla. A pravdou je, že za to môže aj Bethesda. Šokovala komunitu náhlym ohlásením a hneď od začiatku bolo jasné, že „sedemdesiatšestka" bude veľmi odlišná. Navyše vyšla len bezmála pol roka po svojom predstavení, čo sa odrazilo aj na jej technickej kvalite. Pre niektorých to znamená rýchlo kvasenú hru, ktorej už z princípu odmietajú dať šancu. V horšom prípade ju úmyselne zhadzujú a hľadajú v nej chyby aj tam, kde ich nemá.

Hneď na úvod si treba ujasniť, že ani tento Fallout nie je tradičná RPG, hoci práve tento žáner sériu preslávil v prvých izometrických tituloch a neskôr v hrách s pohľadom prvej a tretej osoby. Fallout 76 je v prvom rade survival zameraný na prežitie v otvorenom, neobmedzujúcom svete. Nie je to klasický singleplayer, ale ani MMO. Je to objavovanie obľúbeného post-apokalyptického sveta, ktoré si vystačí so zmutovanou flórou a faunou, robotmi a menšou hustotou hráčov na serveroch. A v konečnom dôsledku je to len dobre. Vždy totiž nájdete nejakých potenciálnych kamarátov, s ktorými sa môžete dať do tímu, prípadne si zmeriate sily. Súčasne krajina nepôsobí príliš preľudnene, čo korešponduje s tým, že väčšina jedincov Homo sapiens po nukleárnej katastrofe vyhynula a v krytoch ich zas až tak veľa nezostalo. Navyše si hráči viac vážia prítomnosť tých ostatných, viac sa rešpektujú, len ojedinele tu nájdete zákerných primitívov, ktorí zabíjajú všetkých, na ktorých narazia, len preto, lebo... No skrátka lebo. Veď to poznáte - v mnohých online tituloch vám také živly vedia znepríjemniť celkový zážitok. Tu sa vám to pravdepodobne nestane.

Fallout teda zmenil žáner, ale mnohé súčasti, na ktoré sme zvyknutí z predošlých titulov, zostali zachované a s minimálnymi alebo žiadnymi zmenami. Vaša postava je vybavená obľúbeným Pip-Boyom, teda zariadením na ruke, ktoré vám sprístupní prakticky všetky položky, vrátane statusu postavy, inventára, úloh, záznamov a rádiových staníc, ktoré môžete počúvať a občas aj súvisia s úlohami. Všetko prebieha v reálnom čase, ale na určité činnosti využívate akčné body prezentované formou samovoľne sa dopĺňajúceho ukazovateľa. Tieto body môžete využiť na automatické zameranie nepriateľov počas boja. V.A. T. S. vám ukáže percentami vyjadrenú šancu na úspešný zásah a po vylepšení môžete mieriť na konkrétne časti tela, napríklad na nohy, aby ste spomalili nepriateľa. No aj to prebieha bez pauzy, takže cieľ je neraz v pohybe. Ale bojovať sa dá aj klasicky, takže si sami zameriavate protivníka, s pravou myšou je to pri streľbe cez mieridlá, dá sa aj udrieť pažbou alebo, samozrejme, seknúť či bodnúť zbraňami na boj zblízka.



Vašimi cieľmi sú často roboti a väčšinou známi obyvatelia post-apokalyptického sveta, ako sú supermutanti, zmutované hlodavce, dvojhlavé zvieratá či rad-škorpióny. Akčné body sa míňajú i pri behu a keď ste preťažení, aj pri bežnej chôdzi.

V krajine môžete a vlastne aj musíte prehľadávať terén aj ruiny domov, aby ste našli potrebné suroviny a predmety na prežitie. A ďalšie získate ako korisť z padlých nepriateľov. Vecí na zbieranie je neúrekom, väčšina objektov sa dá prezrieť a čosi z nich vziať. Okrem byliniek, prírodných zdrojov, zbraní a medikamentov sú to rôzne bežné veci, hoci aj čajové kanvice, lyžičky, nádoby, ktoré môžete rozobrať pri dielenských stoloch, pomocou ktorých aj vyrábate a modifikujete zbrane, muníciu, brnenia a podporné doplnky. Ale aj opravujete poškodenú výbavu, na ktorú potrebujete konkrétny materiál. Neraz sa hodí otváranie dverí spinkami a nabúranie sa do počítačov, čo sprevádzajú známe minihry. Bežná voda, potrava a mnohé časti krajiny sú rádioaktívne, takže na jednej strane síce napoja a nasýtia, ale súčasne získate postihy. Rádioaktivita vám znižuje kapacitu života a ten zostáva na tejto úrovni dovtedy, kým nepoužijete prípravky RadAway. V teréne príležitostne narazíte aj na obchodníkov a podebatujete si s NPC, avšak opäť sú to len roboti alebo mutanti. Hráči sú totiž prakticky jedinými ľuďmi v hre, ale ako už bolo spomenuté, môžu komunikovať aj medzi sebou, a to aj hlasom alebo gestami, spojiť sa alebo na seba navzájom útočiť. Určite sa bude hodiť Power armor a tentoraz si ho môžete prenášať priamo v inventári a vyložiť tam, kde potrebujete a v tomto efektnom brnení lepšie čelíte nepriateľom.

Charakteristickou súčasťou hry je Pip- Boy nielen vo forme zariadenia na ruke, ale aj jeho animované postavičky. Nájdete ich na kartách s perkmi, ale objavujú sa aj pri úlohách a aj vtedy, keď vám hra naznačuje napríklad to, že trpíte dehydratáciou. Je to skutočné príjemný doplnok, bez ktorého by to nebolo ono.

Tvorcovia však skúsili zakomponovať aj nejaké novinky. Alebo aspoň modifikovať zaužívané súčasti a dať im trochu inú podobu, či ich posunúť na vyššiu úroveň. Navyše si pre Fallout univerzum atypická online forma hry, prirodzene, vyžiadala aj ďalšie kroky, aby podporila zážitok v multiplayeri, o ktorý sa delia hráči na serveroch. Snaha je viditeľná, ale predsa len si to celé viac užijú vlci - samotári a ak očakávate hlbšiu komunikáciu medzi hráčmi, zrejme vám to stačiť nebude. Každopádne sú tu veci, ktoré stoja za pozornosť.





Prenosný C.A.M.P.

Skvelá vec, ktorú by sme radi videli aj v iných survival tituloch. Vaša postava už krátko po štarte a opustení svojho domovského krytu dostane prenosné zariadenie, ktoré môže rozložiť takmer kdekoľvek v krajine. Po umiestnení C.A.M.P. sa vytvorí vaša malá privátna zóna, kde si môžete postaviť a umiestniť množstvo vecí. Budovateľské menu obsahuje veľa záložiek a objektov, ktoré najčastejšie získate z naučených plánov a receptov alebo pri recyklácií prebytkov. Môžete si vyrobiť svoje vlastne pracovné stoly na výrobu a opravu výzbroje, varenie a zhotovenie doplnkov. Postavíte si vodnú pumpu, užitočné prístroje, generátory, obranné múry, dom s posteľou a nábytkom, ochranné vežičky. To možno až tak neprekvapí. Ibaže to všetko si môžete kedykoľvek preniesť na iné miesto. Takže napríklad prejdete kus sveta a zastavíte sa na druhom konci mapy. Znovu umiestnite C.A.M.P. a tým pádom sa váš tábor prenesie na toto miesto. Veci, ktoré ste mali na starom stanovisku, sú dostupné v budovateľskom menu a už na ne nepotrebujete materiál, len si ich znovu rozostavíte okolo seba. Je to paráda!

Okrem toho si v tábore uložíte prebytky, ktoré si potom môžete vyzdvihnúť tu alebo v špeciálnych boxoch priebežne umiestnených v krajine. A neraz sa to hodí už preto, aby ste sa vyhli preťaženiu, ktoré vám spomalí pohyb a míňa cenné akčné body pri bežnom pohybe. Do svojho kempu sa navyše môžete okamžite preniesť z ľubovoľného miesta na svete. Uskutočňuje sa to prostredníctvom mapy.

Na tej sú vyznačené aj mestečká a kľúčové lokality, ktoré ste už objavili a kam sa tiež dá rýchlo vrátiť jednoduchým kliknutím. Rozdiel je v tom, že tábor naozaj umiestnite tam, kde sa vám to hodí a na rozdiel od iných „fast travel" miest za presun do tábora nič neplatíte (hoci za premiestnenie tábora áno, ale to je zanedbateľný počet obvyklých vrchnáčikov).

Vývoj postavy

Je originálny a môže sa vám páčiť, ale aj nemusí. Každopádne je riešený naozaj zaujímavo. S novým levelom získate možnosť vylepšiť si jeden zo svojich atribútov - sila, vnímanie, odolnosť, charizma, inteligencia, agilita, šťastie. Súčasne si môžete vybrať kartu s novým perkom. Perky tradične prinášajú unikátne bonusy, sú rozmanité, ich efekt sa dá znásobiť na tri hviezdičky a niekedy si dostupný sortiment môžete rozšíriť celými balíčkami. Perky sú však rozdelené podľa druhu a môžete ich používať na základe počtu bodov a hodnoty atribútu, ku ktorému prislúchajú. Napríklad pod inteligenciu sú zaradené karty s prvou pomocou či hackovaním počítačov, k charizme patria bonusy pri zjednávaní cien a postupe v tíme hráčov a podobne. Karty môžete obmieňať, ale stále treba myslieť na to, že nesmú prekročiť limit - ten si zväčšíte zvýšením atribútu pri ďalšom leveli.



Majiteľ továrne a eventy

Obsadzovanie tovární je ďalšou lahôdkou, ktorá spestruje hrateľnosť. V krajine je niekoľko podnikov, ktoré sú síce v ruinách, ale dajú sa uviesť do prevádzky. Aby sa tak stalo, musíte najskôr vyčistiť túto oblasť od nepriateľov a potom si ju privlastníte aktivovaním centrálneho zariadenia a skromným poplatkom. Následne je celý komplex váš a stávate sa jeho vlastníkom až do chvíle, kým vám ho nezničia nepriatelia alebo neobsadí iný hráč.

V továrni je však dostatok materiálu a miesta na umiestnenie ochranných múrov, vežičiek a pascí, prípadne sa sem teleportujete v prípade nebezpečenstva, keď budete niekde vzdialení. V továrni je často výrobné zariadenie, ktoré uvediete do prevádzky vybudovaním generátorov. Potom vám stroj priebežne vyrába napríklad zásoby kvalitného jedla, čo je v tomto svete naozajstná vzácnosť.

Jednotlivé procesy privlastnenia, uvedenia do prevádzky a obrany továrne sú v hre prezentované formou privátnych eventov. Tie dopĺňajú bohatý sortiment hlavných a vedľajších úloh, ako aj denných a skupinových eventov, ktoré sa týkajú všetkých hráčov nachádzajúcich sa v oblasti. Čiže ak napríklad niekde prebieha boj s rebelujúcimi robotmi a vy vstúpite do tejto zóny, môžete prispieť svojou troškou do mlyna a všetci zúčastnení na konci eventu okamžite obdržia skúsenosti a predmety. Dokonca ani nemusíte byť aktívni, stačí, keď ste v správnom čase (teda pri ukončení a vyhodnotení eventu) na správnom mieste.

Úlohy, ktoré dokážu zaujať

Úlohy ako také sú jednou z najsilnejších zbraní hry. Väčšinou sú prekvapivo komplexné aj vcelku rozmanité. Spravidla ich tvorí niekoľko nadväzujúcich krokov a pestré aktivity. Napríklad musíte zhromaždiť vzorky vody, vyhodnotiť ich kvalitu a následne zaevidovať výsledky. Zúčastníte sa pomerne náročných vojenských alebo hasičských testov. Alebo vstúpite do budovy, kde preverujete signál. Do výťahu na najvyššie poschodie sa dostanete len s ID kartou, ktorú získate splnením testu v počítači.

Následne hľadáte prístupové kódy v nahrávkach alebo záznamoch zamestnancov a musíte niečo opraviť. A podobných komplexných zadaní je v hre veľa.



Veľmi dobre by sa osvedčili aj v plnohodnotnej RPG, v tomto prípade výrazne oživujú primárnu survival zložku. Hra vás však do týchto úloh netlačí a pribúdajú priebežne po vkročení na určité miesta, po prečítaní správ alebo komunikácii s obyvateľmi (spravidla robotmi). Len vás pritom nabáda, aby ste sledovali putovanie správkyne vášho krytu, ktorá ho opustila ešte predtým, ako sa otvoril pre všetkých preživších.



Môžete tak sledovať jej stopy, vstúpite na miesta, kde bola pred vami, zanechala vám nahovorené odkazy a neraz aj debnu so zásobami, ktoré vás popri jej príbehu motivujú, aby ste ju ďalej nasledovali.

Druhá strana mince alebo čo sa pokazilo

Všetko, čo sme doteraz uviedli, je síce pekné, ale hra má aj svoju tienistú stránku, ktorá ju pripravila o množstvo fanúšikov. Nebudeme teraz riešiť to, že niektorí hráči skrátka odmietajú prijať Fallout survival a jeho online víziu - buď tento žáner akceptujete, alebo nie. Sú tu však závažné chyby, ktorých sa dopustila Bethesda a na tie hra veľmi dopláca.

V prvom rade niekto zbytočne tlačil na pílu a hra vyšla v mimoriadne krátkom čase, čo sa negatívne odrazilo na jej kvalite. V základe 76-ka funguje, ale sú tu skrátka veci, ktoré zjavne nie sú dokončené a vyladené. A je ich dosť veľa.





V úvode hry vás môže odradiť naozaj zlá optimalizácia a problémy s grafikou a jej nastavením, ako aj chýbajúcimi úpravami užívateľského rozhrania. Hoci hra beží na zastaranom engine, čo je samé osebe negatívum, aj na pomerne výkonných PC kolíše snímkovanie, zaznamenáte lagy a ďalšie komplikácie. Na stredne výkonnej zostave by vám však hra mohla prijateľne bežať na stredných nastaveniach. Zatiaľ chýba aj podpora rozlíšení 21:9 a na ultraširokých monitoroch sa hra zobrazí v menšom okne, s nižšom rozlíšením a s obrazom, ktorý nie je vycentrovaný, ale posunutý na stranu. A nevyzerá to dobre. Zvuky a hudba sú na tom lepšie.

Spomínali sme zaujímavé úlohy, ale pravdou je, že sú neraz zabugované. Viackrát sa nám stalo, že sa na určenom mieste jednoducho neobjavila kľúčová postava, chýbala značka na mape, alebo hra nezaregistrovala splnenie určitého kroku, či ho neumožnila vykonať. Napríklad si „nevšimla", že ste úspešne vyzdvihli úlohový predmet. Tým pádom sa neaktualizoval status a nebolo možné pokročiť v plnení zadania. Alebo sa pri vstupe do hry vôbec neukázali vaše aktívne úlohy. Našťastie, stačí vyskočiť z hry a potom sa znovu nalogovať a spravidla je to už v poriadku. Nie je to však práve ideálne riešenie, najmä ak ste mali nejakých spoluhráčov a musíte sa do nich odpojiť. Nepáčili sa nám ani nepriatelia, ktorí občas zostali prepadnutí v textúrach v teréne pod nami - zospodu nás zraňovali, ale nebolo ich vidno a nedali sa zasiahnuť. A mohli by sme uviesť aj ďalšie kazy, ktoré tu rozhodne nemali byť a už vôbec nie v takej veľkej miere. I keď ruku na srdce - poznáte nejakú hru od Bethesdy, ktorá by pri vydaní neobsahovala more chýb? Napríklad kultová RPG séria The Elder Scrolls je nimi priam povestná. Nič to však nemení na tom, že Fallout 76 skrátka nie je v ideálnom technickom stave a nedá sa to prejsť bez povšimnutia.

Okrem toho Bethesda nezvolila práve najšťastnejšiu taktiku, keď sa vyhla distribúcii hry formou zaužívanej online služby, ako je Steam a namiesto toho zvolila svoj privátny launcher, ktorý bol nespoľahlivý už počas beta testu. Po novembrovej záplate, ktorú mal Bethesda launcher problém vôbec nainštalovať (nakoniec som musel preinštalovať celú, niekoľko desiatok GB veľkú hru), musím smutne skonštatovať, že Bethesda nie je schopná poriadne vyladiť ani len softvér na spúšťanie svojich hier. Pritom samotný patch nejaké zásadné opravy nepriniesol - aspoň v PC verzii nie sú veľmi viditeľné a najväčšie chyby stále bijú do očí. A tak, paradoxne, po tejto aktualizácii mám z hry horší pocit ako predtým. Ale hlavne z vývojárov.

Milujem svet Falloutu už od prvej chvíle, keď som s týmto univerzom prišiel do kontaktu a ochutnal prvú hru stojacu na úplnom začiatku. A potom aj ostatné. Každá si ma niečím získala (s výnimkou Fallout Shelter - hoci mám podobné manažmentové vecičky rád, táto ma nudila), niektoré viac ako iné a neprekáža mi ani to, že prechádzajú rôznymi hernými žánrami.

Aj vo Fallout 76 som si našiel to svoje a okrem osvedčených prvkov a charakteristických znakov (Pip-Boy, dizajn objektov a prostredií, sortiment obyvateľov a nepriateľov, perky, V.A.T.S...) ma potešila aj novými súčasťami, ktoré sú zábavné. Na druhej strane sú tu aj nedostatky (more bugov, zlá optimalizácia, zastaraný engine), ktoré hre nepríjemne podrážajú nohy, čo je obrovská škoda.

Fallout 76 je zábavný, no aj napriek tomu opovrhovaný titul obhadzovaný zhnitými paradajkami a vajíčkami, ktorý dopláca hlavne na svoj zlý technický stav. A obnoviť naštrbenú povesť hry nebude jednoduché, hoci v survival žánri patrí k tomu najlepšiemu v aktuálnej ponuke. Odhodlaní fanúšikovia Falloutu, ktorí to napriek tomu nevzdajú, obrnia sa poriadnou dávkou trpezlivosti a prižmúria obe oči nad chybami, si však tento titul dokážu vychutnať. Ale aj tým odporúčame istý čas počkať, kým sa zredukujú nedostatky a zníži cena hry. Ak si ju totiž kúpite teraz, zrejme vás viac nase...nasrdí ako poteší. A tí ostatní, ktorí sa cez to nedokážu preniesť, môžu tento produkt odigonorovať, veľkým oblúkom obísť a vyčkávať na nejaký ďalší Fallout, ktorý určite skôr či neskôr príde a dúfať, že bude podľa ich gusta a v lepšej kondícii. Alebo sa môžu vrátiť k niektorej staršej časti.



HODNOTENIE

7.0

BRANISLAV KOHÚT

"DOBRÝ ZÁKLAD MÁ VEĽA CHÝB, NA KTORÝCH OPRAVY TREBA POČKAŤ"

+ výborné úlohy a slušné eventy
+ prenosný tábor C.A.M.P.
+ stále prítomná pôsobivá atmosféra post+apokalyptického sveta
+ vydarená survival zložka a prehľadávanie krajiny
+ privlastňovanie tovární

- zlá optimalizácia
- zastaraný engine
- početné bugy, technické chyby a nedorobky
- Bethesda launcher



RECENZIA

DARKSIDERS III

ŠTYROCH JAZDOV APOKALYPSY TERAZ DOPREVÁDZA FURY

. PC, XBOX ONE, PS4

. GUNFIRE GAMES

. AKČNÁ



Vlastne je tak trochu zázrak, že je tu séria Darksiders ešte stále s nami po tom, čím všetkým si prešli vydavatelia, autori a aj samotná značka. Nikdy síce nepatrila medzi tie najsilnejšie a najznámejšie, no oznámenie a vývoj dvojky boli aj tak dôvodmi na radosť pre obrovské množstvo fanúšikov, ktorých si výprava štyroch jazdcov apokalypsy získala. Navyše, predsa len sú to štyria jazdci, takže by bola len škoda, ak by skončila po dvoch z nich. Aj preto si myslím, že treba dať klobúk dole pred THQ Nordic a Gunfire Games, že sme sa trojky nakoniec dočkali. A hra tu nie je len kvôli tomu, aby tu bola. Naozaj sa s ňou snažili, no možno sa na nej mnohé problémy za tie roky nakoniec nepekne odrazili.

Darksiders séria je zároveň veľmi zaujímavým úkazom v hernom svete tým, že teraz tu už máme tretiu časť a aj keď sú všetky tri vlastne sekačky s pohľadom z tretej osoby, každá je v skutočnosti dosť rozdielna a aj keď jadro zostalo rovnaké, tie ďalšie prvky na ňom sa nechávali ovplyvňovať inými hrami na trhu. Pomer akcie, hádaniek a skúmania prostredia sa tak vždy menil a každá hra tieto tri piliere ponúka v inom pomere. Áno, aj Darksiders III ponúka isté obmeny v rámci hrateľnosti a vlastne sa ani nedá presne prirovnať k svojim predchodcom, keďže si ide svojou cestou a skúša niečo iné, no k tomu až neskôr.

Kým niektoré zmeny sú skryté hlbšie, iné si všimnete na prvý pohľad. Jednou z nich je aj to, že tentoraz hráte za ženu.

Tretím jazdcom je totiž Fury, ktorá síce patrí k nežnejšiemu pohlaviu, no je rovnako neľútostná a nebezpečná ako jej dvaja súrodenci, ktorých už poznáme. Oproti nim je však arogantnejšia a ambicióznejšia. Mnohými podceňovaná, no naozaj silná. Jej charakter je zo začiatku vykreslený len veľmi povrchne, no postupom času zistíte, že sa v nej skrýva viac, ako sa zdá na prvý pohľad. V hre si totiž prechádza zaujímavým prerodom a každý nový boss je pre ňu posunom vpred nielen po stránke bojových schopností, ale tiež po charakterovej stránke. Aj preto je Fury na konci niekým iným ako na začiatku.

Dej trojky je poprepletaný s predchádzajúcimi dvomi, takže vás nemôže prekvapiť, že narazíte na rovnaké udalosti, ale možno z iného uhla pohľadu. Fury doň vstupuje so svojou vlastnou agendou. Koniec sveta totiž prišiel pomerne nečakane a jazdci v ňom majú pomerne netradičné miesto. Nemajú byť skazou ľudstva, to už je dávno stratené v súboji medzi nebom a peklom. Jazdci bojujú za rovnováhu. A kým War chcel prísť tomu celému na kĺb (a nakoniec je on obvinený z toho, že je ľudstvo fuč) a Death sa pokúšal očistiť meno svojho brata, Fury má zaujímavejší cieľ. Apokalypsa totiž z klietky vypustila 7 smrteľných hriechov v podobe naozaj vynikajúco nadizajnovaných démonov, ktorých musí nová hrdinka loviť.



Nezostáva to však len pri tom. Postavy tušia, že za tým všetkým bude oveľa zložitejšia schéma, v ktorej pravdepodobne plnia len úlohu užitočných pešiakov. Musíte však prísť na to, kto rozohral túto nebezpečnú hru a čo to vlastne pre vás znamená. Dokonca prídete aj do kontaktu s ďalšími jazdcami, aby sa ich príbehy viac preplietli (a v jednom momente sa autori naozaj pekne pohrali s očakávaniami). Zároveň je to aj cesta samotnej Fury, ktorá chce síce najmä dokázať svoje schopnosti, no časom sa stáva niečím iným. Tie hriechy sú vlastne súčasťou jej samotnej a konfrontáciou s nimi sa ako postava posúva ďalej. Zachová si svoj drsný a sarkastický štýl, no možno vo vašich rukách zachráni nejakých tých ľudí a neznesie zo sveta nejakého anjela.

Príbeh možno má svoje menšie problémy s tempom a dávkovaním (ešte väčšie problémy vedia aj do príbehu priniesť technické nedostatky), no rozhodne by som povedal, že dokáže zaujať nielen hráčov pôvodných dvoch hier, ale aj nováčikov. Intro vie dobre predstaviť svet a samotná trojka veľmi dobre prezentuje, o čo tu vlastne ide. No a potom sú tu postavy. Niektoré sú dôležité viac, iné zas menej, do príbehu však zapadajú veľmi dobre. Nie sú to len jazdci a hriechy, ale napríklad aj Maker, ktorý sa postavil na stranu ľudí a dá vám ponuku, ktorá sa len ťažko odmieta. A tento je len jedným z viacerých, na ktorých na svojej púti narazíte.

Pravdepodobne je po príbehovej stránke trojka asi zatiaľ najlepšia zo série, len sa do deja musíte poriadne ponoriť. Nie je len o toľko omieľaných hriechoch. Je o mocenskom boji, do ktorého vstupuje hneď niekoľko ďalších tvárí, na ktoré narazíte a s ktorými sa musíte vedieť aj porátať. Z toho všetkého tu odhalíte pomerne dosť, no zároveň hra hneď niekoľkými vecami naznačuje možnú štvorku, či je to samotný koniec (hádam ste nečakali, že Darksiders III neponúkne otvorený koniec), nejaký ten naozaj podarený zvrat, alebo aj Strife (štvrtý jazdec) a jeho úloha.

Fury je v základe vyzbrojená bičom, ktorým si hravo poradí s nepriateľmi a ak sa oň budete starať, pomôže vám neskôr aj v boji proti démonom, anjelom a hriechom. Navyše neslúži dobre len v boji, ale tiež pri prekonávaní prekážok, keďže sa ním viete prichytiť o správne nastavená potrubia a iné predmety a hojdať sa medzi platformami. Na útoky bičom pritom slúži len jedno tlačidlo a kombá vytvárate buď počtom stlačení, alebo nejakou modifikáciou, napríklad úskokom, či útokom z výskoku. Nie je toho síce málo, ale zároveň to až taká variabilita nie je. Našťastie to týmto nekončí a Fury v priebehu hrania získa okrem základnej aj štyri ďalšie podoby.





Tieto sú v hre označované ako Hollow formy a každá so sebou prináša hneď niekoľko zmien. Líšia sa vizuálne, takže Fury naberie vždy trochu inú podobu, no hlavne so sebou prinesú novú zbraň s novými schopnosťami, no a tiež novú možnosť prekonávania prekážok a riešenie hádaniek. Ohnivá forma dokáže páliť pavučiny a vysoko skákať (aj keď kamera by v tomto ohľade mohla byť viac nápomocná v tom, kam sa dá vyskočiť).
Vďaka bleskovej zas viete využívať vzdušné prúdy a dostať sa na horšie dostupné miesta. Force je zameraná na silu v boji a tiež chodenie pod vodou. No a Stasis hovorí sama za seba, teda dokáže dočasne zastaviť veci, čo opäť pomáha v boji, ale aj dostať sa tam, kde to predtým nebolo možné.

Hollow formy si odomykáte progresom a ak ich už máte, môžete sa medzi nimi prepínať, no musíte si uvedomiť, že nefungujú vždy a napríklad pod vodou si ohnivú neaktivujete. Keďže má každá forma vlastnú zbraň, prichádza aj s vlastným setom útokov, ktoré si musíte osvojiť, čo už súbojový systém naozaj slušne spestruje oproti tomu, čo ponúka základ. Síce je princíp útokov rovnaký, ale prakticky s päticou rozdielnych zbraní. No a to isté platí aj pre progres hrou. Už od začiatku budete bežne vo svete narážať na lokality, kde je viac ciest, no niektoré sú pre vás zatiaľ nedostupné. Môžu viesť k ďalším bossom alebo len na skryté miesta, kde môžete niečo získať, či niekoho zachrániť.

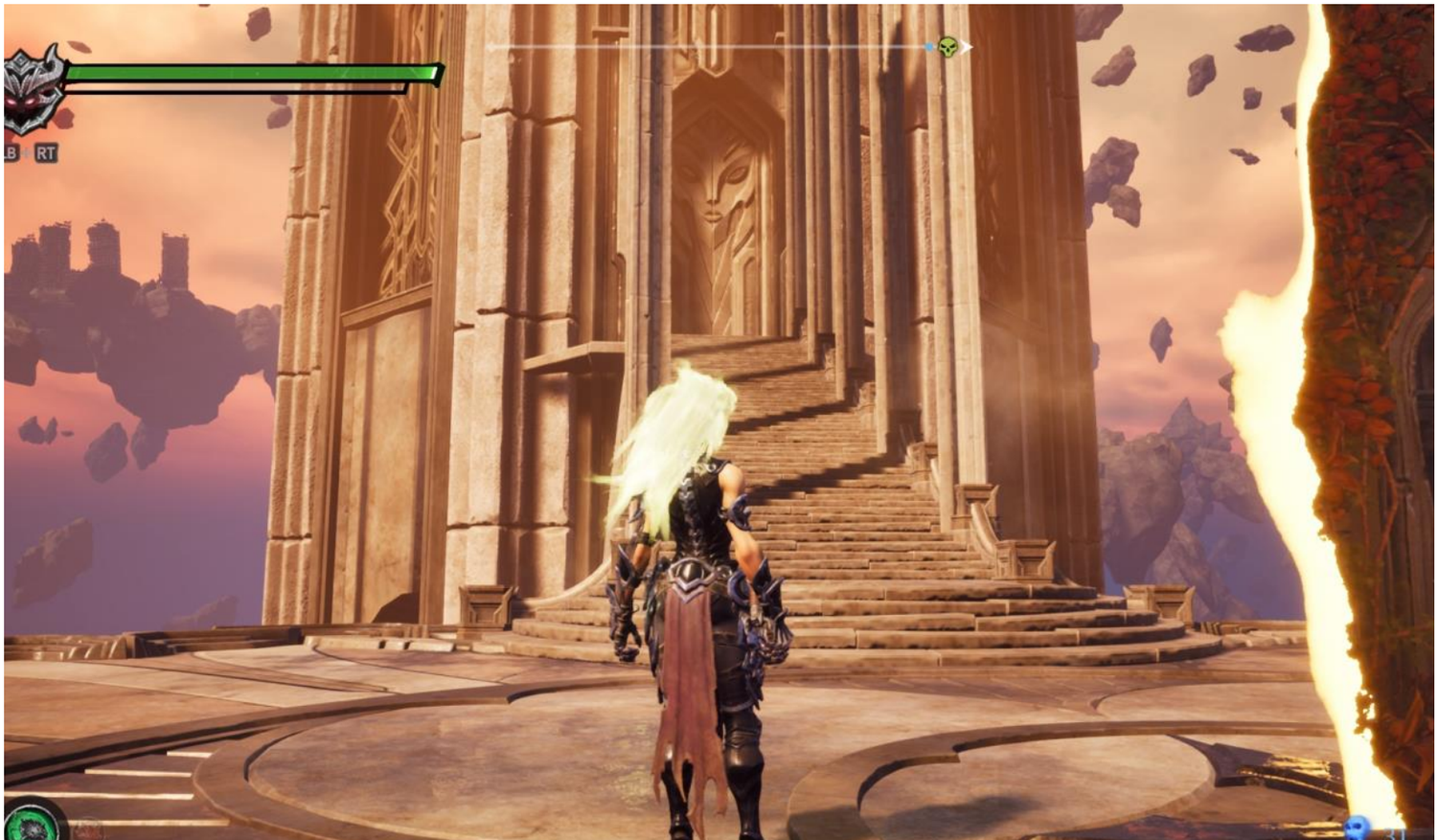
Celkovo Darksiders III narába so svojím svetom veľmi zaujímavo a vlastne pozostáva z akýchsi hubov, odkiaľ sa vetvia pomerne lineárne (aj keď stále s odbočkami) cesty na konkrétne miesta. Svet je lineárny a aj vetvený zároveň, pričom aj keď sa vrátite na už prejdené miesta, tak len kvôli tomu, aby ste sa odtiaľ dostali niekam, kam to predtým nešlo. Dizajn sa pohybuje od zničeného mesta, cez rôzne podzemné tunely, pavúčie diery, peklo, až po chrámy, takže niekde sa vám svet páči viac, inde menej. Záleží od vkusu. Problémom sveta sú však loadingy, ktoré prídu vždy, keď z takéhoto „hubu" prebehnete na jednu z lineárnych ciest alebo naopak. Kazí to tempo a aj dojem z dotiahnutia hry, keď všetko na chvíľku zamrzne, aby sa načítala ďalšia časť sveta pred vami. O to horšie je, ak nejakou častou len prebehnete a máte tri takéto loadingy v jednej minúte. Prípadne keď na takomto nešťastnom mieste bojujete.

Každá časť sveta má vlastných nepriateľov, takže sa nemusíte báť, že by ste neustále stáli proti tým istým. Líšia sa navyše aj typmi. Niektorých dokážete kosiť aj viacerých naraz, inokedy si musíte dávať poriadny pozor, aby ste neskončili mŕtvi po pár úderoch. Veľmi záleží na tom, kto proti vám stojí. Aj bez ohľadu na to však súbojový systém v trojke prešiel zmenou smerom k Dark Souls sérii, kde to už bez uhýbania jednoducho nedáte a neustále si musíte strážiť pozíciu a uskakovať. Zameranie na konkrétneho nepriateľa by síce mohlo byť vyriešené inteligentnejšie, ale dá sa na to zvyknúť. Musíte si strážiť život, vhodne ho dopĺňať a presne útočiť, aby ste rozrazili obranu či uštedrili čo najsilnejší úder.

Ak totiž zomriete, nečaká vás nič príjemné. Checkpointy sú vo svete pomerne ďaleko od seba, takže vás niekedy čaká aj poriadna „štreka", aby ste sa dostali tam, kde ste zomreli. Na tomto mieste vás navyše čaká balík duší, ktoré ste pred smrťou stratili. Aspoň v tomto ohľade to nie je až na takej úrovni ako Dark Souls, čo by fanúšikovia prvých dvoch Darksiders hier asi neocenili. Checkpointy okrem toho plnia aj ďalšie funkcie. Je to miesto na rýchle cestovanie po svete, teda z jedného checkpointu sa viete prepraviť na iné, ktoré ste už objavili. No taktiež tu nájdete obchod. Duše slúžia ako platidlo pre Vulgrima. Buď ho nimi nakŕmite a získate skúsenostné body, alebo za ne nakúpite vylepšenia a predmety, či už na liečenie, alebo na posilnenie útokov či obrany priamo v boji, čo sa neraz hodí a mali by ste si čo najskôr osvojiť prácu s inventárom.

Skúsenostné body môžete investovať do troch vetiev. Buď si zlepšíte zdravie, základné útoky, alebo špeciálne útoky. Pod ne spadá aktivovanie hnevu, čo predstavuje slabšiu formu špeciálnych útokov, no rýchlejšie sa dopĺňa. Silnejšou formou je Havoc, na ktorý si však viac počkáte, no Fury zmení na skutočnú beštiu, ktorá trhá všetko navôkol. Vylepšovať si viete aj samotné zbrane, na čo musíte zbierať materiály a vylepší vám ich váš starý známy Maker. Navyše záleží aj na tom, ako vlastne hráte, takže sa toho snažte plniť čo najviac a taktiež tam choďte čo najčastejšie, aby ste nepremeškali žiadne vylepšenie, ktoré pre vás môže Ulthane pripraviť.

A kým to všetko zatiaľ znelo veľmi dobre, v Darksiders III je aj niečo, čo veľmi kvalitnú hru sťahuje tak veľmi dolu, že si to vlastne ani nezaslúži. Je tu množstvo nepríjemných bugov, ktoré celý kladný akčný zážitok veľmi zhadzujú. Samozrejme, môžete hru celú dohrať a nezažijete nič vážnejšie. No môže sa stať aj to, že hru dohrať nebudete môcť kvôli jednému z mnohých hlúpych game-breaking bugov, ktoré vám ju rozbijú, zničia vám uloženú pozíciu a podobne. Jeden bug vám môže preskočiť predelovú scénu, ďalší zase spôsobí, že sa hra z nahrávacej obrazovky už nikdy nepreberie.



V lepšom prípade hru vypnete, zapnete a úspešne vám načíta aspoň poslednú pozíciu. V tom horšom môžete skončiť ako ja a musíte začať odznova. Je až neuveriteľné, v akom zlom stave vaša hra môže a vlastne ani nemusí byť.

Okrem toho ale technická stránka nie je až taká zlá, aj keď na grafike napríklad vidieť, že THQ Nordic majú k najbohatším vydavateľom ešte ďaleko. Darksiders III nevyzerá najlepšie, ale ani najhoršie. Znie však veľmi dobre, za čo vďačí veľmi slušnej hudbe a najmä výbornému dabingu, kde exceluje hlavne Cissy Jones (známa z Firewatch) ako Fury. Postave dodáva hĺbku a je zábavné sledovať jej prerod v podaní tejto herečky. Skvelý je aj dizajn monštier, hlavne bossov, kde síce súboje sú o tom, aby ste do nich bili toľko, koľko sa do nich zmestí, no aj tak je každý inou výzvou s inou taktikou, ktorej sa musíte prispôsobiť a naozaj skvele vystihujú podstatu týchto hriechov. Je tu toho naozaj veľa, čo by ste si na Darksiders III mohli zamilovať, no je tu toho aj veľa, čo vás môže privádzať do zúfalstva. Ak ste fanúšikmi, choďte do toho. Ale buď počkajte na opravné patche, alebo sa obrňte poriadnou dávkou trpezlivosti a nezabudnite ani na modlitbu za to, aby sa práve vám aspoň tie najhoršie bugy vyhli. Toto je totiž pre niekoho snáď aj deviatková hra, pre iného zas padá aj pod 5 a najhoršie na tom je, že to všetko je len o náhode.



HODNOTENIE

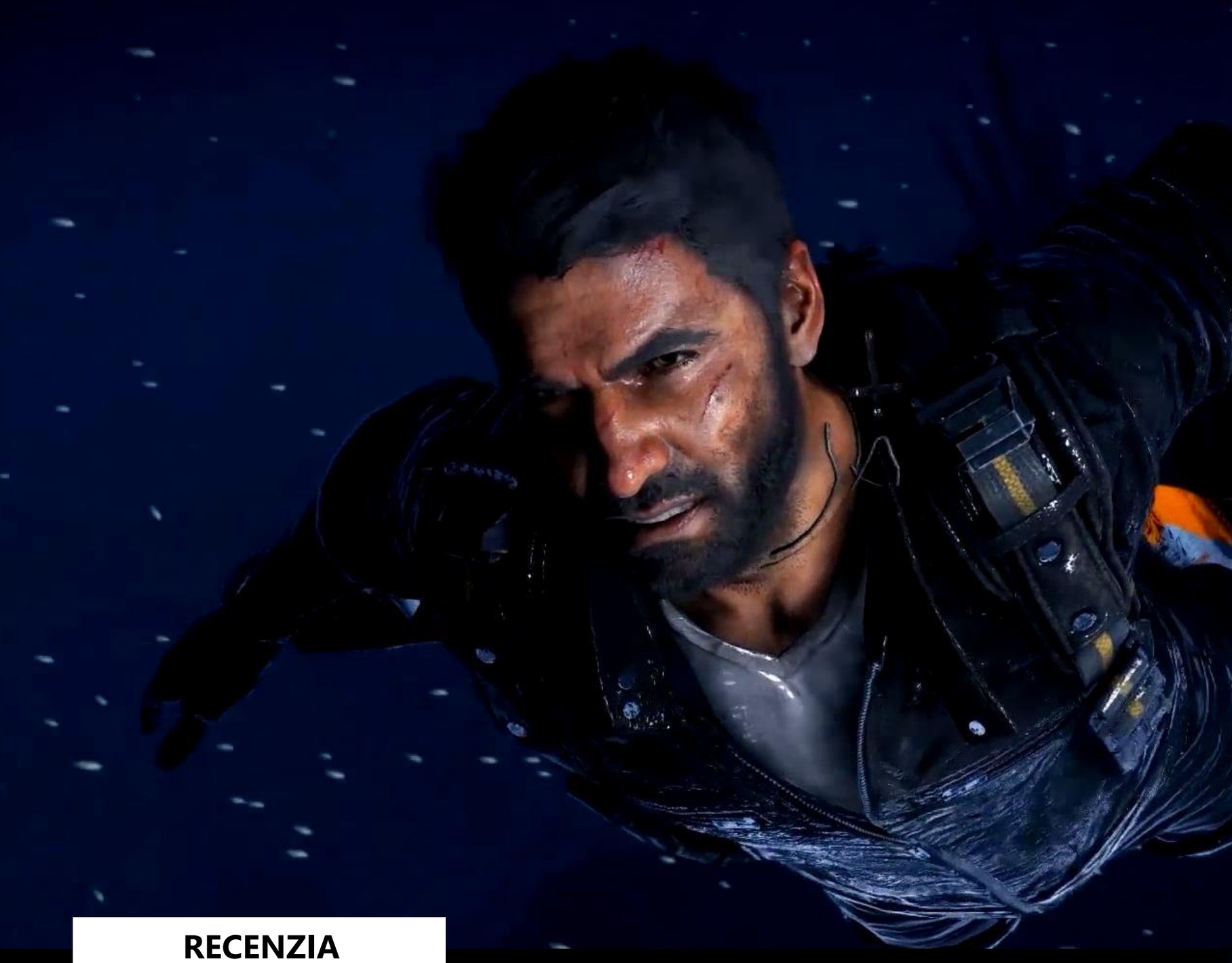
6.5

MATÚŠ ŠTRBA

"KEBY NEBOLO CHÝB HODNOTENIE BY IŠLO VYŠŠIE"

+ 5 podôb s rôznymi štýlmi boja a spôsobom prekonávania prekážok
+ variabilný svet s rôznymi nepriateľmi
+ štýloví bossovia s nápaditým dizajnom
+ dabing a hudba
+ naozaj zaujímavý príbeh s postavami, ktoré vás vtiahnu
+ slušná výzva

- bugy, mnohé z nich môžu hru rozbiť
- časté a otravné loadingy
- veľká vzdialenosť medzi checkpointmi
- občas kamera



RECENZIA

JUST CAUSE 4

RICO RODRIGEZ SA PUSTÍ PROTI TORNÁDU CHÝB

. PC, XBOX ONE, PS4

. AVALANCHE

. AKČNÁ ADVENTÚRA



Just Cause séria svojho času ukázala, ako má vyzerať deštruktívne sandboxové hranie. Po úvodnej jednotke prišla parádna dvojka nasledovaná priam explozívnou trojkou. Každá hra ponúkla veľký upgrade vpred po každej stránke, až teraz na štvorku. Tá prichádza relatívne krátko po trojke a síce s niekoľkými vylepšeniami, ale nie až takým skokom vpred. Možno je to taký skok so zatiahnutou ručnou brzdou.

Ak sériu nehrávate, mali by ste vedieť, že hlavnou postavou vo všetkých hrách je Rico Rodrigez, CIA agent so zameraním na likvidáciu diktátorských režimov. V každej hre si podá jedného diktátora a doslova rozbije jeho krajinu na kúsky. Zatiaľ čo minule bol vo svojej domovine na stredomorskom ostrove, teraz sa vydáva do Južnej Ameriky, kde dikátorský režim pripravuje niečo veľké. Pripravuje zbraň v podobe stroja na počasie a tentoraz to bude pre Rica ešte osobnejšie ako minule. Stroj na počasie je totiž projektom jeho otca. Vydáva sa tak na novú výpravu, ktorej príbeh bude najhlbší v Just Cause hrách doteraz.

Ale, samozrejme, ak pri Just Cause hovoríme o najhlbšom príbehu, stále to bude v porovnaní s takým GTA V len minimalistický príbeh vyrozprávaný počas hlavných dejových misii. Teda nečakajte od neho veľa. Síce vidieť, že sa teraz autori viac sústredili na prestrihové scény a rozšírili tam rozhovory a viac poodhalili pozadie postáv a aj Rica, ale to je všetko. Stále to bude primárne hra orientovaná na sandboxové ničenie všetkého naokolo. Síce tentoraz s inými cieľmi a iným postupom ako v Just Cause 3, ale ostáva tu základ hrateľnosti založený na ničení, používaní rozmanitých zbraní a vozidiel siahajúcich od motoriek až po dopravné lietadlá,.

Tentoraz sa Rico znovu pridáva k rebelským vojskám na ostrove Solis, ktoré útočia na diktátorský režim, ale už to nebudú malé izolované skupinky odboja, ale pridáva sa rovno k armáde rebelov. Tá zároveň bojuje proti najväčšiemu nepriateľovi Rica, a to nájomnej Black Hand armáde a jej veliteľke Gabriele Morales. Tá má ostrov pod kontrolou a popritom ako chcete získať kontrolu nad počasím, budete s rebelmi zatláčať vojakov a postupne rozširovať svoje obsadené územie. A doslova tú vojnu budete vidieť. Totiž na hraniciach rebeli skutočne bojujú s nepriateľmi, zatiaľ čo my sa s Ricom vydáme rovno za nepriateľské línie, aby sme ich oslabili a posunuli hranice nášho územia znovu o kúsok vpred.

Rico tak bude dostávať rôzne misie zamerané sa pomoc rebelom a napríklad dostane za úlohu zničenie určitého zariadenia, záchranu väzňov, vyradení rôznych veží, zničení generátorov alebo získanie nejakého vozidla. Budú to misie presne v jednoduchom štýle Just Cause série.



Nimi sa posuniete vpred a otvoríte si ďalšie územie, aby ste mohli splniť príbehovú misiu. Tieto príbehové misie sú mierne komplexnejšie, doplnené prestrihovými scénami a rozhovormi, sú viac naskriptované, ale nevychádzajú z jednoduchých štandardov série. Často budete niekoho obraňovať a pomáhať mu, prevážať ho a útočiť na nepriateľov.

Príbehové misie vás budú neustále posúvať vpred k stroju na počasie, zatiaľ čo vedľajšie budú zamerané na oslobodenie ostrova, ako aj odomkýnanie nových možností. Každé oslobodené územie pridá nové bonusové úlohy, niektoré majú snajperské misie, iné jednoduché acheologické puzzle misie, doplnia to ničenia vzducholodí, všetky majú akrobatické skoky, wingsuit výzvy alebo dosahovanie čo najvyššej rýchlosti vozidlami. Je toho veľa, aj keď zadania sú viac-menej jednotvárne. Ak ich však prejdete, za odmenu sa vám odomkýnajú ďalšie zbrane alebo vozidlá, ktoré si môžete na bojisko instantne objednať cez air dropy.

Dôležitým parametrom je tu Chaos level, ktorý spôsobujete pri deštrukcii nepriateľov. Čím viac budov, nádrží, vozidiel nepriateľom zničíte, tým rýchlejšie sa vám zbierajú body. Pričom pri každom leveli sa vám pridá určitý počet armád rebelov, s ktorými sa môžete posunúť na ďalšie územia a obsadiť ich. Tieto územia vám následne sprístupňujú ďalšie misie a možnosti. Je to prekvapivo dobre zapracované z hľadiska hrateľnosti, pretože sa vám aktívna hracia plocha neustále rozširuje.

Tentoraz je ostrov znovu masívny, ponúka cez 1000 kilometrov štvorcových plochy, kde nájdete ako zelené lesnaté časti, tak zasnežené hory a aj púšte. Je tu všetko a postupne sa vám prostredie mení, aby sa zabránilo stereotypu. Zároveň sa postupne menia aj pohromy, ktoré na vás stroj na počasia posiela, od parádneho tornáda, cez nebezpečné búrky s bleskmi, až po piesočnú búrku, kde nič nevidíte. S týmto sa autori skutočne pohrali.

Rovnako svet je teraz živší, je v ňom viac ľudí, viac áut a spolu so spomínanými bojmi vidieť, že to tam žije. Je to pekne spracovaný masívny svet. Autori k tomu teraz vylepšili jazdný model pri autách, ktorý je už prirodzenejší a lepšie sa svetom pohybujete, ak máte radi autá - ak nie, tak helikoptéry to istia. Aj keď, samozrejme, základ tu je stále v používaní háku a padáku, to je parádna kombinácia z oblasti pohybu svetom. Budete sa znovu priťahovať ku všetkému možnému, rozprestierať padák, alebo si ho meniť na wingsuit pre rýchle klesanie.





Tieto základné prvky série dopĺňajú aj priťahovacie laná, nastreľovacie boostery, a tentoraz aj novinka, a to balóniky, ktorými môžete nadvihnúť veci a nechať ich vyletieť. Je to pekná vec na zábavku a kreatívnu deštrukciu. Môžete niekoho priviazať k stene, zavesiť za auto a nechať vyletieť alebo pripnúť k explodujúcej nádrži.

Ak poznáte hrateľnosť Just Cause série a páči sa vám, tu sa sťažovať nebudete. Znovu ponúkne otvorené možnosti a aj cez 50 alebo aj 100 hodín hrateľnosti. Záleží len od vás, ako sa budete realizovať a či budete chcieť všetko vyčistiť. Možnosti tu na to sú a objavovanie sveta sa skutočne dá užiť, ponúka množstvo zaujímavých lokalít a easter eggov, samozrejme, v prípade, že vás tento štýl baví. Easter eggy zahŕňajú napríklad zbraň, ktorá každého premení na kravu, odkazy na Jurassic park, retro kreslený videoklip, miniautíčko a veľa ďalšieho.

Na čo sa zrejme budete sťažovať je technická stránka ako aj celý UI systém menu. V PC verzii je odfláknuté už úvodné menu. To nefunguje poriadne a zle reaguje na ovládanie klávesnicou a myšou (autori sľúbili fix) a pokračuje to v menu mapy v hre. Je to jediná menu obrazovka pri hraní a máte v nej všetko na sebe neprehľadne nahádzané a potrvá aj zo 10 hodín, kým sa v tom zorientujete. Je to ako retro menu z 15 rokov starej zlej hry. Sú tu samé položky so zle navrhnutými podskupinami. Celé je to doplnené veľkým písmom, mapou, ktorú nezoomujete, s masívne vyznačenými hranicami a misiami. Zjavne to autori robili pre konzoly, ale ani tam to nebude dvakrát prehľadnejšie. Dá sa na to zvyknúť, ale je to celé zle. Pritom v Just Cause 3 to bolo všetko oveľa lepšie, jednoduchšie a prehľadné. K tomu ani nespomínam nastavenie klávesov v PC verzii hry, akoby priam jednoducho portované z konzol. Hre to nepomáha.

Ale nie len to, aj samotná technická stránka je diskutabilná. Tá je na jednej strane parádna, na druhej strane vidieť, že autori nemali čas na dokončenie detailov. Je tu totiž veľmi pekný svet s pôsobivými poveternostnými efektmi, hustou vegetáciou, rozmanitými budovami a mestečkami, ktorý však pre zmenu sťahuje zvláštne zašumené zobrazenie.



Totiž pri každom pohybe akoby pixely v pozadí na vegetácii šumeli, preskakovali a pôsobí to zle. Podobne preskakujúce pixely vidieť na detailoch postáv alebo vlasoch, akoby mali zle nastavené shadery. Nehovoriac o vode, ktorá trpí podobným problémom, ale zároveň je často príliš rozmazaná a statická. Chýbajú tu dynamické vlny za loďami z trojky a na niektorých plochách chýbajú vlny úplne. Je tam len rozmazaný odraz prostredia. Pritom citeľne vidieť ako sa autori snažili spraviť real-time odlesky. Možno však až za príliš vysokú cenu.

Možno je to cena za optimalizáciu, ktorá je teraz na konzolách veľmi dobrá a 30 fps je základný framerate, a to aj pri veľkých explóziách. Totiž v Just Cause 3 framerate padalo aj pod 20 fps. Pritom na PC sa tiež autori pohrali a na GTX 970 ide hra na maxime okolo 50 -60 v 1080p. Tam je to prekvapivo dobré, aj keď čo nie je dobré, je padanie hry. Neviem, či sa to stáva všetkým, ale osobne padala hra aspoň raz za hodinu.

Ale technickú stránku treba aj pochváliť, fyzika je parádne zapracovaná ako pri efektoch počasia, tornáde, tak aj pri explóziách, kde to má veľmi peknú dynamiku. Dokonca viete zničiť masívny drevený most alebo autom zoťať stromy, ktoré následne majú vlastnú fyziku a postupne padajú z kopca a berú so sebou ďalšie. Navyše môžu byť vtiahnuté aj do tornáda, tak ako väčšia objektov na mape a ponúkne to parádny zážitok. Zaujímavá drobnosť je napríklad aj to, že menšie kamene sa dajú rozdrviť tankom. Niektoré veci sú skutočne prekvapivé, škoda, že pre veľa iných nedotiahnutých vecí nemôžu poriadne vyniknúť. Ak si však zvyknete na problematické časti, viete sa pekne zabaviť.

Just Cause 4 je zvláštny mix oddychovej hrateľnosti sťahovanej dolu nedotiahnutosťou. Fanúšikovia série sa môžu tešiť na vylepšený herný štýl, konečne poriadne ovládanie vozidiel, lepšiu AI, masívnu mapu a dobre navrhnutý postup v obsadzovaní prostredia hry a zase desiatky až stovky hodín hry. Zároveň uvidia veľa vecí horších ako v minulej hre, hlavne grafické problémy, orezania, zvláštne spracovanú vodu alebo zle navrhnutú a neprehľadnú mapu, ako aj úlohy. Hráčov, ktorí nehrávajú Just Cause, však ani táto hra nemá pre absenciu príbehu alebo hĺbky misii čím osloviť. Je to stále arkádová explozívna zábava na masívnom ihrisku.

Dúfal som, že sa autori poponáhľajú s patchom ešte do dopísania recenzie, ale vyzerá to tak, že to nestihli a tie všetky chyby a nedotiahnuté veci sťahujú hru na 6,5. Ak by to tvorcovia zafixovali, mohla by sa ťahať aj na hodnotenie 7,5 až 8.



HODNOTENIE

6.5

PETER DRAGULA

BOL RAZ JEDEN JUST CAUSE, KTORÝ VYŠIEL SKÔR AKO BOL DOKONČENÝ

+ masívny a rozmanitý svet
+ parádne spracované počasie so zapracovanou fyzikou
+ jedinečné explózie
+ dobre navrhnutý pohyb po svete s kombináciou háku, wingsuitu a padáku
+ množstvo možností, úloh a easter eggov

- grafické a technické problémy
- padanie hry na PC
- zle navrhnuté UI menu, zobrazenie mapy a úloh
- jednoduché a opakujúce sa úlohy v misiách



RECENZIA

STRANGE BRIGADE

KOOPERAČNÝ BOJ PRI VYKOPÁVKACH

. PC, XBOX ONE, PS4

. REBELLION

. AKČNÁ

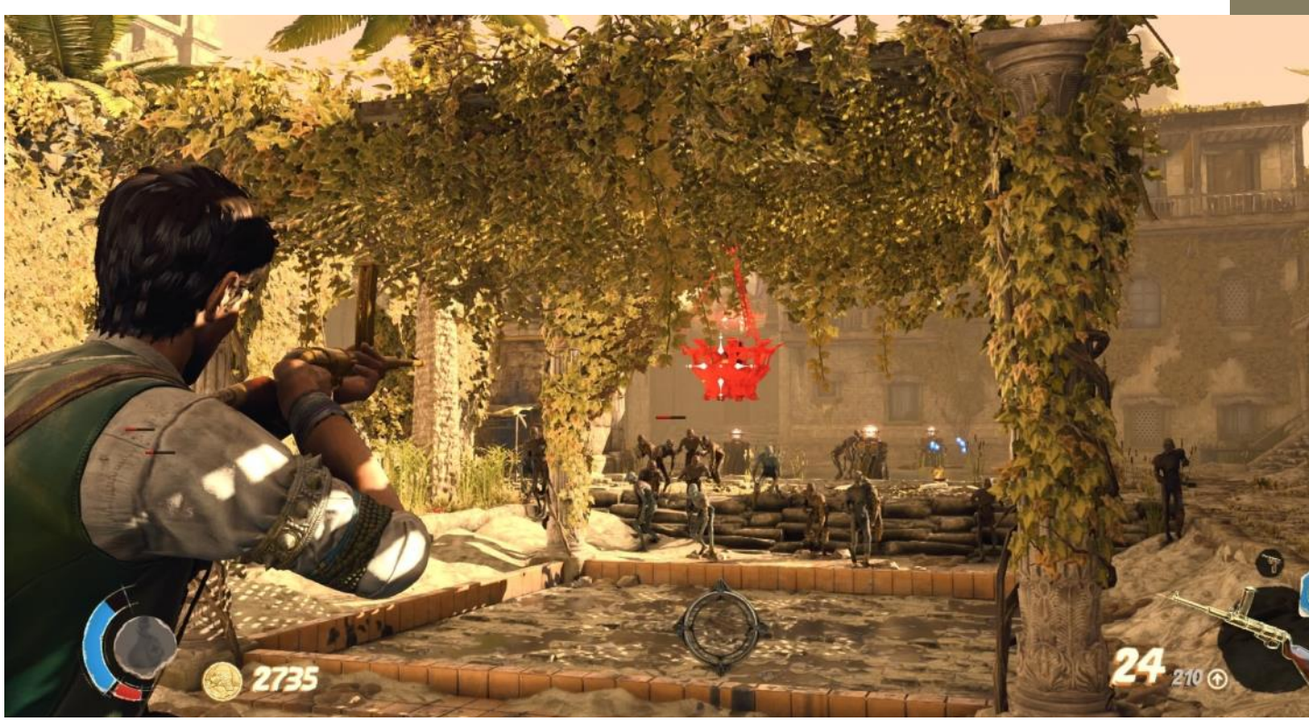


Britské štúdio Rebellion sa počas svojej 25-ročnej existencie stalo pomerne ostrieľaným tvorcom videohier. Autori si prešli vývojom skutočne veľkého množstva titulov či žánrov na viac ako tucet platforiem. Ich rukami prešli série ako, Medal of Honor, Aliens versus Predator, Tom Clancy's Rainbow Six či Midnight Club, no v posledných rokoch sú spojení najmä so sériou Sniper Elite. Celkovo z nej priniesli až šesť dielov, posledný len minulý rok, pričom ani teraz nemožno hovoriť o vyslovene zlej hre - práve naopak. U nás v recenzii sme Sniper Elite 4 ohodnotili vysokou známkou. Každopádne vývojári len pár mesiacov po vydaní Sniper Elite 4 oznámili príchod úplne novej značky, ktorou sa pokúsia preraziť v odlišnom žánri. Titul Strange Brigade odbočuje od čistokrvného taktizovania a skôr sa zameriava na priamu akciu v boji proti nepriateľom, ktorí sú už nejaký ten čas po smrti.

Strange Brigade však kombinuje hneď niekoľko prvkov známych hier. Najviac sa inšpiruje akciou Left 4 Dead, nakoľko podstata oboch titulov tkvie v kooperatívnom zabíjaní vĺn zombie nepriateľov. Hra je teda prevažne kooperatívnou zábavkou, no ak náhodou nemáte kamarátov, internet alebo len chuť hrať s ďalšími hráčmi, bez problémov si ju zahráte aj bez pomoci iných. Strange Brigade totiž obsahuje kampaň, ktorú je, pochopiteľne, možné hrať v online kooperácii, nájdete tu aj čisto online režim či staré dobré „arény", ktoré preveria vaše schopnosti zvládať obrovské návaly nepriateľov.

Príbehová časť hry ponúka celkom jednoduchý, no stále zaujímavý príbeh. Vy ako súčasť špeciálnej jednotky, ktorá má z dobrých dôvodov prívlastok podivná, ste boli vyslaní priamo do Egypta, v ktorom sa budete musieť prebojovať cez viacero nadprirodzených bytostí vo forme bossov, s cieľom dostať sa až k tomu finálnemu. Najobávanejšia faraónka Egypta, Seteki, rozhodne nepatrila k najobľúbenejším medzi miestnymi obyvateľmi. Jej neľudský spôsob vládnutia, ako aj ona sama, síce existujú už len v legendách, no po otvorení hrobky archeológom Edgarom Harbinom unikla jej duša. Práve v tomto momente vás privolajú do akcie spolu s vaším tímom (ak teda nehráte sami...), aby ste opäť dostali Seteki pod kontrolu.

Kampaň sa dá dokončiť do desiatich hodín a každá jedna úroveň vám zaberie približne hodinu. K dispozícii je teda deväť samostatných misií, ktoré vás vždy zavedú do úplne iného prostredia s inými nástrahami a výzvami. Každá z nich je preplnená aj najrôznejšími nepriateľmi v celých vlnách, ktoré vám budú poriadne znepríjemňovať vašu cestu.



Neustále tak musíte byť pripravení na nečakaný útok zo všetkých strán - hra vám však v orientácii pomáha grafickým zobrazením rúk na ľavej či pravej strane obrazovky. Údery nepriateľov ale, našťastie, nie sú väčšinou fatálne - ak sa teda náhodou pozabudnete, bez problémov to viete doslova rozdýchať. Zdravie je v hre riešené kombináciou automatického liečenia a ampuliek. Do istej úrovne sa vám zdravie regeneruje automaticky, no ak chcete zdravia viac pre istú rezervu, musíte byť bystrí a všímať si predmety na zemi. V závere každej jednej misie je prítomný ako boss, tak aj takzvaná klietka duší, ktorú Seteki využíva pre upevnenie svojej moci. Zničením každej z nich sa jej sila, pochopiteľne, znižuje, aby ste sa jej v závere postavili zoči-voči. Skúškou vašej trpezlivosti, obratnosti a presnosti sú čiastkoví bossovia na konci každej úrovne. Spravidla ich nie je vôbec náročné poraziť, no len vedy, ak sa viete vyhýbať často smrteľným ranám, počkať na správny moment a bezchybne využiť situáciu a zasadiť presnú ranu do slabého miesta. Samotné úrovne sú viac-menej otvorené, no má to aj svoje opodstatnenie. Sú totižto posiate rôznymi zberateľskými predmetmi, soškami či zápisníkmi, ktoré sú pre lovcov trofejí ako stvorené. Otvorené prostredie však má svoje výhody aj nevýhody - väčšinu vĺn nepriateľov, na ktorú natrafíte, môžete bez problémov obísť, takže ich prítomnosť je v podstate úplne bezpredmetná. Situácia sa mení len pri dôležitých súbojoch, kedy sa priestor štandardne uzatvorí a hra vás bez zničenia dôležitého cieľa nepustí ďalej.

Pri prvom kontakte s hrou mi ovládanie nepripadalo veľmi prívetivé, no postupným hraním som si na pohyb postavy zvykol. To isté platí aj pre súbojový systém, ktorý je maximálne jednoduchý. Všetko, čo vám stačí pre zvládnutie nepriateľov, je vedieť sa uhýbať a strieľať. Našťastie, hra rozlišuje to, kam nepriateľom uštedrujete rany - pri streľbe do rúk ich tak môžete doslova rozobrať, pri streľbe do nôh padnú k zemi a stále vedia byť nebezpeční, pričom, pochopiteľne, najúčinnejšia je streľba priamo na hlavu. Autori sa pohrali s prostredím, ktoré hráč môže často využívať priamo pri súbojoch. Rotačné nože, kopije či plamene, to všetko vám vie uľahčiť náročnú prácu. Zaujímavé sú aj olejové lampy na strope, ktoré pri nastrelení rozlejú oheň na nepriateľov. Síce sú tu aj menšie prvky súbojov na blízko, no skôr ich využijete na oživenie už repetitívnych súbojov ako na lepšie zvládnutie nepriateľov. Ide napríklad o dorazenie protivníka, ktorý už leží na zemi, no bez problémov si vystačíte aj bez takýchto brutálnych útokov.

Hra obsahuje aj systém vylepšovania a kupovania nových zbraní. Je tiež skromný a určite by nebolo na škodu, ak by niečo podobné tvorcovia aplikovali aj na samotnú postavu. Veľmi kladne hodnotím prítomnosť rôznych hlavolamov. Síce ich je len pár a niektoré sa aj opakujú, ale nechýbajú aj sofistikovanejšie puzzle. Ak sa rozhodnete pre hru v kooperácii, môžete sa spojiť s vaším priateľom alebo priateľmi, prípadne sa pridať do už existujúcej otvorenej skupiny v lobby. Aj napriek tomu, že je hra postavená od základov pre kooperáciu, osobne som takýto pocit z hry nemal. Ak hru nehráte vyslovene so známymi či kamarátmi, povedal by som, že ste ostatnými hráčmi skôr obmedzovaní. Pri viacerých hráčoch sa vývojári museli vysporiadať aj s vyvážením obťažnosti, no rozhodli sa pre veľmi jednoduchý spôsob - namiesto pridania väčšieho množstva zombie iba zvýšili ich kapacitu života, aby odpovedala streľbe dvoch, troch či štyroch hráčov.

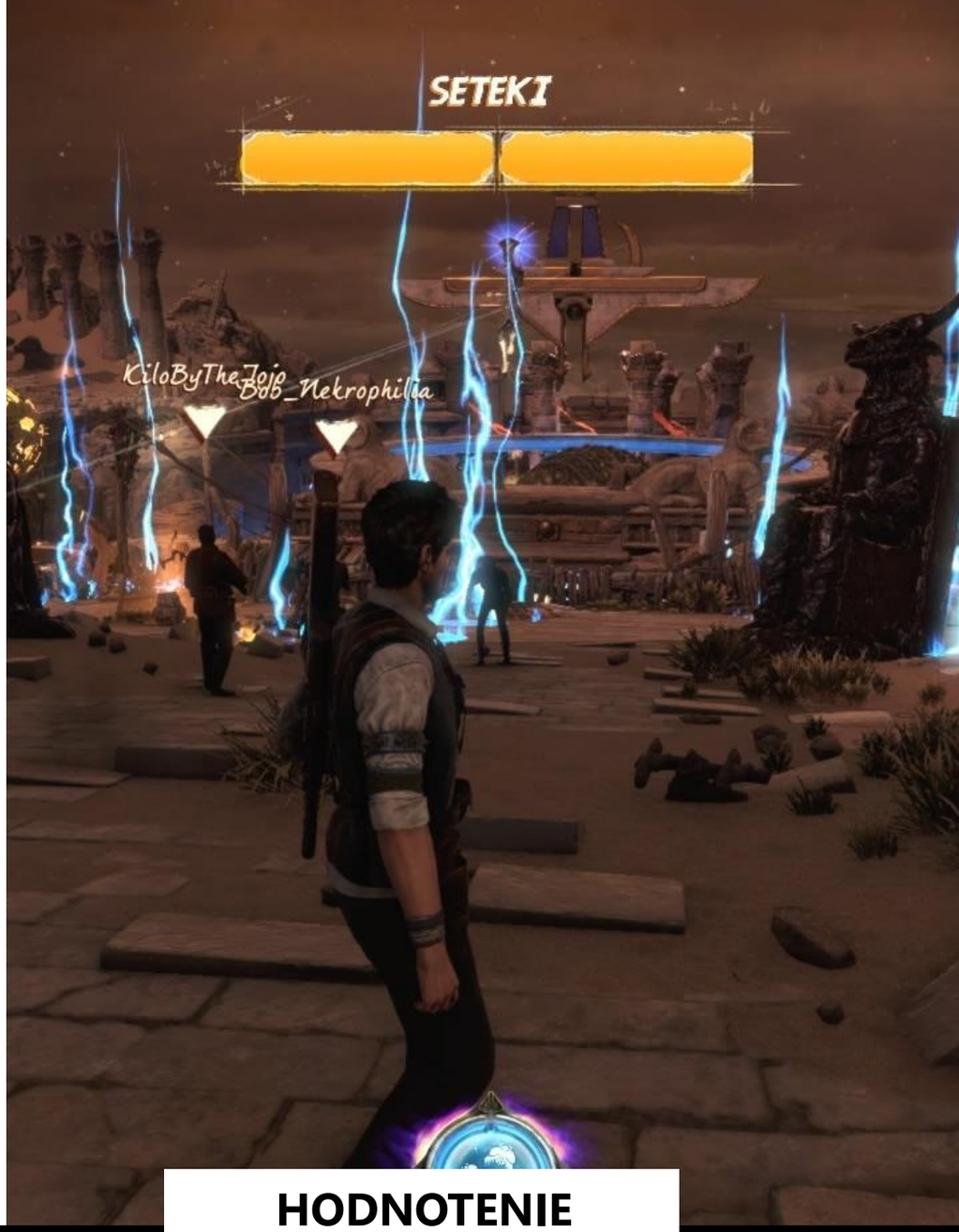
Keď vás omrzí kampaň, môžete sa pustiť do hrania zvyšných, vedľajších režimov. V prvom z nich, horde, sú vaše schopnosti štandardne skúšané na vlnách nepriateľov, ktoré musíte postupne odrážať. Čím viac vydržíte, tým viac nepriateľov budete musieť zvládnuť, no zároveň vám hra situáciu uľahčí otvorením ďalšej časti územia mapy, na ktorej hráte. Po každej zdolanej vlne máte krátky čas na regeneráciu či výmenu zbraní.



K dispozícii sú štyri mapy, čo síce nie je práve najviac, no pre tento režim plne postačujú. Druhý režim, Score Attack, je podobný, no ako už je z názvu jasné, zameriava sa skôr na vaše celkové skóre a nie vlnu, ku ktorej ste sa dokázali dopracovať. Samozrejme, aj tieto režimy sa dajú hrať v kooperácií.

Po grafickej stránke sa hra drží skôr štandardu štúdia, a teda veľmi nevybočuje z priemeru. Hra vyslovene nevyzerá zle, no v aktuálnom roku by som čakal predsa len o niečo krajšie graficky vyladené prostredie, a to aj napriek tomu, že som hru hral na štandardnej PS4. Po technickej stránke je na tom hra dobre - ak sa na obrazovke nepremáva príliš veľké množstvo postáv, snímkovanie nemá tendenciu klesať. Časy načítavania po zabití sú navyše veľmi krátke a aspoň nemusíte byť frustrovaní z každej guľky, ktorá preletí vašou postavou.

Strange Brigade je hrou, ktorá nemá problém zabaviť väčšinu milovníkov akcií z pohľadu tretej osoby. Nejde však o žiadny prelomový titul, ktorý by priniesol niečo revolučné, ale skôr priemernú hru spájajúcu dobre známe prvky. Pozitívna je prítomnosť plnohodnotnej kooperácie vo všetkých režimoch až pre štyroch hráčov. Hra zároveň ponúka celkom premyslený level dizajn zabalený do jednoduchého príbehu, ktorým vás ale po celý čas sprevádza rozprávač so svojimi vtipnými komentármi.



HODNOTENIE

6.5

PLAY3MAN

"ZÁBAVA ZALOŽENÁ NA KOOPERÁCII"

+ plná podpora online kooperácie
+ premyslené otvorené prostredia
+ ničiť hordy nepriateľov je skrátka zábavné
+ vtipný rozprávač

- menej zaujímavý príbeh
- jednoduchý súbojový systém
- málo zbraní
- slabší obsah vzhľadom na cenu hry



RECENZIA

THE CREW 2

KRÍŽOM CEZ AMERIKU, DRUHÉ DEJSTVO

. PC, XBOX ONE, PS4

. UBISOFT

. RACING

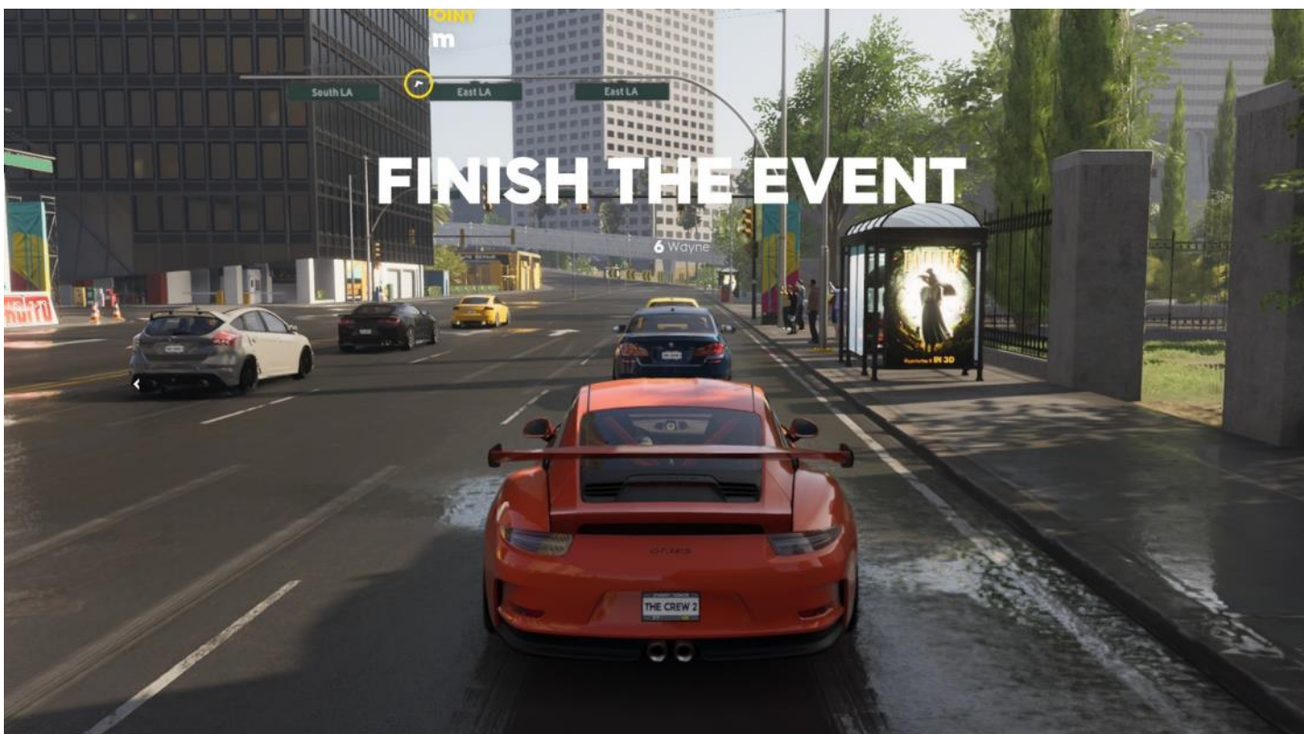


Ubisoft spustil pred štyrmi rokmi veľmi zaujímavú online racingovku The Crew. Ponúkala masívne prostredie USA, rozmanité vozidlá, detailné tunovanie, kooperáciu a aj decentný policajný príbeh, ktorý vás ťahal krížom cez krajinu. Hra dostala niekoľko rozšírení a aktualizácií, a to len preto, aby tento svet Ubisoft náhle zrušil a priniesol ho v novej podobe The Crew 2.

Je to zvláštne rozhodnutie pri online hre a prekvapivé hlavne pri Ubisofte, ktorý sa snaží online hry držať aj dlhšie. Navyše je ešte zvláštnejšie, keďže mapa z prvej hry tu ostáva. Čo sa teda zmenilo? Zmenilo sa celé ladenie hry, Crew sa už nesnaží podobať na Need For Speed sériu s naháňačkami policajtov a zlodejov, ale na aktuálne populárnu Forzu Horizon sériu. Presne po jej vzore budeme teraz objavovať Ameriku ako jazdec zúčastňujúci sa rôznych festivalov a akcií. Budeme si získavať fanúšikov a otvárať si stále ďalšie možnosti, a to nielen v oblasti áut a motoriek, ale autori to celé skúšajú posunúť vpred do oblastí lietadiel a lodí.

Ivory Tower tak spravili zaujímavý skok vpred oproti konkurencii a dostali sa prakticky do sféry GTA V, ktorá ponúka v GTA Online podobný štýl pretekov. Žiaľ, rovnako ako GTA sa autori nechali vtiahnuť ešte viac do arkádovej oblasti ako kedykoľvek predtým a teraz to dopĺňa jednoduché ovládanie a nerealistická fyzika. K tomu veľmi zvláštne zapracovali výmenu typov vozidiel, ktoré si meníte okamžite na mieste. Vo vzduchu si môžete lietadlo kedykoľvek premeniť na auto alebo loď, alebo na vode loď na auto a lietadlo. Je to zvláštne rozhodnutie pripomínajúce transformerov a ešte viac uberá na realistickosti.

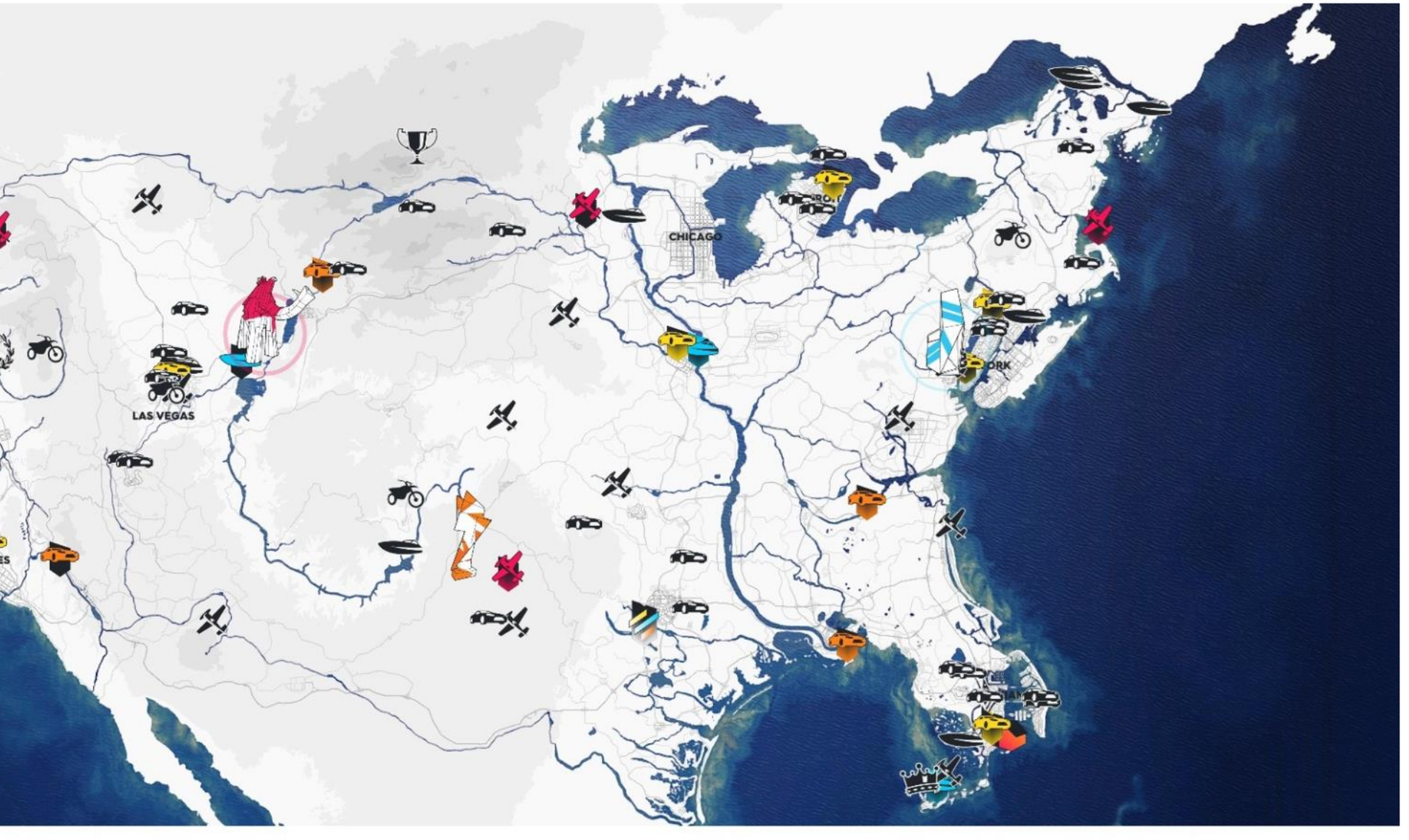
Nakoniec na realitu sa tu autori ani nehrajú. Ich cieľ je jasný - ponúknuť voľnosť, možnosti a zábavu na rozsiahlom ihrisku v podobe Spojených štátov. O nič viac nejde. Možno je aj škoda, že to autori zobrali ešte menej vážne ako prvú hru. Tematicky sa tu väčšia uvoľnenosť hodí, ale pre hráčov pôvodnej hry to bude veľká zmena. Podobne ich zarazí aj to, že hra sa už prakticky nesústredí na posádku The Crew, teda tím štyroch hráčov. Síce sa môžete s priateľmi spojiť aj teraz, ale je to už len ako doplnok, nie sú tu žiadne misie, kde bolo potrebné spolupracovať, sú tu len preteky. Hre k tomu zatiaľ chýba čistý multiplayer, a zahráte si len s priateľmi a stretnete niekoľko iných hráčov v okolí, ale to je všetko. Ak budete chcieť PvP, musíte si počkať do decembra, na kedy majú autori naplánovanú aktualizáciu.



A čo teda teraz hra vlastne ponúka? Rozsiahlu kampaň, v ktorej budete voľne prechádzať eventmi, postupne sa objavujúcimi po celom prostredí. Budete vyhrávať, získavať si fanúšikov a meniť sa z nováčika na populárneho šoféra, až po jazdeckú ikonu. Spolu s tým sa vám budú otvárať ako nové typy pretekov, tak aj nové typy vozidiel. Ku klasickým autám pribudnú napríklad výkonné superšporty, formuly, na offroad pribudnú motorky, monstery. V tejto oblasti to bude pekná ponuka, síce nie početná, ale typov vozidiel bude dosť. Lietadlá a lode už budú viac obmedzené a bude im chýbať väčšia variabilnosť. Tam sa tiež pripravuje rozšírenie, napríklad na september sú naplánované vznášadlá.

Preteky kombinujú niekoľko základných typov, a teda cestné preteky na kolá, offroadové v ktorých musíte prejsť krajinou, vo vzduchu sú to jednoduché akrobacie (až príliš nudné) a letecké preteky, na lodiach sú rovnako preteky či už na moriach, alebo riekach. Sú ich spolu stovky a skutočne sa zapotíte, ak všetko budete chcieť prejsť. Problém je skôr to, že im chýba nápaditosť a sú málo zaujímavé. Dopĺňajú to ešte jednoduché nesúťažné slalomy, úteky z určitého miesta čo najďalej, zábavné sú skákacie kaskadérske arény a sú tu aj rôzne foto úlohy. Mierne to oživuje ponuku hry. Najvýraznejšími pretekmi sú live Xtreme eventy, ktoré kombinujú rôzne typy vozidiel v jedných pretekoch, pričom sa vám vozidlá za jazdy samé vymenia. Najlepšie to ukázala úplne prvá súťaž, kde autori veľmi pekne zapracovali víziu, akú chceli mať v hre aj s efektmi, zakriveným svetom a štýlovým vymieňaním vozidiel za jazdy, nie instantným transformovaním. Všetky ďalšie preteky sú už zjednodušené.

Každé preteky majú určite zadanie, ktoré musíte splniť, a teda buď vyhrať, skončiť do určitého miesta, alebo sa len stačí zúčastniť.





Za všetko následne získavate fanúšikov a peniaze a rovnako vám môže padnúť korisť, ktorú zozbierate. Korisťou sú vždy súčiastky pre vaše autá. Tie si budete postupne vylepšovať, aby ste zvýšili svoj výkon. Upgradovanie prebieha vo vašich domoch, ktoré máte na mape Ameriky.

Každý dom je vlastne výstavná skriňa vašich vozidiel, ktoré sú v nich zaparkované, ponúkajú možnosť vizuálnych či výkonových upgradov. Tam si vyberiete, či do vozidla zabudujete výkonnejší motor z lootboxu, brzdy, nitro. Všetko upgradujete len číslami v leveloch, nie priamo inými súčiastkami ako to bolo v prvom The Crew, alebo ako je to v poriadnych racingovkách. Tu to pripomína MMO tituly ako Destiny, kde tiež vaša postava je len zhluk čísel, ktoré genericky vylepšujete. Je to škoda, lebo do takejto racingovky to veľmi nepasuje. Ale, samozrejme, je to zjednodušené podobne ako zvyšok hry. A keďže je tu tento systém, mikrotrasakcie nechýbajú. Vzhľadom na to, že tu nie je PvP, je to skôr také dobrovoľné, hlavne ak si chcete urýchliť získavanie vozidiel. Ale nepovedal by som, že by to bolo nevyhnutne potrebné. Peniaze sa dajú získavať rýchlo a aj keď pravidelne vozidlá neupgradujete, nie je problém vyhrávať preteky.

Preteky majú rozmanitú náročnosť, AI nie je úplne zaspatá, ale niekedy sa niekde zabudne a nemáte problém vyhrať. V každom prípade čím čistejšia jazda, tým máte väčšiu šancu vyhrať. Po tvrdších nárazoch stratíte veľa sekúnd na protivníkov a ťažko sa to dobieha. AI sa zrejme nesnaží cheatovať a teda vás ani nedobieha, ani na vás nečaká, ak zaostanete.

Vizuálne je hra decentná, grafika síce neoslní, ale na veľký, prakticky 100 kilometrov široký svet je dostatočne pekná. Samozrejme, vzhľadom na rozlohu je miestami detailná, miestami fádna a jednoduchá.

Engine je však rýchly a zvláda to celé zobrazovať bez problémov, pekne viete zoomovať z pohľadu na celú mapu až do vášho kokpitu vozidla.

Jazda na lodiach alebo výhľady na lietadlách sú často parádne. Možno je škoda, že tu chýbajú výraznejšie vylepšenia oproti pôvodnému The Crew, prostredia sú síce poväčšinou detailnejšie, pribudli nové miesta, arény a detaily, ale efekty sa mi zdali utlmené aj jednoduchšie.

Pozitívne je, že v prostredí nechýbajú ľudia a nepôsobí to ako svet mŕtvych. Možno jedine v tomto by sa mohla od The Crew priučiť aj Forza Horizon, kde keď už nejakí ľudia sú, tak len nehybní a mávajúci rukami niekde za plotmi. Fyzika je až príliš arkádová, s jeepom skáčete z desiatky metrov veľkých skál, šiniete si to stovkou cez les, lietadlom sa odrážate od kopcov alebo budov. Kolízie sú často smiešne, rovnako ako minimalistický deštrukčný model vozidiel, driftovanie do zákrut je zase často nevypočítateľné. Celé je to akoby navrhnuté pre nenáročných hráčov, ktorým nevadí extrémna arkádovosť a nezničiteľné autá, alebo pre tých ktorí si chcú len oddýchnuť a nemyslieť na nič.

Osobne som z toho mal rozporuplný dojem - niečo je spravené dobre, niečo len povrchne. Ale čo mi vadilo najviac, je nemožnosť zapauzovať hru aj keď s nikým online nehrám, úplne zle vytvorené ingame menu (načo ho dať na ESC keď môže byť použitý náhodný kláves), absencia nastavení, keď už ste v hre.
Je tam veľa vecí, ktoré akoby autori robili naschvál špeciálne pre PC verziu. Plus nečakane Ubisoft do tejto hry už nedal češtinu.



Niežeby to bolo potrebné pre tých pár viet, čo postavy počas nudných a zbytočných prestrihových scén povedia, ale je to nezvyk od Ubisoftu, ktorý do CZ prekladá všetky väčšie tituly.

Celkovo sa autori hrou snažia osloviť masy, ponúkli im otvorenosť, uvoľnenosť, sociálne aspekty do kampane, lootboxové upgrady, všetko, čo by mohlo nenáročných záujemcov osloviť. K autám pridali lode a lietadlá, čo pekne rozšíri typy pretekov, ako aj sandboxové možnosti hry. Je to oddychové, nenásilné, hra vás nikam netlačí... ale ani nemotivuje. Problém je, že pri tom všetkom pridávaní a zmenách autori veci poriadne nedotiahli, všetko sa zdá také povrchné, bez hĺbky, inšpirácie a navyše s orezanými možnosťami oproti pôvodnej hre. Hlavne je škoda, že eventy sú väčšinou stereotypné, nezaujímavé a upgradovanie vozidiel vďaka lootboxom nudné. Motor level 102, brzdy level 102, všetko level 102..... môžeme ísť.

V skratke - ak od hry nečakáte veľa a chcete len jazdiť a užívať si prostredie, hra vás nesklame, ak však chcete niečo viac, budete cítiť prázdnotu. V každom prípade je to online hra, bude sa rozširovať ďalej a možno až o rok uvidíme, ako celý koncept spojenia GTA Online a Forzy zafunguje.



HODNOTENIE

6.5

PETER DRAGULA

VIAC MOŽNOSTÍ, VIAC ARKÁDOVOSTI

+ rozsiahle územie na relaxačné jazdy
+ slušná ponuka vozidiel
+ lietadlá a lode zvyšujú rozmanitosť v hre
+ množstvo pretekov

- celkovo veľa nedotiahnutých vecí
- orezané arkádové ovládanie a fyzika
- štýl lootboxov mení upgradovanie na nudu
- príbeh sa niekde stratil
- stále musíte byť online bez možnosti pauzovania
- PvP multiplayer zatiaľ absentuje



RECENZIA

AGONY

VSTÚPTE DO PEKLA

. PC, XBOX ONE, PS4
. MADMIND STUDIOS
. AKČNÁ ADVENTÚRA



Agónia je vhodný názov pre hru, ktorá hráčov doháňa k zúfalstvu, pretože obsahuje more chýb a nedostatkov kaziacich zábavu. Po sérii záplat je už tento kontroverzný titul v prijateľnej kondícii, a tak sme sa mohli sústrediť na samotný obsah, ktorý vyvolal značný rozruch a mnoho (nielen) záporných reakcií. Aj negatívna reklama je však reklama a v tomto prípade naozaj výdatne pomohla spropagovať hru, ktorá vôbec nie je až taká zlá, ako sa o nej píše a hovorí.

Do pekla nás už zaviedli mnohí vývojári, a tým nemyslíme, že vytvorili pekelne zlé hry, hoci aj s takými sa neraz stretávame. Peklo ako miesto súženia a múk je obľúbeným dejiskom akcií a hororov a aj keď pre niektorých je aj hranie Agony utrpením, faktom je, že vízia Madmind Studia je pozoruhodná. V porovnaní s tým, čo sa odohráva a zobrazuje okolo vás v Agony, sú diabolské motívy v iných videohrách skôr rozprávkou s detskými bubákmi. V tomto prípade je to však naozaj depresívne miesto, kde by ste sa určite nechceli ocitnúť, ale s fascinujúcimi zvrhlosťami, ktoré si iní vývojári jednoducho netrúfnu do hry zaradiť. Hoci práve tieto veci skvele definujú peklo, ktoré nie je pre moralistov, ale pre hriešnikov, aby si to poriadne odskákali. Preto je obrovská škoda, že sa najlepšie scény z Agony stali obeťou cenzúry, ktorá nemá pre podobné veci pochopenie. Pritom keď už raz hra dostane nálepku 18 plus, nemali by byť hoci aj extrémne drsné scény až takým problémom. Môžu byť neestetické a zvrhlé, ale ak si takéto veci nemôžeme dopriať ani v samotnom pekle, jeho spracovanie nebude dostatočne vierohodné.

Agony aj tak pôsobí drsne a úchylne. Atmosféra nie ej až taká strašidelná, ale skutočne sa necítite komfortne a vo virtuálnej realite by tá ťarcha na vás doľahla v plnej sile. Grafika nie je práve top, zvuky nemajú potrebnú kvalitu, no temná hudba neznie zle a v podsvetí poslabšie animácie, rozmazané siluety a ostatné nedokonalosti pôsobia akosi prirodzene.





Rovnako aj úzke chodby, neprehľadné zákutia a miesta, kde by ste bez vodiacej svetelnej línie, ktorú si môžete priebežne vyvolávať, možno donekonečna blúdili, sú presne tým, čo korešponduje s predstavou pekla. A k tomu telá zatratených, ktoré sú rôznym spôsobom mučené, deformované, prepichované, polepené do kotúľajúcej sa spleti rúk, nôh a hláv, ktorá vás chce na seba nabaliť ako snehová guľa. A, samozrejme, rohaté démonky s vyvalenými prsiami. Popritom prekvapia bizarné scenérie s hrou farieb a rozmanitých motívov, ktoré už majú umeleckú formu a dobre by sa vynímali aj na skutočných obrazoch.

Apropo, obrazy patria medzi objekty, ktoré môžete objavovať pri svojom strastiplnom putovaní. Počas celej hry vlastne len blúdite, hľadáte Červenú bohyňu a spôsob, ako sa dostať z tohto miesta a možno vykúpiť. Popritom zbierate zlaté sošky, písané správy, preskúmate maľby, ktoré niekedy zviditeľnia nejaký prechod, narazíte na tajné miestnosti. To všetko sa vám spolu s počtom úmrtí vyhodnotí na konci úrovne a potom nahromadí v hernej galérii aj s artworkmi a stránkami komiksov.

Čakajú vás však aj iné aktivity. Na viacerých miestach musíte pohľadať srdcia a ukladať ich na misky váh, čím sa otvoria dôležité dvere. Zbrane nemáte, ale často používate fakle, ktoré nielen osvetlia tmu, ale napríklad aj spália kríky a niektoré druhy mreží z horľavých materiálov. Alebo keď ich odhodíte, odpútajú pozornosť démona. Pritom si ale treba dávať pozor na popáleniny. Staminu využijete na beh, pri plávaní pod hladinou toho, čo je zriedkakedy voda, častejšie krv alebo nejaká brečka. Budete stretávať nahých hriešnikov, môžete s nimi aj prehodiť reč, no hlavne po sňatí vreca z hlavy vám ich telá vám poslúžia v prípade úmrtia. Dokážete sa totiž prevteľovať, a to nielen do tiel ľudí, ale aj démonov.

Po skonaní poletujete v éterickej forme a ak vo svojej blízkosti nájdete vhodnú telesnú schránku, jednoducho si ju prisvojíte. V prípade rohatých síce len dočasne, ale môže vám to pomôcť s prekonaním nejakej nástrahy, hoci je škoda, že inak veľké využitie nemajú. Ak včas nenájdete nové telo, nasleduje reštart od najbližšieho checkpointu, rovnako ako v prípadoch, keď spadnete do bezodných jám, ktoré niekedy naozaj nevidíte. Svojské rukaté checkpointy sú však husto rozmiestnené a nemusíte sa vracať zďaleka.

Démonom by ste sa každopádne mali vyhýbať, spravidla totiž kontakt s nimi nedopadne dobre. Hlavne v úvodnej fáze hry sa dá pred nimi skrývať vo výklenkoch a so zatajeným dychom, neskôr už však hra tento prvok úplne prestáva využívať. Čo však naopak zažijete často, je kreslenie krvavých symbolov. Otvárajú vám prechody do ďalších priestorov a jedná sa o menšie puzzle, pri ktorých dopĺňate rozmazané časti. Chýbajúce kúsky znakov sú na kameňoch v okolí a môžete si vždy jeden z nich zapamätať alebo čmárať z hlavy. Ten správny je však len jediný. Musíte prísť na to, ktorý to je a navyše ho správne zakresliť pomocou pohybu prsta. Herné mechaniky teda sú vcelku zaujímavé, ale žiadalo by sa viac schopností, ktorými disponujete. Po získaní svojských jabĺk poznania si za vzácne body môžete rozvinúť schopnosť ovládnutia démonov, zredukujete hluk, ktorý spôsobujete, dlhšia zadržíte dych alebo odoláte slabším útokom. To je tak všetko.





Cesta do finále trvá niekoľko hodín a v závislosti od určitých podmienok, rozhodnutí a (ne)úspechov môžete dospieť k viacerým zakončeniam. Záverečná výzva však nie je patričným vyvrcholením, aké by si hráči, ktorí sa dostali až tam, zaslúžili. Uvidíte síce vcelku pôsobivé výjavy, ale hra vám dovolí vykonať len fádne činnosti a to hlavné sa odohrá len vo forme krátkych predelových scén, kedy sa len pasívne prizeráte. Pričom práve tu by mal hráč zúročiť, čo sa naučil a čeliť najväčšej skúške s využitím svojich schopností. Fatálne zlyhanie a sklamanie vo chvíli, kedy si už vytrvalci povedia, že to nakoniec vývojári celkom dobre zvládli.

Ďalším sklamaním sú doplnkové režimy. Agony mód vám ponúkne krátku úroveň so survival voľbou s jedinými životom alebo časovkou. Cieľom je splniť niekoľko úloh a zavŕšiť level. Succubus mód síce znie lákavo a sľubuje atraktívne prejdenie celej hry v úlohe nahej démonickej ženy, ale je to nuda. Rohatá síce môže zabíjať a má aj efektný voodoo kúsok s prebodávaním srdca, ktoré má položené na dlani, ale bez schopností pôvodného hrdinu je to celé akési nemastné - neslané.

Dohrali sme a ak sme trpeli, tak sčasti dobrovoľne, lebo i napriek určitým frustrujúcim veciam sme sa aj bavili. Zaplátaná Agony sa už hrá bez väčších komplikácií a ak máte radi temné psycho hry, mohla by vás aj táto zaujať. Ani zďaleka nie je dokonalá, ale popri nedostatkoch má aj svoje unikátne prvky a spracovanie pekla je pekelne príťažlivé a odpudivé zároveň. A nebyť prísnej cenzúry, zážitok by sa ešte prehĺbil. Ak vám je takáto tematika blízka, odporúčame počkať na zľavu a potom to skúsiť, teda ak nie ste puritáni a nebojíte sa, že zhoríte v pekle.



HODNOTENIE

6.5

BRANISLAV KOHÚT

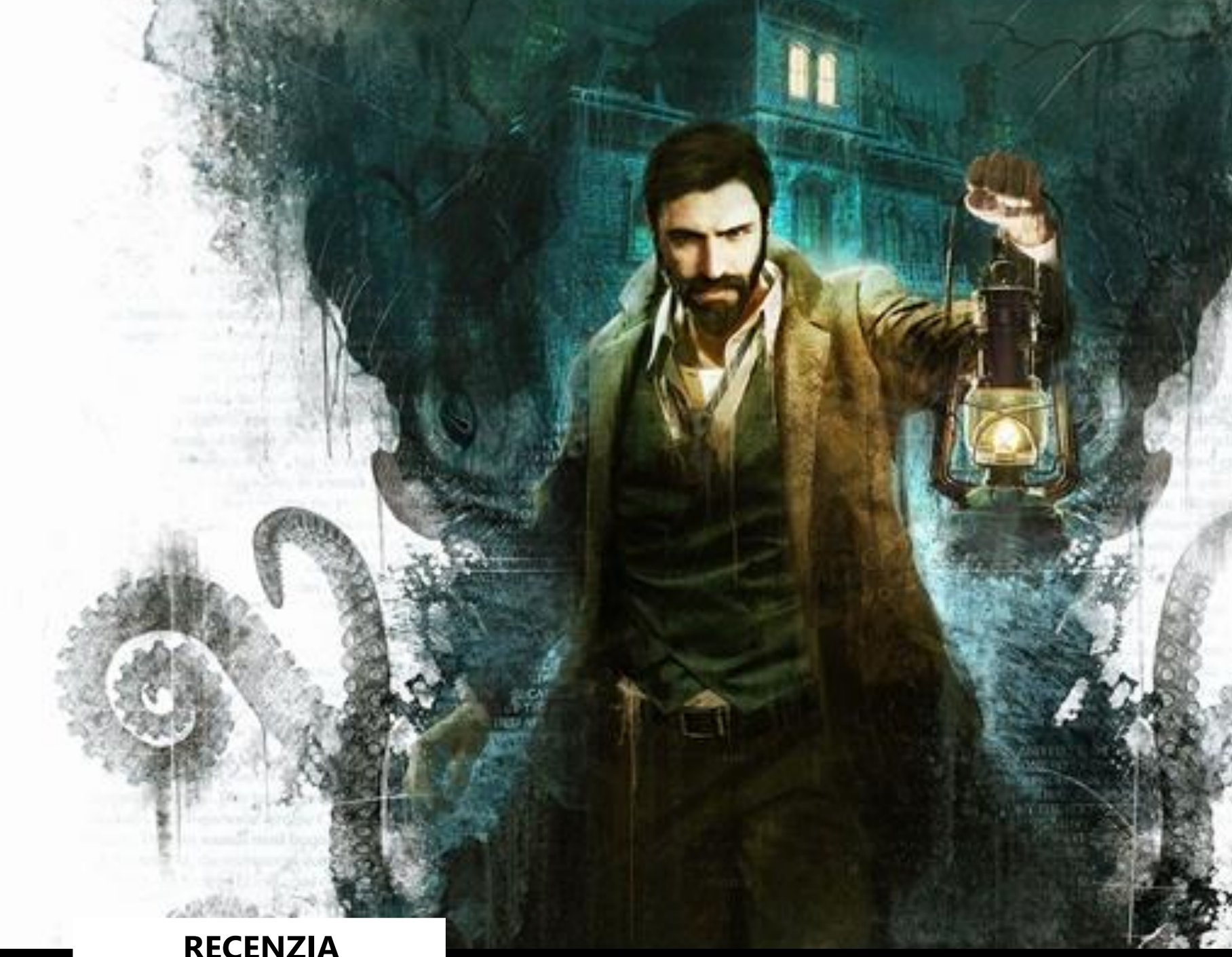
"ATMOSFÉRU PEKLA NIČÍ SAMOTNÁ HRATEĽNOSŤ"

+ zvrhlá a fascinujúca vízia a atmosféra pekla
+ hlavolamy s kreslením symbolov
+ prevteľovanie

- cenzúra hre uškodila
- ešte stále nejaké technické chyby
- niektoré prvky nie sú dostatočne rozvinuté a využité
- finálna výzva a doplnkové režimy sú sklamaním
- niektoré frustrujúce a neprehľadné pasáže


6.0





RECENZIA

CALL OF CTHULHU

LOVECRAFT V SLABŠOM PREVEDENÍ

. PC, XBOX ONE, PS4
. CYANIDE STUDIO
. ADVENTÚRA

Dielo H.P.Lovecrafta je fascinujúce. A inšpirujúce. Názov hororovej adventúry od Cyanide Studio nikoho nenechá na pochybách, že autori hry vychádzali práve z tvorby renomovaného autora. Ale podkladom bola aj „papierová" RPG od Chaosium. Určite mnohých fanúšikov tejto literatúry aj herného žánru zaujímalo, ako dokážu vývojári preniesť fascinujúci fenomén do videohry. Tajomstvo je už odhalené - v recenzii aj strašidelnej detektívke.

Dej sa odohráva v roku 1924, keď do kancelárie detektíva na voľnej nohe vstúpi muž, ktorý chce poznať pravdu o tragédii rodiny Hawkinsovcov. Edward Pierce, letargický veterán z prvej svetovej vojny a teraz súkromné očko, by mohol byť ten pravý, kto to dokáže vyšetriť. Pravdaže, ak sa dokáže odtrhnúť od pohárika alkoholu. No keďže aj tak nemá nič iné na práci, vyberie sa na ostrov Darkwater, kde okrem lovcov veľrýb prežívajú aj povery a spomienky na starobylý kult a tajuplné mytologické stvorenie. A ako Pierce zakrátko zistí, tieto veci majú súvislosť aj s požiarom sídla Hawkinsovcov a strašidelnými maľbami Sarah Hawkinsovej. A možno aj s ním...

Prvé čo vám udrie do očí, je zastaraná grafika. Vizuálne je hra na úrovni titulov spred niekoľkých rokov. Prostredia sú fádne, nevýrazné, chýba im patričná hĺbka a detaily. Obzvlášť tragicky vyzerajú toporné pohyby a animácie osôb, no najmä ich tváre, ktoré síce pri početných rozhovoroch otvárajú ústa, ale celkovo vyzerajú neprirodzene a umelo. Spracovaniu, bohužiaľ, zodpovedá aj inteligencia a správanie postáv. Pripomínajú skôr robotov, ktorí sa mechanicky presúvajú po nalinkovaných úsekoch a pôsobia veľmi nepresvedčivo. Dabing sa to síce snaží zachrániť a nie je úplne najhorší, ale ani nestačí na to, aby urobil obyvateľov Darkwater uveriteľnými. Navyše nie je dobre napasovaný a kolíše hlasitosť. Bežnú reč počujete nahlas, ale niektoré frázy sú tlmené a nezrozumiteľné, najmä keď sa objavia predelové scény.



Napriek nevalnej audiovizuálnej stránke sa však nejakým zázrakom podarilo tvorcom v istých momentoch navodiť správnu tiesnivú atmosféru. Nie vždy, ale chvíľami to zafungovalo a jedna scéna skutočne pôsobila dosť strašidelne. A v liečebni, kam sa pozriete popri pátraní v dome Hawkinsovcov, strohom prístave so skladiskom a jaskyniach, budete mať skľučujúci pocit. Toto sú prakticky všetky lokality, ktoré navštívite a nemôžete do nich vstupovať ľubovoľne. Hra vám presne nalinkuje postup a vždy, keď splníte požadované úkony, spustí sa predelová scéna a automaticky nahrá nové miesto.

Prakticky nemôžete urobiť krok vedľa alebo tápať. Keď vás hra zatvorí v dome s minimom interaktívnych objektov, stačí ich všetky preskúmať a prirodzeným objavovaním pokročíte v príbehu. Väčšinu času strávite kráčaním a prakticky zbytočným otáčaním predmetov a keď nájdete tie kľúčové, spravidla si o nich treba s niekým pohovoriť. A daná osoba je vždy niekde nablízku. Aby to bolo ešte jednoduchšie, na dôležité veci v miestnosti vás vždy upozorní ikona v ľavom rohu obrazovky a nájsť niečo s výraznou zelenou značkou je už len formalita.

Tvorcovia sa pokúsili zatraktívniť hľadanie vecí a vybrané situácie využívaním svetelných zdrojov. Tie sú však len dva a napokon svoj účel plnia len čiastočne. Pri sebe môžete mať zapaľovač a petrolejku, do ktorej treba prilievať olej. Niektoré predmety sa dajú preskúmať len vtedy, keď sú osvetlené a svit poslúži aj na orientáciu v tme či ako forma ochrany.





Hra najmä spočiatku pripomína fádny walking simulator, ale neskôr vám dá trochu viac možností a budete aj zvedaví na to, čo sa udeje ďalej, takže si napokon získa vašu pozornosť. Takže aspoň na chvíľu sa budete snažiť o nenápadný postup, aby ste sa vyhli odhaleniu, preleziete cez nejakú šachtu, musíte čosi pozbierať, použiť a aktivovať. A potom sú tu psycho pasáže, ktoré miešajú vízie s realitou a vyžadujú hľadanie správnych prechodov a prvkov. Pierce však trpí klaustrofóbiou a v úzkych a uzatvorených priestoroch podlieha záchvatom paniky, takže odtiaľ treba čo najskôr preč. Týka sa to aj skríň, ktoré môžete použiť na schovanie pred hrozbou. Párkrát sa v hre vyskytnú aj puzzle, ktoré síce nie sú náročné, ale pomerne nápadité a osviežujúce. Hra by ich však potrebovala viac, aby výraznejšie oživili dosť monotónny postup.

Výrazné sklamanie nastáva v dramatických momentoch, kedy sa od hlavného hrdinu vyžaduje akcia a nejaký rázny zákrok. Hra vás totiž o tieto chvíle väčšinou ukráti a iba ich ukáže v predelových scénach. Máte tak pocit, že o ďalšom vývoji situácie niekto rozhodol za vás a môžete sa len pasívne prizerať. V neskoršej fáze sa síce konečne môžete aj trochu akčne prejaviť, ale je to iba primitívne spracovaná konfrontácia s okolím. Zaujímavý je vývoj vašej postavy. V menu detektíva okrem zhromaždených stôp, popisov každej osoby, s ktorou ste prišli do styku a hŕstky doplnkov, môžete aj zdokonaliť svoje schopnosti. Päť základných (vyšetrovanie, všímavosť, výrečnosť, sila, psychológia) zvyšujete až na piatu úroveň skúsenostnými bodmi získanými za aktivity pri vyšetrovaní. Ich rozvoj odomyká pokročilé voľby pri rozhovoroch, umožní podrobnejšiu analýzu predmetov či vyhľadanie tých, ktoré sú bežne nedostupné.

Ale zahrňuje to aj schopnosť použitia násilia, šperháku (automaticky, bez toho, aby ste ho museli najskôr nájsť) či vylamovania dverí. Potom je tu ešte okultizmus a medicína, no v týchto odboroch sa zlepšujete, len keď nájdete špecifické predmety v okolí. Čiže napríklad knihu o liečení alebo náuku o starobylých symboloch. Uplatňujú sa podobným spôsobom ako iné schopnosti, čiže pri debatách, analýze symptómov a identifikovaní artefaktov.

Aplikovanie zveľaďovaných schopností v praxi je svetlou stránkou hry, hoci by sa s tým dalo robiť ešte trochu viac. Každopádne je fajn mať v rozhovoroch viac alternatív pri kladení otázok alebo odpovediach, hoci samotné konverzácie sú dosť plytké a nešikovne napísané. V češtine, ktorá je jednou z podporovaných lokalizácií, je navyše preklad dosť kostrbatý a nepresný.

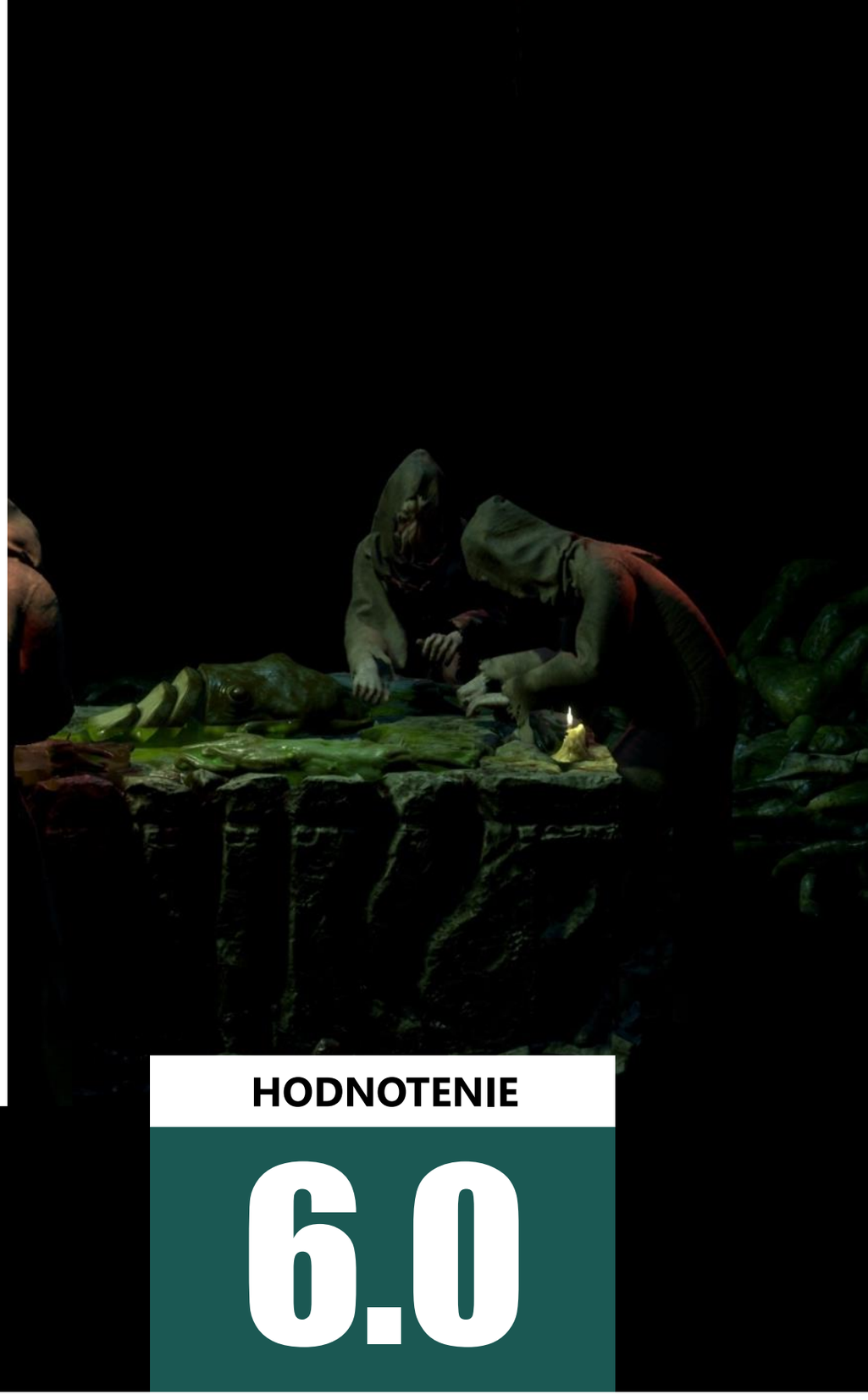
Schopnosti využijete aj pri rekonštrukcii, čo je špeciálny režim, ktorý si zapnete vo vybraných priestoroch a umožní vám lepšie analyzovať stopy a okolité javy. Vtedy sa v miestnosti zvýraznia špecifické body a objekty, ktoré po označení prinesú nové informácie a vidíte aj siluety postáv, keď detektív dedukuje, čo sa tam odohralo. Je to štýlový prvok, ktorý však zďaleka nie je až taký dotiahnutý ako v adventúrach so Sherlockom Holmesom.

Celková herná doba je okolo deväť hodín. Postup je lineárny, s drobnými odchýlkami na základe vašich ojedinelých možností voľby. Bohužiaľ, len minimum situácií ponúka alternatívy pri riešení problému. Do skladu v úvode sa dá dostať viacerými spôsobmi, ale podobných vymožeností je v hre už len pár. Väčšinou je len jedna možnosť ako sa dostať ďalej. A k odlišnému koncu príbehu dospejete behom chvíle po nahraní



poslednej automaticky uloženej pozície. Takže nemáte veľkú motiváciu a dôvod prejsť si to celé ešte raz. Príbeh ako taký síce nie je zlý, no s jeho prezentáciou je to už horšie a udalosti sú do značnej miery predvídateľné, vrátane finále, ktoré určite malo byť dramatickejšie.

Call of Cthulhu je okultistická detektívka so zaujímavou zápletkou, ale v nezáživnom podaní. Herné mechanizmy sú väčšinou zastarané a dosť primitívne. I keď je tu snaha aj o nejaké nové postupy a nevšedný vývoj hlavného protagonistu, tieto prvky nie sú dostatočne výrazné a rozvinuté. Hre chýba aj poriadna interakcia s prostredím, degraduje ju primitívne správanie postáv s mizernou umelou inteligenciou a nepresvedčivými prejavmi. Audiovizuálna stránka je na tom biedne. Celé to zachraňuje aspoň príbeh s lovecraftovskou príchuťou. Hoci je do značnej miery predvídateľný, chvíľami dokáže upútať a prináša aj pár osobitých momentov. Call of Cthulhu je však skôr sklamaním a o hre sa oplatí uvažovať jedine v nejakej akcii, keď cena produktu výrazne klesne.



HODNOTENIE

6.0

BRANISLAV KOHÚT

LOVECRAFT V NEZÁŽIVNOM PODANÍ

+ slušný príbeh s lovecraftovským nádychom
+ schopnosti detektíva, ktoré obohacujú dialógy a pomáhajú pri analýze
+ puzzle, ale je ich veľmi málo

- zastaraná grafika, biedne ozvučenie
- takmer žiadna interakcia s prostredím
- strojové a nepresvedčivé prejavy a pohyby postáv
- lineárny postup s veľmi obmedzenými možnosťami
- v dramatických momentoch vám hra nedovolí zasiahnuť
- oklieštené priestory, v ktorých sa všetko odohráva



RECENZIA

LUST FOR DARKNESS

ADVENTÚRA SO SEXUÁLNYM PODTÓNOM

. PC, XBOX ONE, PS4

. MOVIE GAMES LUNARIUM

. ADVENTÚRA



Poľskí vývojári zo štúdia Movie Games Lunarium len nedávno priniesli na PC svoj ďalší titul, ktorý sa snaží preraziť v žánri hororových hier. Ide o hru Lust for Darkness, ktorej prezentáciu postavili na veľmi intenzívnom sexuálnom podtóne, no s istou dávkou okultizmu či mimozemskej nátury. Autori tu totiž spájajú hneď niekoľko tém, ktoré sa snažia podľa potrieb príbehu prelínať. V hre sa dostávame do klasickej reality, v ktorej však paralelne existuje istý kult sídliaci vo viktoriánskom zámku, ktorého zmyslom je nekonečná rozkoš. Ten sa však spája s mimozemskou dimenziou - Lusst'ghaa, ktorá je preplnená nadpozemskými príšerami.

Obyvatelia Lusst'ghaa sa síce pôvodne podobali bežným ľuďom na Zemi, no práve kvôli experimentom k dosiahnutiu čo možno najväčšej rozkoše podstúpili rôzne transformácie, ktoré z nich urobili hrozivé potvory. Po stovkách rokov, ktoré prežili v týchto podobách, sa z pokojného miesta stalo územie prerastené rastlinami mimozemského druhu a odpudivých tvorov, ktoré sa oddávajú nekonečnému ukájaniu. Nuž, po takomto opise môže hra pôsobiť ako veľmi zaujímavý psychologický horor, ktorý by mohol mať potenciál priniesť to, čo hráči od podobne ladených titulov očakávajú. Ak ste ale mali vysoké očakávania, pokojne ich môžete posunúť o pár úrovní nižšie, aby ste nakoniec neboli sklamaní.

Hororové hry či filmy sú takým špecifickým žánrom, že len minimum takejto tvorby dokáže priniesť niečo, čo by náročné publikum zaujalo. Najdôležitejší faktor takýchto hier je spôsob, ktorým tvorcovia dokážu hráča dostať do situácie, z ktorej má skutočne strach. Budovanie napätej atmosféry je veľmi dôležité, no nikto nemá rád, ak sa o vyvolenie pocitu strachu snažia veľmi starými a už obohranými trikmi, ktoré kvôli ich častému používaniu v mnohých prípadoch ani nefungujú. Pochopiteľne, toto sa týka aj Lust for Darkness. Tvorcovia sa z nejakého dôvodu rozhodli o využitie klasických „jump-scare" prvkov, zvyšovanie hlasitosti nepríjemnej hudby či výkrikov. Skrátka, dôsledné budovanie atmosféry či postupné vytváranie tlakov na psychiku hráča tu jednoducho žalostne chýba.

Najhoršie je, že ani zvolený spôsob nie je realizovaný najšťastnejším spôsobom. Zvuková stránka síce nie je až taká zlá, no hudobný dizajn v určitých momentoch nesedí. Hra na vás začne úplne nelogicky hádzať nepríjemné zvuky a burcovať atmosféru. Keď sa vo vašom okolí nedeje nič podstatné a začnete si všímať nepríjemné tóny, prirodzene sa začnete pripravovať na nejaký zvrat, vzápätí však celá gradácia veľmi rýchlo opadne. Takýmto spôsobom sa možno autori snažia hráčov zmiasť, aby nevedeli, kedy majú čakať spomínané „ľakačky", výsledný efekt je však úplne opačný a skôr si na tieto zvuky zvyknú, ako by sa ich mali báť.



Bohužiaľ, podobné rozporuplné pocity mám aj z príbehu. Vo svojej podstate sa síce autori snažia riešiť zaujímavú tému, ktorá by mala potenciál, no jej spracovanie je prinajlepšom plytké. Celý kolotoč záhadných udalostí sa spúšťa listom, ktorý dostáva Jonathan Moon od svojej rok nezvestnej manželky Amandy. Už tu však prichádzajú prvé klišé, ktoré tak trochu prezrádzajú, čo asi môžete očakávať od zvyšku hry. Príbeh je aj kvôli tomu značne jednoduchý a predvídateľný. Na základe prezentovaných informácií som mal predsa len o niečo vyššie očakávania, no je opäť zrejmé, čomu autori venovali najviac práce.

Prezentovaná erotika je síce aj v príbehu hry kľúčová, no nie je v ňom vôbec zaujímavá a svoju pozornosť si získava najmä zapracovaním do herného sveta. Ten je rovnako jednoduchý a obsahuje množstvo nedostatkov, ktoré by ste iným hrám neodpustili. Napríklad pri infiltrovaní do predmetného sídla sa musíte vyhnúť ochranke, no jej umelá inteligencia je veľmi slabá a všimne si vás až vtedy, keď ste naozaj blízko jej dohľadu. Aby som ale veľmi neodbočoval, prostredie mimozemskej dimenzie a spomínaného sídla je spracované dobre. Autori sa pohrali so zakomponovaním rôznych podivných sôch či konkrétnych momentov, v ktorých je kladený dôraz na zobrazovanie praktík šialeného kultu. Všade, kam sa pozriete, uvidíte menšie či väčšie náznaky erotiky. Nie je v hre diera, ktorá by neodkazovala na tú najznámejšiu.

Rovnako dobre je zvládnuté prelínanie reality domáceho prostredia a mimozemskej dimenzie pomocou portálov. Nahliadnuť do ďalších dimenzií totiž môžete nielen prechodom cez portál, ale aj nasadzovaním masiek, na ktoré narazíte počas hrania. Ide o veľmi dôležitý prvok hrateľnosti, ktorý budete využívať najmä v druhej polovici hry. Pomocou masiek sa dostanete k portálom či cestám, ktoré by ste za normálnych okolností nemali šancu vidieť. Každopádne, nie sú úplne neškodné, nakoľko môžete pri dlhšom nasadení zblbnúť - hra vás na problémy začne upozorňovať zrýchleným dychom postavy, aby vás ochránila pred prípadnou smrťou. Celá hrateľnosť je postavená len na skúmaní okolia a interakcii s predmetmi.



Môžete pozerať do zásuviek, poličiek, skríň, prezrieť si väčšinu predmetov a to podrobne - otáčaním. Hlúpe je, že v drvivej väčšine prípadov sú tieto možnosti len naoko, teda nie sú potrebné na ďalší priebeh hry. Prezeraním každej jednej šálky či nádoby jedine tak strácate čas a umelo predlžujete hernú dobu. Pozitívnym prídavkom sú puzzle, ktoré vám občas prídu do cesty. Z pohľadu grafiky ide skôr o priemer, ktorý ale plne postačuje. Modely postáv, predmetov, ich animácie, textúry či efekty - ak si všetky nastavenia posuniete na maximum, hra vás skrátka ničím veľmi neohúri, no zároveň ani neurazí. Možno je to len subjektívny dojem, no vizuálna kvalita v „skutočnom" svete mi pripadala o niečo vyššia ako v mimozemskej dimenzii. Po technickej stránke je ale hra zvládnutá dobre, nezaznamenal som žiadne pády, iba oba občasné zvukové glitche.

Lust for Darkness je skôr sklamaním. Na základe prezentovaných obrázkov a videí som čakal predsa len niečo viac ako trojhodinový plytký príbeh a hororové klišé. Z absolútnej priemernosti hru dostáva hrateľnosť, samotný námet a jeho vizuálna prezentácia.



HODNOTENIE

5.5

TOMÁŠ KUNÍK

PEKNÉ SPRACOVANIE, ALE NEDOTIAHNUTÉ

+ vizuálna prezentácia
+ nenáročná hrateľnosť
+ zaujímavý námet

- plytký a predvídateľný príbeh
- skôr hororové klišé ako plnohodnotný horor
- krátka herná doba


2.5


TIRES



RECENZIA

SUPER STREET THE GAME

NEVYDARENÁ SNAHA O TUNINGOVÚ HRU

. PC, XBOX ONE, PS4

. LION CASTLE

. RACING

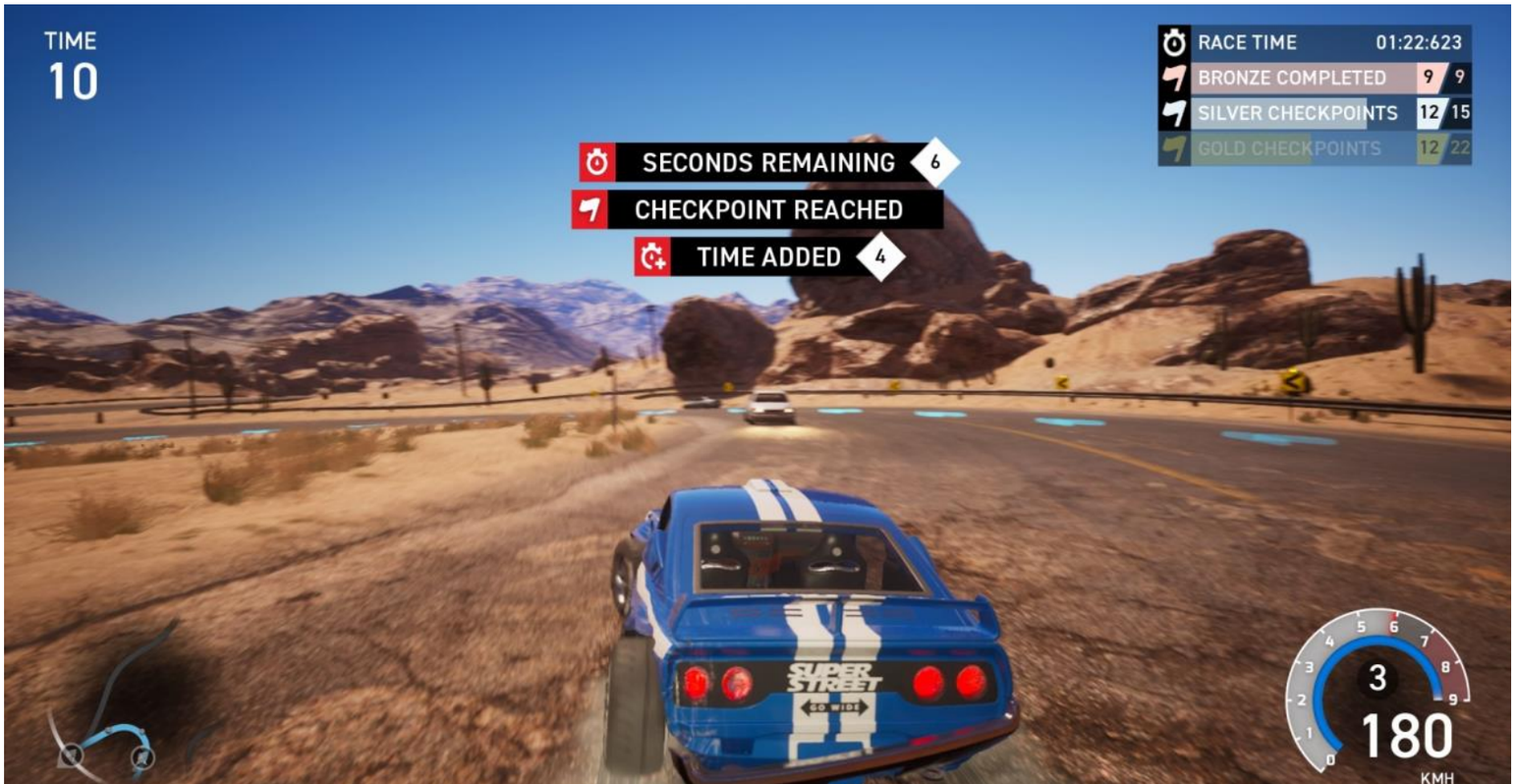


Dnes sú autori recenzií podplatení, málo kritickí, hodnotenie devalvovalo - poviete si. No nie, to len vzniká omnoho menej príšerných hier. Ešteže tu máme Super Street: The Game, ktorá vracia na naše obrazovky virtuálne zúfalstvo v tej najčírejšej podobe. Pozrime sa na preteky, ktoré vznikli na základe spolupráce so známym magazínom Super Street a prinášajú nám... no ťažko povedať, čo je tá beztvará hnedá hmota vlastne zač.

Poznáte Need for Speed? Netreba sa pýtať. Mnohí z vás ako za najlepší alebo najobľúbenejší diel bez dlhého premýšľania označia Underground. Prípadne ten druhý. Super Street: The Game sa snaží o návrat starých časov a prináša nám nelegálne preteky so všetkým, čo k tomu patrí. A teda aj úpravou „vehiklu" do vysnívaného stavu. Na začiatku sa zhrdzavená kraksňa ledva rozbehne, ale stačí to trochu prelakovať, kúpiť spojler, napchať do toho trochu elektroniky, výfuk, ktorý preberie každého v okruhu niekoľkých kilometrov a hneď to má lepší odpich. A zbalíte minimálne tamtú čičinku s vyzývavým výstrihom. V hre to funguje, postupne sa k vám pridávajú odborníci na všetko možné. Teda odborníčky. Slečny sú sporo odeté, v garáži sa pretŕčajú a určite svojmu remeslu rozumejú. Len je otázkou, či to nie je pózovanie v pánskych časopisoch.

Ponuka Super Street: The Game je bohatá. Teda ak sa pozeráte na výbavu (aut, nie asistentiek, ale vlastne...) v garáži. Na začiatku si totiž zvolíte auto, ktoré sa pod vašimi rukami premení zo škaredého kačiatka na trhač asfaltu. Výber zvážte, garáž sa vám o nové kúsky nerozrastie, navyše na autá sa nevzťahuje licencia. Môžete na to kašľať, každé sa napriek anonymnému názvu podobá na konkrétnu značku. Výber nie je príliš bohatý, avšak vzhľadom na to, že vám po celý čas hrania (u väčšiny 10 minút, skúsení harcovníci odpadnú po hodine, masochisti to vzdajú po dvoch a recenzent sa tým babre niekoľko hodín) postačí jedno, mávnete nad tým rukou.

Ak však budete upgradovať stroj konkrétnymi súčiastkami (vraj ich je okolo sedemsto, nepočítal som to, hoci by to bola väčšia zábava ako samotné hranie), na nich už nájdete skutočné mená.

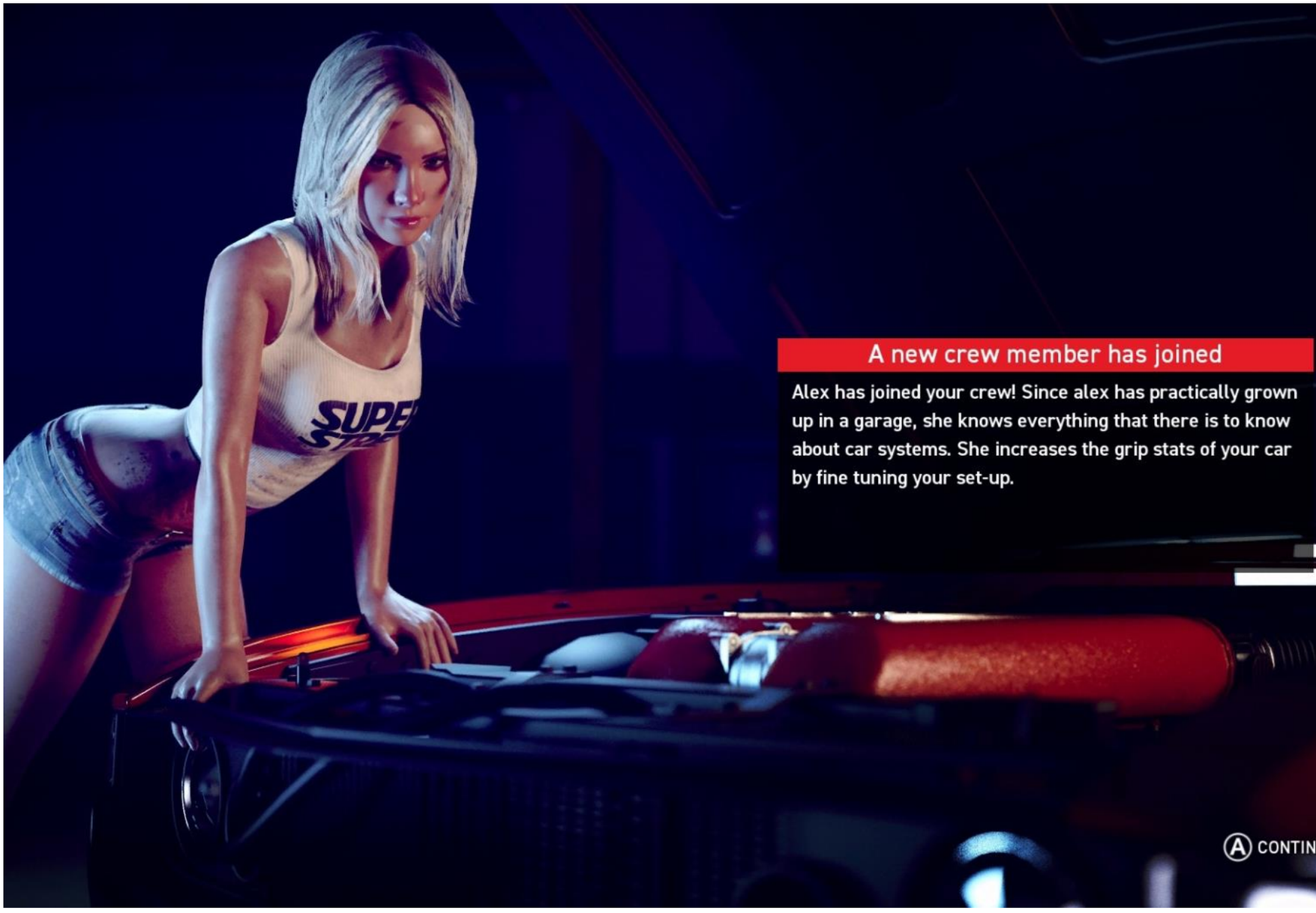


Pod kapotou si môžete vymeniť kompletne motor, turbo, palivové čerpadlo, nasávanie, filter. Nechýba obmena brzdových doštičiek, rámov, pneumatík (aj šírka diskov, sklon, zahustenie) alebo kompletne kapoty, prítlačné krídla a všetky tie veci, ktoré robia look auta športovým. Investovať sa dá aj do svetiel, elektroniky alebo interiéru. Vplyv na jazdný model to má, cítiť zmeny, často k lepšiemu, no je to krvavé vykúpenie. A to všetko preto, aby ste sa mohli preháňať po mestskom, industriálnom, púštnom alebo lesnom prostredí. Ide o malé krajinky, v ktorých vás čaká vždy iná trať, ale jazdiť sa v nich dá i len tak. Dôvod na to nie je.

Najdôležitejšou ponukou v menu je kariéra. A to len preto, že v Garáži je fajn, no veľa si tam nezajazdíte a na Quit Game tu nik nemyslel. Rýchla voľba akýchkoľvek pretekov nemá príliš význam a v nastaveniach sa nedá takmer nič nastaviť. Klasický model postupného odomykania nových výziev neprekvapí. Ani ich obsah. Klasické preteky na okruhu s bandou kreténov. Časovky s checkpointami vás dostatočne preveria, len je škoda, že v samotnom závere dali tvorcovia hry niekoľko checkpointov za sebou, pretože... asi im to nevychádzalo do časového limitu. Pri checkpointoch, ktoré vám majú dať čas, aby ste prešli čo najviac, srší hra humorom dvojnásobne: ak sa blížite k zlatému hodnoteniu, checkpoint vám pridáva také 2-3 sekundy. Inokedy aj desať. V Sprintmusíte prejsť zopár checkpointmi v otvorenom prostredí, ale keďže hra nemá mapu, cesty sú navrhnuté dosť hlúpo, blúdite a reštartujete. Môžete aj búrať v snahe získať čo najviac bodov a nájdete tu i zopár „osmičkových" tratí.

To je tá kladná časť, dokonca si to môžete omaľovať krajšie než v skicári. Extravagantní šoféri nepohrdnú perleťovou metalízou a podobne. Dokonca každú časť vozidla zvlášť. To je fajn, je to pekné, no stále sa motáme v menu a to nie je dôvod, prečo ste položili na stôl nemalý peniaz. Problém je totiž v tom, že to vyzerá podpriemerne a hrá sa otrasne, frustruje to, AI je idiotská a hrateľnosť i v prípade, že sa vám darí a neopreli ste tvrdo vytuneného tátoša o prvý roh, zúfalo nudná. Premýšľať nad zmyslom života a vôbec je vo virtuálnych svetoch očakávaná cesta - veď hry sú aj umenie. Lenže v adventúrach či inak príbehovo orientovaných tituloch a nie v pretekoch, kde jazdíte autom. Plníte sériu úloh, získavate peniaze a špeciálne body, ktoré vám odomykajú náročnejšie výzvy v nových ligách.





Tak sa zdá, že to programoval, navrhoval a testoval človek, ktorý v života za volantom nesedel. Ak aj, kľúče v zapaľovaní neboli a to auto vlastne nemalo kolesá a ani to nebolo auto, ale kolotoč pre malé deti. Vypnutý. Jazdný model je otrasný v každom jednom móde, či už ide o klasické okruhové preteky, vyraďovačku, checkpoint race, alebo o ich variácie. Najväčším problémom je zatáčanie. Funguje podivne, akoby ste mohli volantom otočiť len trochu, takže pravouhlé zákruty predstavujú neuveriteľný problém. Po chvíli totiž zatáčanie prejde do nekontrolovateľného šmyku. Chvíľa nie je presne definovaná a doteraz netuším, kedy a prečo tento moment nastáva. Neovplyvňuje ho pridávanie plynu, rýchlosť vozidla, skrátka to nastane. Teraz. A teraz nie. Jedinou možnosťou je úprava vozidla, vylepšenie jeho parametrov, no na to potrebujete vyhrávať. Alebo grindovať v najjednoduchších pretekoch.

Vzhľadom na skutočnosť, že trať nie je rovná ako pravítko, predstavuje zvládnutie ovládania vozidla základ. Šokujúcé, však že? Ak to v Super Street: The Game nedokážete ovládať a auto si robí, čo chce, siahnete po brzde. Pokým si ju nevylepšíte na maximum, zabudnite na to, že autá vôbec majú brzdový pedál. Zrejme brzdia motorom. Ale dobre, dá sa na to zvyknúť a jednoducho ovládate automobily z paralelného vesmíru. Fyzikálny model konkuruje ovládaniu vozidla viac než úspešne. Ono vlastne ťažko posúdiť, čo hra simuluje. Zaručene vám však zdvihne tlak. Kontakty s ostatnými jazdcami sú bizarné, všetko lieta kade-tade ako krabice od mlieka. Je to bohapustá arkáda, no prečo potom ten tuning a hrajkanie sa s číslami pri vylepšovaní vlastností vozidla?

Takže sa to nedá veľmi dobre ovládať, občas si to spraví, čo chce - a najlepšie ak nabehnete na banánovú šupku a auto vám šmykne do zvodidiel. Fakt netušíte prečo, veď ste išli len rovno. Ak vás to katapultuje z prvej pozície na poslednú bez akejkoľvek šance na návrat do čela, tak to poteší. Niekedy sa odrazíte od zvodidiel, inokedy spravíte hodiny. Raz odpálkujete pouličnú lampu ako biliardovú guľu, inokedy zastavíte ako o betónovú stenu. Ostatných jazdcov vlastne vidíte len pri štarte a to je ten lepší prípad. Počas pretekov sa skupina súperov rozlezie po trati. Sledovať ich počínanie je niekedy komické, ale to je nič proti ich absurdnej agresivite. Prežiť úvodné metre je základným kameňom úspechu. Riadia sa jednoduchým pravidlom: chcú zvíťaziť, a to za každú cenu.

Je to tak v každých pretekoch, len v Super Street: The Game to znamená, že ak vás protivníci uvidia, napália to do vás. Bez akejkoľvek príčiny. Jednoducho pretože chcú a môžu. Znamená to, že stratíte kontrolu nad vozidlom, pri snahe ustáť to sa pozrite vyššie, ako sa autá ovládajú. Žiadna sláva a obdobne dopadne aj vaša snaha. Alebo dostanete rovno hodiny. Alebo vás to odhodí do zvodidiel. Alebo sa ten kretén netrafí a stajne sa sekajú medzi sebou. Nie je to žiadne Destruction Derby či Wreckfest. Nedá sa s nimi súťažiť normálnou cestou a s pretekaním to naozaj nič nemá. Spojením vyššie uvedených záporov nám asi orgazmus na štyroch kolesách v hodnotení nevyjde. Po cestách sa premávajú aj civilní šoféri a potvrdzujú svoju demenciu: pokojne si odbočia do protismeru a nie, nikoho nepredbiehajú. Alebo to napália do steny, zrámujú semafór, zrazu zatočia. Je s nimi zábava.

Teraz sa pozrite na poslednú Forzu MotorSport. Máte? A teraz sem, na Super Street: The Game. Na Forzu. Na Super Street. Forza.- Super Street. Čo viac chcete vysvetľovať? Fádne prostredie v mizernom prevedení, priemerné modely vozidiel, ktorých poškodenie má aspoň vizuálny charakter, no jazdný model sa nemení. Len zopár objektov je zničiteľných a žiadna mapa nás nezaujala, chýbajú výraznejšie grafické efekty.



Cesty sú neskutočne široké, ostatní však jazdia pri krajnici. Alebo odparkujú auto kolmo na cestu. V zákrute. Taktiež sme nenašli dôvod ísť do zmeny interiéru, ak hra neobsahuje pohľad spoza volantu. Vlastne ani šoféra. Ozvučenie ide ruka v ruke s vizuálnou brečkou: zvuky ťažko postrehnete a elektronická hudba vás núti skôr prepichnúť si ušné bubienky ako dostať z auta čo najviac. Bonbónik na záver: pri nárazoch gamepad vibruje až tak, že budete mať obavy, aby z neho motorčeky nevyskákali.

Vezmeme si kalkulačku: ovládanie vozidla je nezvládnuteľné, fyzikálny model absurdný, spracovanie silne podpriemerné, AI jazdcov agresívna a hlúpa, herné módy obyčajné, motivácia na odomykanie nových pretekov minimálna. Navyše neustále reštartujete preteky (otravný loading), pretože poriadna odmena je len za prvé miesto. Často za jedinú chybu platíte a musíte to spustiť znovu - a mnohokrát to ani neviete ovplyvniť. Ale môžete si tu upravovať jedno vozidlo, ktoré si vyberiete na začiatku. No nekúp to za cenu trojáčkovej hry. Bravó a potlesk na otvorenej scéne. Už dávno tu nebol titul, ktorý sa snaží pôsobiť ako zaručený hit a pritom atakuje priečky najväčšieho odpadu v tomto kalendárnom roku. Ruky preč, tohto sa ani oceľovou tyčou nedotýkajte.



HODNOTENIE

2.5

JÁN KORDOŠ

AK BY STE CHCELI NÁSTUPCU NFS UNDERGROUND, TOTO URČITE NECHCETE

+ pomerne bohaté možnosti tuningu
+ asistenti (irónia)

- jazdný model
- fyzikálny model
- AI všetkých šoférov
- neustále reštartovanie
- nezaujímavé prostredia
- grindovanie
- nuda



RECENZIA

GENE RAIN

NAJHORŠIA HRA ROKA?

. PC, PS4

. DEELI NETWORK

. AKČNÁ



Mnohí z vás pravdepodobne Vianoce trávili v kruhu rodiny a blízkych obklopení láskou. Ja som si tieto Vianoce doprial dávku masochizmu. Vlastne podobne ako pred rokom, keď som v podobnom čase pracoval na recenzii úchvatne zlého titulu Soldiers of The Universe. Vtedy to bol rest, ktorý dlho čakal nepovšimnutý, no a presne tá situácia je tu aj teraz. Gene Rain sa nám v redakcii „váľal" dlho. Rovnako dlho mi smrdel na disku v Xboxe, keď už som si ho aktivoval. No a keďže si nechcem niečo také prenášať do ďalšieho roka a všetky zaujímavejšie hry a dôležitejšie články už boli z krku, musel som nabrať odvahu aj na tento „skvost".

Prečo som musel naberať odvahu? Pozrel som si priemerné hodnotenie kritikov zo sveta a už predtým som o hre niečo málo vedel. Ani to ma však nepripravilo na to, aký paškvil sa mi nakoniec dostane do rúk. Gene Rain je čínska hra. Na tom samotnom nie je nič zlé a rozhodne nenaznačujem, že by Číňania nemohli priniesť kvalitnú hru. Avšak rovnako ako čínske fejkové produkty aj toto je podľa mňa skôr fejková hra. Nikto sa nesnažil vytvoriť produkt, ktorý bude zábavný, či bude mať nejakú hodnotu. Len sa pokúsili čo najlacnejšie napodobniť niečo iné a rýchlo to dať von. A asi nemusíte dlho hádať po pohľade na okolité obrázky, že sa snažili napodobniť Gears of War.



Takých už bolo a ešte ich aj bude, no Deeli Network v tejto oblasti naozaj spektakulárne prepadli na prakticky každom fronte, ktorý sa v prípade hodnotenia hry vôbec môže brať do úvahy. Zaujímal by vás napríklad príbeh? Aj mňa! Nejaký tu je, ale ani za boha neviem prísť na to, aký. Dôvodov je na to hneď niekoľko. Jedným z nich je to, že ho občas autori akoby ani nechceli rozprávať. No hlavne ho nevedia rozprávať. Skáču z postavy na postavu, skáču medzi (minimálne) 3 časovými obdobiami. A skáču aj z miesta na miesto. Ničomu nerozumiete, nič vás tu nechytí, všetko vám je ľahostajné. Trošku zaspoilujem: jedna z vašich postáv zomrie. Ale vám to môže byť ukradnuté, aj tak nemáte ani tušenia, kto to vlastne bol.

Ďalšou špecialitou, ktorá veľmi ubližuje príbehu, ale dole ťahá aj zvyšok hry, je anglická lokalizácia. Zjavne si autori hry nedali ani toľko námahy, aby si najali niekoho na preklad hry z čínštiny do angličtiny, takže to pravdepodobne len skopírovali z prekladača. A tie texty nedávajú zmysel. Vedeli ste napríklad, že aby ste si otvorili druhý herný režim, musí ten prvý prejsť preclením? To tu vážne je. To vážne nedáva žiaden zmysel. A vážne je to len jedna z obrovskej hromady veci, ktoré tu nedávajú zmysel, lebo sú veľmi zle preložené. Dialógy sú príšerné. Sú tiež príšerne nadabované. Som mal dojem, že ich dabujú nepriatelia režimu v pracovnom tábore podľa fonetického prepisu. Všetky sú zašumené, s katastrofálne zlými hlasmi a o hereckých výkonoch sa tu hovoriť nedá. Čašník v krčme piatej cenovej vám s väčším nadšením prečíta denné menu. A to je len špička ľadovca. Celý audio mix je príšerný. Niečo tak nevyvážené sa len tak nepočuje. K tomu si pripočítajte fakt, že zvuky pravdepodobne pochádzajú z nejakej databázy, kde boli k stiahnutiu zadarmo. Sú to len ploché slučky, z ktorých vás čoskoro rozbolí hlava, či je to streľba, alebo chodenie. Aspoň hudba sa dá počúvať.

V tom zmysle, že je to jediný zvukový aspekt hry, pri ktorom si nechcete vraziť ceruzky do uší.

Ešte sa vrátim k príbehu, ale skôr z pohľadu hernej premisy, zasadenia a celkového dizajnu. Ak by som to prirovnal k jedlu, predstavte si, že vám niekto naservíruje hranolky s gulášovou omáčkou, sushi, zmrzlinou, tým smradľavým islandským fermentovaným žralokom a zaleje to bryndzou. Roboti, mutanti, zombíci, samuraji, mechanické pavúky, prerastené škorpióny a čo ja viem ešte čo v jednej hre? To je prejav nejakej scenáristickej obdoby ADHD? A do toho ešte divný človek, ktorý má nejaké schopnosti a asi to ani nie je človek, ale má spoločné mechanické srdce s jednou ženou...ja neviem, jednoducho nezmysly. To si nevedeli autori vybrať jednu tému, ktorá bude pre hru nosná? Museli spraviť niečo takto veľmi nesúrodé? Však to nemá hlavu a riť! To všetko je navyše zasadené do tak generického a fádneho prostredia, až sa bude za hlavu chytať, aj keď je pravda, že genericky nepôsobí len kvôli tomu, že ste niečo také mohli vidieť asi miliónkrát predtým, ale aj preto, že v ňom autori neustále úplne rovnako opakujú úplne rovnaké prvky a objekty. Pri prechádzaní hrou tak máte v drvivej väčšine času dojem, že idete stále tými istými koridormi, ktoré sú ale na vlas rovnaké. A keďže to všetko vyzerá rovnako, robíte tiež na vlas rovnaké veci. Niekde prídete, vystrieľate nepriateľov, potiahnete páku na terminály, idete ďalej a zase robíte to isté. Zdanlivo nekonečná slučka, pri ktorej sa sami seba pýtate, aké je vaše miesto na tomto svete a koľko vlastne ešte dokážete zniesť.

Veľa aspektov Gene Rain by sme mohli označiť za zlý vtip, takže akcia vyniká. Je „iba" zlá a nudná. Niečo také, čo by ste čakali od game jam hry nie príliš skúsených vývojárov (aktuálny 2084 vznikol na game jame a je v akčnej zložke neporovnateľne lepší). Zbrane sa správajú rovnako, znejú rovnako, gunplay nie je ani trochu zábavný. Potom sú tu špeciálne zbrane, ktoré využívate menej, no konečne s nimi aspoň cítite nejaký efekt a nemusíte stráviť pol dňa strieľaním do nepriateľov v krytoch. No a nechýbajú granáty, s ktorými si aspoň užijete nejakú zábavu, keďže sa pri nich predvedie svojská herná fyzika, ktorá pravdepodobne pochádza z dimenzie, kde spolunažívajú zombíci, mutanti a roboty.

Umelá inteligencia je kategória sama o sebe. Prisahám, že som na laboratórnych hodinách počas základnej školy kedysi dávno videl v mikroskope inteligentnejšie prvoky ako je to, čo predvádzajú postavy v hrách. Nepriatelia sú takí presní, že by cez celú mapu odkázali guľkou navliecť niť na ihlu, no zároveň, ak sa posuniete cez nejaký spúšťač skriptu, dokážu vás už len obiehať a nevšímať si vás. Váš spolubojovník na tom nie je o nič lepšie a v hre je vlastne len do počtu, keďže by nedokázal trafiť ani vráta od hangáru, ak by stál tesne pred nimi. Čo ma privádza k otázke, prečo hra neobsahuje kooperáciu, keď v nej väčšinu času strávite s dvoma postavami na ceste naprieč svetom. Kvality hry si tým nepolepšili, ale aspoň by som pri hraní netrpel sám. A tých pár ďalších novinárov tiež.

Jedna vec, ktorú na hre oceňujem, je dĺžka. Kampaň totiž trvá len 3 a pol hodiny, čo sa dá prejsť s veľa plačom a minimálnou psychickou ujmou. Avšak to je plus pre mňa, keďže som platený za to, že si ju zahrám a niečo o nej napíšem, takže aspoň netrpím dlho. Vy chcete za svoje peniaze dostať od hry čo najviac zábavy. Tá tu nie je žiadna. Prípadne ste masochisti, tak chcete za svoje peniaze dostať čo najviac utrpenia. No a hra je krátka. Je tu ešte režim Hordy, ktorý si teda sprístupníte po „preclení", ale to nie je niečo, čo by hre pridalo nejakú hodnotu. Najviac sa aj tak zabavíte na tom vtipe, keď vám po porazení záverečného bossa hra ukáže nápis „To be continued".



Grafiku snáď opisovať nemusím. Máte oči, vidíte obrázky okolo, vyzerá to strašne, ale keď už nič iné, aspoň sa to nehýbe strašne, ale tak akosi normálne. Mňa osobne len zaráža, že po rokoch znova hrám prvú časť Army of Two a aj keď tá hra má svoj vek, tak v mnohých ohľadoch jednoducho vyzerá lepšie ako moderná hra vydaná na Xbox One a PS4 v roku 2018. Z nejakého dôvodu hra doteraz nevyšla na Steame, aj keď tam už dlho visí oznam, že vyjde čoskoro. Ale to je možno forma obchodnej vojny – zvýšite nám clá, my vám vydáme na západe našu hru.

Prečo táto hra nemá ešte menej? Jednotku si rezervujem pre špeciálne tituly. Tie chuťovky, ktorých prejdenie trvá kratšie ako inštalácia (pozdravujem autorov Battle: Los Angeles) či hier, ktoré sa nedajú dohrať, ničia save, padajú, mrznú, crashujú kvôli nim PC a konzoly, či inak znemožňujú hranie. Gene Rain sa dá zapnúť a prejsť od začiatku do konca, na bugy a fatálne chyby tu nenarazíte. Ale aj tak to nerobte. Je to asi také zábavné a príjemné, ako keď si podrežete zápästia a do rán si vtierate soľ a citrónovú šťavu. Jedna z najhorších hier roka 2018 a to som mal možnosť vyskúšať hneď niekoľko vyslovene odpadových titulov.



HODNOTENIE

2.0

MATÚŠ ŠTRBA

GENE-RICKÝ ODPAD

+ akcia je zlá, ale nie je to úplná urážka
+ ten zlý preklad vie neraz pobaviť svojou nezmyselnosťou- znie a vyzerá úplne príšerne

- umelá inteligencia je zlý vtip
- neobsahuje kooperáciu
- príbeh nedáva zmysel
- úplne bez nápadu
- dizajn levelov je veľmi zlý
- vysoká cena nielen na kvalitu, ale aj množstvo obsahu



HARDVÉR


Design of the Model
DESIGN
COVERING GROUND
The Modern
HELPFUL HINTS



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 farby 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 × 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

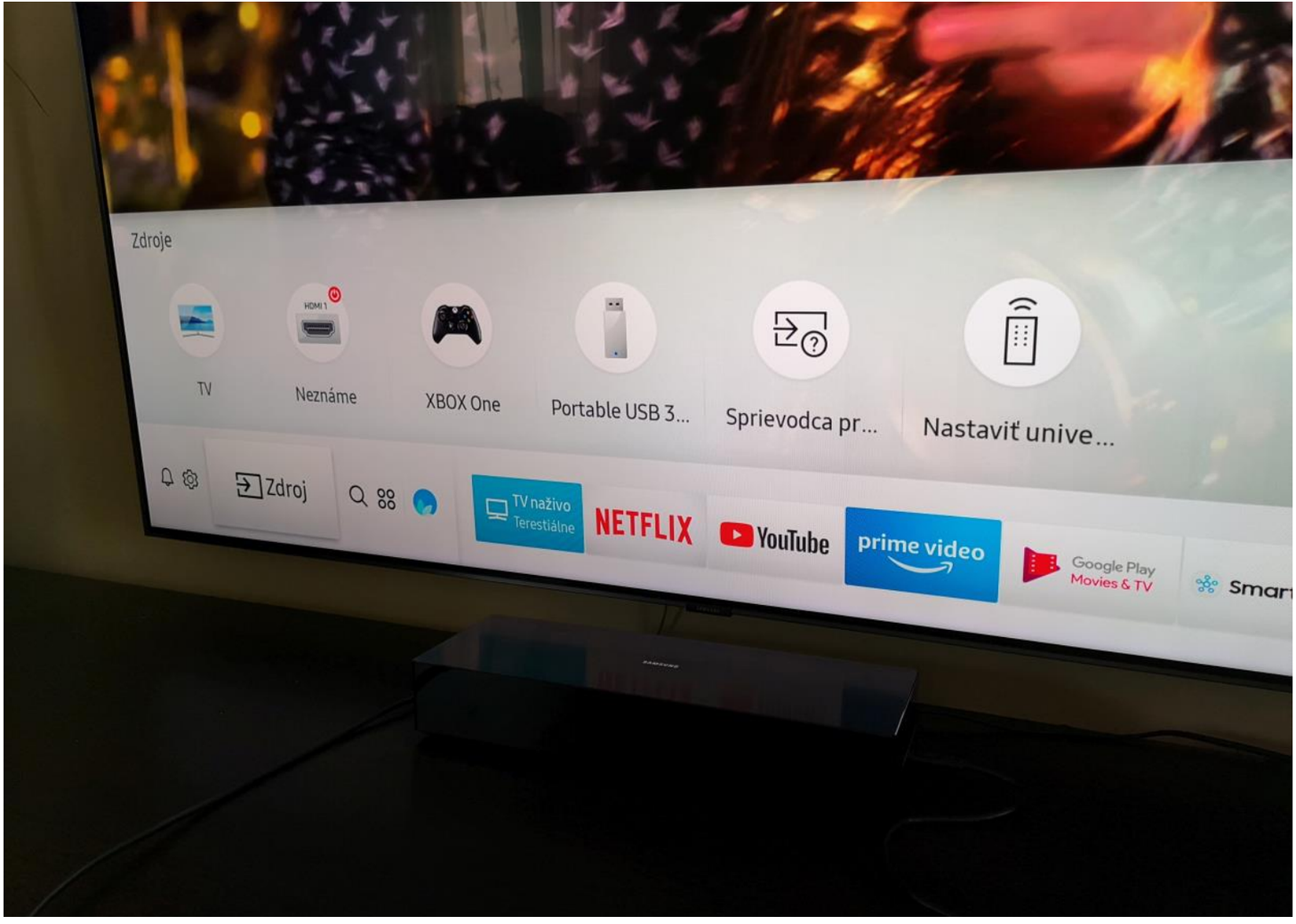
Aj Q9 je tenký TV s takmer bezrámovým dizajnom a celkovo vo veľmi kvalitnom vyhotovení, vďaka čomu TV vyzerá dobre aj zozadu. Pri pohľade spredu vidíte len malé Samsung logo dole v strede TV, pod ním nájdete aj rýchle ovládanie a červené podsvietenie.

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 káblik 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 nezmestila 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 pozerať 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.

Systém

Systém tu Samsung stále používa svoj Tizen, ktorý už má pekne dotiahnutý a príjemne používateľsky nastavený. Je jednoduchý, nič dlho nehľadáte 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 vysielať 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 posielať fotky, mirrorovať tam mobil, alebo naopak mirrorovať obraz TV na mobil, môžete aj prepojiť zvuk z TV na slúchadlá v mobile, alebo posielať fotky na pozadie Ambient režimu.

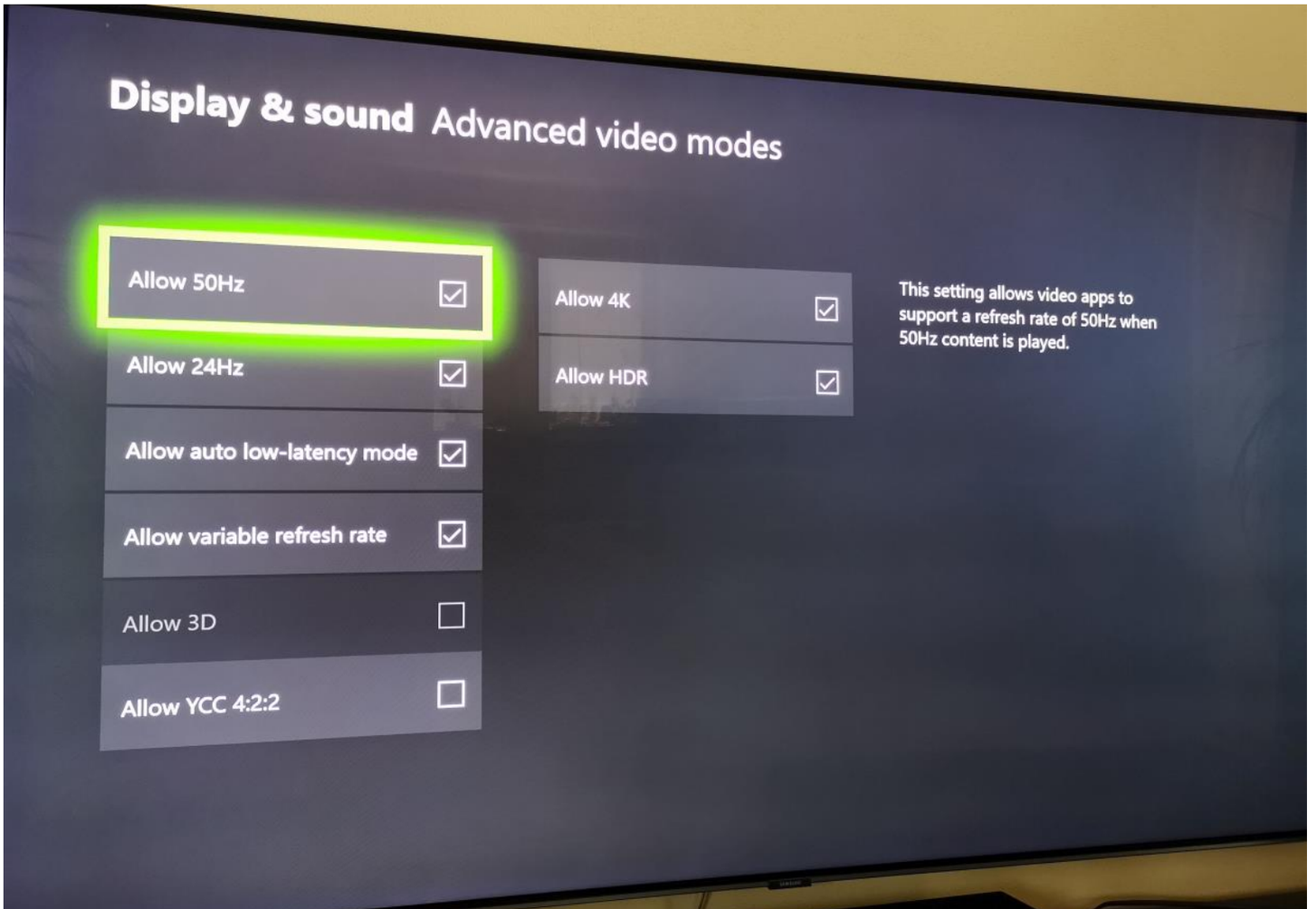
Samotný Ambient režim je oddychový režim pre TV, kde nemusíte mať čierny vypnutý TV, ale môžete si na ňom nechať pustené fotky, obrazy, alebo len ho necháte splynúť so stenou. Je to pekný doplnok, ak sa vám to hodí do miestnosti. Hlavne ak máte vzorovanú stenu za TV, môže to vyzerať dobre. Mne by sa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

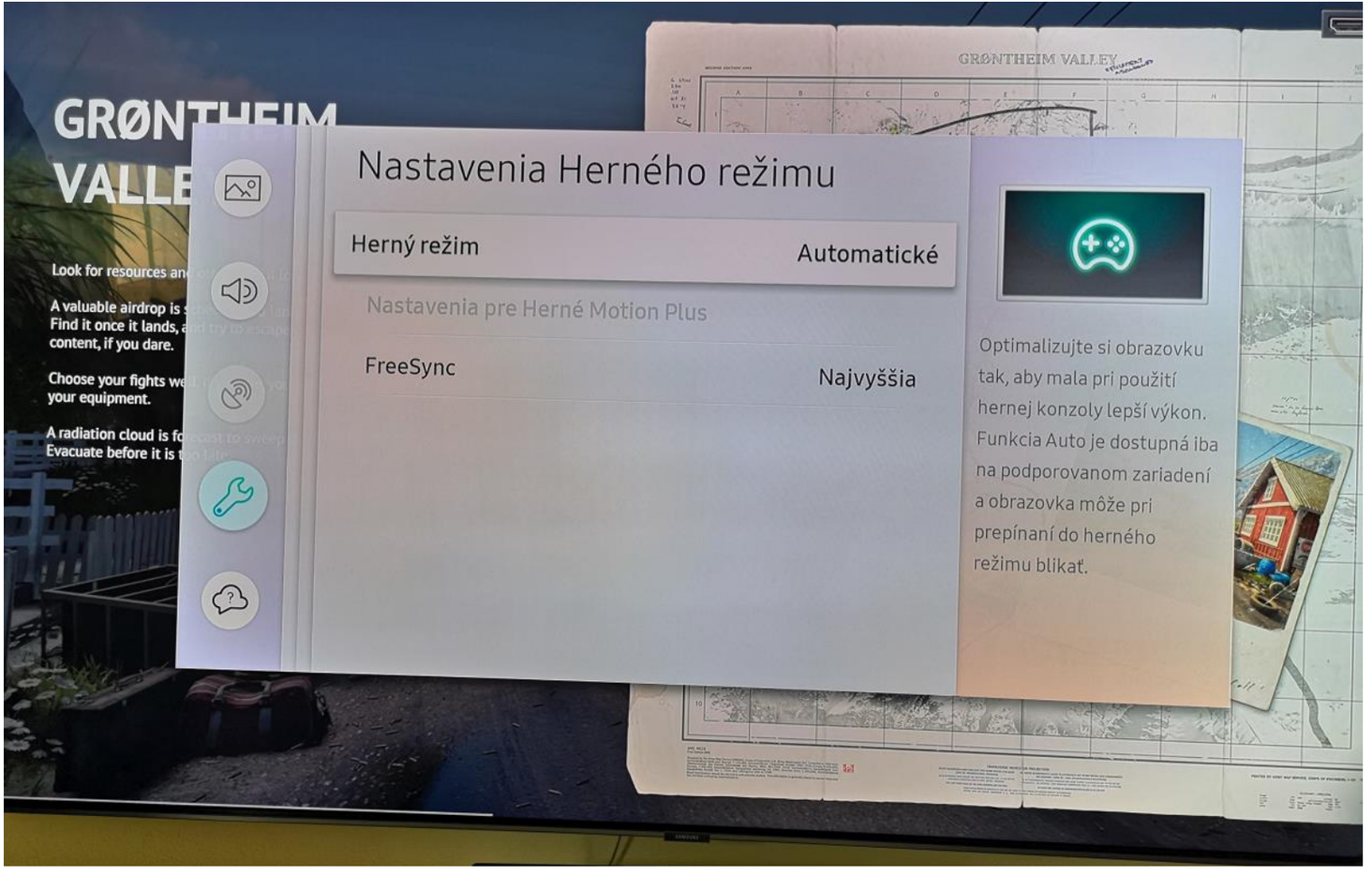
Herné funkcie

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.

Dopĺňa 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 rozlíšeniach, 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 režme 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 to režime ide na 150-250W. Väčšinou okolo 220-240W. záleží od aktuálneho podsvietenia scény, keďže tam je to veľmi dynamické, keďže sa rozsvecujú 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 neviete 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 pozerajte 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 zažiari, 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 dilema. 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 eurovú 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
+ kompletné herné funkcie 120hz, freesync, HDR, plus rýchle odozvy
+ kvalitné vyhotovenie

- cena
- mohol už mať podporu Dolby Vision HDR



TEST

HTC VIVE PRO

HTC VIVE DOSTALO UPGRADE

. HTC

. VIRTUÁLNA REALITA

Virtuálna realita sa späť do našich životov vrátila pred dvomi rokmi, a to po viac ako 20-ročnej absencii, kedy prvé pokusy ukázali, že ešte nie je správny čas. Teraz to minimálne vyzerá tak, že už ten správny čas je, nástup je síce pomalší, ale technológie sú tu a stačí ich len rozvíjať. Týmto heslom sa sa riadia aj Oculus a HTC, ktorí ako prví ponúkli VR na PC a ďalej expandujú.

Zatiaľ čo Oculus ostáva pri svojom prvom, aj keď veľmi kvalitnom headsete, HTC už prinieslo druhú verziu a je to skutočne veľmi dobrý krok, hlavne čo sa týka pohodlnosti, spracovania a hlavne displejov. Je to už o (pol)generáciu vpred oproti pôvodnej verzii a aj keď to stále nie je úplne tam kde by sme to chceli vidieť, už sa to blíži. Pozrime sa na špecifikácie:

Špecifikácie:

Displej: Dual AMOLED 3.5"
Rozlíšenie: 1440 x 1600 pixelov na oko (2880 x 1600 pixelov spolu) (615 PPI)
Refresh: 90 Hz
Uhol pohľadu: 110 stupňov
Zvuk: Hi-Res certifikovaný headset
Input: Integrovaný mikrofón
Pripojenie: USB-C 3.0, DP 1.2, Bluetooth
Senzory: SteamVR Tracking, G-sensor, gyroscope,proximity, IPD sensor
Ergonómia: nastavenie vzdialenosti šošovky od oka, nastaviteľné uchytenie

Oproti pôvodnému Vive je tam veľký skok hlavne v displeji, ktorý sa zmenil na kvalitný Amoled a rozlíšenie išlo hore z 2160 x 1200 (448 PPI) na 2880 x 1600 (615 PPI), čo je veľký skok a hlavne úplne minimalizuje viditeľnosť mriežky medzi pixelmi. Možno ideálny by bol 4K alebo 5K displej, ale toto je tiež veľmi slušný skok. Obraz budete vnímať veľmi dobre a jemná sieťka čoskoro zmizne. Možno je škoda, že nie je zväčšený uhol pohľadu. Ten ostáva na 110 stupňoch, a teda sa môžete pozerať len vpred.

Ale nie len displej je lepší. Na headsete je lepšie úplne všetko. Jednoduché uchytenie prackami z prvej verzie teraz nahradilo uchytenie umelohmotným úchytom, ktorý si môžete jednoducho otáčaním nastavovať a parádne sa dá používať viacerými členmi rodiny s jednoduchým dotiahnutím. Je to veľký krok vpred, zároveň aj s prídavkom headset slúchadiel, pričom ste v predchádzajúcej verzii museli používať svoj headset. Teraz môžete použiť rovno vstavaný, ale nemusíte, ak máte kvalitnejší vlastný.

Lepšie je spravený aj pripojovací kábel, ktorý je teraz už len jeden, tenší a ohybnejší. Nebudete mať problém hýbať sa s ním, prípadne ak by ste sa ho chceli zbaviť. HTC predstavilo aj wireless adaptér, ktorý ponúkne batériu pre napájanie a wireless prenos. Tento sme netestovali, ale pri domácom využití zrejme nebudete mať s káblom výraznejší problém. Je dosť dlhý a aj keď občas zavadzia, viete si naň zvyknúť.



Pri pripojení je malá zmena a zatiaľ čo pôvodný HTC Vive mal pripojenie cez HDMI, teraz už sa headset pripája cez DisplayPort. Teda ho musíte mať na grafike (alebo v notebooku) a musíte ho mať aj voľný. Ja som musel kvôli tomu prepájať monitor do HDMI, keďže na grafike mám len jeden DisplayPort. Nie je to problém, ale treba s tým rátať.

Samotné ovládače a senzory pracujú na rovnakom systéme. Respektíve tu je malá zmena a môžete použiť ako pôvodné senzory, tak aj nové 2.0 senzory a ovládač. Tie len teraz vyšli a ponúknu väčší priestor a aj vylepšené ovládanie. Ale pre bežné domáce použitie sú plne vyhovujúce aj pôvodné senzory a ovládače a je s nimi minimum problémov.

Senzory vám stačia dva, len ich musíte umiestniť krížom cez izbu tak, aby mali na seba dohľad a čo najlepší dohľad na ovládače, ktorými budete ovládať, ako aj na headset. Všetko budú monitorovať a odosielať do PC a následne do hry alebo programu. Ovládanie je tu veľmi presné a citlivé. Ovládače sa dobre sa držia, aj keď oproti konkurencii sú možno až príliš veľké. Je škoda, že v novej verzii s tým autori nič nespravili. V každom prípade to nie je nejaké väčšie obmedzenie, bez problémov sa s tým zahrajú aj deti, ktorým sadne ako ovládač, tak aj headset.

Čo je najväčšia výhoda nového Pro headsetu, je však samotný displej. Je to AMOLED s vysokým rozlíšením, malými vzdialenosťami medzi pixelmi a pôsobí to veľmi dobre na oči. Pri pri dlhom hraní nemáte problém s únavou očí alebo záťažou hlavy. Je to veľký krok vpred oproti pôvodnému Vive, ktoré pri niektorých hrách bolo veľmi náročné a nemohol som hrať toľko ako s Pro verziou. Tá ma prakticky neobmedzovala. Navyše sa okrem šírky optiky dá teraz nastaviť aj vzdialenosť šošoviek od očí pre čo najlepšie nastavenie obrazu.

Je tam ešte jedna zaujímavá vec a to, že headset má nové dve predné kamery, ktoré rozšírili pôvodne jednu kameru, aby mohli ponúknuť AR možnosti pre headset. Hry a aplikácie sa tak budú môcť otvoriť aj do reálneho prostredia okolo vás. Zrejme prvé aplikácie prídu čoskoro, keďže nástroje už majú vývojári v rukách.

Čo sa týka softvérového hľadiska, dnes sa už na ponuku VR titulov nedá sťažovať. Síce možno stále chýbajú mega tituly, ktoré by chytili milióny hráčov, ale je tam veľké množstvo malých a aj veľkých titulov, z ktorých si viete vybrať a pekne sa pri nich zabaviť. Osobne mám radšej tie menšie, ktoré ponúkajú jednoduchšie hry. Totiž práve menšie hry sú najlepšou voľbou pre virtuálku, ponúkajú síce kratší, ale intenzívny zážitok



Vive má na to svoj vlastný Viveport obchod, kde ponúka ako množstvo free a platených hier, tak aj aplikácii a pridáva aj svoju obdobu EA Access, alebo Game passu len pre virtuálnu realitu. V službe máte cez dvesto položiek, ktoré môžete za mesačné predplatné hrať a používať. Pri VR je to najlepší systém, aký teraz môžete dostať k VR obsahu bez toho, aby ste museli každú položku kupovať a báť sa, či ste zbytočne nevyhodili peniaze za nejakú hlúposť.

Veľa titulov je aj zadarmo a minimálne pri nich si všetko viete vyskúšať. Najnovšie Vive pridalo aj hru podľa Ready Player One filmu, a to Oasis, ktorá funguje rovnako ako vo filme a umožní vám navštíviť rôzne miesta s hrami s rôznymi témami. Napríklad akčné strieľanie, fantasy svet, jednoduché malé hry. Zatiaľ som skúšal hru ešte v beta verzii, veľa sprístupneného nemala, ale bolo to kvalitne spracované a je to niečo, z čoho by sa raz mohol vytvoriť zaujímavý virtuálny svet - teda v prípade, ak niekto bude financovať rozširovanie.

Okrem toho sú v ponuke parádne prestrelky, ako Frontline Defense, Raw Data, Arizona Sunshine, je tam kvalitný Rick and Morty titul, zahrať si môžete aj LA Noire alebo Doom VFR. Ale to sú skôr rýchle porty VR hier, ktoré nie sú také dobré ako priamo vytvorené tituly. Najlepším príkladom kvalitného VR titulu je teraz Beat Saber, dynamická hudobná hra zo slovenských rúk. Je to rýchle, zábavné a atmosféra vás pohltí - presne to musí VR titul spraviť, aby bol úspešný.



Na ponuku sa nedá sťažovať, ale na čo sa dá ponosovať, je stále systém spúšťania. Zatiaľ čo Oculus má svoj store natívny a prirodzene všetko spúšťa, HTC aj vo svojom store a svojich položkách stále pracuje so SteamVR ako s pomocnou aplikáciou, ktorá sa stará o synchronizáciu headsetu, ovládačov a senzorov. Je to ťažkopádne, stále sa to spúšťa, zavadzia to na obrazovke, niekedy vypíše, že sa headset nedetegoval a vyriešiť sa to dá len reštartom. Chcelo by to viac dotiahnutú verziu, ak sa to už nedá úplne odstrániť a zabudovať niekde do Viveport aplikácie - alebo ak nie tam, tak priamo do Steamu. Je to v tomto stave otravné a nekompaktné.

A čo výkon PC? Pri VR aplikáciách je výkon veľmi dôležitý, keďže sa grafika musí starať o výpočet dvoch pohľadov a zároveň ponúkať čistých 90 fps, aby vám nebolo zle. Je to veľmi dôležité, pretože práve plynulosť je tu základ. Pri 2880 x 1600 rozlíšení nie je sranda dať 90 fps, ale hry to už majú dotiahnuté a ak aj nestačí váš výkon, vedia automaticky znižovať rozlíšenie alebo detaily. V každom prípade, ako minimum sa uvádza GTX 970 a môžem povedať, že sa s ňou hrá bez problémov. Niektoré hry si síce znížia rozlíšenie, ale stále ponúkajú dostatočnú kvalitu. Totiž vo VR headsetoch nie je ani tak dôležité, či hra ide na plnom rozlíšení displeja, ako samotné rozlíšenie displeja. To je najdôležitejším prvkom pre zníženie mriežky pred očami a vnímania obrazu ako celku.

Celkovo môžem skonštatovať, že HTC Vive Pro je momentálne najkvalitnejším VR headsetom na trhu. Je parádnym doplnkom do Vive série, aj keď je veľká škoda, že je veľmi drahý. Čakajte 870-eurovú sumu za samostatný headset, alebo cez 1100-eurovú cenu za komplet s pôvodnými ovládačmi, alebo 1300-eurovú sumu za komplet s novými ovládačmi. Je to veľká cena za upgrade, hlavne keď pôvodné HTC Vive komplet ide za 600 eur.

Cenu môžu vyvážiť vylepšenia. Headset toľko nezaťažuje oči ani hlavu, má dobré uchytenie, ponúka kvalitný obraz a jednoducho si virtuálku s ním viete naplno užiť. Možno je škoda stále značného množstva kabeláže pri zapájaní celého systému alebo nutnosti spúšťania SteamVR pri zapnutí aplikácií a hier, ale to sú veci, ktoré sa dajú prekonať na ceste za kvalitnou virtuálnou realitou.

HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

VIVE PRO JE MOMENTÁLNE NAJKVALITNEJŠIA VR, A AJ NAJDRAHŠIA

+ vylepšené uchytenie headsetu, pridané slúchadlá
+ kvalitný hi-res displej
+ veľmi príjemné na nosenie a používanie
+ nepríjemné pocity z náročných hier boli úplne eliminované.- pripojenie už len cez DisplayPort

- stále nutnosť SteamVR aplikácie pre spustenie každého titulu

- veľmi vysoká cena



TEST

STEELSERIES RIVAL 650

WIRELESSKA OD STEELSERIES

. STEELSERIES

. MYŠ

SteelSeries ponúka wireless verziu svojej obľúbenej a veľmi kvalitnej e-sports Rival 600 myši. Rival 650 ju prakticky kopíruje celú so všetkými funkciami, ale pridáva aj možnosť hrať bez kábla. Užívať si hranie budete tak môcť tak bez obmedzení a prakticky v reálnom čase bez oneskorenia.

Rival 650 prichádza rovnako ako 600 verzia s podsvietením a aj závažiami. Konkrétne tak ponúka:

Senzory: SteelSeries TrueMove3+ Dual Sensor System (TrueMove 3 Optical Gaming Sensor plus hĺbkový senzor)
CPI: 100–12000
IPS: 350+
Akcelerácia: 50G
Zdvih: nastaviteľný od 0.5–2 mm
Veľkosť: 131 mm x 62 mm x 27 mm - 43 mm
Váha: 121 g - doplniteľná závažiami do 153 g
Switche: SteelSeries Switch, 60 miliónov kliknutí
Tlačidlá: 7 (tri bočné)
Kábel: gumený, 2 m

Jediný rozdiel v parametroch oproti 600 verzii je váha, pričom táto myš je približne o 30 gramov ťažšia pre vstavanú batériu. Tá ponúka aj fastcharging, takže ju za 15 minút nabijete na približne 10-hodinové hranie. Samotné nabíjanie funguje cez USB kábel, po ktorého pripojení sa myš zároveň prepne na káblový mód a stratí sa aj prípadné wireless spomalenie.

Samozrejme, keďže je myš wireless, prichádza s ňou aj USB receiver, ktorý musíte mať v PC zapojený. Na spodnej strane myši máte k tomu prvé tlačidlo, ak ju chcete zapnúť alebo vypnúť a connect tlačidlo na pripojenie k USB.

Wireless spomalenie je však nebadateľné, keďže myš používa Quantum Wireless, ktoré ponúka bezlagové 1000 Hz hranie. Teda sa obnovuje každú 1 milisekundu, a to aj vďaka TrueMove3 1:1 senzoru. Ten prenáša pohyb do PC verne podľa posunu po rôznych typoch podložiek a ponúka 12000 CPI, 350 IPS. Sťažovať sa určite nebudete, hráči si ho pochvaľujú a je to už štvrtá SteelSeries myš s týmto senzorom.

Steelseries tu už štandardne ponúka dva senzory, pričom druhý je na detekciu výšky zdvihu. Vďaka nemu dokáže myš zablokovať snímanie pri zdvihnutí. Môžete si nastaviť medzi 0.5 a 2 milimetrami. Pri dôležitých zápasoch je to veľmi dobré, keďže myš vám bude reagovať, len keď bude položená alebo aj jemne nadvihnutá. Keď už sme pri zdvíhaní a pohybovaní, myš podobne ako 600 verzia prináša so sebou závažia, ktoré si môžete vkladať a myš ako zaťažovať, tak aj ju vyvažovať. Závažia majú po 5 gramov a na každú stranu ich môžete dať štyri. Samotné závažia sú skryté pod bočnými stenami,ktoré môžete odopnúť. Fungujú na magnetickom princípe a držia pevne, takže sa nemusíte báť, že by vám odpadli počas hry.





Steelseries tu skôr stále nedomyslelo vkladanie závaží, ktoré je také násilné a musíte ich vtlačiť do malej gumičky na rôznych miestach.

Znamená to 256 kombinácii vyváženia. Keďže môžete dať napríklad závažia len dopredu alebo len dozadu, prípadne vytvoríte inú kombináciu, ktorá vám bude vyhovovať. Je to, samozrejme, skôr pre Pro hráčov, ktorí malé rozdiely vo vyvážení aj spozorujú a prinesú im výhody. Pre ostatných to bude skôr o tom, či chcú mať myš ťažšiu alebo ľahšiu.

Z konštrukčného hľadiska má myš kombináciu lesklých plastov a zdrsnených gumených plôch. Všade kde ju držíte prstami, sú pogumované drsnejšie plochy, ktoré zabraňujú šmýkaniu prstov. Drží sa príjemne a rovnako sa pekne šmýka po podložke vďaka veľkým klzným plochám na spodnej strane myši. Neunaví tak ruku a umožňuje rýchle reakcie.

Dizajnovo čakajte v strede mierne vyššiu, ale dobre uchopiteľnú myš ako pre väčšie, tak aj pre menšie ruky. Autori tomu prispôsobili hlavné tlačidlá, ktoré sú predĺžené a sadnú na rôzne typy rúk alebo aj úchopov. Obe sú navyše jemne preliačené a prsty do nich pekne sadnú. Tlačidlá sú rozdelené kolieskom a vpredu majú dieru. Vyzerá zvláštne, ale pri hraní neprekáža. Možno skôr vadí umiestnenie DPI tlačidla, ktoré je vysoko za kolieskom a ja osobne musím posunúť celú ruku, aby som naň dočiahol. Mohlo byť o pol centimetra bližšie ku koliesku.

Sú to pekné parametre, ktoré dopĺňa 8 podsvietených zón, v ktorých si môžete nastaviť rôzne farby, rôzne typy stmievania a prechodov. Nie som si istý, či je to na wireless myši veľmi potrebné, možno ak chcete udržať batériu čo najdlhšie, je dobré vypnúť ich. Sú to síce LED svetlá a extra veľkú spotrebu nemajú, ale ak to uznáte za vhodné, dajú sa vypnúť. Všetko si môžete detailne nastaviť v Steelseries softvéri, ktorý pridáva aj podporu podsvietenia pre rôzne aplikácie.

Nedá sa povedať, že by to bolo extra užitočné, keďže si podsvietenie aj tak zakrývate rukou a reálne vidíte len podsvietenie kolieska. Tentoraz, keďže je myš wireless, dostanete aj možnosť nastavenia si detailov okolo pripojenia a vidíte ako nabitie batérie, tak si nastavíte sleep time aby myš vysielala čo najmenej, keď ju nepoužívate.

Okrem podsvietenia si môžete v softvéri nastaviť aj DPI, akceleráciu, deakceleráciu, pooling, nastavenie zdvihnutia myši a môžete si to aj celé uložiť do pamäte myši, aby ste mohli fungovať bez nutnosti softvéru aj na inom počítači.

SteelSeries tak znovu ponúka parádnu myš určenú ako pre bežné hranie, tak aj pre e-sports. Požíva veľmi dobrý systém vyvažovania závažiami, veľmi dobre sa drží a, samozrejme, sa s ňou veľmi dobre hrá. Síce je primárne určená pre pravákov, ale ani ľaváci nebudú mať problém, ak výrazne nepotrebujú používať tri bočné tlačidlá. Myš však nie je nevyhnutne pre každého, má až priveľké zameranie na e-sports a hlavne ak nevyhnutne nepotrebujete vyladenie závažiami, môžete sa pozrieť po lacnejšej Rival 310 verzii alebo symetrickej Sensei 310.



HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

+ wireless bez lagu
+ kvalitný senzor
+ možnosť vyváženia myši
+ rýchle nabíjanie cez USB

- 8 zón podsvietenia zaťaží batériu



TEST

PLAYSTATION CLASSIC

. RETRO KONZOLA

. SONY

Nostalgia má obrovskú moc. Môže prehovárať ku generácii starších hráčov v hociktorom čase a má šancu upútať ich pozornosť stále vo väčších časových odstupoch. Ak ju spojíte so silným produktom, môže vám priniesť solídne predaje i posilniť reputácia vašej značky. A Sony sa presne po 24 rokoch rozhodla, že znovu staví na kartu prvej PlayStation...

Nostalgia teraz vládne vo viacerých smeroch. Filmári najnovšie milujú osemdesiate roky (a o chvíľu „objavia“ asi aj deväťdesiate) a Nintendo v uplynulom čase vychrlilo malé škatuľky ako NES či Super NES Mini. Cieľom je vrátiť hráčov do dôb minulých v spojení s novými technológiami. Teda ako sa to vezme, z noviniek sa tu nájde jedine HDMI port, lebo ovládače či grafika sa udržiavajú skôr v starej dobrej forme.

Pre zaujímavosť tu sú špecifikácie konzoly, ktoré sú výrazne vyššie ako mala pôvodná PS1, ale potrebné pre emuláciu, aj tak niektoré hry idú s framerate veľmi nízko:

Procesor: Mediatek 8167A Quad Core Cortex-A35 1.5 GHz (procesor býval v lacnejších tabletoch)
Zvukový čip: Mediatek MT6392A
Pamäť: 1 GB DDR3-1866 Mhz
Úložisko: eMMC 5.1 16 GB
Rozmery: 149 x 33 x 105 mm
Váha: 170 gramov
Podporované rozlíšenia: 720p / 480p cezHDMI
Napájanie: 5V / 1A cez micro USB

Prvá PlayStation je pre mnohých aj synonymom prvej konzoly. (Iste, my ešte starší si pamätáme vlka s vajcami či podmorský poklad a megachobotnicu, prípadne Tetris 8v1.) A spolu s ňou si spájajú prvé zážitky - Crasha, Spyra, Resident Evil, Metal Gear Solid, Gran Tourismo, Ridge Racer či Final Fantasy VII. Mnohé z týchto hier sa už vrátili v oprášenej, FullHD či 4K podobe...

Ale ak zasiahne nostalgia aj samotný hardvér, existuje iba jedna šanca – priniesť konzolu znova. Musíte dobre zvážiť, čo ponechať a čo vyhodiť. A dať dobrú cenu, podporu súčasných TV a možno aj čosi navyše. Sony si povedala, že po 24 rokoch je ideálny čas priniesť tzv. PlayStation Classic. Je tu za 99 eur, obsahuje 20 hier a strávili sme s ňou jedno dopoludnie...

Ako vyzerá a kam s ňou?

Šanca vydať PS Classic ako minikonzolu vyústila do podstatne menších fyzických rozmerov. Tento drobec sa zmestí pomaly do vrecka kabáta, je výborne prenosný a ani v obývačke nezaberie veľa miesta.





Dizajn sa na prvý pohľad nezmenil: ostala pôvodná farba, je tu staré dobré logo a mechanika je síce virtuálna, ale stále sa dá využiť pri Final Fantasy VII, keď si hra vypýta zmenu disku. Treba ju akože otvoriť, tým sa načíta ďalší disk a hranie môže pokračovať.

Na to slúži dedikované tlačidlo OPEN vpravo. Dvojica tlačidiel vľavo je tiež jasná – POWER zapne konzolu a RESET slúži na návrat do menu. Z prednej časti si môžete zapojiť dva ovládače a zo zadnej jedine HDMI kábel a USB sieťový adaptér. Na dizajne niet po chvíli čo objavovať: verná kópia starej PlayStation v podstatne menšom vydaní.

Menu a fungovanie

Po zapnutí sa nahrá pôvodná zvučka a potom sa dostanete do menu, kde už čaká 20 predinštalovaných hier. Tvoria kruh, v ktorom sa prepínate a pri každej hre vidíte názov, rok vydania, firmu a dokonca aj počet hráčov, t.j. či to bude iba sólo záležitosť, alebo budú môcť zápoliť dvaja. Rozloženie je cca 50:50 a roky vydania sú rozmanité, od 1995 do 2000.

Hra simuluje aj pamäťovú kartu, kde sa ukladajú vaše pozície z hier. Ale najdôležitejšie je fungovanie uložených pozícií v kontexte celého OS. Šikovný operačný systém si totiž sám vie zapamätať, kde ste skončili a po ukončení hrania a skoku do menu dostanete na výber: uložiť pozíciu hry alebo ju nechať tak. Táto nadstavba save game má vynikajúce využitie pre rýchle testy i pokračovanie v hre, sami si vyberáte ako hru odložiť a či budete na druhý deň v nej pokračovať. Iste, stále môžete používať bežné ukladanie pozícii v hrách, ale niektoré tituly boli známe tým, že hru neukladali aj hodinu, čo je na dnešné pomery neúnosné, a tak príde táto nová metóda vhod. Súčasní hráči sú zvyknutí vyskočiť z hry, odísť od konzoly a potom sa k nej vrátiť – a PS Classic presne toto umožňuje.

20 hier a veľké vášne pri výbere

Veľa revu sme už počuli kvôli hrám, ktoré sú uložené na PS Classic. V balení dostanete 20 hier a Sony nás chvíľu napínala, kým zverejnila všetky názvy. Pri oznámení mikrokonzoly bolo pár titulov (Tekken 3, Final Fantasy VII, Ridge Race Type 4), neskôr sa upresnila celá dvadsiatka. Je prirodzené, že každý hráč má fixovanú TOP 20 po svojom a šanca, že sa každému Sony trafí do vkusu, má ďaleko od sto percent.

Pri nazeraní na dvadsiatku hier sa dá pozerať aj takto: hral som ich všetky? Poznám niektoré spamäti, takže aj po 20 rokoch si sadnem s gamepadom a odohrám preteky či pasáž s bossom ako by som ju dorazil včera? Lebo tu platí: dvadsať a dosť. Sony postupovala podľa možností: do konzoly vložila hry, na ktoré má práva (zrejme preto žiadny Crash či Spyro, ktorých monetizuje už Activision, alebo nejaký Tomb Raider).

Pri testovaní budú mnohí rátať, ktoré hry sú super a ktoré slúžia skôr ako výplň. A čím dlhšie sa hráte s konzolou, tým lepší pocit máte zo zvolenej ponuky. Lebo na papieri všetko vyzerá inak – plačete nad tým, čo vám tu chýba, ale keď dostanete na niekoľko hodín konzolu do rúk, nestihnete všetko a všade sa zdržíte. Zrazu zistíte, že aj niektoré odpisované hry sú v praxi chytľavé a iné hráte z povinnosti...

Testovanie bláznivých zážitkov

V prvom rade dôležité overenie faktu: PS Classic nestavila na žiadnu emuláciu, vyššie rozlíšenie alebo iné bonusy. Hry dostávate v pôvodnej forme, čo najprv pri 4K a FullHD TV môže vyzerať podivne, no pôvodné rozlíšenie doručí súčasne istú vlnu nostalgie a otestuje, či hráte iba kvôli grafike (je prakticky hranatá, hrubá, miestami príjemne archaická) alebo aj hrateľnosti. A čo je dôležité, ostali aj ovládacie schémy, takže sa občas musíte doučiť či krúžok náhodou nesupluje potvrdenie namiesto krížika a pod.

Ideme na to podľa abecedy a ako prvý testujeme Battle Arena Toshinden. Ideálny pre boje v dvojici, osvedčená klasika, ktorá nič nepokazí a znalcov náramne poteší. Tekken 3 podobne, silná bojovka a azda je lepšia voľba, že autori siahli po neskoršej časti – viac postáv, väčšia popularita. Je fajn vidieť dve silné bojovky, lebo tie začali tvoriť široký katalóg prvej PlayStation a primäli kupovať hráčov konzolu.

Mnohí si spomenú na totálne bláznivé preteky s názvom Twisted Metal. Bláznivý klaun, divné typy, kopa zbraní, grafika obstojná, ale do hry sa dalo parádne ponoriť a vo všelijakých tirákoch strieľať v arénach. Je tu úplne prvý diel, originálne postavy i arény, dá sa tu stráviť hodinka. Možno sa budete pýtať, prečo Sony neživí sériu dlhšie. Nuž, nároky hráčov sa zmenili a už nestačí iba drsná akcia na kolesách, žiada sa čosi viac.





Aj Destruction Derby je fajn klasika, kde sa jazdí na okruhoch a naplno zrážajú protivníci. Opäť je to prvý diel, pravidlá sú rýchle, zrozumiteľné a do hry sa dostanete okamžite. Nechýba ani Ridge Racer, Sony vybralo verziu Type 4, čo je celkom solídny výber – osobne si stále pamätám jednu z tratí, no akosi sa mi za tie roky zhoršil čas o dve sekundy. Treba viac trénovať, ale tu si užijete veľa poctivej arkádovej pretekárskej zábavy. A kto chce poriadnu arkádu, rozhodne si zvolí Cool Boarders 2 – možno trošku podceňovaná hra, kde jazdíte na snowboarde a robíte parádne triky. Tá hra mi imponuje aj po rokoch, hoci mi veľa trikov nevychádza...

Ako starnú velikáni

V ďalšej časti testu som si úmyselne vyberal hry pre jedného hráča a testoval, ako obstáli v čase. Jasné, pustil som Final Fantasy VII na desať minút, tá hra je stále nostalgicky úžasná, s grafikou si vystačíte, ak sa chcete naplno ponoriť do príbehu a RPG systému. Využijete tu aj virtuálnu výmenu diskov a desiatky hodín času si treba vyhradiť aj po 20 rokoch. Ak chcete, lebo FF7 sme už hrali asi na x platformách...

Grand Theft Auto starne neuveriteľne a je to už takmer retro. Pohľad zhora, prvé mesto, ale vnútri brutálna zábava zameraná na zrážanie chodcov, kradnutie áut, zdvíhanie telefónov a plnenie bláznivých misií. Je fajn mať ho poruke, no veľa hráčov mu venuje asi 20-30 minút a dosť, toto je už old-school.

Kolega Vlado sa pustil do prvej misie v Rainbow Six a ako jeden z mála hráčov si pamätá prepínanie postáv, rozstrieľanie dverí, skiel či podlahy – celú kampaň síce nemal v úmysle hrať, ale obaja sme uznali, že pôvodná podoba potrápi mnohých hráčov v ovládaní i náplni misií.

Podobne sa javí aj trio Syphon Filter - Metal Gear Solid - Resident Evil. Tri absolútne klasiky a dá sa do nich zažrať (najviac asi do MGS kvôli príbehu), no zrejme sa do nich hráči pustia sami, až kým opadne prvotný ošiaľ, kedy sa testuje najmä multiplayer. Resident Evil má aj náročné ovládanie, zvykal som si naň z trojice hier najdlhšie.

Jednou z najlepšie starnúcich hier je však Rayman. Totálna klasika, stále chytľavá hrateľnosť, vysoká náročnosť – funguje to spoľahlivo, zoberiem gamepad do rúk a vynárajú sa mi aj všetky triky na nepriateľov. Podobne sa osvedčí Oddworld: Abe's Odyssey, ibaže jeho vizuálny kabát zostarol viac. Staré dobré hlasové príkazy, nasledovanie a oslobodzovanie kamošov, to je

klasika ako remeň, čo sa dá hrať aj po 20 rokoch!

Po 15 minút som sa venoval dvom RPG. Wild Arms je výborná vec z divokého západu, ale rozbieha sa typicky pomaly. Dedinka, svetová mapa, ťahové súboje, môj malý favorit, ktorého som nečakal a asi by som ho aj dokázal hrať 5-10 hodín. No a Revelations: Persona je úplne nečakaná RPG v Európe, lebo pôvodne tu pred dvomi dekádami ani nevyšla a zrazu ju tu máme. Pri súčasnej popularite série nie je vôbec márne dať si prvý diel. RPG borci nemusia zúfať, že sem neprišli väčšie hity, táto dvojica je fajn zastúpenie. I keď... spomenul niekto Legend of Dragoon? Aaaaaaaaaa...

A na záver PlayStation crazyyyyy

Už keď si myslíte, že vás PS Classic nemá čím prekvapiť, príde finálna štvorica titulov. Jeden som si úmyselne nechal na koniec a zvyšná trojica je presne tou ukážkou exkluzívnych divných titulov, ktoré sú spojené s PlayStation ekosystémom. IQ Cube je puzzle hra, kde sa na postavičku valia kocky, vy ich musíte odstrániť skôr, ako sa zvýši úroveň levelu – je to niečo také ťažko pochopiteľné, že okrem klasikov a znalcov sa súčasné publikum bude do toho dostávať pomaly. Ale má to v sebe čosi svojské.

Jumping Flash je bizarná plošinkovka, kde skáčete do výšky levelu a odrážate sa ďalej. Je to dobrá ukážka hrateľnosti arkád z konca 90. rokov, no osobne sa mi z nej trochu točí hlava. Ak sa ukáže jej opätovná popularita, bol by to ideálny titul do VR.

Mr. Driller je taká divná arkáda, kde sa snažíte prekopať cez rôzne bloky farieb, pričom každý má svoj význam. Je to kombo Tetrisu s kopaním v rýchlom tempe.

A na záver čierny kôň kolekcie: Super Puzzle Fighter 2 Turbo! Aj táto hra vychádza z Tetrisu, takže skladanie kociek dokopy je základ, no s viacerými obmenami. Po prvé, vždy hráte proti niekomu a váš stĺpec a úspech ovplyvní toho druhého. Po druhé, hra je zároveň kombinovaná s bojovkou, tie kombá zo zložených kociek slúžia na uštedrenie úderu protivníkovi. Ak si teda necháte veľa šancí na zloženie superobjektu... bum, o chvíľu zasypete stĺpec oponenta a dostane po hube tak, že sa už nespamätá!

Päť eur za hru a dúšok nostalgie k tomu

PS Classic je teda jasná propozícia: zmenšená konzola, rovnaký dizajn, povedomé ovládače, stará dobrá zábava. 20 vybraných hier, s ktorými trávite čas a ak ste pripravení na retro chvíle či párty časy, užijete si ako kedysi. Môžeme ďalej polemizovať, prečo sme nedostali to a ono, ale keď si zoberiete gamepad do rúk, odštartujete šikovné carousel menu a prehrábavate sa v dvadsiatke, vždy si tam niečo nájdete. Výborná nadstavba ukladania hier je jasné plus a grafika... nuž, ako pred 20 rokmi. Málokto asi dohrá všetko, ale ak ste nikdy nemali starú PlayStation a chcete dobehnúť 90. roky, máte šancu. Ak si to prerátate na drobné, jedna hra za päť eur a malá prenosná konzola s dvomi ovládačmi k tomu.





TEST

GIGABYTE RTX 2080TI

KEĎ CHCETE KVALITU

. RAZER

. KLÁVESNICA

Či už ste vášnivý hráč alebo len občasný čitateľ nášho webu, určite ste postrehli, že Nvidia na konci leta predstavila nové grafické karty. Prvou očividnou zmenou je prechod z dlho zaužívaného názvu GTX na RTX. Dôvodom tejto zmeny je fakt, že nové grafické karty podporujú real-time ray tracing, čo by mal byť veľký prelom na poli herného priemyslu. Na test nám prišiel aktuálne najvyšší model RTX 2080 Ti. Konkrétne ide o model RTX 2080 Ti Windforce OC 11G od Gigabyte. Poďme sa pozrieť, aké novinky a výkon táto grafika prináša.

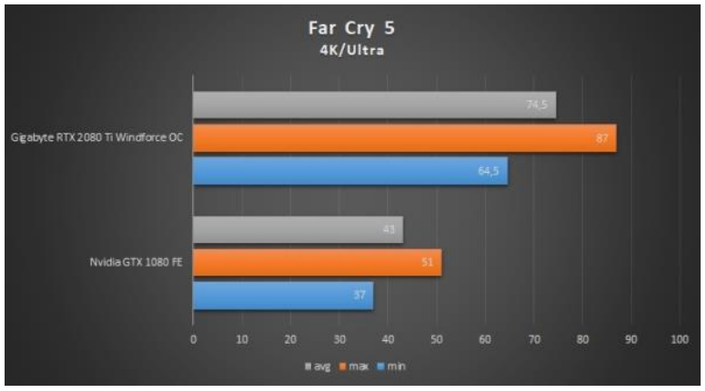
Najvyšší model postavený na novej Turing architektúre využíva grafický procesor TU102. Vyrobený je 12 nm technológiou, má 4352 CUDA jadier, základný takt 1350 MHz, 11 GB GDDR6 pamäte na frekvencii 14 GHz s 352-bitovou zbernicou a priepustnosť 616 GB/s. Boost takt pre jadro je v základe 1545 MHz pre RTX 2080 Ti. Founders Edícia od Nvidie má boost až 1635 MHz. Windforce OC model od Gigabyte má 1620 MHz v Gaming móde a 1635 MHz v OC režime. Prakticky tak dorovnáva Founders Edíciu, ktorá je od výroby pretaktovaná.

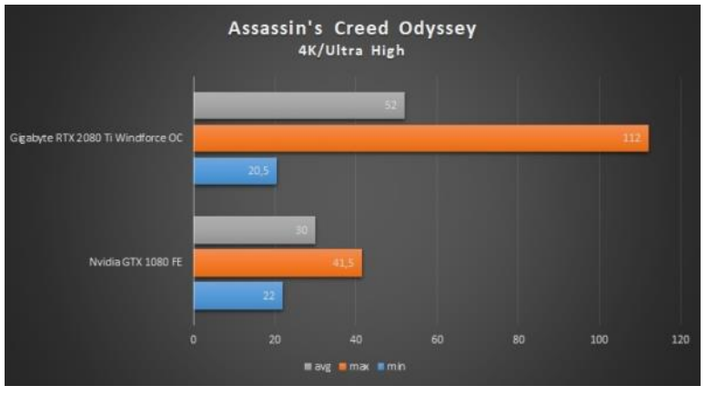
Súčasťou jadra sú aj výpočtové jednotky pre ray tracing, konkrétne RT jadrá, ktorých je 68. Tie majú výkon 78 RTX-OPS a 10 Gigarays/s. Toto sú nové jednotky, ktoré ťažko porovnať s predchádzajúcimi generáciami, ktoré nemali dedikované výpočtové jednotky pre ray tracing. Zmenou prešlo aj I/O, kde nenávratne zmizlo DVI a hlavnú rolu hrá trojica DisplayPort 1.4 s podporou 8K@60Hz. Nechýba ani HDMI 2.0b a veľkou novinkou je USB-C Virtual Link konektor pre pripojenie VR headsetov.

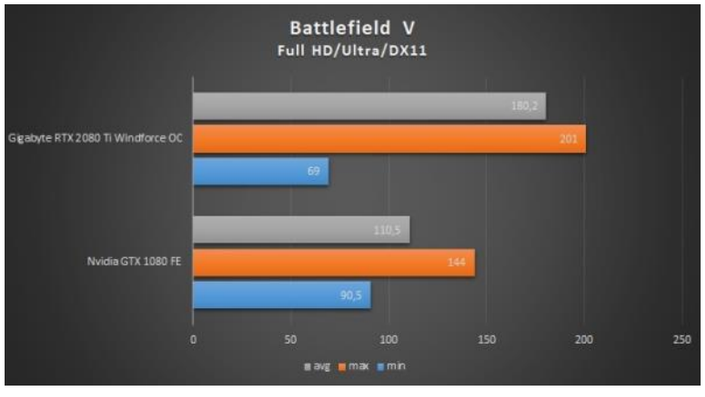
Veľkosť jadra je až 754 mm2, čo je výrazne viac ako mal procesor GP102 použitý v GTX 1080 Ti a Titan X(p). Oproti 1080 Ti výrazne narástol aj počet CUDA jadier (3584 vs 4352), rovnako aj frekvencia pamäte (11 GHz vs 14 GHz) či priepustnosť (484 GB/s vs 616 GB/s). Už papierové parametre naznačujú, že RTX 2080 Ti bude mať výrazne vyšší výkon ako predchádzajúci model. Aký je však ten rozdiel v realite?

Výrazne väčšie jadro s novými výpočtovými jednotkami je síce vyrobené menším výrobným procesom (16 nm vs 12 nm), no dá sa očakávať vyššia spotreba aj teploty oproti GTX 1080 Ti. To potvrdzujú aj dva 8-piny napájania oproti kombinácii 8 a 6 pin na GTX 1080 Ti, aj keď papierová spotreba ostala na úrovni 250 W. Vyššia spotreba a teploty sa odrazili aj na dizajne grafických kariet, kde prevažujú 2,5 či dokonca 3-slotové dizajny. Windforce OC je jedna z mála štíhlych 2-slotových riešení. To môže byť výhoda, ak staviate kompaktné PC, kde je každé ušetrené miesto dobré. Rovnako bude WIndforce OC patriť medzi najlacnejšie modely, to zase poteší vašu peňaženku. Väčšie a drahšie modely môžu zase ponúknuť vyššie takty či nižšie teploty. Windforce OC ponúka ako už názov napovedá Windforce chladiaci systém, ktorý pozostáva z trojice 80 mm ventilátorov s 3D active dizajnom a 6 medených heat pipe. Zaujímavosťou je, že stredný ventilátor sa točí v opačnom smere ako zvyšné dva, aby sa nevytvárali turbulencie. 3D active ventilátory zase umožňujú, aby sa vôbec netočili, keď je teplota jadra nízka počas nízkeho zaťaženia. Heatpipy sa priamo dotýkajú jadra a nezabudlo sa ani na VRM či Mosfety, ktoré sú tiež v kontakte s chladičom.

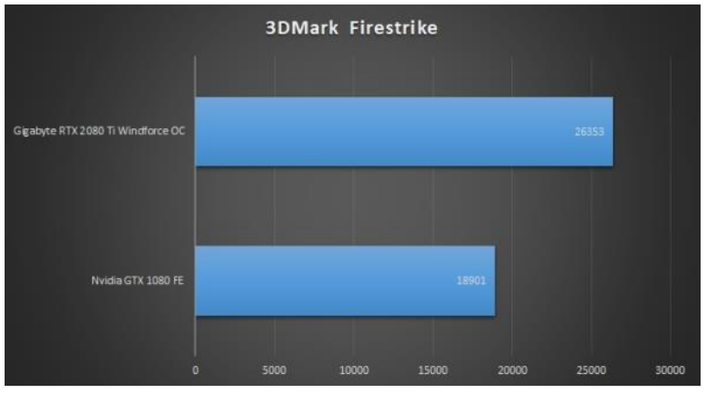












Dizajn karty je na rozdiel od predchádzajúcej generácie viac konzervatívny a hodí sa tak do takmer akejkoľvek farebnej schémy. Čierno sivé prevedenie RTX 2080 Ti Windforce OC je tak určite vhodnejšie ako oranžové farby, ktorými je Gigabyte a Aorus známy. Nezabudlo sa však na RGB podsvietenie, ktoré je tiež veľmi decentné. Svieti logo Gigabyte na boku a nechýba možnosť ho synchronizovať pomocou RGB Fusion s ostatnými komponentami.

Na záver vyzdvihnem ešte kovový čierny backplate, ktorý síce neohúri dizajnom a jednoduchým nápisom Gigabyte, PCB ochraní ako sa patrí. Spomenúť treba aj 13+3 napájanie s certifikáciou Ultra Durable či jednoduchý program na ovládanie grafiky Aorus Engine. Rozmery karty sú 280,35 x 116,45 x 40,24 mm.

Testovanú kartu aj rozdiely oproti predchádzajúcej generácii sme si už povedali, poďme sa pozrieť ako sa karte darilo v testoch. Žiaľ, v čase testovania sme nemali k dispozícii GTX 1080 Ti ale len GTX 1080. Na testovacej zostave sme preto porovnali tieto dve karty.

Testovacia zostava pozostáva z týchto komponentov:

Procesor: Intel Core i9-9900K
Základná doska: Gigabyte Z390 Aorus Xtreme
Chladič procesora: Fractal Design Celsius S36
Teplovodivá pasta: Noctua NT-H1
RAM: Patriot Viper RGB, 2× 8 GB, 3600 MHz/CL16
SSD: Samsung 960 Pro 512 GB + Adata XPG SX8200 480 GB
Napájací zdroj: SeaSonic Prime 1300 W (80Plus Platinum)
Skrinka: Fractal Design Define S2

Na úvod sa pozrieme na prevádzkové vlastnosti a benchmark. RTX 2080 Ti jasne dominuje v 3DMark Firestrike, kde celkové skóre narástlo z takmer 19000 na vyše 26000. Founder edícia GTX 1080 má teplotný limit nastavený na 83 °C, čo aj karta v teste dosiahla. Windforce OC s prepracovaným chladením mala „len" 74 °C. Opakujem však že na hrubších kartách je reálne vidieť aj teploty po 70 °C. Spotreba celého počítača narástla z 261 W na 351 W, čo je zásadný rozdiel, keďže sa bavíme len o výmene grafickej karty. Ostatné komponenty boli v oboch prípadoch rovnaké.

Prejdime na herné testy. GTA V už síce nie je najnovší titul, stále ho však hráva veľa ľudí. Vo Full HD na maximálnych nastaveniach vidíme rozdiel 90 vs 136 fps, čo je rozdiel 51 %. V 4K ideme z 54 na 89 fps, čo je rozdiel 64 %. Vo Far Cry 5 vo Full HD to vyzerá tak, že RTX 2080 Ti brzdí procesor, lebo rozdiel oproti GTX

1080 je len 29 %. V 4K však už bottleneck nie je a rozdiel je markantných 73 %. V Assassin's Creed Odyssey vidím podobnú situáciu. Vo Full HD je tiež bottleneck a rozdiel 47 %, zatiaľ čo v 4K opäť 73 %. Nový Shadow of the Tomb Raider v DX12 má vo Full HD rozdiel 57 %, no v 4K až 83 %.. Čerešničkou na torte je ale Battlefield V. Tu je rozdiel vo Full HD 63 % a v 4K až 85 %. RTX 2080 Ti je tak v 4K skoro 2x taká výkonná ako GTX 1080, pričom už tá ponúka vysoký výkon a predstavuje nadpriemer toho čím väčšina hernej komunity disponuje.

Samostatnou kapitolou je Battlefield V v DX12 a so zapnutým DXR, teda ray tracingom. Tento test je robený v 2K, teda 2560x1440. Po vydaní nových ovládačov Nvidia sľubovala 60 fps pri tomto rozlíšení, čo sa aj potvrdilo. Namerali sme priemerné fps na úrovni 63,5. Zarážajúci je však fakt, aký náročný je ray tracing, keď v 2K, ktoré má bližšie k Full HD ako k 4K sme dosiahli len 63 fps, zatiaľ čo 86 fps v 4K bez DXR. Viac o ray tracingu v Battlefield V sa dozviete v priloženom videu.

RTX 2080 Ti ukázala svoju silu v herných testoch a jasne dokázala, že nová generácia grafík od Nvidie nie je len o pozlátku s názom ray tracing. Výrazne narástol aj bežný výkon v hrách, a to predovšetkým v 4K. Vo Full HD sa stávalo, že sme narážali na bottleneck procesora napriek použitiu 9900K. Ak plánujete hrať na 144-240 Hz monitoroch, mali by ste uvažovať nad pretaktovaním procesora. V 4K však už žiadny bottleneck nie je a rozdiel vo výkone oproti GTX 1080 je zásadný. Samozrejme, záleží od titulu k titulu.

Ray tracing je zatiaľ v plienkach a kým ho nebude podporovať viac hier, kúpu RTX grafík by som len kvôli nemu neodporúčal. Dobrým príkladom môže byť DX12, ktorý je na trhu už viac rokov, no stále nie je jeho podpora 100% ani úplne vyladená. Battlefield V má v DX12 horší výkon ako v DX11, čo o niečom svedčí. Rozšírenie ray tracingu tak môže byť otázka rokov, nie mesiacov, veď aj launch tituly Battlefield V a Shadow of the Tomb Raider boli kvôli tomu odložené. S pohľadom do budúcnosti má kúpa RTX karty význam, otázka však je, či do rozšírenia ray tracingu v hrách nestihne prísť ďalšia generácia grafík....

Kde vidím význam RTX 2080 Ti, je rozhodne hranie v 4K. Ak si chcete dopriať toto rozlíšenie na najvyšších nastaveniach vo všetkých hrách, potom je toto jasná cesta. Minulý rok bola GTX 1080 Ti jedinou voľbou na hranie v 4K (okrem Titanov), no stále nedokázala prekonať 60 fps vo všetkých tituloch. Masívne väčšie jadro a viac výpočtových jednotiek v RTX 2080 Ti to však už zvláda ľavou zadnou a postupne sa k slovu dostávajú aj 144 Hz 4K monitory, ktoré boli doteraz len utópiou na jednej grafickej karte. Samozrejme, konfigurácia s dvojicou grafík v Nvlink zvládne ešte viac a podľa testov na zahraničných portáloch si zahráte aj v 8K@60 FPS. No toto je však zatiaľ výsadou len zopár hráčov a do mainstreamu sa to tak ľahko nedostane.

Testovaná Gigabyte RTX 2080 Ti Windforce OC sa predáva za od 1 287 €, no ako už bolo spomenuté, patrí medzi lacnejšie modely na trhu. Top modely tak prekračujú hranicu 1400 € a niektoré dosahujú až cenovku 1500 €. Je to práve cenovka, ktorá bola hneď od predstavenia RTX grafík terčom kritiky. V porovnaní s cenou GTX išli cenovky výrazne nahor, za čo môže nie len ray tracing ale aj situácia na trhu, kde v high-ende Nvidia prakticky nemá konkurenciu a môže si robiť čo chce. Sme to však my, hráči, kto na túto situáciu dopláca a za najnovší hardvér si musí výrazne priplatiť.

Súčasný trend, ktorý sa veľmi rozmohol, je kupovanie predchádzajúcej GTX 1080 Ti , ktorá stále ponúka skvelý výkon aj na hranie v 4K a s jej klesajúcou cenou sa stala dostupnejšia pre väčšinu hráčov. Momentálne tak GTX 1080 Ti predstavuje akúsi výhodnú kúpu, ak sa vám podarí zohnať bazárový kus za rozumnú cenu. Výkon vám postačí na niekoľko rokov alebo aspoň do doby, kým RTX grafikám neklesne cena. Budete sa však musieť zmieriť s tým, že ray tracing tak skoro v hrách nezažijete, čo zas vzhľadom na jeho rozšírenosť nemusí predstavovať veľký problém. Ak by ste však chceli raytracing za cenu GTX1080 Ti, výkonnostnou a cenovou alternatívou je k nej RTX2080 karta, ale namiesto 11GB má 8GB pamäte.





TEST

RAZER BLACK WIDOW ELITE

KEĎ CHCETE KVALITU

. RAZER

. KLÁVESNICA

Razer patrí medzi velikánov hernej scény a kto nepozná jej klávesnice BlackWidow, akoby ani hráčom nebol. Ale teraz vážne. Rodina BlackWidow rozhodne patrí medzi najikonickejšie produkty tejto značky a výrobca si je toho vedomý. Preto takmer každý rok predstaví nový prírastok do tejto série. Tento rok nesie názov BlackWidow Elite. Ako dlhodobý používateľ predchádzajúceho modelu BlackWidow Chroma V2 a BlackWidow Tournament Edition Chroma V2 som sa novinke potešil. Prichádza však v dobe, kedy BlackWidow už nekraľuje ponuke Razer klávesníc. Predbehla ju Huntsman Elite.

Balenie je pre Razer typické. Kvalitná farebná krabica, ktorá ukazuje základné parametre aj umožňuje vyskúšať si spínač ešte pred vybalením. Vnútri nájdeme už ikonické nálepky, ďakovný list a návod. Tu sa oproti predchádzajúcej verzii nič nezmenilo. V balení okrem klávesnice nájdete tiež podložku pod zápästia, rovnako ako v prípade Chroma V2 a TE Chroma V2.

Zmeny sa však udiali na povrchu aj vo vnútri klávesnice. Prvým veľmi badateľným rozdielom je zmena materiálu. Kým Chroma V2 aj TE edícia mali plastové telo, nová Elite je kovová. Výrobca to nazýva Military grade metal top construction, čo bude zas len marketingový ťah. Pravdou však je, že klávesnica je naozaj kovová, je ťažšia, pevnejšia a prémiovejšia. Nehovorím, že plastové Chroma V2 neboli kvalitne spracované, ale je tu vidieť posun vpred. Poteší tiež to, že kovový povrch je menej náchylný na odtlačky ako plast pri predchodcoch. Všimol som si tiež, že rozdielny je aj farebný odtieň klávesnice. Elite je čiernejšia, ak vôbec niečo také existuje. Chroma V2 má svetlejší, skôr sivý odtieň. Elite je čierno-čierna.

Zachované boli USB a audio pass-through, čo je pozitívna správa. Ešte lepšie však je, že sa premiestnili na ľavú stranu klávesnice. Umiestnenie vpravo som na Chrome V2 kritizoval, nakoľko káble trčiace z pravej strany vám budú zavadzať pri práci s myšou. Ich premiestnenie vľavo je preto vítaná zmena. Stále však ide o USB 2.0, nie 3.0. Vhodnejšie tak bude používať tento USB port pre myš ako na pripojenie USB kľúčov či iných úložísk.

Veľmi dobre premyslený ja cable management. Všetky predchádzajúce verzie mali kábel pripojený k zadnému okraju tela klávesnice. Teraz začína zospodu a môžete kábel ťahať rovno, doprava aj doľava. Sú tu na to pripravené kanály. Toto sa Razeru naozaj podarilo. Ak máte v stole dieru, môžete kábel ťahať hneď nadol. V ostatných prípadoch máte na výber, ktorou stranou chcete kábel ťahať. Kanál využijete aj v prípade, že do USB portu pripojíte myš. Takto som to používal ja. Kábel z klávesnice išiel rovno nahor a cez celú dĺžku klávesnice z pravej strany doľava kábel z myši a do USB portu. Jednoduché, ale účinné.





Multimediálne klávesy - áno, konečne má Elite samostatné ovládanie pre multimédiá a hlasitosť. Veľké otočné koliesko v pravom rohu klávesnice sa jednoducho ovláda a po jeho stlačení viete zvuk vypnúť. Veľkým plusom je možnosť zmeniť si jeho funkciu, napriklad na zmenu veľkosti nástroja vo Photoshope alebo na prehliadanie časovej osi v Premiere. Za to si Razer zaslúži palec hore. Miernym negatívom je však to, že multimediálne tlačidlá sú podsvietené len zospodu a nepresvitajú cez samotné tlačidlo. V tme tak neviete, čo ktoré tlačidlo znamená.

Zmenou prešli aj spínače. Stále ide o spínače vlastnej výroby a ostali aj tri farby - zelená, oranžová a žltá. Zmenila sa ale ich konštrukcia. Pribudli stabilizačné okraje, ktoré zabraňujú kývaniu pri stlačení. V prípade veľkých klávesov ako space alebo shiftpribudli ešte ďalšie plastové stabilizátory. Kovové spony sú nafarbené na čierno, čo podtrhuje zmysel pre detail. Klávesy majú životnosť 80 miliónov stlačení.

Klávesnici nechýbajú ani pokročilé funkcie, ako vnútorná pamäť pre profili, programovateľné klávesy a makro či 10 key rollover. Na rozdiel od Chroma V2 tu však nenájdete samostatné makro klávesy. Viete si však z ktoréhokoľvek klávesu spraviť vlastný makro kláves pomocou Synapse 3 aplikácie. Tá ponúka aj správu podsvietenia či ďalšie funkcie, ako je ovládanie otočného kolieska.

BlackWidow Elite prináša množstvo vylepšení a dotiahnutých detailov, ktoré predchádzajúca Chroma V2 nemala. Dalo by sa povedať, že máme dokonalú klávesnicu? Nie celkom. Stále je tu zopár detailov, ktoré by sa dali zlepšiť. Napriek niekoľkoročnej kritike stále nie sú podsvietené sekundárne funkcie klávesov, teda napríklad pri 1 je to ! alebo + na SK klávesnici. Svieti len číslo 1, nie znak pod ním. Potom sú tu čierne multimediálne klávesy, ktoré som už spomínal. Tie mali byť tiež podsvietené. Zmenu by som spravil aj pri audio pass-through. Ide totiž iba o prenos z reproduktora, nie mikrofónu. Keď pripojíte ku klávesnici headset, budete počuť, ale mikrofón nebude funkčný. Na singleplayer hry to nie je problém, no akonáhle hráte v tíme, musíte si headset zapojiť do počítača, nie klávesnice.

Posledný problém je mierne netradičný. Prvýkrát nie je BlackWidow úplnou špičkou v Razer ponuke. Je tu ešte Huntsman Elite, ktorá však zdieľa veľa podobných prvkov.

Multimediálne klávesy debutovali práve na Huntsman, BlackWidow Elite ich len prebral. Huntsman sa líši v použitých spínačoch a podložke pod zápästia. Používa opto-mechanické fialové spínače, ktoré sú rýchlejšie ako ostatné Razer spínače. Takže tu má Huntsman výhodu vďaka použitiu novej technológie. Takisto môže zaujať ešte prepracovanejším podsvietením.

Klávesnica svieti aj po obvode a podsvietená je aj podložka. Ak ste fanúšikom RGB, Huntsman Elite bol navrhnutý pre vás. Ostatným bude BlackWidow Elite úplne stačiť. Huntsman Elite je drahšia než BlackWidow Elite a rozdiel nie je malý. Hovoríme asi o 40 € - 150 verzus 190 €. Napriek tomu Huntsman nemá USB ani audio pass-through a takisto jej chýba nový kanál pre káble. Osobne tak pokladám BlackWidow Elite za rozumnejšiu voľbu, ak si naozaj nepotrpíte na RGB šialenstvo.



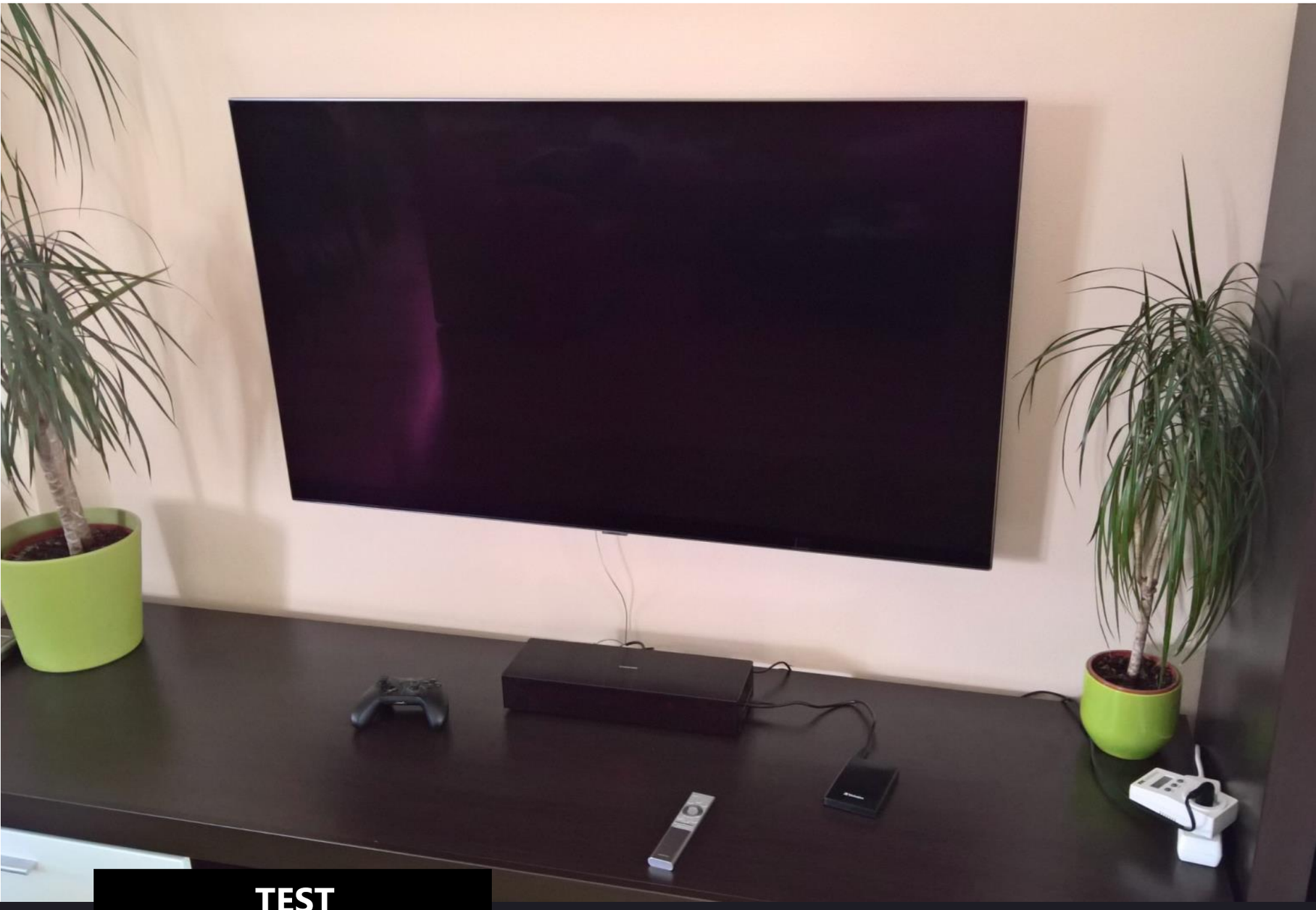
HODNOTENIE

9.0

SPARTAN_6917

+ kovové telo
+ vylepšené spínače
+ multimediálne tlačidlá
+ podložka pod zápästie
+ USB a audio pass+through
+ prepracované podsvietenie
+ kanály pre káble

- audio konektor len pre slúchadlá, nie pre headset
- USB 2.0
- sekundárne funkcie nie sú podsvietené



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 doťahovať rôzne detaily. Špeciálne sa sústredil na prídavok Ambient módu, ktorý vám z TV spraví prakticky obraz, ako aj na pridanie moderných funkcii, 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

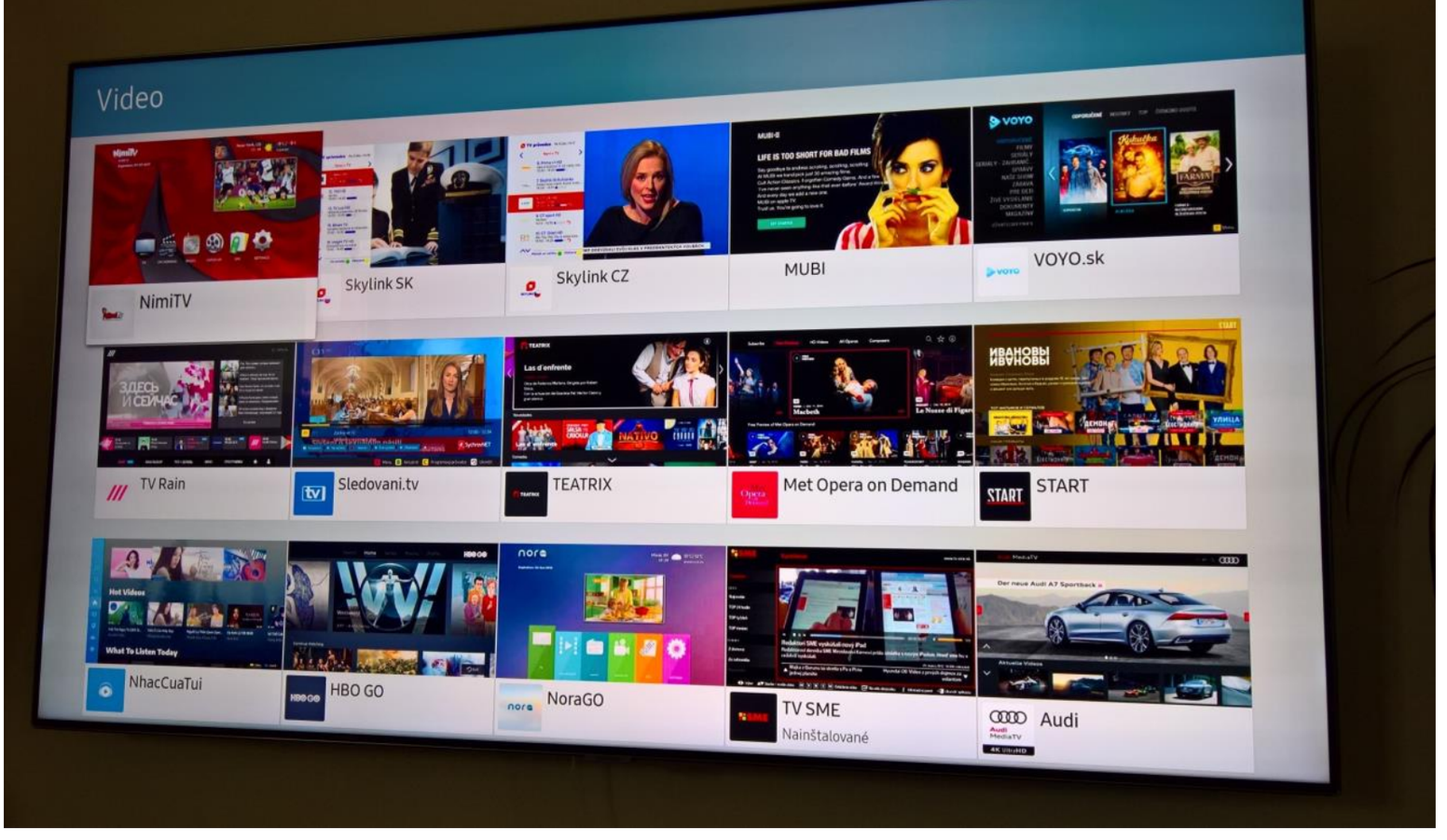
Konštrukcia

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 osvietiť 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 aplikácii 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 aplikácii 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

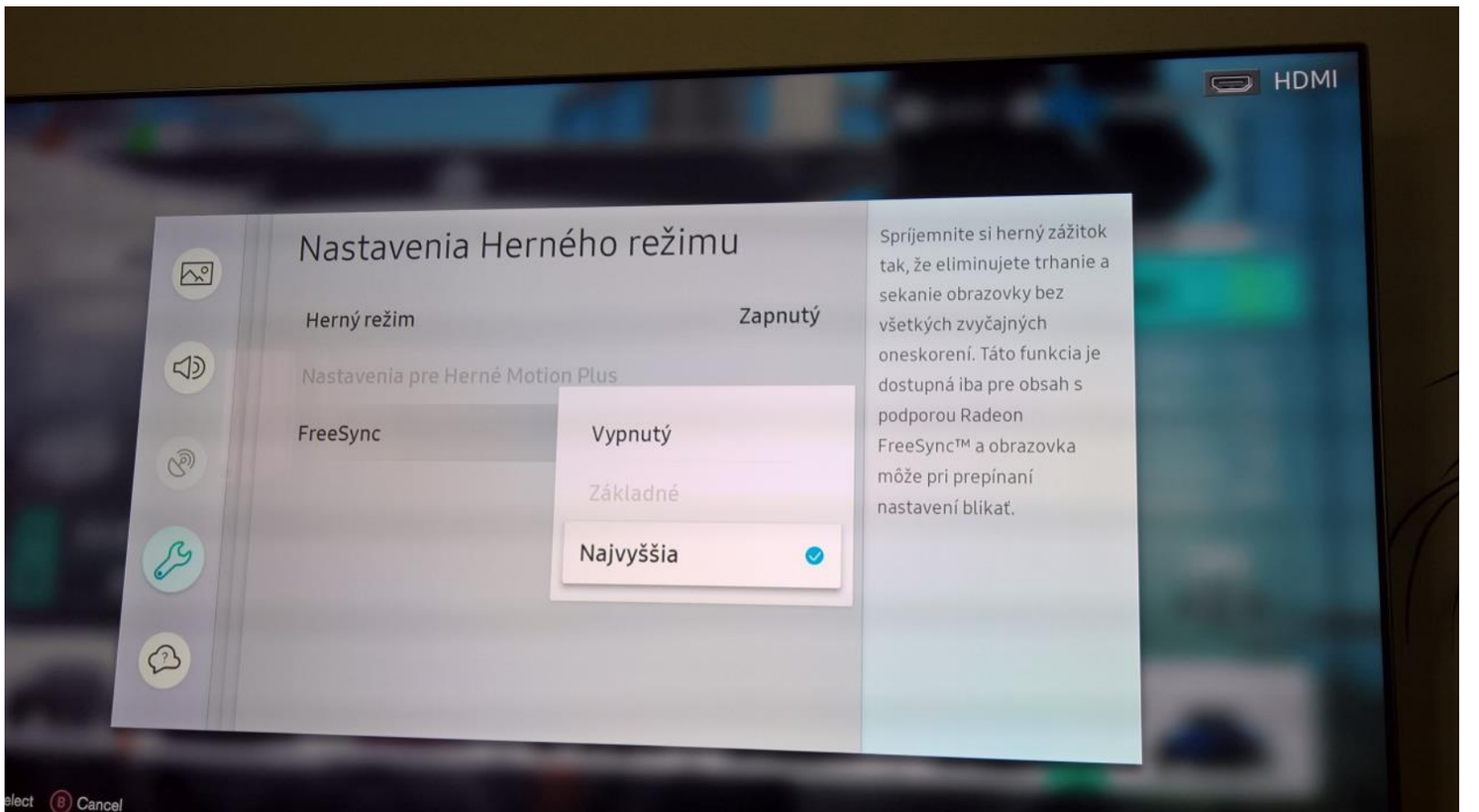
Abient mód je niečo nové v TV. Je to oddychový mód, ktorý si môžete zapnúť, ak nepozeráte TV. Prakticky sa vám TV zmení na obraz, hodiny, alebo čo si s preddefinovaných tém nastavíte. Sú tam rôzne krajinky, obrazy, fotky, vodná hladina, doplňať to môže aj jemná hudba.

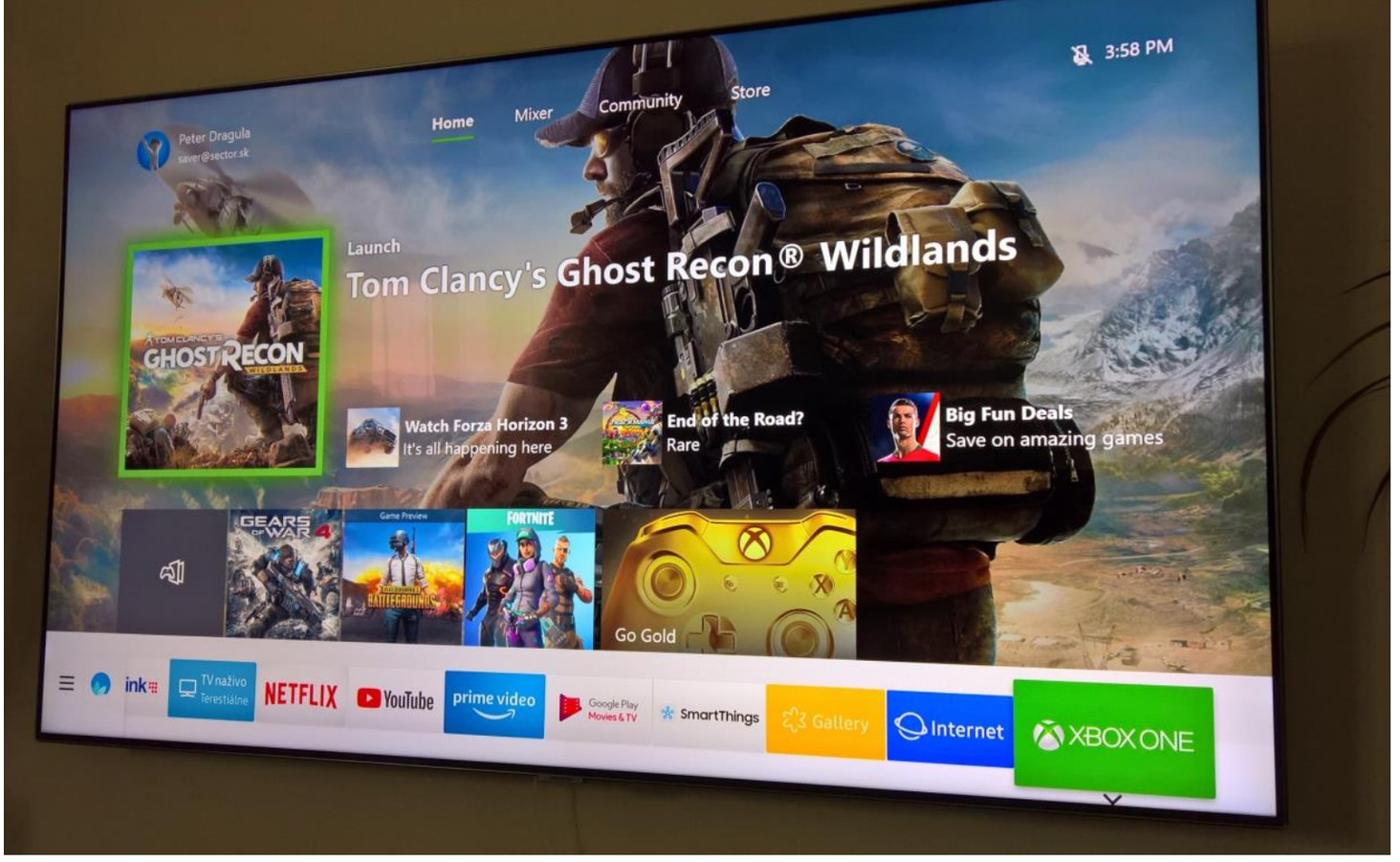
Viete si to doladiť aj s vašou stenou, aby obraz na TV vyzeral ako namaľovaný na priesvitnom skle. Môžete si vybrať farbu pozadia, pridať vlastný obrázok, alebo aj odfotiť svoju stenu. TV totiž spolupracuje s mobilnou aplikáciou, ktorá má túto funkciu. Tá stenu s TV rozanalyzuje a spraví z nej pozadie. 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 obrázok, 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 prispôsobí 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 rátajte 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 funkcii 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 aplikácii



TEST

ASUS ZEPHYRUS

. ASUS

. NOTEBOOK

Koncom minulého roka prišli na trh herné notebooky s technológiou Nvidia Max-Q. Asus ROG Zephyrus je jeden z prvých takýchto notebookov. Čím je výnimočný? Pri hrúbke menej než 18 mm a hmotnosti 2257 gramov je notebook vybavený 45 W procesorom i7-7700HQ, ktorý je medzi hernými notebookmi veľmi rozšírený, ale predovšetkým grafickou kartou GTX 1080. Takéto niečo bolo ešte prednedávnom nemysliteľné. Druhá najvyššia grafická karta z hernej línie Nvidia a takto tenký a ľahký notebook?

To nie je možné ochladiť - vravíte si. Opak je však pravdou. Je tu ale niekoľko kompromisov. Poďme sa na notebook pozrieť bližšie.

Balenie

Nakoľko sa bavíme o prémiovom a veľmi drahom notebooku, nie je prekvapením bohatšie príslušenstvo. V balení tak okrem 230 W nabíjačky nájdeme aj USB adaptér pre LAN kábel, podložku pod zápästia a myšku Sica. Na akékoľvek hranie bude myška nevyhnutnosťou, jej prítomnosť v balení preto chválim. Nájdeme tu tiež skrutkovač na odmontovanie spodného veka, čo si ukážeme neskôr.

Rozmery a hmotnosť

Zephyrus je vzhľadom na svoju výbavu a rozmery neskutočne malý a ľahký. Meria 37,9 x 26,2 x 1,69 cm a váži už spomínaných 2257 gramov. To nie je o veľmi viac ako akýkoľvek iný 15" kovový notebook. Tento má však pod kapotou tú najšpičkovejšiu výbavu.

Spracovanie

Hliníkové telo pôsobí prémiovým, luxusným dojmom. Ostré hrany s prvkami médii jasne ukazujú, že nejde len o nejaký lacný notebook. Zephyrus je spracovaný naozaj prvotriedne. Jediným problémom je zachytávanie odtlačkov na veku displeja, ktoré je potom obťažné odstrániť.

AAS

Zephyrus je veľmi netradičný v oblasti koncepcie chladenia. Využíva tzv. AAS (Active Aerodynamic System), čo je jedinečný typ chladenia, ktorý na inom notebooku nenájdete. Princíp tejto technológie spočíva v tom, že pri otváraní veka sa zároveň posúvajú kĺby v horných rohoch notebooku a nadvihujú tak zadnú časť o pár mm vyššie od podložky. Vďaka tomu sa otvorí väčší priestor pre nasávanie a vyfukovanie vzduchu ventilátorov. Spodná časť notebooku nemá žiadnu perforáciu, ako je zvykom. Nadvihnutie zadnej časti notebooku sa preto deje vždy, nedá sa notebook otvoriť bez toho. Tenký kryt, ktorý tvorí základ notebooku, je možné odmontovať pomocou skrutkovača v balení. Dostaneme sa tak k ventilátorom, ktoré je potom ľahké vyčistiť. Kryt na mňa nepôsobil veľmi pevným dojmom, čo bolo cítiť najmä pri používaní na stehnách.

Chladenie

AAS je dôležitou súčasťou chladenia výkonného HW, ktorým je notebook vybavený. Na odvádzanie tepla slúžia dva ventilátory, ktoré vďaka AAS môžu lepšie dýchať. Okrem AAS boli spravené aj ďalšie netradičné zmeny v konštrukcii. Tou hlavnou je posunutie klávesnice na spodok notebooku a touchpad sa zase premiestnil vpravo. Časť nad displejom má perforáciu opäť pre lepší prístup vzduchu. Pri používaní na stole nie je premiestnenie klávesnice problém. Ten nastáva, až keď chcete notebook ovládať na nohách alebo v ruke. Vtedy je umiestnenie klávesnice na spodnom okraji notebooku značný problém.

Max-Q dizajn

ROG Zephyrus je jedným z prvých notebookov s Max-Q dizajnom. O čo ide? Je to len ďalšie označenie pre orezané mobilné verzie desktopových grafík ako to bolo pri M verziách? Nie celkom. GTX v Zephyruse má stále 2560 Cuda jadier aj 8 GB pamäte, zmenila sa však frekvencia a spotreba. Kým bežná notebooková GTX 1080 potrebuje 150 - 200 W TGP, Max-Q verzia si vystačí len s 90 - 110 W. Základná frekvencia jadra však klesla z 1556 MHz na 1101-1290 a v booste z 1733 na 1278-1468 MHz. Cieľom týchto úprav bolo nájsť vrchol efektívnosti, kedy dosiahneme čo najvyšší výkon pri čo najmenšej spotrebe, a teda aj teplote.

Pri zvyšovaní frekvencie za túto hranicu už rastie spotreba výrazne viac ako výkon. GTX 1080 s Max-Q dizajnom je preto pomalšia než bežné GTX 1080, no potrebuje výrazne menej energie a produkuje menej tepla. Vďaka tomu môže notebook byť v záťaži tichší než 40 dB, čo je tiež jeden z cieľov Max-Q dizajnu.

Samozrejme, notebook môžete nastaviť aj na maximálny chladiaci výkon a opäť bude hlučný, no mať možnosť hluk chladenia výrazne znížiť môže byť užitočné.





Zaujímavé tiež je, že Zephyrus bol aj pri plnom chladení v režime Overboost tichší ako GL503, ktorý bol hneď vedľa neho. Akustika tak patrí medzi hlavné aspekty Max-Q dizajnu, na to netreba zabúdať.

Výbava

Okrem už spomenutej GTX 1080 v Max-Q dizajne je Zephyrus vybavený štvorjadrovým procesorom Intel Core i7-7700HQ so základnou frekvenciou 2,8 GHz a turbom až 3,8 GHz. Tento procesor nájdete takmer vo všetkých herných a pracovných notebookoch, ktoré sa predávali posledný rok a pol. Ide teda o stávku na istotu. Nakoľko sa k nám Zephyrus GX501 dostal na sklonku svojej životnosti, počas jeho testovania Intel predstavil 8. generáciu mobilných procesorov, ktoré v rovnakom 45 W formáte prinášajú šesť jadier. Predstavené boli zároveň dva nové modely - Zephyrus GX501GI, čo je priamy nástupca a Zephyrus M GM501, ktorý má tradičnú koncepciu klávesnice a touchpadu. Na novinky sa plánujeme pozrieť v blízkej budúcnosti a určite ich porovnáme s týmto modelom.

Vo výbave ďalej nájdeme až 24 GB DDR4 2400 MHz operačnej pamäte. Toto číslo je netradičné. Spôsobené je to tým, že 8 GB je priamo na doske a až 16 GB môže byť v SODIMM slote. Prístup k nemu je však obťažný, o čom si povieme viac o chvíľu. Nechýba ani M.2 PCIe SSD s kapacitou až 1 TB. Iné úložisko tu však nenájdete, na 2,5" disk tu nie je miesto.

Možnosť vylepšenia

Z dlhodobého hľadiska je dôležité pri výbere notebooku myslieť aj na možnosť vylepšenia komponentov. Na výmenu procesora a grafickej karty môžete pri drvivej väčšine notebookov rovno zabudnúť, ostáva nám teda úložisko, operačná pamäť a WiFi karta. Vylepšiť Zephyrus rozhodne nie je jednoduchá úloha. Aby ste sa dostali k vymeniteľným komponentom, musíte najskôr odmontovať spodný kryt AAS. Následne pokračujete odmontovaním všetkých skrutiek na spodnej strane. Teraz potrebujete vysunúť celý predný panel aj s klávesnicou z tela. Celá časť sa vyklápa smerom dopredu, veľký pozor treba dať na pripojenia klávesnice a touchpadu. Po odklopení klávesnice sa konečne dostaneme ku komponentom. Vymeniť M.2 SSD a SODIMM pamäť nie je problém. S WiFi kartou je to komplikovanejšie, prekrýva ju totiž jeden z heatpipeov. S najväčšou pravdepodobnosťou tak budete musieť zrejme rozobrať celý chladiaci systém, aby ste sa k nej dostali. Zephyrus je rozhodne jeden z najťažšie servisovateľných notebookov, aké som zatiaľ rozoberal. Výrobca to rozhodne neuľahčil, čo je ale pri malej hrúbke a unikátnom AAS celkom pochopiteľné.

Konektivita

Notebooky často strácajú v možnosti konektivity oproti desktopom. Zephyrus konektivitou neurazí. Na ľavej strane je vetranie, konektor pre napájanie, HDMI 2.0, dvojica USB 3.1 Gen 1 a audio konektor. Na pravej strane Kensington lock, ďalšia dvojica USB 3.1 Gen 1 a USB-C Thunderbolt 3. Chýba teda RJ-45, ktorý však nahradíte vďaka USB adaptéru v balení. Chválim HDMI 2.0, štvoricu USB 3.1 Gen 1 (USB 3.0) a predovšetkým Thunderbolt 3. Pozícia portov je dobrá, no nie ideálna. Pri použití myši na pravej strane notebooku môžu

periférie pripojené do USB portov prekážať, lepšie by bolo, keby boli umiestnené vyššie. Na druhej strane, ventilácia a napájací konektor sú vľavo a nezavadzajú a nehrejú vám ruku pri používaní. Asi jediné, čo bude chýbať produktívnym používateľom, je slot pre SD kartu.

Displej

Obrazovka je pri hernom notebooku jedným z kľúčových komponentov. Zephyrus v tejto kategórii exceluje. Matná Full HD obrazovka s obnovovacou frekvenciou 120 Hz a G -Sync. Hranie na Zephyruse je tak plynulé a bez trhania. Podanie farieb je vďaka IPS panelu tiež veľmi dobré. Pomocou sondy Spyder5 Elite som nameral 97 % pokrytie sRGB a 75 % AdobeRGB spektra. Gama na úrovni 2,1 má len miernu odchýlku od hodnoty 2,2 považovanej za ideálnu. Pri 100% jase som nameral 82,9 nitov a kontrast 4150:1. Uniformita displeja bola veľmi dobrá, len s miernymi odchýlkami hore v strede a vľavo dole. Hodnota delta bola na úrovni δE = 1,0 čo je výborná hodnota pod δE = 2, čo je chápané ako veľmi dobrý výsledok. Upozorňujem, že namerané hodnoty sa vzťahujú na konkrétny testovaný kus a každý monitor je trochu iný. Nevýhodou môže byť, že na trhu sú už notebooky s vyšším rozlíšením ako Full HD, no hry na plné detaily čo i len v 2k by predstavovali veľký problém. Full HD je preto rozumnou voľbou na hranie, na prácu by to však chcelo viac pixelov. Ďalší „problém" vzniká kvôli G-Sync. Keď je notebook vybavený G-Sync displejom, nemôže využívať Nvidia Optimus, teda prepínanie medzi integrovanou a dedikovanou grafikou. Výdrž batérie je tak výrazne kratšia než pri notebookoch bez G-Sync.

Klávesnica a touchpad

Pri hraní a práci sú tiež dôležité vstupné zariadenia. Ako som sa už zmienil, umiestnenie klávesnice a touchpadu je na Zephyruse netradičné a v istom ohľade aj nepraktické. Ak však píšete na stole a použijete aj podložku pod zápästia, nemám čo vyčítať, môžem len chváliť. Nie je to síce mechanická klávesnica, no písalo aj hralo sa mi na nej dobre. Zaujímavosťou je, že chýba tlačidlo Print Screen. Namiesto neho nájdeme dve netradičné tlačidlá nad touchpadom, a to na zapnutie numerickej časti a pre štart ROG Centra. Áno, prečítali ste to správne. Na touchpade je možné zapnúť podsvietenie numerickej časti, Vtedy sa dotyková plocha rozdelí na jednotlivé číslice a prestane fungovať ako touchpad. Na prekvapenie to funguje veľmi dobre. Otravné je však stále prepínať hore-dole medzi týmito režimami.

Umiestnenie touchpadu vpravo sa môže na prvý pohľad zdať nepraktické. Je pravda, že trvá dlhšie dosiahnuť naň, než keď je pod klávesnicou, no dá sa naň zvyknúť. Pri ovládaní pravou rukou sa mi navigovanie celkom pozdávalo. Problémom je však malá plocha, ak ste zvyknutí na väčší touchpad. Taktiež orientácia je vertikálna a nie horizontálna, ako býva zvykom. Ovládanie klávesnice aj touchpadu je však komplikované, ak máte notebook na stehnách alebo ho držíte odspodu jednou rukou. Na hranie je myš nevyhnutnosť, tu nie je o čom diskutovať.

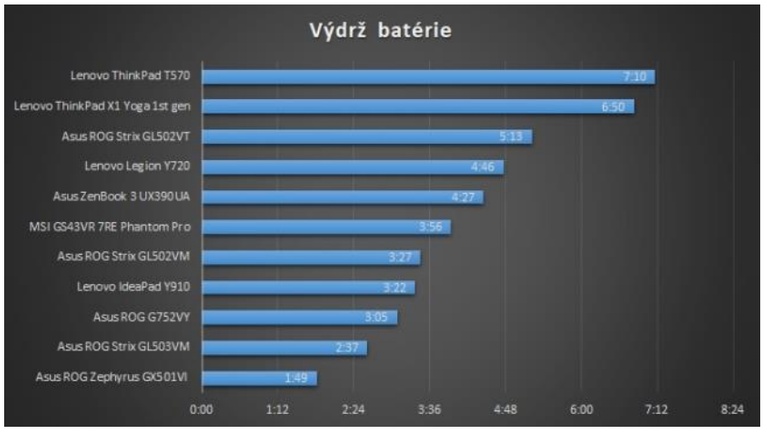
Audio

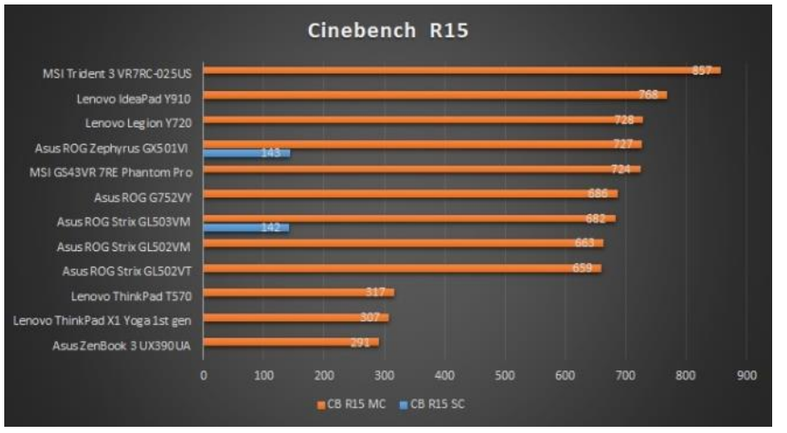
Reproduktory na notebookoch často nestoja za veľa a ich umiestnenie na spodnej strane nie je ideálne. Najlepšie je mať reproduktory po bokoch klávesnice tak, aby išiel zvuk z nich priamo na vás. A presne tak ich má umiestnené aj Zephyrus. Hlasitosť je veľmi dobrá, nameral som maximum 89,3 dB pri 50 % a 98,6 dB pri maximálnej hlasitosti.

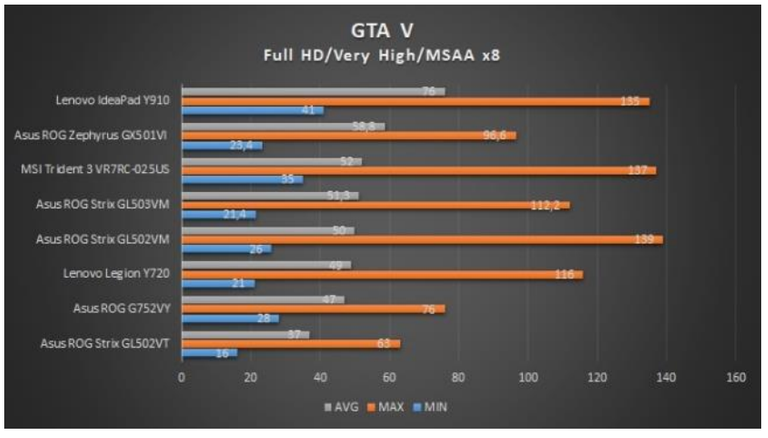
Batéria

Výdrž batérie je Achillovou pätou Zephyrusu. Kombinácia malej 50 Wh batérie, výkonného 45 W procesora a GTX 1080 s displejom s G-Sync kedy nefunguje Nvidia Optimus je vražedná kombinácia.











Zephyrus tak v teste batérie pri prehrávaní videa z YouTube cez WiFi pri 50 % jase, 40 % hlasitosti a vyváženom režime vydržal len hodinu a 49 minút. Pri kancelárskej prací tak neočakávajte viac ako dve hodiny. Hranie hier bez pripojenia k nabíjačke ani nemá zmysel skúšať. Výkon v hrách bude značne limitovaný a výdrž bude niekde na úrovni pol hodiny. Zephyrus je skonštruovaný na jednoduché prenášanie a prácu po pripojení do siete. Jediným pozitívom malej batérie je hmotnosť a rýchle nabíjanie. Za pol hodinu ste na 50 %, plné nabitie trvá hodinu a pol.

Testy

Výkon notebooku som preveril v syntetických aj herných testoch. Vzhľadom na použitú výbavu som očakával veľmi podobné výsledky vo výkone procesora ale vyšší výkon grafickej karty než mali všetky ostatné zariadenia v teste.

Cinebench nám ako prvý potvrdil túto teóriu. Pekne je vidieť rozdiel medzi notebookmi s procesormi i7-6700HQ a i7-7700HQ. Zaujímavosťou je aj porovnanie s 15W U procesormi, ktoré dosahujú len polovičné skóre v multi-core teste. Spôsobené je to najmä polovičným počtom jadier/vlákien.

Z výsledkov Geekbench 3 aj 4 môžeme vyvodiť rovnaké závery. Z tretej verzie na štvrtú sa zmenili výpočty a skóre testov, uvádzam preto obe. Výsledky single aj multi core testov ničím neprekvapia, zaujímavejší je preto výsledok Compute testu grafických kariet. Tu vidíme že Zephyrus s GTX 1080 v MaxQ verzii len tesne poráža plnohodnotnú GTX 1070 v Lenovo IdeaPad Y910. Zároveň vidíme 50 % nárast výkonu oproti GTX 1060. Integrované Intel HD Graphics majú len desatinu výkonu Zephyrusu.

V 3DMark testoch si Zephyrus zachováva tesný náskok pred IdeaPad Y910, opäť vďaka GTX 1080. Rozdiel však nie je veľký a dobre tak vidieť, že MaxQ grafiky nie sú rovnako výkonné ako ich plnohodnotné verzie, ale blížia sa skôr k o rad nižším modelom. V Unigine Heaven je Zephyrus na druhom mieste, vo Full HD aj 2K. Opäť je to ale tesné. Oba notebooky však majú o približne 50 % väčšie FPS než čokoľvek s GTX 1060. PCMark 10, True Crypt, POV-Ray, Blender aj konverzia videa ukazujú len mierne rozdiely medzi Zephyrus a GL503. Nič iné sa ani očakávať nedá, vzhľadom na to, že oba notebooky majú rovnaký procesor. Mierny rozdiel pripisujem vyššiemu a dlhodobejšiemu boostu v podaní Zephyrus kvôli nižšej teplote procesora.

Zephyrus mal o dva stupne menšiu maximálnu teplotu procesor ako GL503. Z najväčšou pravdepodobnosťou za to môže dômyselné AAS chladenie. Tak či onak, stále je 93 stupňov veľmi veľa. Nie je to však nič netradičné, všetky herné notebooky dosahujú podobné teploty. Pre zníženie teploty a v tom dôsledku aj hlučnosti ventilátorov odporúčam prepastovanie, ideálne tekutým kovom. Teplotu tak viete znížiť aj o 20 stupňov. Ďalším účinným nástrojom je podvoltovanie. Prakticky všetky SkyLake a Kaby Lake procesory idú podvoltovať o približne 100 mV.

Týmto tiež dokážete znížiť teplotu a hlučnosť vášho notebooku. V teste vnútorného úložiska opäť vidíme Zephyrus na špici, čomu sa ani nedá čudovať. Samsung NVMe SSD momentálne patria medzi špičku na trhu a stretnete sa s nimi vo veľa prémiových a herných notebookoch.

Posledné na čo sa pozrieme sú herné testy. Testovalo sa vo Full HD, čo je natívne rozlíšenie displeja. Zvolené boli maximálne grafické nastavenia aké sú v hre na výber vrátane vyhladzovania hrán a pod. Cieľom je vytvoriť čo najväčšiu záťaž na notebook a ukázať prakticky najhoršie výsledky. Ak budete chcieť vyššie fps, stačí znížiť vyhladzovanie hrán a grafické nastavenia.

Herné testy nám ukázali, že Zephyrus s MaxQ GTX 1080 je v približne o 40-50 % výkonnejší než GL503 s GTX 1060. V niektorých situáciách bude notebook s plnohodnotnou GTX 1070 výkonnejší než Zephyrus, záleží to však od titulu k titulu. Výkon Zephyrusu hodnotím veľmi pozitívne. V takto tenkom a ľahkom tele sa skrýva beštia, ktorú porazia naozaj už len veľmi hrubé a ťažké herné notebooky, ktoré je však náročné prenášať. Zephyrus nie je o nič hrubší ani ťažší než bežný 15,6-palcový notebook a to je malý zázrak. Jediným problémom je vyššia cena, čo sa však pri tomto výkone a formáte dalo očakávať. Aktuálne cena za Asus GX501 s GTX1080 ide od € Ak sa rozhodnete zainvestovať a Zephyrus kúpiť, siahnite radšej po úplne nových modeloch s 8. generáciou procesorov Intel, ktoré prinášajú výrazný nárast výkonu vďaka 6 jadrám. Ten už začal Asus predávať aj keď zatiaľ len s GTX1070 grafikou nájdete ho pod označením Asus GM501GS-EI023R.



HODNOTENIE

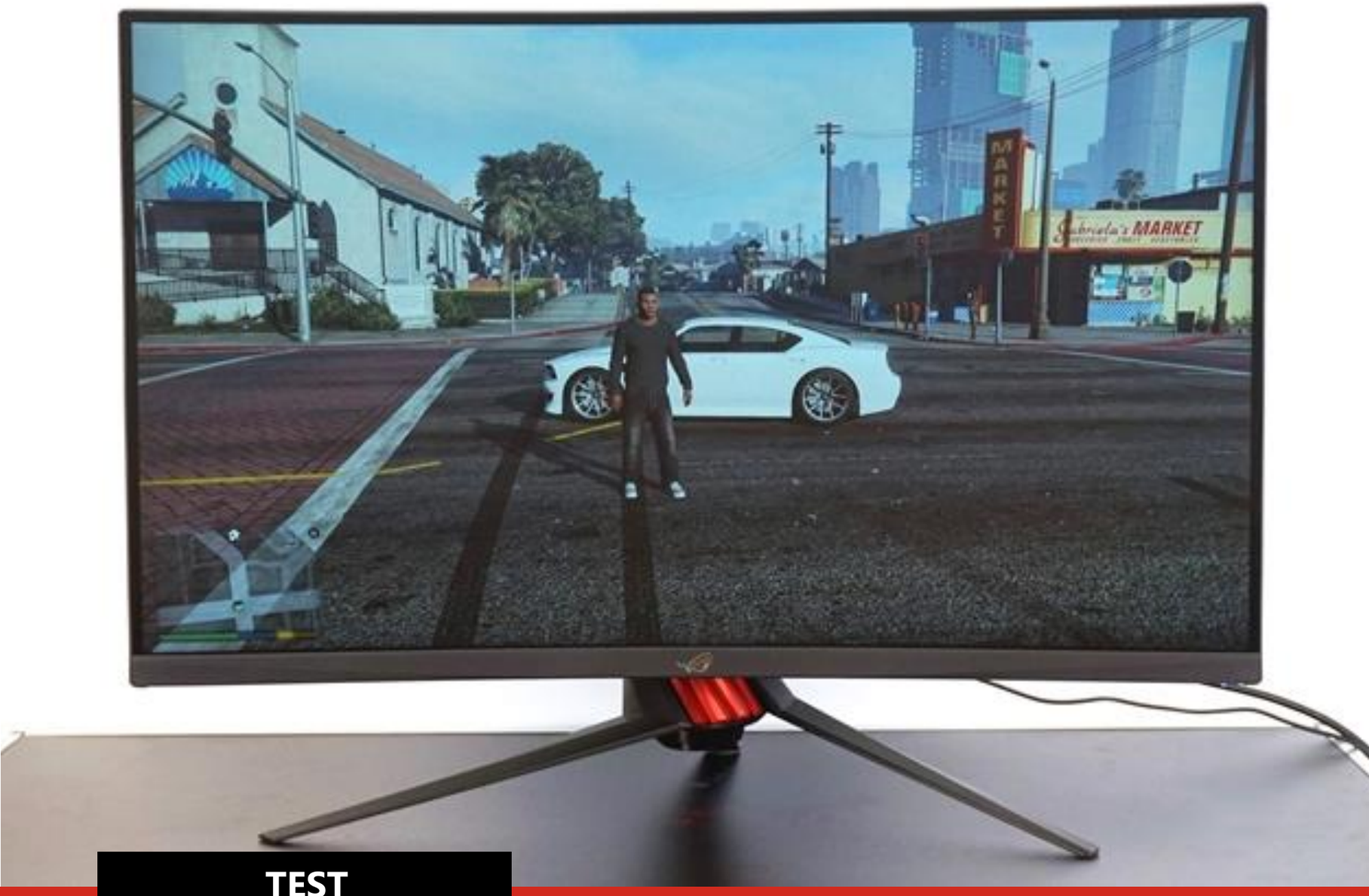
9.0

SPARTAN

KVALITNÝ NOTEBOOK, ALE ZA VYSOKÚ CENU

+ vysoký výkon
+ 120 Hz G+Sync s dobrým podaním farieb
+ hrúbka a hmotnosť
+ efektívne chladenie AAS
+ spracovanie
+ portová výbava
+ bohaté balenie

- vysoká cena
- chýba slot pre SD kartu
- slabá výdrž batérie



TEST

ASUS ROG STRIX XG32VQ

HERNÝ MONITOR

. ASUS

. MONITOR

Koncom minulého roka Asus predstavil dvojicu nových herných monitorov ROG Strix XG32VQ a XG35VQ. My sme mali možnosť otestovať prvý z nich, teda ROG Strix XG32VQ. Ide o 32-palcový zahnutý 2.5K monitor s RGB posvietením. To znie zaujímavo, však? Poďme sa naň pozrieť bližšie.

Vo veľkej krabici sa nachádza samotný monitor, stojan, adaptér s napájacím káblom, USB 3.0 kábel pre pripojenie k USB HUBu, HDMI a Mini DisplayPort kábel, dokumentácia, CD s ovládačmi a vymeniteľné plastové kryty pre podsvietenie. Príslušenstva je viac než dosť a v balení dostanete všetko potrebné, aby ste mohli monitor hneď a naplno používať. Za to dávam palec hore.

Dizajn monitoru sa nesie v duchu ROG Strix. Dynamický trojramenný stojan, podsvietenie stojana aj zadnej časti monitora, sivá farba či typický Strix vzor jasne určujú identitu monitora a jeho účel. Tento dizajnový jazyk je naozaj unikátny a ťažko si ho pomýlite s niečím iný na trhu. Na druhej strane, ak vám dizajn nesedí, len tak ľahko sa ho nezbavíte. Asus postupne všetky herné monitory aktualizuje na tento vzhľad a dá sa predpokladať, že nejakú dobu sa ho bude držať.

32-palcový monitor rozhodne nie je bežná veľkosť, no úprimne, zvyká sa naň veľmi ľahko. XG32VQ má presne 31,5 palcovú (80,1 cm) uhlopriečku, pomer strán 16:9 a zahnutie 1800R. To je jedno z najväčších zahnutí, s akým sa v súčasnosti na monitoroch stretnete.

Monitor má 2k (QHD) rozlíšenie, teda 2560 x 1440 pixelov. VA panel od Samsungu má 178-stupňové pozorovacie uhly, 4 ms dobu odozvy a maximálny jas 300 nitov. Výrobca hovorí o 125% pokrytí sRGB štandardu. Všetky tieto parametre sme otestovali a budeme sa im venovať neskôr. Najskôr však pár slov k samotnému monitoru.

Dlhodobo používam dvojicu 27-palcových 4K monitorov. Jeden z nich som nahradil XG32VQ a spravil z neho primárny displej. Rozdiel v uhlopriečke je zásadný, Strix je oveľa väčší ako 27-čky. Podľa oficiálnych špecifikácií má zobrazovacia plocha 697 x 392 mm. Takže z tohto pohľadu to bol pre mňa upgrade. Väčší displej vás lepšie vtiahne do deja hier a zobrazíte na ňom aj viac obsahu pri práci. Nie všetko je však ružové.

Prechod zo 4K na 2.5K je dosť zásadný. Obraz sa mi zdal neostrý, ikony príliš veľké. Jednoducho som už rozmaznaný zo 4K rozlíšenia, ktoré používam dva roky a akýkoľvek krok späť na menšie rozlíšenie je pre mňa utrpením. Nie je to však také čierne, ako sa môže zdať. 27" 4K monitory si vyžadujú 150% priblíženie vo Windowse, čo z nich prakticky robí 2.5K monitory, Zobrazí sa vám teda ten istý obsah, stále je však obraz jemnejší kvôli väčšiemu PPI.

Pri 32-palcovom 2.5K displeji nie je potrebné žiadne priblíženie. Nemusíte sa tak báť žiadnych problémov so scalovaním, ktoré sú pri 4K bežné. Ikony aj všetok obsah sa mi však zdal príliš veľký, som zvyknutý na menšie prvky zo 4K. Hlavným rozdielom medzi 2.5K a 4K je počet pixelov, ktoré musí monitor, ale aj grafika zobraziť. Pri 2.5K je to približne 3,7 milióna, pri 4K až skoro 8,3 milióna, teda viac než dvakrát toľko.

2.5K sa vzhľadom na menšie nároky na výkon grafickej karty stalo štandardom medzi PC hráčmi. Full HD je už hudba minulosti, na 4K potrebujete vysoliť serióznu čiastku, aby ste mohli hrať na vysokých nastaveniach. Dá sa teda povedať, že 2.5K sa stal zlatým štandardom v PC hraní. Môžu za to aj monitory s vysokou obnovovacou frekvenciou, napríklad 144 Hz. Medzi ne patrí aj XG32VQ.Rozdiel medzi 60 Hz a 144 Hz monitorom je vidieť voľným okom, najmä, keď ich postavíte vedľa seba, ako som to spravil ja. Už vo Windowse je vidieť, že pohyb myši je plynulejší vďaka tomu, že sa jej pozícia vykresľuje viac než dvakrát rýchlejšie, rovnako scrolovanie je oveľa plynulejšie.





Na pravom boku zozadu nájdeme ovládacie tlačidlá. Dajú sa pomerne ľahko nahmatať. Nechýba ani malý joystick na ovládanie v OSD menu, o ktorom si tiež povieme viac. Portová výbava sa taktiež nedá zahanbiť. HDMI 2.0, Displayport 1.2, mini DisplayPort, audio jack, a dvojica USB 3.0 konektorov pre príslušenstvo by mali stačiť aj tomu najnáročnejšiemu používateľovi. USB porty na monitoroch s obľubou používam na pripojenie myši a klávesnice. Po pripojení všetkých káblov je možné porty prekryť plastovým krytom.

Nebol by to ROG Strix monitor, keby nehýril farbami. Podsvietené je logo na spodku nohy aj hornej časti a kruh okolo úchytu k monitoru. Logo v stojane je však netradičné. Sú tu červené LEDky, ktoré svietia cez plast s rôznou grafikou a tú následne zobrazia na stole. V balení nájdete dva takéto motívy a jeden si môžete navrhnúť podľa seba. ROG logo na hornej časti stojana tiež svieti načerveno. Kruh okolo úchytu stojana k monitoru má RGB podsvietenie a podporuje Aura Sync. Môžete si ho tak zosynchronizovať so svoju myškou, klávesnicou, slúchadlami, grafikou, základnou doskou či inými produktmi Asus Aura.

V hrách vám môže vyššia obnovovacia frekvencia priniesť výhodu oproti súperovi. Nie som však profesionálny hráč, nejaké zásadné rozdiely som nespozoroval. Rozlíšenie pre mňa hrá väčšiu úlohu. Čo však ocenia majitelia AMD Radeon kariet, je prítomnosť Freesync, čo je technológia na elimináciu trhania obrazu medzi 48-144 Hz, čo sa zíde najmä pri rýchlych FPS v hrách.

Posledné, čomu sa chcem venovať, je zahnutie. Na hry je výborné, pôsobí prirodzene a vtiahne vás do deja. Tu naozaj nemám čo vyčítať, hranie na XG32VQ bol veľmi príjemný zážitok. Pri práci je to však už iná rozprávka. Zahnutý displej úplne kazí perspektívu pri úprave fotografii či videí. Rovnako divne vyzerajú aj webstránky, ak si dáte dve vedľa seba. Vzhľadom na to, že je monitor 16:9, nepovažujem zahnutie za rozumné riešenie. Zahnutie je nevyhnutné pri 21:9 monitoroch s uhlopriečkou 34 palcov a väčšou. Tu je rovný displej nevhodný, okraje displeja budete mať rozmazané, mimo zorného uhla. Na 32-palcovom 16:9 displeji však zahnutie nie je nevyhnutné, rovný panel by ste mali pekne zaostrený. Ak hľadáte monitor na hranie (čo sa rozhodne od ROG Strix monitoru dá očakávať) XG32VQ je určený pre vás. Akonáhle však chcete aj seriózne upratovať fotografie, videá či iný obsah, zahnutie je skôr príťažou ako výhodou. Toľko k mojim skúsenostiam s monitorom a porovnaniu s inými modelmi.

Chválim široké možnosti polohovania displeja. Nastaviť si môžete výšku, sklon aj monitor pootočiť. Výškové nastavenie je až 10 cm, sklon od +20 do - 5 stupňov a otočenie o 50 stupňov do oboch strán. Rotácia na výšku nie je možná, čo je vzhľadom na veľkosť displeja a zahnutie pochopiteľné. Monitor si môžete pripevniť na stenu či vlastné ramená pomocou VESA 100 x 100 úchytu.

V OSD si môžete nastaviť rôzne parametre, od režimu zobrazenia, až po korekciu jednotlivých farieb, filtra modrého svetla, hodnoty gama či ovládanie podsvietenia a Aura Sync. Prostredie si viete prepnúť do češtiny, slovenčina chýba. Vytvoriť si môžete aj vlastné obľúbené profily, medzi ktorými budete môcť prepínať.
Na krabici je jedným z hlavných bodov 125 % pokrytie sRGB farebného priestoru. Toto tvrdenie sme, samozrejme, overili.

Sonda Spyder5Elite potvrdila, že gamut monitora je väčší než 100 % sRGB. V sRGB režime pokrýva až 86 % AdobeRGB štandardu, Priemerná farebná odchýlka δE = 1,39, čo je veľmi dobrá hodnota. Pri režime User (používateľ) je gamut o máličko menší - 85 % AdobeRGB a aj presnosť farieb sa zhoršila na δE = 1,9. Stále sa však hodnota drží pod δE = 2, čo je chápané ako veľmi dobrý výsledok.

Hodnoty gama pri nastavení 1,8, 2,2 aj 2,5 presne kopírovali krivky a odchýlka od štandardu sa pohybovala len na úrovni 1-2 %. Tu monitor rozhodne exceluje. Maximálny nameraný jas bol 283.9 nitov, kontrast 1130:1. Zahnuté monitory mávajú problémy s uniformitou obrazu, XG32VQ mal len miernu odchýlku v ľavom hornom rohu. Nešlo však o nič dramatické. Treba upozorniť, že každý kus monitora je iný a môže mať iné mierne odchýlky. Testovaný kus spĺňal tvrdenia výrobcu, zaslúži si preto palec hore.

Asus ROG Strix XG32VQ je veľmi dobrý monitor zameraný na hráčov. Agresívny dizajn, RGB podsvietenie, obnovovacia frekvencia a 2K rozlíšenie sú perfektnou kombináciou, ktorá definuje moderný herný monitor. Chválim dobrú portovú výbavu aj možnosti polohovania a VESA uchytenia. Monitor príjemne prekvapil dobrou reprodukciou farieb. Na úpravu fotografií a videí ho však veľmi neodporúčam, zahnutie kazí perspektívu obrazu. Ak teda hľadáte nový herný monitor, ktorý zaujme dizajnom aj funkciami, Asus ROG Strix XG32VG môžem len odporučiť. Jeho cena sa momentálne pohybuje na úrovni 620 €, čo je vzhľadom na výbavu konkurencieschopné.



HODNOTENIE

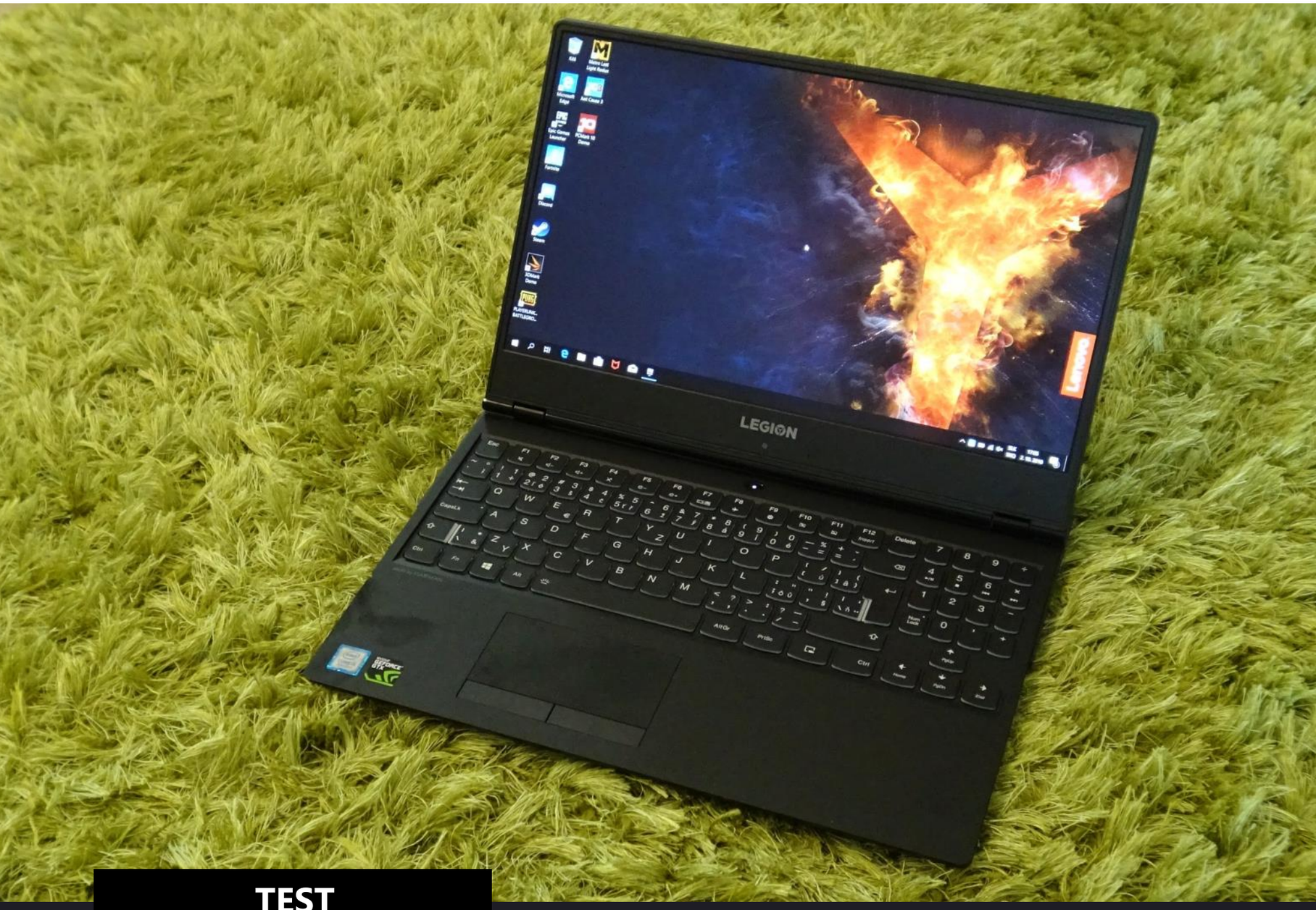
8.5

SPARTAN_6917

"VEĽMI DOBRÝ MONITOR ZAMERANÝ NA HRÁČOV"

+ obnovovacia frekvencia a doba odozvy
+ pozorovacie uhly
+ podanie farieb
+ portová výbava
+ obsah balenia
+ možnosť úprav
+ RGB podsvietenie so synchronizáciou

- dizajn nemusí vyhovovať každému
- zahnutie nie je vhodné na úpravu fotografií a videí



TEST

LENOVO LEGION Y530

. LENOVO

. NOTEBOOK

Pozreli sme sa na 15-palcový Lenovo Legion Y530 notebook, ktorý je priam stavaný na kombináciu hrania a práce, respektíve štúdia. Je to pekné spojenie malého notebooku s nie extra vysokým, ale plne postačujúcim herným výkonom.

V Y530 ponúka konfigurácie s i5 a i7 procesorom a grafikami GTX 1050, GTX 1050ti, s tým, že v októbri príde GTX 1060. My sme tu mali i5 a GTX 1050 konfiguráciu. Presnejšie vyzerá nasledovne:

Displej: 15,6" IPS displej s rozlíšením FHD (1920 × 1080)
CPU: i5 8300H 2.3GHz
GPU: GTX1050 4GB GDDR5
RAM: 8GB 2666 MHz
HDD: M.2 PCIe SSD 128GB SSD + 1TB SSHDD
Batéria: 52 W
Pripojenia: 3x USB 3.1 A, 1x USB 3.1 typ C, Mini DisplayPort 1.4, HDMI 2.0, RJ-45, zvuk
Wifi: WiFi 1x1 AC + Bluetooth 5
Veľkosť: 365 mm x 260 mm x 24,2 mm
Webkamera: 720p
Váha 2.3kg

Nižšie konfigurácie ponúknu rovnakú zostavu bez SSD alebo len s GTX1050 len s 2 GB grafickou pamäťou, s i5 procesorom nájdete aj konfiguráciu s GTX 1050ti a najvyššia konfigurácia ponúka i7 8750H 250 GB SSD, 2 TB HDD, a 16 GB RAM.

Dizajn

Výrobca chcel s Y530 docieliť jednoduchý, decentne vyzerajúci notebook, ale s hernými charakteristikami. Preto aj dizajn je viac hranatý, jednoduchý, ale pritom na pohľad aj pocit kvalitný. Je to prekvapivo pekné s jemne drážkovaným povrchom a len minimom podsvietenia. Jediné čo svieti, je svetielko v Legion logu. Takže ak nemáte radi milióny farieb, táto jednoduchosť vás poteší.

Veľkosť je veľmi prijateľná, Lenovo sa snažilo o minimálne okraje okolo 15-palcového displeja a aj to pekne dosiahlo. Klávesnica je síce mierne stlačená, ale stále máte šípky a aj bočný numpad. Šípky sú umiestnené pod numpadom. Je to veľmi dobré rozmiestnené a ak hrávate šípkami, budú sa vám hry dobre ovládať.

Chýbajú klávesy, ako Page up, down, insert, delete, ktoré sú posunuté na šípky s Fn klávesom. Numlock a printscreen klávesy sú náhodne rozhádzané. Funkčné klávesy tu nájdete štandardne na F1-F12 a ponúkajú tradičné utlmenie zvuku, jasu, mikrofónu, letecký mód. Pod klávesnicou je menší touchpad s dobrou odozvou, ale možno hlučnejšími tlačidlami.

Klávesy majú nízke položenie a sú podsvietené bielym svetlom, kde si môžete nastaviť dve úrovne intenzity podsvietenia. Ak by ste chceli plné RGB podsvietenie, to tu nenájdete, ale môžete sa pozrieť po Y730 sérii. Tá je určená presne na toto, plus má vylepšený aj zvuk. Zvuk je v tejto verzii v priemere, ale nič čo by pri bežnom používaní prekážalo, je dostatočne hlasný (75 dB) a čistý. Tvoria ho dva Harman reproduktory zapojené vpredu v rohoch notebooku. Systémovo ich dopĺňa dolby audio podpora. Samozrejme, ak si chcete zvuk naplno užiť, slúchadlá sú pri notebookoch základ.

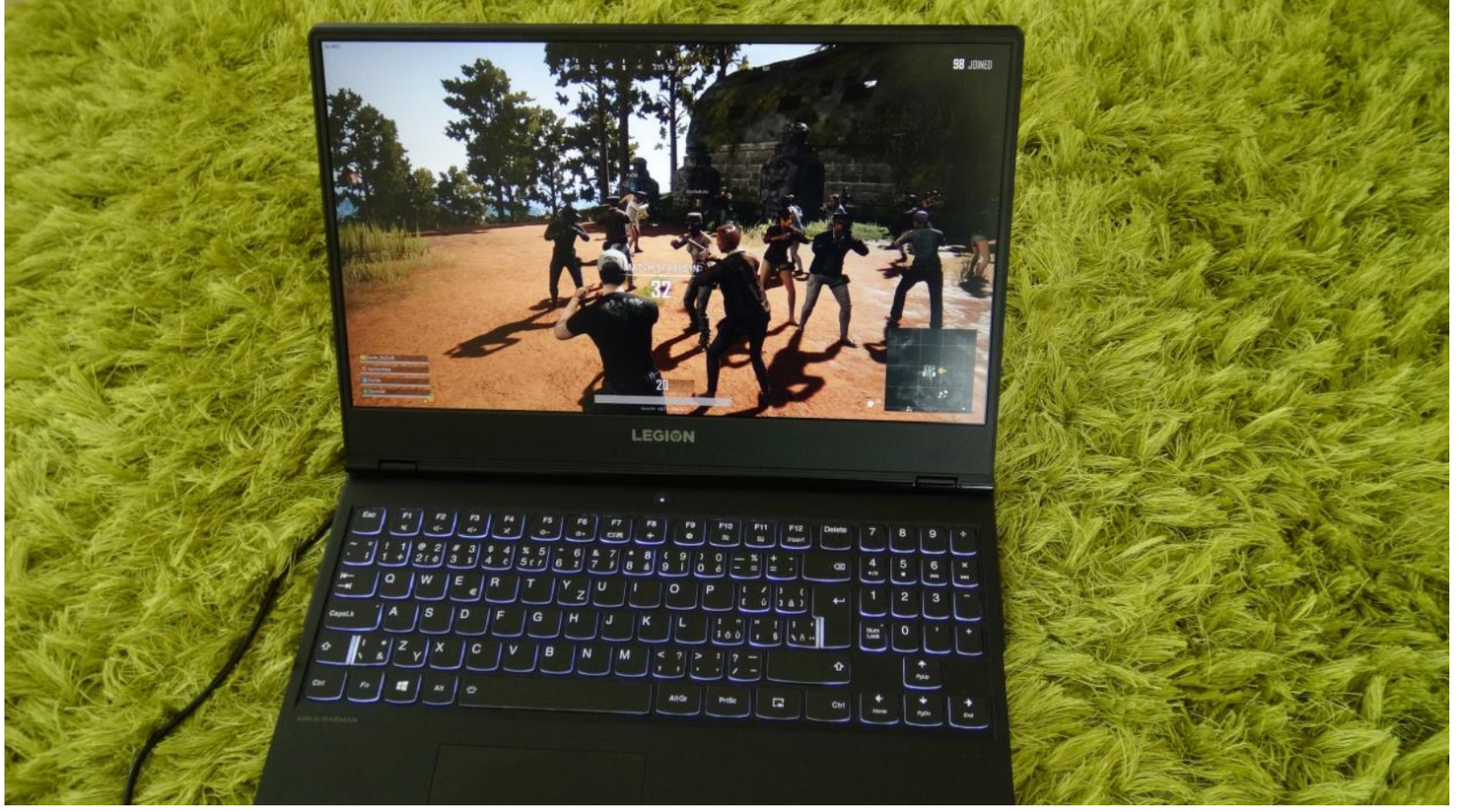
Displej

Displej je tu natiahnutý na celú otváraciu plochu notebooku s minimálnymi okrajmi. Má 15,6 palca IPS technológiu a ponúkne nie výrazný, ale prijateľný obraz na svoju kategóriu. 250 nitov nie je veľa, ale postačí ak nechcete používať notebook vonku za jasného slnka. Podľa testov má aj slabšie RGB pokrytie. V základnej verzii funguje na 60 Hz, ale Lenovo už teraz na jeseň ponúkne aj 144 Hz s GTX1060 grafikou, kde môžete v nenáročnejších hrách dostať plynulejší obraz.

Pánty displeja sú umiestnené pár centimetrov pred zadným rohom notebooku. Čo je zaujímavé posunutie, ale viac miesta nepotrebujete a otvorený notebook vyzerá kompaktnejší. Porty sú umiestnené hlavne vzadu, kde má notebook všetky video výstupy a napájanie. Na bokoch je po jednom USB porte pre rýchle pripojenia napríklad USB kľúčov, HDD alebo myši. Doplňa to aj 3.5 mm jack na headset. Nehľadajte tu optickú mechaniku a ani čítačku SD kariet.

Ak používate webkameru na komunikovanie alebo streamovanie, rátajte s tým, že je dole pod displejom a budete si musieť nastaviť sklon obrazovky tak, aby vás dobre zaberala. Je to nový trend, kde firmy chcú využiť otváraciu časť čo najlepšie a displej dajú čo najvyššie. Kameru, ktorú používajú len niektorí, odsunú niekde





dole. Podobne to spravil aj Asus v ROG Strix sérii.

Výkon

Notebook so svojím i5 procesorom a GTX1050 grafikou ponúkne decentný výkon na jednoduchú prácu a aj hry. Štvorjadrový i5 procesor rýchlo zvládne bežné browsovanie, office práce do školy a aj jednoduchšie grafické alebo video programy. Pri náročnejších úlohách už budete cítiť spomalenia a je možné, že sa vám zaplní 8 GB pamäť. V PC marku dosiahol notebook 4050 skóre.

Čo sa však týka hier, je GTX1050 prekvapivo svižná. So skóre 1852 bodov v Time Spy vám síce grafika neodfúkne gate, ale zahráte si prakticky všetky hry. Napríklad na najvyššom nastavení v 1080p Fortnite ide okolo 40-50 fps, PUBG 30-40 fps, Metro ako-tak dávalo najvyššie nastavenia bez teselácie nad 30 fps, Just Cause 3 pekne ide medzi 40-50 fps. Jediná z testovaných hier, pri ktorej som už musel použiť nižšie nastavenia, bola Assassins Creed Odyssey, pre ktorú je ideálne medium nastavenie pri 1080p a zapnuté automatické upravovanie kvality, aby sa držalo nad 30 fps.

Hier sa ani pri tomto grafickom čipe nemusíte báť, spustíte všetko bez problémov. Samozrejme, pri nových hrách s kompromismi, ale na to, že je to prakticky najnižšia trieda novej generácie grafík, je to nad očakávania slušné. Staršie hry a Battle Royale tituly tu dáte na maxime, nové náročnejšie tituly skôr na medium alebo nižších parametroch, ak si budete chcieť udržať framerate. Grafika má 4 GB pamäte, a teda tam zmestíte aj kvalitné textúry. Pri verzii notebooku s 2 GB grafickou pamäťou bude dobré stiahnuť textúry nižšie, aby vám hry nesekali.

Samozrejme, pri notebookoch všetok tento výkon vytvára teplo, ktoré musí notebook vetrať. To vďaka nižšie výkonnému spojeniu CPU a GPU zvláda Legion veľmi dobre, teplo prakticky vôbec necítite na klávesnici a hluk síce je, ale podľa nášho merania pri bežnom sedení je to 35 dB - 40dB pri bežnom hraní, čo je síce silnejšie šušťanie ale nie je to doslova hluk. Na notebooky v tejto triede dobrý výsledok. Pri bežnej práci a browsovaní idú ventilátory len na nízkych otáčkach a prakticky ich nepočujete.

Batéria

Notebook má aj štandardne nastavené šetrenie batérie a ak hráte bez zapnutého napájania, automaticky sa obmedzí na 30 fps a upraví jas. Viete si to aj vypnúť. Pri hraní na batériu nečakajte veľkú výdrž, podľa náročnosti hry vydržíte hodinu až dve, pri bežnom browsovaní na webe a v jednoduchých office aplikáciách vyjde batéria na 4 hodiny. Prípadne viac podľa toho ako si znížite jas displeja. Je to tak notebook vhodný na domáce použitie, nie celodenné použitie mimo siete. Ak by ste brali i7 verziu, výdrž batérie pôjde mierne nižšie a teploty pri zahrievaní mierne vyššie.

Systém

Systém je tu, samozrejme, Windows 10, ktorý Lenovo dopĺňa o svoju jednoduchú utilitu Lenovo Vantage, v ktorej si môžete monitorovať systém, batériu, updatovať, spúšťať extrémne chladenie (ventilátory na maximum) alebo ho aj nastaviť na niektorú konfiguráciu klávesov. Podobne aj kombináciu na zablokovanie Windows klávesu. Okrem toho však výrobca ponúka takmer čistý systém len s predinštalovaným McAfee antivírusom, ktorý vás každú chvíľu otravuje s tým, či si ho nekúpite. Osobne by som to hneď riešil odinštalovaním a nainštalovaním niečoho menej otravného.

Systému je dobré nechať 128 GB SSD disk ktorý si postupne bude aj sám zapĺňať a hry skôr inštalovať na pridaný 1TB HDD. Jedine ak ste si istí, že si viete dobre manažovať miesto na SSD, môžete si tam dať menší titul, ktorý pravidelne hrávate pre čo najrýchlejšie nahrávanie.

Hodnotenie

Celkovo sa Lenovu v Legion Y530 pekne podarilo spojiť hernú stránku a pracovnú stránku v jednoduchom nenápadnom dizajne, ale v prekvapivo oslovujúcom a pevnom vyhotovení. Je to notebook pre tých, ktorí nechcú veľa platiť a chcú dostať základný výkon, ktorý postačí na hry a aj prácu a užijete si aj filmy.



HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

+ dobrý kompromis a pomer ceny a výkonu
+ kvalitná a pevná konštrukcia
+ prijateľné teploty a hlučnosť aj pri plnom výkone
+ aj s GTX 1050 rozbehnete všetky hry,
+ nové Intel procesory s vyšším výkonom

- displej mohol byť jasnejší s lepšími farbami
- kamera umiestnená pod displejom
- môže vám chýbať slot na SD karty



TEST

ASUS ROG STRIX SCAR - GL504G

PÔSOBIVÝ HERNÝ NOTEBOOK

. ASUS

. NOTEBOOK

Asus do svojej ROG - Republic of Gamers série pridáva novú verziu Strix Scar II notebooku. Spája v ňom pekný kompaktný 15 -palcový dizajn, podsvietenie a výkon. Konkrétne ho ponúka vo verziách s novými Intel procesormi ôsmej generácie a grafikami GTX 1060 a GTX 1070. My tu máme i7 verziu s GTX 1060, ktorá plne postačí pre pohodové hranie prakticky všetkých hier.

Nakoniec v 15-palcovom notebooku je takýto výkon ideálny keďže ak ho beriete, chcete prijateľnú veľkosť a ideálny výkon. Je to stredný výkon, ale plne postačujúci. Konkrétne naša testovaná konfigurácia vyzerala nasledovne:

Displej: 15.6-palcový LCD 1920x1080 so 144 Hz a 300cd/m2 podsvietením
CPU: i7 8750H 2.2Ghz, s boostom 4.1 GHz
GPU: GTX 1060 6 GB GDDR5
RAM: 16 GB DDR4
HDD: 250 GB SSD + 1 TB SSHDD
Batéria: 66 W
Adaptér: 180 W
Reproduktory: 2x1 W
Webkamera: 720p
Iné: čítačka SD kariet, podsvietená klávesnica
Pripojenia: Wifi 802.11ac 2*2, Bluetooth 5.0, LAN - 10/100/1000 Mb/s
Porty: USB-C 3.1 (Gen.2), 2 x USB 3.1, 1 USB 3.1 (Gen.2), HDMI 2.0, Mini Display port
Rozmery: 36.1 x 26.2 x 2.56 - 2.61 cm
Hmotnosť: 2.40 kg

Dostanete tak nie úplne najtenší, ale výkonom nabitý notebook. Nakoniec o hrúbku tu Asusu ani nejde, na to má iné modely. Tu ide o ponuku všetkých potrebných portov a funkcií a zároveň aj efektivitu chladenia.

Je to tohtoročná verzia Strix notebooku s aktuálnym i7 8750H (nedávno sme testovali verziu s i7 7700HQ procesorom), ktorý je už šesťjadrový s multithreadingom, teda aj s 12 vláknami. V notebooku je to niečo nové, keďže doteraz boli notebookové i7 štvorjadrá. Ak robíte náročnejšiu prácu napríklad v grafike alebo iných oblastiach, pomôže to. V hrách to pocítite menej, ale stále to bude celé svižnejšie.

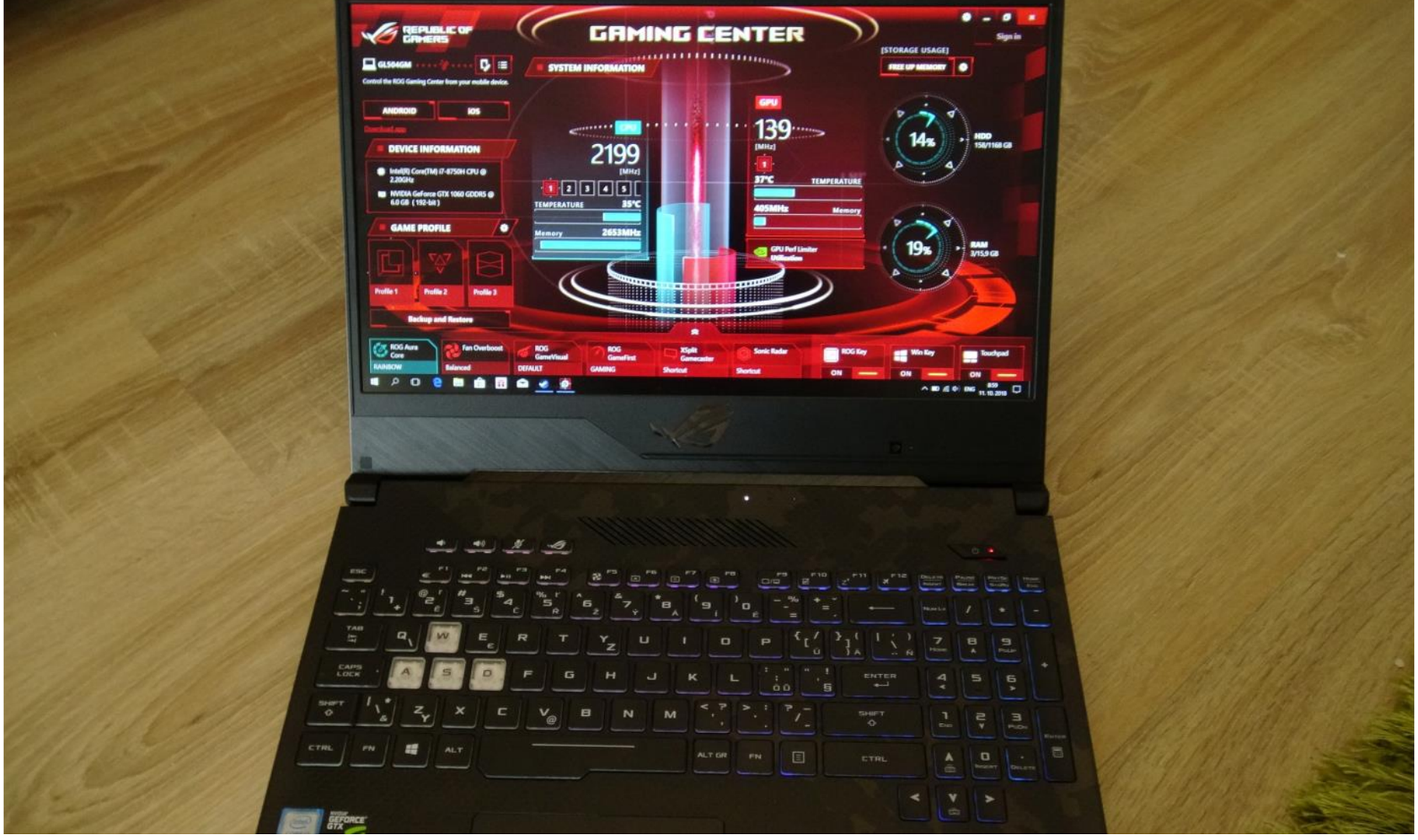
Notebook to ponúkne v pekne dizajnovanom balení so síce plastovým obalom, ale témou pripomínajúcou leštený kov a s plochou pod klávesnicou ozdobenou maskovaním. Neviem presne čo tým chcel výrobca povedať, keďže sa k zvyšku notebooku nehodí. Dopĺňa to podsvietenie ako vpredu na prednej hrane notebooku, tak aj loga na kryte a, samozrejme, pod celou klávesnicou. Všetko má plne RGB podsvietenie a Asus vám to náležite bude pripomínať dúhovými farbami. Možno až príliš, ale, samozrejme, viete si to vypnúť a nastaviť.

Porty má notebook umiestnené na pravej strane, pričom na ľavej nájdete jedno USB. Osobne mám radšej čo najviac portov vzadu, nech má po bokoch notebook miesto. Hlavne na ľavej strane, keďže som ľavák. Ale je to už otázka toho, ako komu káble vadia a koľko si ich pripájate. Je tu HDMI, displayport, ethernetový kontektor, čítačka SD kariet, obrazové výstupy a štyri rôzne USB porty. Pekná výbava portov, kde vám určite nebude nič chýbať.

Displej je 15.6-palcový IPS s klasickým 1920x1080 rozlíšením, ale s pekným 144 Hz framerate. Samotný displej však má decentné 300-nitové podsvietenie, ale hlavne kvalitné a verné farby. Podľa testov 120% sRGB spektra, čo nie je zlé na tento typ notebookov a hrám to pomôže. Tentoraz je však bez G-syncu, ktorý v Scar II edícii Asus zrušil. Je to síce škoda, ale nie tragédia. Tragédia je skôr umiestnenie kamery pod displejom vpravo dole. Čo je znovu ešte viac zvláštnejšia pozícia pre kameru ako minule. Ešte pri minule testovanom Lenovo Legion bola kamera síce dole, ale aspoň v strede. Tu je to až naboku. Firmy totiž chcú umiestniť displej čo najvyššie a nechať mu čo najmenšie okraje. Preto kameru posúvajú naspodok. Osobne ich nepoužívam, ale ak komunikujete cez kameru, budete sa musieť nastaviť, tak aby ste boli v zábere či už nastavením displeja, alebo pootočením notebooku.

Náležite hernému ladeniu je tu klávesnica podsvietená plne RGB s tým, že klávesy WSAD sú úplne priesvitné. Podsvietenie je zónové a nie pod každým klávesom. Znamená to skôr len farebné dúhové efekty alebo nastavenia ľubovolnej farby. Asus do notebooku





zapracoval takmer plnú klávesnicu, kde nechýba numpad ani šípky, síce sú mierne posunuté nižšie, ale dobre dostupné. Pridané sú k tomu aj štyri vlastné klávesy, dva sú na ovládanie hlasitosti zvuku, ďalší na vypnutie mikrofónu a posledný na spustenie Asus ovládacieho centra, v ktorom si notebook detailne nastavíte.

Cez Asus herné centrum môžete detailne monitorovať a nastavovať možnosti notebooku. Môžete to ovládať rovno z PC cez aplikáciu, alebo si ju otvoríte aj na mobile. Na oboch vidíte záťaž a teploty notebooku a môžete nastavovať farebné profily, zvuk, displej, ako aj výkon ventilátorov. Dopĺňa to aj možnosťou streamovania hier cez XSplit Game center. Trochu mi vadilo, že aplikácia nemá monitorovanie výkonu procesora, hlavne v mobilnej verzii by sa to zišlo, pretože by ste si mohli lepšie sledovať záťaž, takto vidíte len úpravy frekvencie procesora.

Samotný výkon s i7 procesorom a GTX 1060 je slušný a notebook prekvapivo dobre zvláda chladenie. Vďaka zadným a bočným vetrákom stíha odvádzať teplo, ktoré sa nesústredí pod klávesnicou. Na druhej strane sa viac sústredí na spodnej časti notebooku, a teda nie je práve najpríjemnejší, ak ho máte na nohách, ale tak určite hrávať nebudete.

Treba si tu však dať pozor na nastavenie ventilátorov. V Asus utilite si môžete nastaviť tichý režim, balanced a overpowered. Hlavne overpowered veľmi hučí a počujete ho aj cez slúchadlá, ale na balanced ste v pohode ako s teplotami, tak aj hlukom. Je to na prijateľnej úrovni, kde ventilátory síce počujete, ale nerušia nejako výrazne.

Samotný herný výkon notebookového i7 s GTX 1060 6 GB je približne na úrovni GTX 970, respektíve GTX 1060 3 GB v desktope s rýchlejším i5 procesorom. V 3D marku získal pekných 3768 bodov, čo v praxi v hrách znamená bezproblémové hranie na najvyšších detailoch v 1080p pri väčšine hier. V menej náročných nad 60 fps, vo viac náročných nad 30 fps. Napríklad Fortnite dáva 80 fps, Hitman 70 fps, PUBG ide okolo 60 fps, Metro Last Light 50 fps. Nový Assassins Creed Origins už je nižšie a na ultra má benchmark 32 fps, priamo v hre v bežnom prostredí ide okolo 35-38 fps. S malým znížením antialiasingu ide nad 40 fps. Je to pekný výkonový priemer v notebooku.

Poteší aj zvuk - dva reproduktory umiestnené po bokoch notebooku ponúknu hlasný a čistý zvuk. Síce basy nie sú až také výrazné, ale to je aj vzhľadom na absenciu aspoň malého notebookového subwoofera očakávané.

Batéria vydrží niečo nad 5 hodín bežného používania, čo stačí na internet a jednoduché aplikácie pri strednom nastavení jasu displeja. Je to pekná, nadštandardná výdrž. Samozrejme, pri hraní pôjde rýchlo dole podľa nárokov hry, ale medzi hodinou až dvomi vydrží pri väčšine hier. Ale nie je to práve notebook, s ktorým by ste chceli hrať bez napájania. Nie je tu Nvidia Optimus technológia ,čo má dopad na výdrž ani Maq-Q čip, ale to sa väčšinou montuje do tenkých notebookov určených na prenos a používanie aj mimo siete. Toto je 2.5 cm hrubý a 2.5 kg ťažký notebook, a teda je skôr na domáce použitie s občasným presunom na iné miesto. Nie je to notebook, ktorý si zoberiete do školy na prednášku.

Strix Scar je dizajnovo pekný herný notebook, ktorý s i7 a GTX 1060 ponúkne slušný výkon ako na prácu, tak aj na hry a zároveň má dobré rozloženie tepla a nie príliš hlučné ventilátory. Keď k tomu pripočítame kvalitný displej s peknými farbami a 144 Hz podporou, jednoducho nenájdete výraznejšiu chybu. Možno G-sync nemusel byť vypustený v tejto verzii a kamera umiestnená tak zvláštne, ale okrem toho sa už dá sťažovať len na cenu. Tá je však vzhľadom na 144 Hz displej, nový i7 procesor a slušnú grafiku celkom primeraná.



HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

+ pekné dizajnové vyhotovenie
+ kvalitný 144 Hz displej s dobrým farbami
+ nový i7 procesor
+ čistý a hlasný zvuk

- chýba G-sync
- zlé umiestnenie kamery (ak ju používate)



TEST

SAMSUNG C49HG90

SAMSUNG SKÚŠA PRINIESŤ NA TRH NIEČO NOVÉ

. SAMSUNG

. MONITOR

Samsung minulý rok predstavil novú sériu QLED herných monitorov, medzi ktoré patrí aj C49HG90. Ako už modelové označenie napovedá, ide o 49-palcový monitor. Extrémnou uhlopriečkou to však nekončí. Netradičný je tiež pomer strán 32:9. Monitor je navyše zahnutý, má rýchlu odozvu, obnovovaciu frekvenciu a dokonca AMD FreeSync 2. Je to splnený sen každého hráča a profesionála? Na to sa podrobne pozrieme.

Monitor vás prekvapí už pri prebratí od kuriéra. Enormné rozmery monitora naznačuje už krabica s rozmermi 130 x 50 cm a hmotnosťou 20 kg. Pri preberaní zásielky sa tak zapotíte. Vnútri balenia nájdete stojan, nohu, napájací kábel, USB 3.0, HDMI, DisplayPort a mini DisplayPort kábel. Pribalený je tiež kruhový držiak pre uchytenie pomocou VESA.

49-palcová obrazovka má rozmery 120 x 36,5 cm a pomer strán 32:9, čo je ekvivalent dvoch 27-palcových monitorov vedľa seba. Displej je zahnutý s polomerom 1800R, čo je momentálne najčastejšie používané zahnutie. Výrobca prirovnáva zážitok z používania monitora k i-MAX kinu. Môžem potvrdiť, že monitor je taký široký, že vám zaberie veľkú časť videnia a aby ste videli do rohov, musíte otáčať hlavou.

Rozlíšenie displeja je 3840 x 1080 pixelov. Ide teda prakticky o dva Full HD monitory spojené do jedného. Šírka je rovná 4K, výška je však polovičná. To má svoje výhody aj nevýhody. Pohodlne je možné používať 3 okná aplikácií vedľa seba, pri dvoch je to mrhanie priestorom. Budete však potrebovať aplikáciu na jednoduchšie uchytenie okien a delenie obrazovky, nakoľko Windows 10 podporuje len delenie na polovicu.

Samsung ponúka aplikáciu Easy Setting Box na jednoduchú správu okien. Ja som však používal DislayFusion, ktorý umožňuje zmenu rozmerov cez klávesové skratky alebo dokonca ako ikonky v hornej lište aplikácie. Pridal som si tak ikonky pre umiestnenie na tretiny alebo 2:1. Pri otvorenej aplikácii som potom len klikol na ikonku a okno sa premiestnilo a zmenilo veľkosť na požadovanú. Je to rýchlejšie a efektívnejšie, ako ťahať okná do vyznačených obdĺžnikov v Easy Setting Box.

Rozdelenie obrazovky je tiež možné v režime PbP pri ktorom si môžete vybrať z rozdelení obrazovky v pomere 1:1 (16:9 a 16:9), 21:9 a 11:9 a naopak, 11:9 a 21:9. Pri rozdelení 1:1 prakticky dostanete 2 Full HD 27" monitory, ktoré zobrazujú obraz z dvoch zdrojov. Užitočné to je najmä vtedy, ak pracujete na PC a notebooku zároveň, prípadne ak jednu polovicu použijete pre konzolu. PbP je na tomto monitore výborný, za čo vďačí pomeru strán 32:9. Bežné 16:9 monitory vám pri PbP obraz zmenšia, aby sa zachoval pomer strán, čo má za výsledok dva malé, takmer nepoužiteľné zobrazenia.





Displej je typu VA, má teda lepšie pozorovacie uhly a podanie farieb ako TN, no zachováva si rýchlu odozvu aj obnovovaciu frekvenciu. Maximálnu farebnú presnosť však stále musíte hľadať u IPS displejov. Podanie farieb je ale veľmi slušné. Výrobca udáva až 125 % pokrytie sRGB a 92 % AdobeRGB farebného spektra. Dobré pokrytie farebného spektra mi sonda Spyder5Elite potvrdila. V sRGB režime som nameral 86 % Adobe RGB spektra. SRGB pokrytie bolo 100-percentné. Priemerná farebná odchýlka δE = 2,34, čo je dobrá hodnota. Ideálne je, ak sa hodnota drží pod δE = 2, čo je chápané ako veľmi dobrý výsledok.

Hodnota gama bola na úrovni 2,1, teda len minimálna odchýlka od ideálnej hodnoty 2,2. Maximálny nameraný jas bol 252.8 nitov, kontrast 1250:1. Uniformita obrazu býva u zahnutých monitorov problémom. C49HG90 mal odchýlku v spodnej časti displeja a najmä v pravom dolnom rohu. Treba upozorniť, že každý kus monitora je iný a môže mať iné mierne odchýlky.

Quantum Dot poznáme z televízorov Samsung, technológia je prítomná aj v tomto monitore. Zabezpečiť má prirodzenejšie farby. Monitor je tiež vybavený HDR, ktoré vo vybraných herných tituloch ponúkne väčšie spektrum farieb aj jasu. Podporovaných je zatiaľ len zopár hier (napríklad Assassin's Creed Origins, nový Far Cry 5..), no HDR využijete aj pri filmoch, videách z YouTube, či po pripojení konzoly.

PC hráčov určite zajíma doba odozvy a obnovovacia frekvencia. Monitor ponúka 1 ms odozvu v MPRT režime a až 144 Hz obnovovaciu frekvenciu. Majiteľov AMD grafických kariet tiež poteší prítomnosť AMD FreeSync 2. Na hranie je tak tento monitor ako stvorený a bez problémov sa môže porovnávať s inými hernými monitormi.

Portová výbava je dobrá, no ničím neohúri. Monitor disponuje dvomi HDMI konektormi, DisplayPortom, mini DisplayPortom, audio konektormi a dvojicou USB 3.0. Na ich fungovanie je, samozrejme, potrebné pripojiť kábel USB typu B k počítaču. V tejto cenovej kategórii by som očakával minimálne USB-C, ešte lepšie však Thunderbolt 3 a ideálne rovno dva porty. Dvojica USB 3.0 sa mi tiež zdá ako nutné minimum na pripojenie myši a klávesnice. Výrobca sa v tejto oblasti rozhodne mohol činiť viac.

Rozmery a hmotnosť monitora značne sťažujú manipuláciu. Poteší preto možnosť výškového nastavenia, otočenia aj naklonenia. Nerieši to však komplikovaný prístup k portom či fakt, že monitor zaberie celý stôl.

Akonáhle potrebujete pripájať USB príslušenstvo alebo rôzne video vstupy, budete musieť celým monitorom na stole hýbať, aby ste sa k portom dostali. Ideálne je preto všetky potrebné káble zapojiť už pri inštalácii monitora a viac s tým nemanipulovať. Uvítal by som, keby boli aspoň 2 USB porty na pravom alebo ľavom boku, nech je k nim lepší prístup.

Na zadnej strane okolo úchytu monitora k stojanu nájdeme svietiaci kruh s názvom Arena Lightning, ktorý má slúžiť na ambientné podsvietenie. Dokáže pulzovať, farbu svetla si však nezmeníte. Namiesto RGB podsvietenia sa musíte uspokojiť so svetlomodrou farbou. Opäť nevidím dôvod na to, prečo výrobca nezvolil RGB podsvietenie a neimplementoval viacero rôznych efektov. Úplne ideálne by bolo ešte prepojenie s herným príslušenstvom, ako Asus Aura Sync, MSI Mystic Light, Gigabyte RGB Fusion a pod. To by som už ale asi chcel veľa.

OSD sa nesie vo futuristickom dizajne v modrej farbe. Umožňuje nastaviť všetky dôležité parametre monitora od režimu obrazu cez aktivovanie FreeSync, osvetlenia, PbP či zdroja. Na ovládanie slúži malý joystick, vďaka ktorému je navigácia v OSD rýchla a intuitívna. Práca na C49HG90 má svoje plusy a mínusy. Možnosť využívať dva plnohodnotné zdroje signálu je veľké plus. Pri použití dodatočných aplikácií viete obrazovku rozdeliť na tri plnohodnotné okná aplikácií, čo je tiež skvelé. Výborná je tiež práca s časovou osou pri editácií videí.

Za negatívum pokladám problémy s perspektívou kvôli zahnutiu obrazovky. Tým však trpia zahnuté monitory všeobecne, nie len tento konkrétny. Mne osobne prekážal malý počet riadkov na výšku. Full HD je pre mňa ako návrat do stredoveku, ktorý prináša neustále rolovanie pri písaní textov či programovaní. Dvojnásobok vertikálnych pixelov pri 4K rozlíšení sa jednoducho nedá oklamať.

Hranie hier na tomto monitore je úplne iný level. Úrovňou imerzie sa dostávame na dosah VR headsetov, samozrejme bez vedľajších efektov, ktorými trpia. Monitor vám zaberie celé zorné pole, vďaka čomu sa môžete naplno ponoriť do hry. Hranie na tomto monitore by som tu mohol ešte dlho ospevovať, zameriam sa preto radšej na negatíva. S rozlíšením 32:9 si nebudú rozumieť všetky hry, s tým treba počítať. Ďalší problém je orientácia na obrazovke. Často budete musieť otáčať hlavu k rohom, aby ste videli informácie z HUD, čo vám uberá dôležitý čas a, samozrejme, je to aj nepohodlné. Niektoré hry neprispôsobia vizuálne prvky obrazovky a nechajú ich v rohoch ako zvyčajne - viď Rocket League.





Tu je to však 1,2 metra od seba! Príjemne ma v tomto smere prekvapilo GTA V, ktoré HUD nechá v strede obrazovky, aby bolo stále na očiach, za to palec hore. Vaše skúsenosti tak budú rozdielne od titulu k titulu.

Najväčšia výhoda tohto monitora môže byť aj jeho najväčšou slabinou pri kompetetívnom hraní. Monitor sa obnovovacou frekvenciou aj dobou odozvy môže porovnávať s inými hernými monitormi, jeho šírka však môže mať na svedomí vaše zlyhania v hre. Je veľmi pravdepodobné, že si nepriateľov v rohoch obrazovky jednoducho nevšimnete. Šírka displeja a pomer strán 32:9 tak má svoje výhody aj nevýhody. Je len na vás, čo preferujete.

Samsung C49HG90 je veľmi špecifický produkt, ktorý má veľa plusov, ale aj niekoľko múch. Pre mňa osobne je najväčším problémom nízke vertikálne rozlíšenie. Pravý direkt vám však zasadí cena, ktoré sa pohybovala okolo 1300 €, teraz sa monitor dá zohnať už tesne pod 1200 €. Tu je naozaj otázka, či dva 27" Full HD monitory bez predelu stoja za to. Samozrejme, netreba zabúdať na 144 Hz, HDR, Freesync či výborný PbP režim. Reálne však za tieto peniaze viete kúpiť dva veľmi dobré 2.5K či 4K monitory. Veď aj C27HG70, čo je monitor z toho istého modelového radu ako C49HG90, stojí polovicu a ponúka viacmenej tie isté parametre len v menšom tele a s väčším 2.5K rozlíšením.







HODNOTENIE

7.0

SPARTAN_6917

NETRADIČNÝ KONCEPT S VYSOKOU CENOU A NÍZKYM ROZLÍŠENÍM

+ 144 Hz a HDR
+ rýchla odozva
+ podanie farieb
+ množstvo funkcií
+ polohovanie
+ skvelý PbP režim

- vysoká cena
- len 2x Full HD rozlíšenie
- priemerná portová výbava
- zle dostupné konektory



TEST

CORSAIR K68 RGB

ODOLNÁ A PRISPÔSOBITEĽNÁ KLÁVESNICA

. CORSAIR

. KLÁVESNICA

Na trhu s hernými perifériami je už taká konkurencia, že sa musíte v rôznych produktoch prehrabávať lopatou. Klávesnice nie sú žiadnou výnimkou, ba možno presne naopak. Môžete prísť do prvého obchodu a kúpiť si klávesnicu za pár eur, môžete si kúpiť lacnú hernú membránovú klávesnicu, drahšiu hernú membránovú a na výber je aj naozaj široká škála mechanických klávesníc, ktoré začínajú už na naozaj prístupných cenách, no viete nájsť aj drahšie klávesnice. Záleží od značky, formátu, vyhotovenia, príslušenstva, podsvietenia a, samozrejme, spínačov. Tohtoročná ponuka klávesníc sa ešte len rozbieha, no my sme sa mohli bližšie pozrieť na jeden z aktuálnych modelov.

Konkrétne sa nám do rúk dostala nová mechanická klávesnica Corsair K68 RGB a vlastne na nej bola napísaná aj táto recenzia. Je to herná mechanická klávesnica, v mnohých ohľadoch je mierená na hráčov, no obrovský úžitok z mechanických klávesníc majú práve ľudia, ktorí taktiež veľa píšu. Už na prvý pohľad je vám však jasné, na akú časť spotrebiteľov v Corsair mierili. A nejde pritom len o pestrofarebný „kolotoč", ktorým sa klávesnica snaží zaujať už na krabici, ale aj celkový dojem z dizajnu a vyhotovenia.

Samotné balenie je relatívne chudobné – nájdete v ňom klávesnicu, manuál a opierku predlaktia, ktorú jednoducho pripnete zospodu k prednej časti klávesnice. Jej povrch je jemne textúrovaný a príjemný na dotyk. Vzadu dole má klávesnica tradičné nožičky, ktoré vám ju môžu trochu zdvihnúť a tiež zmeniť sklon. Klávesnica disponuje USB káblom s dĺžkou 1,8 metra. Musím pochváliť USB koncovku, ktorá má pevnú ochranu proti zalomeniu, na druhej strane by som ja osobne v prípade takejto klávesnice očakával opletený kábel. Predsa len za ňu dáte v obchode oficiálne 150 eur.

Dizajnom K68 RGB nijako výrazne nevybočuje z toho, na čo ste zvyknutí. Jej telo je, na rozdiel od niektorých ďalších modelov, vyrobené z plastu a teda na povrchu nenájdete brúsený hliník ako napríklad v prípade K70. Nájdete tu aj ďalšie rozdiely, no k tým sa ešte dostaneme. Plastové telo však pôsobí dobre na pohľad, no hlavne na dotyk. Z klávesnice máte dobrý a odolný pocit. Váži 1,41kg a jej rozmery sú 455x170x39mm. Jedinými výraznejšími dizajnovými prvkami (ak nepočítame RGB podsvietenie), le lesklé Corsair logo vo vrchnej časti a tiež ryha, ktorá sa ťahá po obvode klávesnice a v hornej časti vystupuje na prednú stranu, kde oddeľuje klávesovú spodnú časť od niekoľkých tlačidiel a troch diód umiestnených hore.

Corsair K68 RGB sa vyrába len s mechanickými spínačmi Cherry MX Red, teda červenými switchmi, ktoré sú lineárne a neklikavé. Hlavne sú tak spomedzi bežných switchov najľahšie. Aktivačná sila je len 45 gramov a aktivačná vzdialenosť sú už 2 milimetre. Osobne sa mi lepšie pracuje s Brown switchmi, ktoré poskytnú aj menšiu taktilnú odozvu, no aj na red som si veľmi rýchlo zvykol a pracovalo sa mi s nimi dobre. Problém s mechanickými klávesnicami je však ten, že dojem zo switchov je veľmi subjektívny, a tak je najlepšie si vyskúšať, ktorý druh vám sadne najlepšie a bude práve pre vás najpohodlnejší. Či chcete lineárny, taktilný, klikavý či neklikavý a aj aká „tuhosť" vám vyhovuje. V zásade ale pre Red platí, že sú veľmi ľahké, dovoľujú vám rýchlu akciu a sú aj tiché.





Výrobca udáva životnosť klávesov až 50 miliónov kliknutí, čo je v tejto oblasti štandardom. Doba odozvy klávesov je 1ms. Spomedzi technických špecifikácii je ale najzaujímavejšia odolnosť. Možno ste sa niekde dočítali, že je klávesnica vodeodolná, no to nie je tak celkom pravda. S ratingom IP32 je klávesnica odolná voči pošpliechaniu a tiež čiastočkám väčším ako 2,5mm. Do vane by ste tak s ňou ísť nemali, no ak pri hraní na klávesnicu rozlejete trochu pitia, či natrúsite chrumky, mala by to úplne v pohode prežiť.

Keďže je K68 ešte jedna z tých lacnejších herných klávesníc, nenájdete tu niektoré prvky, ktoré sú typické pre tie drahšie. Napríklad tu úplne absentujú dedikované herné tlačidlá, ktoré by ste v hrách mohli využívať. Koliesko na ovládanie hlasitosti je nahradené tlačidlami, ktorými hlasitosť pridávate a uberáte, prípadne úplne stlmíte. Nad numerickou časťou nájdete ešte štvoricu tradičných multimediálnych tlačidiel na ovládanie médií.

Poslednými dvoma prvkami mimo klávesovej časti sú dve malé tlačidlá. Jedno na základné ovládanie jasu, ktoré prepína medzi 3 úrovňami jasu a môže podsvietenie aj vypnúť. Druhé zase uzamkne Windows tlačidlo, aby ste pri hraní náhodou nevyvolali Štart menu. Samozrejmosťou je 100% anti-ghosting pri používaní, teda bez ohľadu na to, koľko klávesov naraz stlačíte.

Každý kláves je individuálne podsvietený a každý je tiež individuálne programovateľný, čo sa týka RGB podsvietenia. Corsair klávesnicu vybavil hneď niekoľkými rôznymi predpripravenými efektmi, medzi ktorými dokážete sami prepínať pomocou klávesových skratiek. No skôr ako začnete v diskusiách vypisovať o kolotočoch, musíte si uvedomiť, že takto zapracované RGB podsvietenie nie je len o tom, aby ste sa pozerali na efekty vlny, špirály a podobne. Slúži najmä na to, aby ste si sami prispôsobili podsvietenie tak, aby vám to vyhovovalo – farbou, jasom, efektom, zónou a podobne.



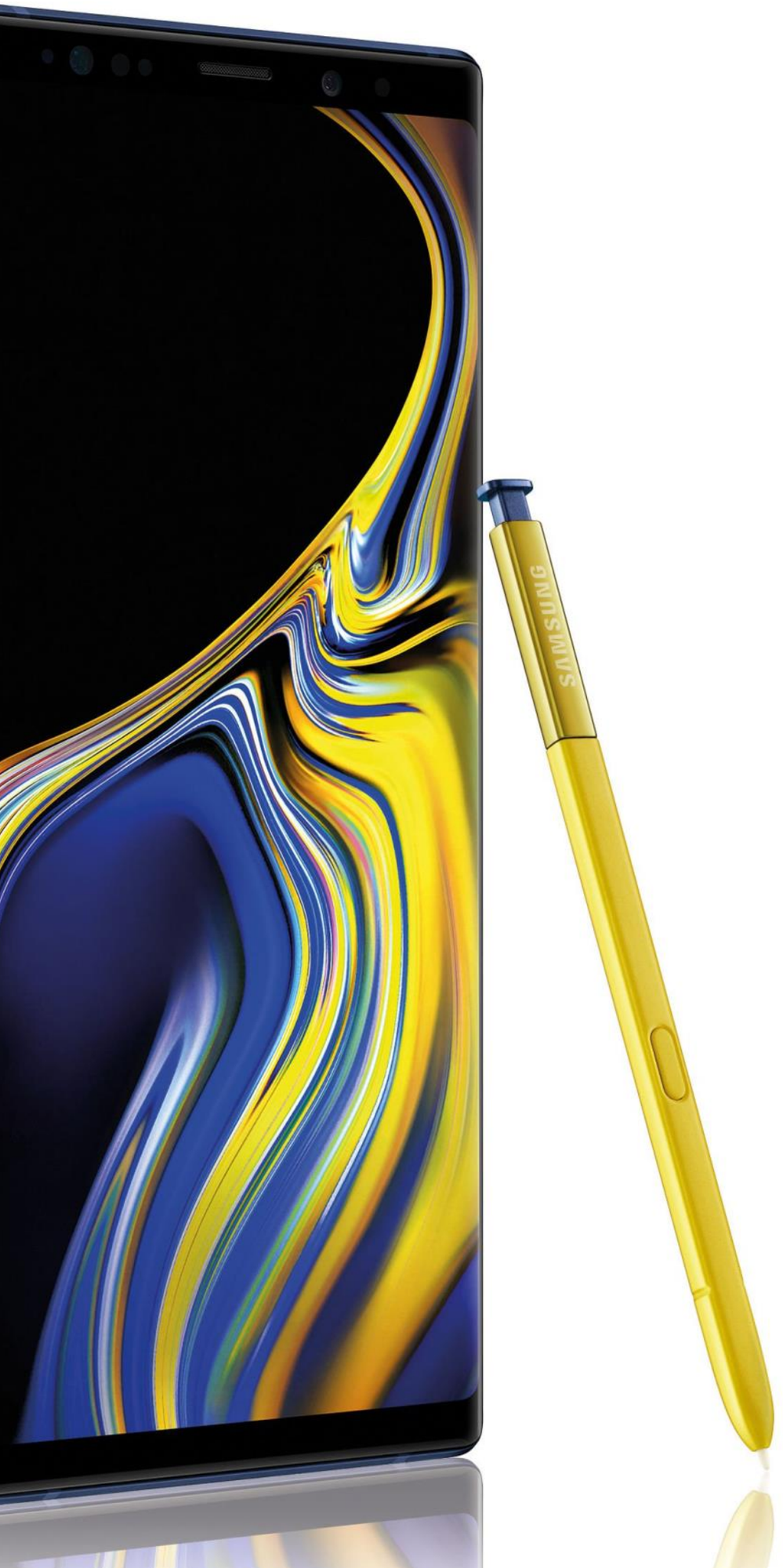
Corsair Utility Engine (CUE) je aplikácia, ktorá slúži na programovanie klávesnice a ďalších produktov Corsair. Má zlú povesť a právom, keďže v minulosti mala naozaj ťažký pôrod, no v aktuálnej verzii už funguje naozaj dobre a intuitívne. Po spustení načíta pripojené periférie, prípadne vám dokáže odprezentovať demo niektorých noviniek. Jednoducho si rozkliknete klávesnicu a máte možnosť naprogramovať si vlastné makrá v zozname, importovať si nejaké, či ich kopírovať. Taktiež tu dokážete meniť nastavenia podsvietenia.

Napríklad si, ako ja, nastavíte pre hry rôzne zóny s rôznym podsvietením – WASD, Ctrl, medzerník a podobne. Taktiež si dokážete oddelene nastaviť aj multimediálne tlačidlá a tlačidlá pre ovládanie hlasitosti. Je to len na vás. Programovanie podsvietenia dokonca môžete vytvárať vo vrstvách, ako keď pracujete vo Photoshope. Môžete tiež ovplyvniť to, čo všetko bude neaktívne pri stlačení Windows Lock tlačidla, ale aj to, akou farbou bude svietiť, keď je vypnuté, alebo zapnuté. S aplikáciou sa dá pekne pohrať a časom si nájdete nastavenia, ktoré vám v rôznych situáciách vyhovujú najviac. Navyše CUE slúži aj na updatovanie firmvéru periférií.

Celkovo je Corsair K68 RGB dobrou a vydarenou klávesnicou, ktorá poteší kvalitou vyhotovenia a odolnosťou, taktiež plne programovateľným RGB podsvietením, ktoré si môžete prispôsobiť podľa seba, no tiež tlačidlami pre uzamknutie Windows klávesu a kontrolu jasu. Cherry MX Red switche určite dobre padnú mnohým z vás, no lepšie je dopredu si ich vyskúšať. Aj vylepšený softvér je plusom a určite oceníte IP32 ochranu proti poliatiu a nečistotám. Sú tu však aj nedostatky. Môžu vám chýbať dedikované herné klávesy a možno neoceníte ani neštandardný dolný rad, ktorý obmedzuje možností úpravy keycapov. Taktiež sa musíte zmieriť s tým, že sa klávesnica naozaj spolieha na softvér CUE a bez neho veľa vecí nenastavíte podľa seba. Ak teda klávesnicu prenášate medzi dvomi rôznymi PC, musíte mať na oboch softvér aj s nastaveniami. Ak ale tieto veci nepotrebujete, v súčasnosti môžeme K68 odporúčať.

MOBILY




SAMSUNG



TEST

SAMSUNG GALAXY NOTE 9

MOBIL, KTORÝ MÁ VŠETKO

. SAMSUNG

. MOBIL

Samsung ukončuje tohtoročnú hi-end Galaxy sériu najvyšším Note mobilom. Pokračuje tak v sérii veľkých mobilov, ktoré svojho času rozbehol a spopularizoval a doplnil im aj ikonické pero. Všetko toto za roky vylepšil a priviedol takmer do dokonalosti, ktorú teraz vidíme v Note 9.

Vzhľadom sa síce telefón len minimálne líši od Note 8, ale napriek tomu prináša väčší displej, vyšší výkon, lepšie pero a pozitívne je, že sa ani v ňom Samsung neuchýlil k výrezu.

Špecifikácie:

Displej: 6.4 palca - 1440 x 2960 - SuperAMOLED - Corning Gorilla Glass 5
Váha: 201g
Rozmery: 161.9 x 76.4 x 8.8 mm
Procesor: Exynos 9810 Octa
Pamäť: 6 GB/128 GB, 8 GB/512 GB, plus SD karta
Kamera: 12 MP, f/1.5-2.4, 26mm, 1/2.55", 1.4µm, dual pixel PDAF, OIS + 12 MP, f/2.4, 52mm, 1/3.4", 1µm, AF, OIS, 2x optical zoom
Video: 2160p@60fps, 720p@960fps
Predná kamera: 8 MP, f/1.7, 25mm, 1/3.6", 1.22µm, AF
Porty: USB-C, 3.5mm jack
Batéria: 4000mAh
Komunikácia: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct, hotspot, NFC
Wireless nabíjanie: QI štandard
Systém: Android 8.1
Vodeodolnosť: IP68
Farby: čierna s čiernym perom, modrá so žltým perom

Samotný displej ponúka pomer strán 18.5:9 , vďaka čomu sa 6,4-palcový displej vopchá do 16 centimetrovej výšky, čo je len o centimeter viac ako majú štandardné väčšie mobily. Šírku a hrúbku majú podobnú. Za to však ponúkne parádne veľkú plochu displeja, ktorá je ideálna na prácu, browsovanie aj sledovanie filmov a hranie.

Dizajn

Samotné telo mobilu je oceľové, potiahnuté sklom vpredu aj vzadu a v čiernej to vyzerá pôsobivo a veľmi elegantne. Dopĺňa to čierne pero, ktoré si vytiahnete zo spodnej hrany mobilu. K dispozícii je aj modrá verzia so žltým perom pre tých, ktorú nechcú konzervatívne farby, ale chcú sa odlíšiť. Mimochodom, pri modrej verzii je to tmavomodrá, nie svetlo alebo výrazne sýta modrá.

Na mobile nájdete tradične dve tlačidlá zvuku, power a ako je už štandard u Galaxy série aj Bixby tlačidlo. Je to inteligentný asistent Samsungu, ktorý je možno až príliš vtieravou funkciou v Samsung mobiloch a osobne ho vypínam a tlačidlo zamením na niečo iné (mimochodom, stále ťažšie sa to blokuje, ale aplikácie zo Store to vedia zmeniť). Nechýba tu senzor odtlačkov prstov vzadu a, samozrejme, ani senzory na snímanie tváre vpredu, kde si môžete vybrať, ako budete odomkýnať mobil. Teraz už chýba len senzor odtlačku v displeji, ten zrejme uvidíme v Note10 a S10 sériách. Zatiaľ ho v displeji nahrádza virtuálne tlačidlo, kde ak zatlačíte v strede dole v displeji, mobil sa zapne a na danom mieste zavibruje.

Displej je, ako sme už zvyknutí, SuperAmoled s parádnymi farbami a ostrosťou, keďže je tu 1440 x 2960 rozlíšenie. Nechýbajú mu zahnuté boky, ktoré sú príjemné na dotyk a aj ovládanie mobilu zo strán, ale nie každému sadne zahnutie obrazovky pri krajoch.





To môže mierne deformovať písmo alebo ovládacie prvky v aplikáciách a hrách. Nie je to výrazné, ale niekomu to môže vadiť.

Čo sa týka zadného dizajnu, Samsung sa tu držal jednoduchého viac hranatého dizajnu okolo kamier, ktoré sú v malom obdĺžniku. Pozitívne je, že Samsung to stále zvláda zapracovať priamo do tela mobilu, kamery tak nie sú vysunuté ako na niektorých iných mobiloch, a teda nemusíte použiť obal, aby ste dostali rovnú spodnú stranu mobilu. Mobil sa tak pri používaní na stole nehojdá. Plus ako je už zvykom, je tu plná vodeodolnosť IP68, takže pokojne si s ním môžete skočiť do vody a zaplávať. Garantované je to do 1,5 metra hĺbky na 30 minút.

Kamery sú vzadu dve, a to 12 MP s meniteľnou clonou medzi 1,5 a 2,4 rovnako ako v S9 sérii, ktorú dopĺňa 12MP s 2.4 clonou a 2x optickým zoomom. Vpredu je kvalitný 8 MP senzor s f/1.7 clonou. Note 10 sa tak tiež drží medzi najlepšími fotoaparátmi v mobiloch doteraz.

Pri fotografiách môžete čakať vysokú kvalitu za rôznych nasvietení a podmienok, videá pre zmenu ponúknu kvalitný záznam aj 4K pri 60 fps a nechýba tu 720p slow motion pri 960 fps. Pri ňom tu nie je len jednoduchý rýchly záznam, ale môžete počas nahrávania videa ľubovolne spomaľovať aj viackrát, ako potrebujete. Zo zábavných doplnkov ani tu nechýba zapracovanie emoji do prednej kamery. Môžete sa tak fotiť a natáčať s rôznymi postavami a aj nahrávať takto správy pre priateľov, respektíve vaše deti.

Pero

Samsung už štandardne pridáva k Note sérii aj dotykové pero, ktoré sa tu teraz zmenilo. Už to nie je len obyčajné dotykové pero, ale samostatné zariadenie s bluetooth pripojením. Vďaka tomu môžete nielen písať na mobil, ale mobil ovládať aj diaľkovo. Môžete si tak napríklad spraviť fotku na diaľku, zapnúť nahrávanie videa, alebo zapnúť iné funkcie v aplikáciách. Môžete k tomu využívať jedno alebo dvojité stlačenie.

Okrem toho pero funguje pri blízkom ovládaní ako kurzor myši, a teda už keď ste s ním blízko displeja, ukazuje sa vám malý krúžok, kam mierite. A ak pritlačíte, na displej ťuknete ako štandardne prstom. Pritom ak pero vyberiete počas vypnutého mobilu, objaví sa vám poznámkový blok na rýchle poznámky. Ak je už mobil zapnutý a pero vyberiete, zobrazia sa aplikácie vhodné na použitie s perom.

Keďže má pero bluetooth, musí sa aj nabíjať. Nabíjanie je však rýchle a za 40 sekúnd sa priamo v mobile nabije. Následne vydrží 30 minút práce.

Výkon

Výkon mobilu sa výrazne oproti S9 a S9 plus nemení. U nás je v mobile Exynos 9810, decentný procesor, ktorý len mierne zaostáva za Snapdragonom 845, ale nie je to niečo, čo by ste si nevyhnutne všimli, alebo by vám v tejto hi-end výkonovej sfére mohlo prekážať. Je to vysoko nad priemernými výkonmi.

Antutu 7:
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845 verzia) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (CPU 86854, GPU 96071,UX 55949, MEM 8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186,6654,8772)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kyrin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Je to pekné skóre a rovnako nezaostáva ani 3D mark, ktorý má skóre 3345 pre OpenGL a 2964 pre Vulkán, pričom je lepší ako 87% iných mobilov. Rovnako pekné skóre a prakticky bezproblémové na hranie, keďže hry aj tak nedokážu využiť tento potenciál. Fortnite nám to ukazuje na všetkých možných úrovniach.

Totiž napríklad mobil má 8 GB pamäte, ale hra nepovolí zapnúť Epic nastavenia a epic textúry. Možno je to pre betu, ale veľmi podobná situácia je v PUBG, kde tiež autori najvyššie nastavenia majú, ale ešte ich stále nespustili. Pritom pri tejto pamäti by textúry v hrách mobil byť oveľa lepšie, nie tie rozmazané machule ako to vidíte aj na priloženom obrázku z hry. Podobne je obmedzené framerate. Vo Fortnite si totiž môžete vybrať len 20 fps alebo 30 fps, chýba tu možnosť výberu 60 fps. Nehovoriac o rozlíšení, ktoré je skôr 600p ako 1440p. Mobily s hi-end grafickým čipom tak nemôžu využiť svoj výkon. Je to dosť sklamanie, keďže Samsung s Epicom spolupracoval a mohli to aspoň pre Note 9 doladiť.

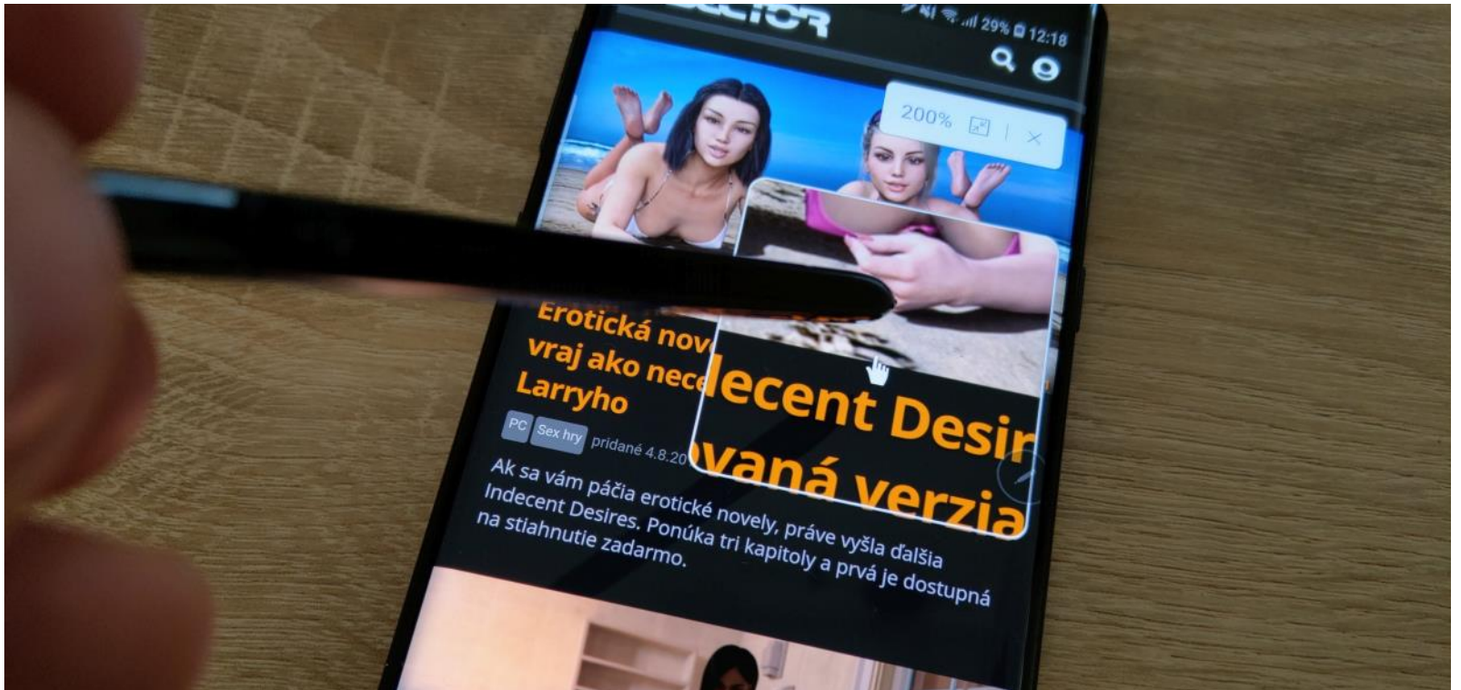
Herne je však mobil veľmi dobrý. Veľký displej je parádny na hranie. Vďaka veľkosti si totiž prstami zacloníte len minimum obrazovky. Amoled displej to veľmi pekne dotvára, stereo zvuk nezaostáva a, samozrejme, výkon je veľmi dobrý. Hlavne je dôležité, že vďaka vodnému chladeniu sa ani po hodine hry mobil výrazne nezahreje. Nie je to ako pri P20, ktorý nemá chladenie a po chvíli už cítite celé horúce sklo. Napríklad tam pri po dvoch-troch benchmarkoch máte 53 stupňov na procesore a cítite celé sklo, tu máte 53 stupňov, ale necítite prakticky nič. Rovnako neznižuje výkon po dlhšom hraní.

Systém

Samsung v mobile používa svoju Samsung Experience nadstavbu, ktorá je teraz vo verzii 9.0. Je to jedna z najlepších nadstavieb na Androide a ponúka prakticky všetko, čo potrebujete a to v peknom dizajne a pri vysokej rýchlosti.

Samsung tu má všetko, od spomínaného asistenta bixbyho, cez vlastné aplikácie na kontakty, volania, kalendár, záznamník, mail, samozrejme, health aplikácie prepojiteľné s hodinkami, aplikácie pre pero, aplikáciu Smart Things na synchronizovanie všetkých svojich zariadení vo vašom dome. Nakoniec majú tu aj predinštalovanú Fortnite aplikáciu, ktorá vám bez problémov stiahne hru. Ako viete, Fortnite úplne obchádza Google Store, a tak je to veľmi užitočná vec.

Nemusíte tak hru sťahovať z webu ani nič povoľovať na mobile, máte ju rovno overenú a stiahnutú. Náležite tomu má Samsung aj vlastný Game Launcher , kam si môžete umiestňovať hry, môžete si tu optimalizovať výkon mobilu, sú tu rebríčky, štatistiky hrávanosti hier na Galaxy mobiloch.





Napríklad tu vidím, že Fortnite na Galaxy mobiloch pri vydaní hralo 635 tisíc hráčov za týždeň, teraz to už pomaly kleslo na 386 tisíc hráčov, pričom priemerne hrávajú 30 minút. Pre zaujímavosť PUBG malo pred 4 týždňami 1.68 milióna hráčov, teraz má 1.96 milióna hráčov a hrávajú hodinu. Najhrávanejší Candy Crush na Samsungoch hráva 4.61 milióna hráčov za týždeň, a to polhodinu.

Pri hrách má k tomu mobil aj Game menu, v ktorom si môžete nechať blokovať hovory, nastavovať prioritu hry, ale aj prijímať hovory priamo počas hry, môžete aj počas hry písať SMS a iné správy priateľom v popup okne zobrazenom nad hrou. Veľmi dobrá funkcia je nahrávanie videa, ktoré môžete nahrávať do 1080p kvality, a to buď čisto herný zvuk, alebo aj použiť mikrofón, ak chcete komentovať a ak by ste chceli aj svoju tvár, aj tú si môžete zapnúť do videa. Len ak pri tomto snímaní chcete robiť kvalitné video, musíte mobil držať pevne a nehýbať s ním, lebo spolu s tým sa vám bude hýbať aj kamera. Keď sme pri nastaveniach a rozlíšení, Note 9 má štandardne 1080p rozlíšenie napriek 1440p displeju. Je to pre šetrenie batérie, ak chcete využiť plný potenciál displeja, prepnite si to v nastaveniach.

Nakoniec je tu podpora aj pre biznis sféru, kde sú predinštalované office nástroje a mobil môžete jednoduchšie teraz prepojiť s monitorom a zmeniť ho na desktop. Odpadla už nutnosť DEX zariadenia, a mobil môžete pripojiť priamo USB káblom k monitoru. Samozrejme, monitor musí mať USB vstup, alebo vy musíte mať USB/HDMI adaptér. Po pripojení sa menu automaticky prepne na desktopové a robíte ako v štandardnom systéme. Malý problém tu je ešte s tým, že ak chcete pripojiť aj klávesnicu a myš, musíte mať USB hub ale bluetoothové pripojenie oboch zariadení. Stále tu chýba taká úplná jednoduchosť prepájania k monitorom. Aj preto podobné pokusy používať mobil ako desktop stále stroskotávajú a používatelia to neriešia.

Výdrž

Výdrž so 4000mAh batériou je veľmi dobrá, mobil prekonáva väčšinu konkurencie s rovnakou batériou a bez problémov s ňou vydržíte dva dni pri vyššej záťaži, pri nižšej aj tri dni. Samozrejme, ak budete neustále hrať, bude to len pár hodín.

Nabíjanie s USB-C je pekne rýchle a väčšinou do 80% nabíja rýchlejšie ako 1% za minútu, ku koncu sa to už spomaľuje a celých 100% nabijete za 110 minút. Nabíjať môžete aj cez QI nabíjačky, tam čakajte spomalenie nabíjania, väčšinou o polovicu.

Zvuk

Zvuk vás v mobile poteší. Samsung sa tu posnažil a AKG branding je ako na vnútorných stereo reproduktoroch, tak aj na priloženom štopľovom headsete. Mimochodom, je kvalitný ako vo zvuku, tak aj mikrofóne. Mobilu nechýba ani Dolby Atmos, ktorý je už pomaly štandardom v tejto vyššej triede. Nechýba tu ani 3.5 mm jack, ak si budete chcieť zapnúť iný headset.

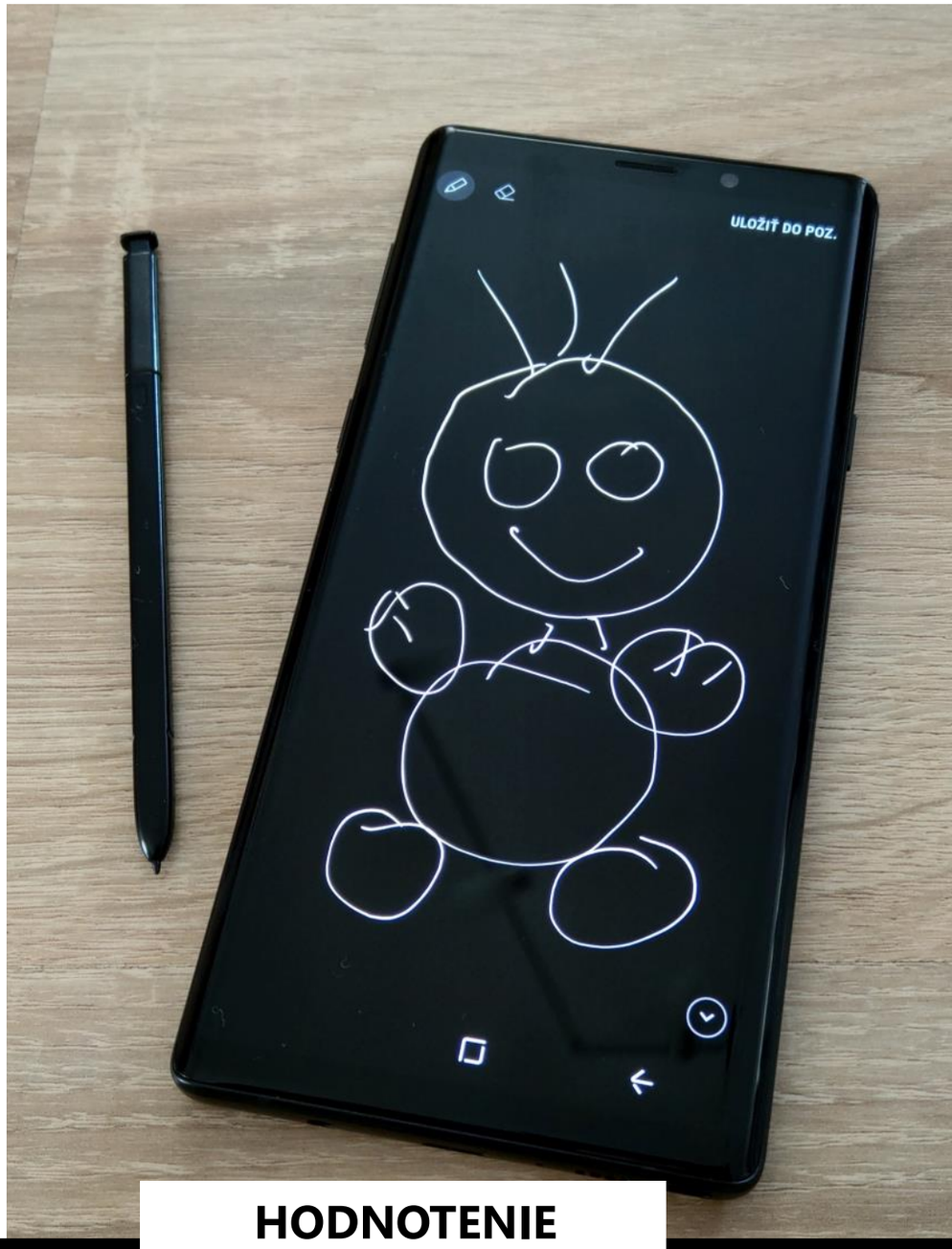
Vziať Galaxy S9, S9 plus alebo Note 9?

Ak plánujete vyberať medzi hi-endmi Samsungu, tak určite najlepší je Note 9, ale ak nechcete nič také veľké a nepotrebujete ani dotykové pero pri mobile, S9 plus vám to pekne vynahradí. Ak máte radšej menšie mobily, ostáva vám tu stále pekný S9. Výkonovo a fotoaparátmi sú rovnaké, líšia sa len pamäťami, veľkosťou displeja a, samozrejme, pri Note 9 aj perom.

Osobne by som povedal, že je to najlepšia séria tohto roka. Huawei s P20 síce predstavuje peknú konkurenciu, ale celkovo funkciami ešte na Samsung nemá, nehovoriac o slabšom procesore a absencií jeho chladenia. Samozrejme, je tam aj lacnejšia konkurencia, ktorá už vie hi-end procesory dávať do 380-eurových mobilov, ale je tam vždy kompromis v displeji, mieste, zvuku a ďalších možnostiach. Tam už je len na vás, čo presne potrebujete.

Záver

Celkovo sa jedná o parádny mobil, ktorý veľmi dobre využijete na prácu, ale aj zábavu. Je na vás, čo si vyberiete. V každom prípade, ak chcete od mobilu niečo viac ako bežný štandard, práve Note 9 to ponúka. Hlavne vďaka peru teraz aj s diaľkovým ovládaním vie niečo viac ako ostatné mobily. Celé to dotvára parádny displej, rýchlosť, má jeden z najlepší fotoaparátov, dopĺňa to kvalitné vyhotovenie a nezostáva ani zvuk. Samozrejme, kvôli všetkým tým technológiám mobil nie je práve najlacnejší.



HODNOTENIE

9.5

PETER DRAGULA

TO NAJLEPŠIE ČO TERAZ V MOBILNEJ OBLASTI DOSTANETE

+ pero s diaľkovým ovládaním
+ dokonalý mobil na prácu a aj hranie
+ kvalitné kamery
+ veľký 6.4 palcový displej
+ kvalitné spracovanie
+ plná vodeodolnosť
+ wireless nabíjanie
+ prepracované herné nástroje

- cena
- nanútené bixby tlačidlo



TEST

HUAWEI MATE 20 PRO

NA KONIEC ROKA TO NAJLEPŠIE

. HUAWEI

. MOBIL

Huawei má za sebou veľmi dobrý rok, vydal úspešnú P20 sériu, predbehol Apple v predaji mobilov a teraz to zavŕšil vydaním Mate 20 série poháňanej novým 7nm Kirin procesorom. Ukázal, že s ním v hi-endoch musí konkurencia počítať.

Konkrétne Mate 20 séria začala s Mate 20 Lite na začiatku jesene ako malý rozbeh so slabším procesorom. No naplno to rozbehla až teraz s Mate 20 a Mate 20 Pro, ktoré idú v šľapajách P20 série, ale vylepšujú mobil po každej stránke a zároveň pridávajú novinky. My tu v teste máme vyššiu verziu Mate 20 Pro.

Pozrime sa na špecifikácie:

Displej: 6.39 AMOLED 1440 x 3120 19.5:9
Procesor: Kirin 980 (7 nm)
Rozmery: 157.8 x 72.3 x 8.6 mm
Váha: 189 g
Pamäť: 6 GB/128 GB, 8 GB/256 GB + nano SD karta
Zadná kamera: 40 MP, f/1.8, 20 MP, f/2.2, 8 MP, f/2.4, 5x optical zoom
Predná kamera: 24 MP f/2.0,
Vodeodolnosť: IP68
Batéria: 4200 mAh
Bezpečnosť: odtlačok prsta v displeji, odomkýnanie tvárou
Nabíjanie: USB-C 40W, QI nabíjanie 15W, dokáže nabíjať iné zariadenia cez QI
Doplnky: NFC, Infrared, GPS, Bluetooth 5.0
Zvuky: Stereo plus Dolby Atmos podpora
Farby: Midnight Blue, Twilight, Pink Gold, Black, plus Emerald Green, ale tá nie je u nás dostupná

Huawei tak pridáva odtlačok prsta v displeji, mení podporu micro SD karty na nano kartu, ponúka najrýchlejšie sťahovanie v mobiloch. Zaujímavá je možnosť nabíjať iné zariadenia cez QI nabíjanie, ako aj doplnok ultrawide fotografií a 5x zoomu. Je to pekná ponuka nad štandardmi bežných mobilov

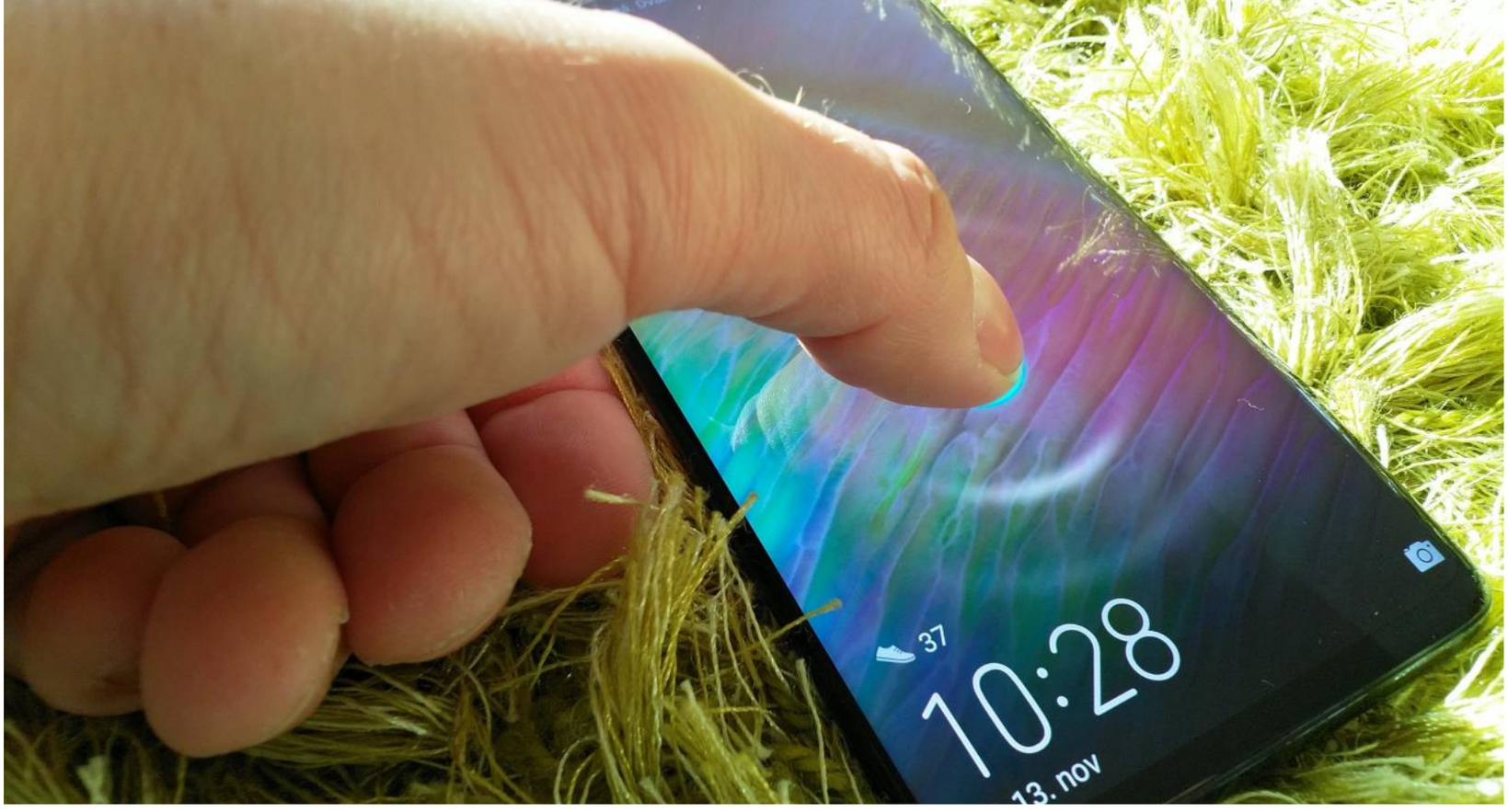
Konštrukcia

Samotný mobil patrí do série väčších Plus/Max/Pro mobilov, kde sa presne so svojimi takmer 16 centimetrami vopchá. Vďaka nim ponúkne veľký, takmer 6,4-palcový AMOLED displej s 1440 x 3120 rozlíšením. Zároveň je pozitívne, že sa aj napriek svojim rozmerom a veľkej batérii vopchal do príjemných 189 gramov.

Telo je už štandardne kombináciou skla vpredu a skla vzadu, teraz však už s displejom zaobleným na okrajoch tak, ako to má Samsung Galaxy séria a vďaka čomu sa mobil veľmi dobre drží. Obe sklá spája len tenký kovový rám, na ktorom Huawei umiestnil dve tenké tlačidlá. Jedno je na zvuk a druhé zapínanie, pričom zapínanie je zafarbené na červeno. Vyzerá to luxusne a zábavne, nakoniec presne tak má aj táto dúhová verzia vyzerať. Je pre tých, ktorí nechcú jednofarebný alebo čierny mobil.

Huawei ponúka v mobile dve SIM karty, pričom jednu môžete vymeniť za pamäťovú kartu, ale, žiaľ, nie štandardnú micro SD. Huawei tam totiž zmenil podporu na NM karty, ktoré sú vo veľkosti SIM karty. Čo je škoda, keďže NM karty nie sú bežne dostupné a môžete si ich objednať len od Huawei.





Fotoaparát

Vzadu nájdete fotoaparáty, ktoré sú tentoraz umiestnené do stredu a do štvorca, kde má mobil tri senzory a jeden blesk. Konkrétne ide o 40 MP, 20 MP a 8 MP kombináciu, kde ich dopĺňa parádny 3-násobný, ale aj 5-násobný zoom, ktorým viete veci pekne priblížiť. Dopĺňa to ultra široký objektív (0,6 zoom), ktorý umožňuje pekne zachytiť okolie a zároveň slúži na makro fotenie, ktorým môžete fotiť z 2,5 cm vzdialenosti.

Je to vylepšenie oproti P20 Pro, ktorý mal najlepší fotoaparát v mobiloch doteraz a tu nečakajte nič menej. Ponúkne pekné denné fotky, kvalitné fotky pri umelom osvetlení a fotky v noci nezaostávajú. Na mobilné fotoaparáty je to vysoký nadštandard. Z videí natočíte 4K video v 30 fps, aj keď prekvapivo nie v 60 fps, znovu sa pridáva sa aj slow motion 960 fps video pri 720p. Rovnako je škoda, že to už nie je posunuté na 1080p. Zo zaujímavostí - je pridaná AI video funkcia, ktorá vám napríklad umožní natáčať čiernobiele video, na ktorom bude farebná len postava, prípadne pridať iné filtre, kde sa AI postará o efekty.

Fotoaparáty dopĺňa predná 24 MP kamera na selfie a videohovory, ale aj na rozpoznávanie tvárou, náležite čomu je doplnený aj infra senzor. Nechýbajú ani selfie emoji, gify a ani rozmazanie pozadia.

Odomkýnanie

Odomkýnanie je tu riešené tvárou a aj skenerom odtlačku prstov v displeji. To si už Huawei vyskúšal v Mate RS a teraz to presúva naplno do Mate 20 série. Vďaka tomu už odbúda samostatný senzor na odtlačok a odomkýnanie sa rieši len priložením prsta na displej. Ten funguje na princípe fotky, a teda si váš prst osvieti, odfotí a ak sa zhoduje, odomkne sa. Funguje to prekvapivo dobre a rýchlo, aj keď prst treba položiť na určite miesto, aby ho zoskenovalo a odomklo. Miesto sa na displeji automaticky zobrazí, keď k mobilu priblížite ruku.

Skener v displeji hlavne rieši problémy s jednoduchým odomkýnaním mobilu položeného na stole. Pri chytení do ruky nie je až taký dôležitý, keďže tam vás mobil rýchlo rozpozná podľa 3D skenu tváre. Ten systém je už dobre dotiahnutý a funguje bez problémov. Aj keď stále funguje len na jednu tvár a nemôžete pridať niekoho iného z rodiny. Tam musíte použiť viac odtlačkov prstov.

Zvuk

Na zvuk sa v mobile nebudete sťažovať, ponúka stereo reproduktory, jeden hore nad displejom, druhý skrytý v USB-C porte. Oba dopĺňa Dolby Atmos funkcia s nastaveniami pre rôzne príležitosti - či už hudbu, alebo filmy.

Mobil ponúkne relatívne čistý zvuk s basmi aj výškami, ale hlasitosťou neoslní, konkurencia je v tejto oblasti na tom lepšie. Nakoniec reproduktory sú úplne maličké - v Huawei šetrili miestom. Na druhej strane pre tých, ktorí chcú kvalitný zvuk, pripravili veľký Mate X mobil.

Batéria

Batéria je masívna 4200 mAh, vďaka čomu ponúka pekný nadštandard a aj vďaka 7nm procesoru je Mate 20 Pro momentálne hi-end mobil s najdlhšou výdržou batérie. Prekonáva aj nové 7nm iPhony. Pri bežnom používaní mobilu batériu v pohode ušetríte aj na tri dni.

A tým to nekončí, Huawei zapracovalo aj na nabíjaní a vďaka 40 W nabíjačke mobil nabijete za hodinu (70% za polhodinu). Je to rozdiel oproti štandardným dvom hodinám pri bežných mobiloch. Nezaostáva ani vylepšenie QI nabíjania, ktoré už podporuje 15 W wireless nabíjačky, a teda približne za dve hodiny mobil nabijete aj bez káblov.

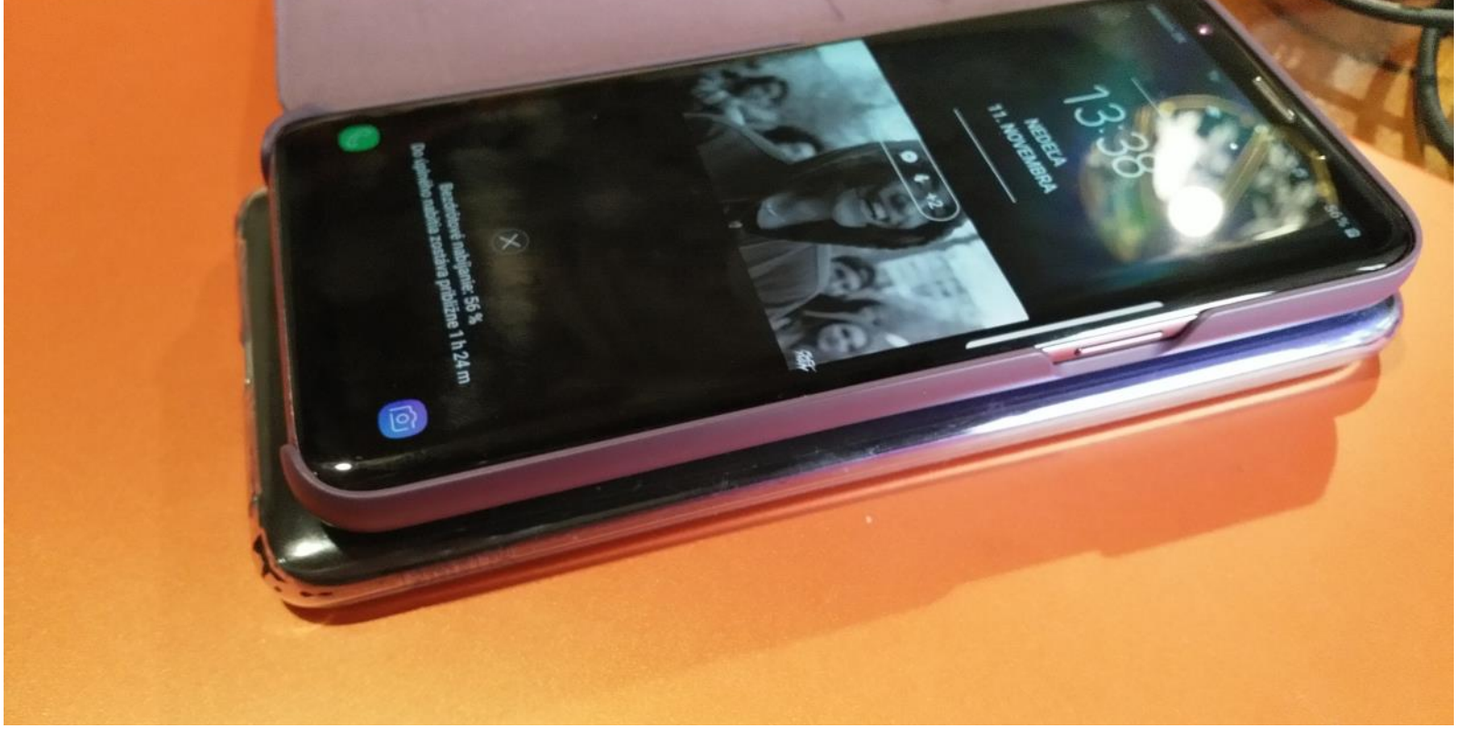
Tu Huawei spravilo aj jednu zaujímavú inováciu a pridalo aj nabíjanie iných QI zariadení priamo z mobilu. Môžete tak napríklad nabíjať iný mobil len položením na Mate 20. To však skôr v núdzových prípadoch, keďže by to ubralo veľa z batérie. Ideálne je to pre menšie veci, napríklad pre wireless štopľové slúchadlá. Je to prvé zariadenie, ktoré tento systém podporuje. Nie je síce prvé, ktoré nabíja iné zariadenia, keďže napríklad Note 10 si dobíja svoje pero, ale Huawei nabije hocičo QI kompatibilné.

Výkon

Výkon je v Mate 20 Pro vysoký, keďže Huawei tam dal svoj nový Kirin 980, ktorý je momentálne druhý najrýchlejší procesor v mobiloch po A12 od Apple. Konkrétne ako nám ukazujú aj benchmarky nižšie, dosahuje okolo 312-tisícové skóre v Antutu, zatiaľ čo A12 má okolo 360 tisíc a pre porovnanie najrýchlejšie Snapdragony 845 idú okolo 300 tisíc. Uvidíme, kam sa zaradí nový Exynos a Snapdragon (Snapdragon vyzerá, že tiež pôjde na 360 tisíc). V každom prípade sú to veľmi pekné rýchlosti na mobily, všetko je plynulé a rýchle. Možno je až škoda, že displeje sú stále na 60Hz, keďže ako nám ukazuje Razer Phone so 120 Hz ešte aj tá plynulosť môže byť výrazne vyššia, či už v hrách, alebo aj pri rolovaní. Pocit tam je oveľa lepší.

Zo zaujímavostí Mate 20 má síce pomalší CPU a GPU ako iPhone XS, ale zas rýchlejšie používateľské prostredie a rýchlejšiu pamäť. V porovnaní s Androidmi je GPU približne v priemere Snapdragonov 845, veľa z nich je v tejto oblasti rýchlejších. Je to prekvapivé. Huawei mohol aj v tejto oblasti pridať.





Antutu 7

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (CPU 90789, GPU 107087, UX 55472, MEM 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186,6654,8772)

Čo sa týka 3D Marku, ten má OpenGL na 4165 a Vulkan na 4255, je to vysoko nad iPhone XS, ktoré má 3600 a aj Snapdragonom 845, ktorý je na 3800 bodoch. Podobne vysoké čísla mali aj pri P20 sérii s Kirinom 970, a tam sa nakoniec ukázalo, že pri benchmarkoch pretaktovali procesor. Ťažko povedať či sa to deje aj tu, ale zadná stena mobilu je po benchmarkoch znovu priam horúca a znovu sa procesor zahrieva na 50 stupňov. V hrách to cítite tiež a už pri prvej hre v PUBG som cítil teplo aj cez obal. Huawei síce tvrdí, že je zapracovaný kvalitný chladiaci systém, ale zrejme až tak dobre nefunguje. Stále je to veľký rozdiel oproti Samsungom, kde chladenie funguje veľmi dobre.

Samotné hry tu idú rýchlo, aj keď znovu tak ako pri predchádzajúcich Kirinoch platí, že hry dostávajú kompatibilitu len postupne. Niektoré hry sa po oficiálnom vydaní ešte niekoľko týždňov nedajú stiahnuť, alebo napríklad PUBG sa teraz na Mate 20 Pro dá hrať len v nízkych a stredných nastaveniach, ostatné nastavenia nie sú podporované. Hra totiž procesor nerozpoznala, a tak ide len na bezpečných nastaveniach. Ak hrávate hry, táto kompatibilita je malá nevýhoda Kirinov, autori totiž najskôr tituly optimalizujú pre Snapdragony a až neskôr pre ostatné procesory. Na druhej strane, Fortnite je už na ňom sprístupnené a ide aj vo vyšších nastaveniach.

Systém

Samotný systém je Android 9 s klasickou EMUI nadstavbou, ktorá síce nie je taká prepracovaná ako od Samsungu, ale je na úrovni Xiaomi štýlu. Teda tu máte všetko potrebné k behu systému, niekoľko vizuálnych dotiahnutí základného Androidu, ako aj priamo zapracované snímanie obrazovky do videa, do obrázkov, vysielanie obrazu, samozrejme, aj vlastný store alebo aj vlastný navigačný panel. Spodný panel teraz prekvapivo stratil možnosť výberu navigačnej čiary a je tu buď len navigačný dok, klasické tlačidlá, alebo gestá bez navigačných tlačidiel. Osobne sa mi navigačná čiara páčila najviac.

Znovu nechýba ani vypnutie výrezu a ak si zobrazovanie výrezu vypnete, obraz skončí pod ním a okolo výrezu bude len čierna farba s ikonkami. Osobne to robím automaticky hneď po chytení výrezového mobilu - je to najlepšie, čo na Androide môžete spraviť. Totiž spolu so zablokovaním výrezu sa vám aj aplikácie upravia na šírku bez výrezu a žiadny text ani elementy vám na obrazovke nebudú chýbať. Je až prekvapivé, že Apple takúto základnú vec stále nezapracovalo.

Samsung alebo Huawei?

Niet pochýb o tom, že Huawei stále viac tlačí na Samsung a aj to vidieť. Mate 20 Pro nám to teraz potvrdilo, ponúklo veľmi zaujímavú konkurenciu pre Galaxy Note 9 (alebo Galaxy S9 plus). Čo sa týka Note 9, ten má pero, lepšie spracovaný systém a aj herné funkcie, lepší zvuk, má aj 3.5 mm jack a nemá výrez. Oproti tomu Mate 20 Pro je lepší v rýchlosti procesora, kvalite kamier, má odtlačok prsta v displeji a možnosť nabíjania iných zariadení cez QI systém.

Rozhodovanie je už na vás a záleží na tom, čo viac potrebujete. V každom prípade, technologicky je Mate 20 Pro vyššie, ale aj s vyššou cenou.

Najlepší mobil roka?

Keď to všetko zhrnieme, Mate 20 Pro minimálne patrí medzi najlepšie mobily roka, ak nie je rovno najlepší. Prakticky otvára novú generáciu mobilov, kde ponúka nový a rýchly 7nm procesor, skener odtlačkov v displeji, kvalitné kamery, rýchle nabíjanie, nabíjanie iných zariadení a aj kvalitný displej, len škoda, že stále s výrezom. Ak vám však prekáža, môžete si ho vypnúť a dostanete dizajnovo parádny mobil. Ťažko mu niečo zásadnejšie vytknúť, možno len zahrievanie pri hraní.



HODNOTENIE

9.5

PETER DRAGULA

MATE 20 PRO UKAZUJE, AKO MÁ VYZERAŤ HI-ENDOVÝ MOBIL

+ parádny dizajn
+ kvalitné kamery
+ rýchle nabíjanie
+ senzor odtlačku prsta v displeji
+ nabíjanie iných zariadení cez QI

- stále ostáva výrez (môžete si ho vypnúť)
- pri záťaži cítite zahrievanie zadnej plochy
- len NM pamäťová karta



TEST

SAMSUNG GALAXY S9 PLUS

NAJLEPŠÍ MOBIL NA TRHU

. SAMSUNG

. MOBIL

Samsung začal tento rok zostra a ponúkol Galaxy S9 a S9 plus ako svoje vlajkové lode tohto roka. Síce zostávajú v pôvodnom dizajne S8, prichádzajú upgradované a obohatené nové funkcie. Minule sme sa pozreli na menšiu Galaxy S9, ktorá ponúkla parádny kompaktný hiend. Teraz tu máme S9 plus, väčší a hardvérovo lepší model.

Hlavne S9 plus má väčší displej a z 5.8 palca tu prejdete na 6.2 palca, ale hlavne dostanete viac pamäte, duálny zadný foťák a väčšiu batériu. Pozrime sa na detaily:

Špecifikácie:

Displej: 6.2 palcový, 2980x1440, Super AMOLED, HDR10 s Gorilla glass 5,
Procesor: Exynos 9810 Octa s Mali-G72 MP18 u nás / Snapdragon 845 v US
Pamäť: 6GB s 64GB / 128GB úložiskom (plus SD karta 400GB)
Rozmery: 158.1 x 73.8 x 8.5 mm
Váha: 189 gramov
Systém: Android 8.0
Predná kamera: 8 MP (f/1.7, 25mm, 1/3.6", 1.22µm), autofocus, 1440p@30fps, dualny video hovor call, Auto HDR
Zadná kamera: Dual: 12 MP (f/1.5-2.4, 26mm, 1/2.55", 1.4µm, Dual Pixel PDAF) + 12MP (f/2.4, 52mm, 1/3.6", 1µm, AF), OIS, phase detection autofocus, 2x optical zoom, LED flash
Video: 2160p@60fps, 720p@960fps
Porty: USB-C, 3.5mm jack
Komunikácia: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct, hotspot, NFC
Batéria: 3500 mAh

Možno škoda, že ku nám stále dávajú Exynos procesor, ktorý je v benchmarkoch pomalší ako Snapdragon, aj keď pri reálnom používaní to ťažko zbadáte, keďže výkon je vysoko nad bežný používaním. Dôležité je, že mobil má už 6GB pamäte, čo je pre aktuálne hiendy veľmi vhodné a môžete sa spoľahnúť, že to tie 2-3 roky používania s prehľadom vydrží. 4GB pri základnom S9 je už viac otázne, keďže už teraz sa 4GB už dostáva aj do lowendu.

Displej

Pri S9 Plus poteší hlavne veľký 6.2 palcový displej, ktorý je už štandardne Super Amoled s parádnymi farbami a HDR10. Displej ponúkne pekne veľkú plochu na browsovanie, dostatok miesta na klávesnicu a teda písanie a veľmi pekne je využiteľný na hranie. Plus displej má stále dizajnovo zahnuté hrany skla a aj displeju, kde vytvára už ikonické Edge zahnutie Galaxy S série. Je to pekné, aj keď treba rátať s tým, že kraj obrazu to jemne deformuje. Niekomu sa to môže páčiť, niekomu to vadiť. Osobne s tým nemám problém, ale dobré je si to pred kúpou vyskúšať. Teraz je už S9 na prezentačke všade u operátorov a aj v predajniach.

Pozitívne je, že S9 Plus nemá výrez, ktorý začína byť teraz až príliš moderný, ale kto vie, možno to Samsung len nestihol a v S10 alebo už v Note 9 ho uvidíme. Napriek tomu stále ponúka veľmi dobrý pomer displeja k veľkosti tela (90%).Je to aj vďaka tomu, že na prednej strane nezavadzia skener odtlačkov prstov, ktorý je už štandardne vzadu a teraz sa presunul na rozumnejšie miesto pod kameru, a nie vedľa nej, ako bol v S8.





Samozrejme odtlačok prsta je pri S9 plus skôr len ako doplnok keďže kamery vám zistia ako rozpoznanie tváre, tak sken dúhovky. Štandardne je to veľmi rýchle, ale rýchlosť rozpoznania záleží od svetelných podmienok, alebo aj prídavku okuliarov. V zásade však funguje bezproblémovo a skener odtlačku prstov robí dosť zbytočným. Je to však dobrá možnosť ako pustiť do svojho mobilu ďalších členov rodiny, totiž zatiaľ čo sken tváre je len jeden, odtlačkov prstov môžete pridať aj niekoľko.

Mobil je takmer celý pokrytý Gorilla Glass 5 a teda ako na displeji, tak aj na zadnom kryte, pričom len na bokoch sa sklenené časti spájajú s kovovým telom mobilu. Mobil tak pôsobí veľmi pevne a odolne, ale nenechajte sa oklamať rôznymi gorilími ochranami, sklo je sklo a ak mobil zle spadne, môže sa robiť, či už predná, alebo zadná časť. Ochranný obal je preto viac ako vhodný, a to aj pre mikroškrabance, ktoré sa síce zbierajú pomalšie, ale nazbierajú sa.

Ucelený rám mobilu zaisťuje aj veľmi dobrú IP68 ochranu mobil, teda môžete ho ponoriť aj do 1.5 metrovej hĺbky na 30 minút. Bez problémov vydrží sprchu, pád do vody a môžete ho aj pekne poumývať keď potrebujete. Jediné s čím po kúpeli rátajte je mokrý USB port a teda nejaké dve hodiny nie je vhodné nabíjať kým sa port plne nevysuší. Na displeji vám to aj bude systém vypisovať.

Kamery

Čo sa týka kamier, vpredu máte 8MP senzor, ktorý doladený ako na selfiečka, tak na anomivané emoji, kde si môžete celú tvár nahradiť animovanou postavičkou, prípadne na časť tváre dať ozdobu, alebo masku. Samozrejme môžete takto nahrať správy a poslať ich priateľom. Nechýbajú ani štandardné funkcie rozmazania okolia a zvýraznenia tváre. 8MP je už na dnešnú dobu slabšie, kde firmy dopredu už dávajú aj 20MP, ale ak na to vyslovene nie ste vyťažený, nebudete s tým mať žiadny problém.

Oveľa ďalej je duálna kamera vzadu, ktorá ponúka dva 12MP senzory, pričom primárna má clonu meniteľnú medzi f/1.5-2.4, táto bola aj na čistej S9. Tu ju však ešte dopĺňa druhá kamera, ktorá má čisto f/2.4 clonu a používa sa na 2x optický zoom. Kamery ponúkajú veľmi čistý a nezašumený obraz a to aj vďaka pamäti v senzore, ktorá umožňuje fotky skladať z 12 záberov.

Samotné video nahráte v 4K/60 fps, ale ak obetujete kvalitu za rýchlosť môžete ísť do superslow motion pri 960 fps ale len 720p. Je to škoda, že aspoň v tejto verzii nepotiahli na 1080p. Na 720p obraz sa už dnes ťažko pozerá, hlavne keď pre čistotu potrebuje veľa svetla, v prítmí tam už bude viac šumu. Spomalenia sú však stále parádne.

Videá dopĺňajú kvalitné mikrofóny, ktoré zachytávajú veľmi dobre basy a celkovo zvuky nie sú orezané, alebo neprirodzené. Spravili to veľmi dobre. Podobne ako reproduktory, kde už Samsung v S9 sérii konečne prešiel na stereo reproduktory. Tie doplní aj dolby atmos podpora a celkovo zvuk bude veľmi hlasný.

Výkon

Samotný vykon je vďaka Exynos 9810 procesoru vysoký, aj keď nie taký vysoký ako by mohol byť, ak by aj pre EU dali Snapdragon 845. Exynos má síce rozbehne niektoré aplikácie rýchlejšie, ale v iných je zase pomalší a celkovo výkon v náročných operáciách ako konvertovanie videí je nižší.

Antutu benchmark nám to aj bližšie ukazuje, kde Exynos má podľa neho rýchlejšie CPU, ale pomalšie GPU. Malý nárast v S9 Plus tam vidíme aj oproti nášmu predchádzajúcemu testu v S9 s Exynosom, ale to už môžu byť len malé odchýlky benchmarku

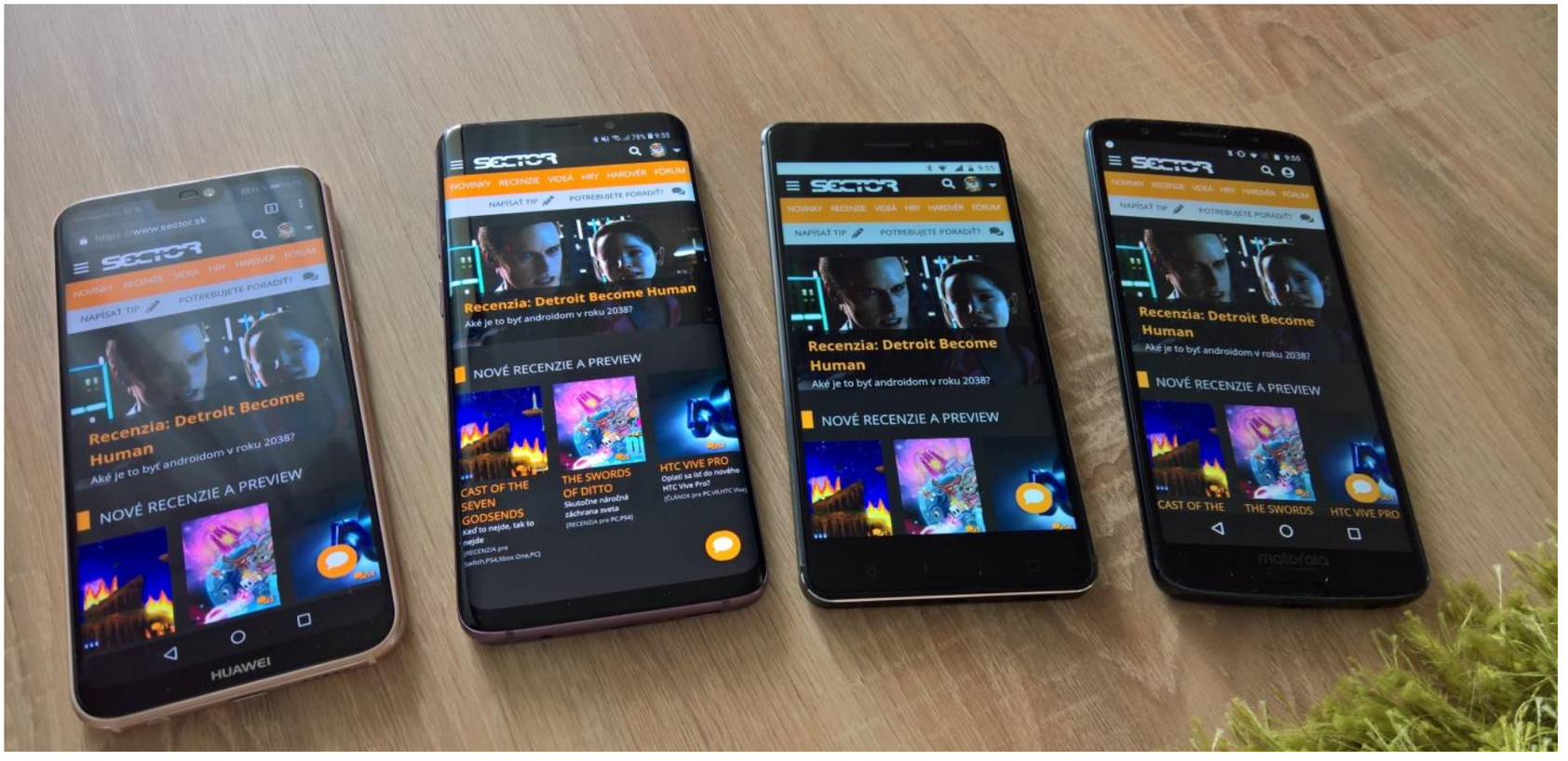
Antutu 7:

Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (CPU 90355,GPU 91186,UX 56654, RAM 8772)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845 verzia) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kyrin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Čo sa týka 3D marku, ten ponúkol skóre 3244 pre OpenGL a 2943 pre Vulkán, pričom je lepší ako 88% iných mobilov. Pred ním sú samozrejme Snapdragony 845, ktoré už teraz siahajú na hranicu 300000 bodov, oproti tomu nový Kyrin 970 od Huaweiu je prekvapivo ďaleko za ním len na 200 tisícovej hranici.

Vysoká rýchlosť znamená, že v hernej oblasti vás mobil nebude nijako obmedzovať a bez problémov, budete môcť hrať a zároveň aj nahrávať gameplay v najvyššej kvalite. Je trochu škoda, že hry stále poriadne nevyužívajú hiendy a napríklad na nich neponúknu ešte vyššie nastavenia, alebo natívny 1:1 mod na rozlíšenie. Väčšinou si hry vyberú rozlíšenie sami.

Na druhej strane vyzerá, že sa väčšie hry v mobilnej sfére rozbiehajú a porty ako PUBG alebo Fortnite by mohli naznačovať cestu do budúcnosti. Kde PC portovanie je stále jednoduchšie a mobily to už zvládajú. Stačilo by však toľko neorezávať grafiku ako to vidíme v PUBG. Autori sam síce pripravujú ešte kvalitnejšiu grafiku, ale zatiaľ nič neukázali.





Systém

Samotný systém je v S9 Android 8.0 s parádnou Samsung Experience 9 nadstavbou, ktorá ponúka veľmi dobrý dizajn, dynamiku, prepracované aplikácie. Náležite s nadstavbou však môžete čakať pomalšie updaty na nové verzie systému. Keďže však je to nadstavba ktorá plne systém zmení, samotné zmeny systému ktoré pridáva google väčšinou ani neuvidíte.

Tu systém ešte dopĺňajú kvalitné doplnky ako Game launcher, v ktorom sa vám automaticky zhromaždia hry, ponúknu štatistiky, rebríčky a už spomínané nahrávanie gameplayu ako aj ďalšie doplnky do herného modu. Pre bežnejšie používanie mobilu je oveľa zaujímavejšia quicklaunch aplikácia, ktorú si môžete vytiahnuť na boku displeja a ponúkne ako aplikácie, tak kontaky, ale napríklad aj toolsy, alebo doplnky aké si nastavíte.

Ani teraz nechýba Bixby asistent Samsung, ktorý však stále nerozumie slovensky a musíte s ním komunikovať napríkald anglicky, má však svoju slovenskú informačnú obrazovku a pridáva tipy alebo inú asistenciu. Nechýba mu ani vlastné tlačidlo, ktorým ho Samsung chce doslova tlačiť, ale neviem či je to tá najlepšia cesta. Našťastie, viete si tlačidlo zablokovať, alebo pomocou aplikácii prepnúť na inú funkciu a reálne ho aj využiť, napríklad na fotenie.

Batéria

Čo sa týka batérie, tá je 3500mAh, najväčšia zo Samsungových hi-endov doteraz, ale zároveň je škoda, že nie je ešte o trochu väčšia. 4000mAh by tam parádne sadla a dva dni by ste mohli ísť bez problémov aj pri priebežne vyššej záťaži. Takto dostanete jednodňovú batériu pri plnom používaní, kedy sa aj môžete bez obmedzení dlhšie zahrať a dvojdňovú pri bežnom menej náročnom používaní. Ak by ste chceli ušetriť batériu, pekný rozdiel spraví zníženie rozlíšenia za 1440p na 1080p, ktoré aj tak výrazne neuvidíte.

Nabíjanie je relatívne rýchle a hlavne úvodné nabitie dá quickcharge USB-C veľmi rýchlo. Za 15 minút máte nabitých 20%. Plných 100% dáte približne za hodinu a štyridsať minút. Ak by ste chceli nabíjať wireless, QI nabíjanie funguje veľmi dobre, aj keď je približne o polovicu pomalšie

Vybrať si S9 alebo S9 Plus?

Ak rozmýšľate, ktorú S9 si vybrať, rozhodnutie nie je ťažké. Ak chcete menší, kompaktný mobil s pekným pomerom šírky a výšky a nevyhnutne nepotrebuje duálny foťák so zoomom, S9 je vaša voľba (Samsung Galaxy S9 G960F 64GB Dual SIM od: €). Ak máte radšej veľké displeje, alebo chcete pre istotu väčšiu batériu a aj lepší foťák, váš cieľ je S9 plus (Samsung Galaxy S9

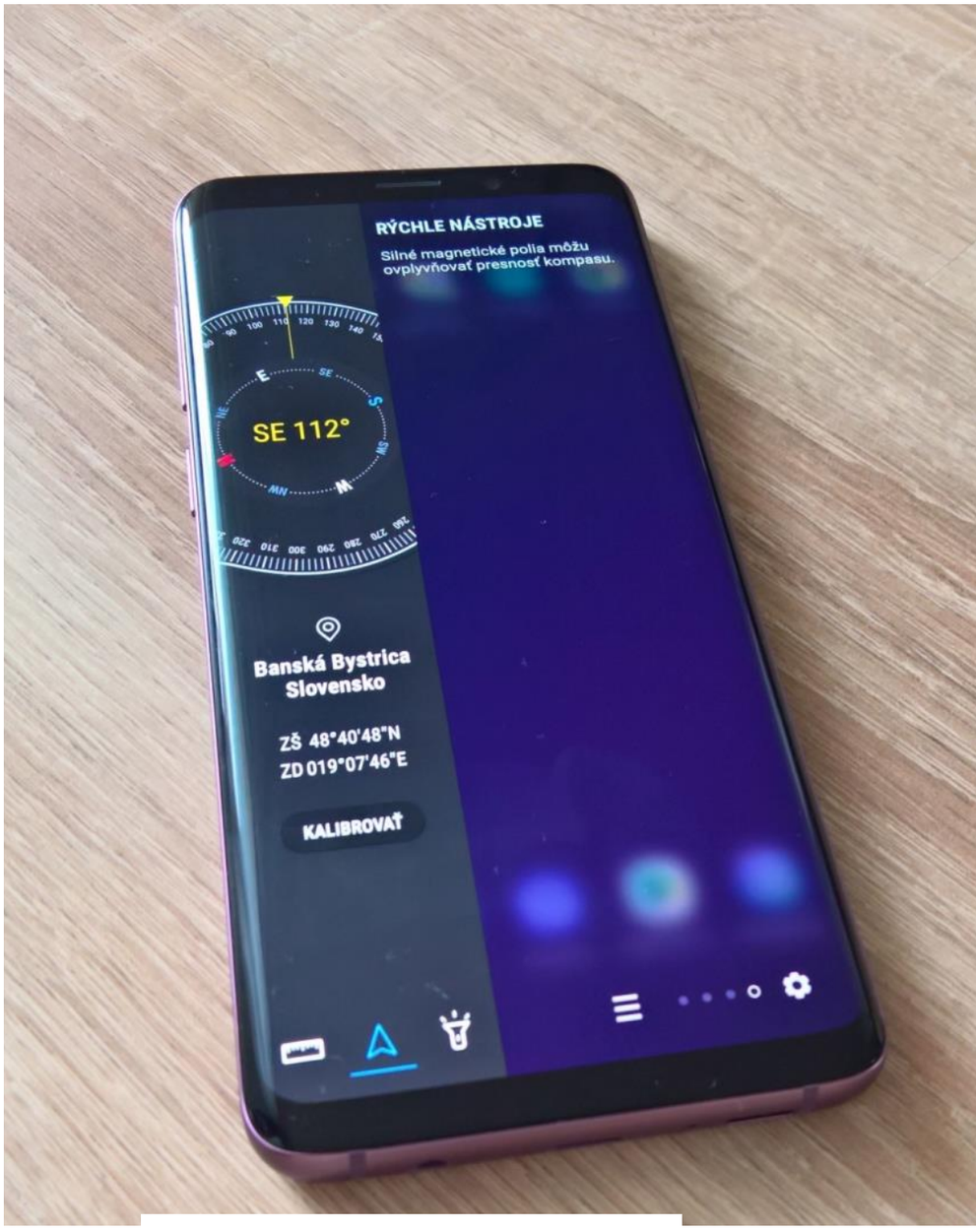
Plus G965F 64GB Dual SIM od: €). Nakoniec, ak vás neponáhľa a pozerali ste sa aj po Note sérii, Note 9 príde čoskoro. Ten bude ešte s väčším displejom a samozrejme aj s dotykovým perom.

Konkurencie začína sa však do oblasti Galaxy S9 a S9 plus dostávať veľmi rýchlo a stále viac mobilov už dostáva snapdragon 845 ako aj kvalitné foťáky (Xiaomi veľmi dobre ide napríklad s MI Mix 2S). Zdalo sa aj, že Huawei s P20 a P20 Pro budú vážna hrozba a aj keď foťáky majú veľmi dobré samotný procesor je tam miernym sklamaním. Bližšie sa na ne pozrieme nabudúce.

Zhodnotenie

Ak to zhrniem, Samsung Galaxy S9 plus je parádny mobil. Je väčšou a hardvérovo lepšou verziou S9, ktorá exceluje vo svojej triede, a ponúka výkonovo, veľkostne a dizajnovo veľmi pekne vyvážený mobil. Kde páradny foťák, kvalitný displej, hlasné reproduktory a vysokú rýchlosť možno sťahuje len batéria, ktorá je síce najväčšia akú Samsung do vlajkovej lode doteraz dal, ale mohli ešte pritlačiť. Nakoniec cena vôbec nie je zlá a aj keď pri vydaní siahala takmer na tisícku, dnes ho už viete v 64GB verzii kúpiť za decentných 700 eur, čo je to dobrý obchod.

Hodnotenie ostáva rovnaké ako na S9 na 9.0, aj keď S9 plus je niektorých oblastiach lepší, 9.5 si necháme na výraznejšie vylepšenia.



HODNOTENIE

9.5

PETER DRAGULA

PARÁDNY MOBIL PO KAŽDNEJ STRÁNKE

+ kvalitné spracovanie
+ parádny veľký displej
+ hlasné reproduktory
+ lepšie umiestnený senzor odtlačkov prstov
+ plná vodeodolnosť
+ slow motion natáčanie
+ wireless nabíjanie
+ kvalitné herné nástroje

- dizajnovo sa od S8 líši len minimálne
- batérii mohli ešte pridať pár stoviek mAh.



TEST

SAMSUNG GALAXY WATCH

ZNOVU VYLEPŠENÉ HODINKY OD SAMSUNGU

. SAMSUNG

. SMART HODINKY

Samsung aktuálne premenoval svoje Gear hodinky a názvom ich priblížil k svojej úspešnej Galaxy sérii. Jeho hodinky majú za sebou peknú sériu, v ktorej sa postupne vylepšujú. Sú to jemné vylepšenia v rýchlosti a pamäti, ale aj s postupne pribúdajúcimi funkciami. Presne to vidíme aj v Galaxy Watch.

Minule sme sa pozreli na Gear Sport, viac športovo zamerané hodinky, ktoré ponúkli všetky možné senzory meraní pri športovaní, nemali však verziu s vlastnou SIM kartou. Galaxy Watch nasledujú plnohodnotnú Gear S sériu a dostanete ich ako v bluetooth, tak aj LTE verzii so SIM kartou a sú aj v dvoch veľkostiach 42 mm a 46 mm. Teda majú vlastný reproduktor aj mikrofón na komunikáciu.

Základom hodiniek je teraz nový Exynos procesor, vďaka ktorému aj pri menšej batérii vydržia hodinky viac dní bez nabitia. Batéria tak môže byť menšia a hodinky ľahšie. Rovnako Tizen systém už bol upgradnutý na 4.0 verziu.

Samotné hodinky sú elegantné, vhodné ako pre mužov v striebornej a čiernej farbe, tak aj pre ženy vďaka ružovozlatej verzii.

Špecifikácie:

- Veľkosť: 42 mm a 46 mm
- Displej: 1.3” (33 mm) pre menšiu verziu a 1.2” (30 mm) pre väčšiu - 360x360px, Gorilla Glass DX+
- Verzie: LTE a Wi-fi verzia
- Váha: 49 gramov a 63 gramov
- Procesor: Exynos 9110 Dual core 1,15 GHz
- Systém: Tizen 4.0
- Pamäť: LTE verzia má 1.5 GB RAM, Bluetooth verzia 768 MB RAM
- Úložisko: 4 GB
- Vodeodolnosť: IP68 do 50 metrov hĺbky
- Farby: Strieborná, čierna a ružovo zlatá verzia s vymeniteľnými remienkami
- Batéria: 472 mAh v 46mm verzii a 270 mAh v 42mm verzii
- Wireless nabíjanie: WPC
- Senzory: Accelerometer, Gyroskop, Barometer, HRM, Ambient Light, NFC

Samozrejme, dôležité je vybrať si správnu veľkosť. 46 mm sú pre väčšie, hrubšie ruky a ak máte menšiu a nechcete, aby vám hodinky pretŕčali, 42 mm sú univerzálnejšie. Ak chcete hodinky pre deti, tak určite zoberte menšie, prípadne sa pozrite po Gear Sport.





K obom veľkostiam hodiniek dostanete základný remienok aj s doplnkom vo forme náhradného remienku, ktorý je väčší a môžete si tak podľa svojej ruky vybrať, ktorý budete nosiť. Ak sa vám však gumený, aj keď kvalitný remienok nebude páčiť, ponuka je už dosť široká a viete si dokúpiť kožené alebo kovové (len si sledujte veľkosť remienka, menšie hodinky majú 20 mm, väčšie 22 mm). Náležite si k tomu môžete doladiť hodinky ľubovolným číselníkom. Čo je samozrejmosťou na smart hodinkách.

Číselník bude vždy vyzerať veľmi dobre, keďže hodinky majú AMOLED displej s pekným 360x360 rozlíšením a teda úplne čiernou čiernou. Farby sú výrazné a budete ich vidieť aj v slnečnom dni. Okolo displeja nájdete otočný kruh, ktorý je základným ovládacím prvkom hodiniek, spolu s dvomi bočnými tlačidlami. Samozrejme, dopĺňa to dotykový displej. Celé je to postavené v kovovom ráme, ktorý zozadu uzatvára umelá plocha so senzorom na detekciu tepu.

Detekcia tepu patrí k jednému z 39 meračov aktivít. Hodinky totiž, samozrejme, majú rôzne gyroskopy a akcelerometre, ktoré automaticky zachytávajú rôzne typy pohybu. Vedia, koľko krokov prejdete, ako dlho ste behali, kráčali, koľko poschodí ste prešli. Ale môžete si na nich zapnúť aj špecifické tréningové módy, ako lyžovanie, cyklistiku, turistiku, plávanie, ale aj trenažéry, bežecké pasy, výpady, brušáky, drepy, a rôzne ďalšie cviky. Keďže majú reproduktor, hodinky vás aj odštartujú, počítajú a aj upozornia na koniec cvikov. Ak trénujete napríklad len s mobilom, toto je efektívnejší spôsob. Samozrejme, nechýba ani počítanie spálených kalórii.

Pri hodinkách sa nemusíte báť ani vody a ďalších vonkajších vplyvov, keďže splnili vojenské normy na MIL-STD-810G na pád, extrémne teploty, prach, vibrácie, nízky tlak a vysokú výšku. Aj keď, samozrejme, ak budete plávať v mori alebo chlórovej vode, v bazéne následne si ich poumývajte, aby sa nepoškodili materiály.

Pre turistov a horolezcov je tu novinka, a to výškomer spojený s meračom tlaku vzduchu. A pre tých čo menej športujú a veľa pracujú pridal výrobca zaujímavosť, a to merač stresu. Ten je založený na meraní tepu a možno analyzovaní krivky. Nakoniec pre každého nechýba detekcia spánku, teda jeho dĺžky, fáz a aj tepu pri spánku.

Všetko je spojené so Samsung Health aplikáciou, ktorú si môžete dať do Android alebo iOS mobilov a prepojiť s hodinkami. Tá vám všetky tieto údaje zhŕňa a môžete tam sledovať svoje výkony, spánok, ale aj spotrebované kalórie a ak si budete zadávať, tak aj prijaté kalórie, prijatú vodu a aktuálnu váhu. Môžete sa spojiť s priateľmi a reagovať na globálne výzvy v počte prejdených krokov.

Celé to dopĺňa aplikácia Galaxy Wear, ktorá sa prepojí s hodinkami a umožňuje do nich nahrávať aplikácie, hry a číselníky. Wear vám k tomu zobrazuje aj stav batérie,

voľné miesto v hodinkách a aj voľnú RAM. Viete si to optimalizovať a premazávať aj na diaľku. Rovnako môžete na diaľku zapnúť mód šetrenia energie.

Samotný výber číselníkov je v Store bohatý, veľa pekných je tam zadarmo, ale veľa je aj za peniaze. Možno až príliš veľa, ale zrejme pre rôzne firmy alebo ľudí je to jednoduchá cesta ako zarobiť. Cenovo idú okolo eura, nie sú drahé, ale osobne som nevidel dôvod nejaké si kupovať, keďže sa dá vybrať aj z tých, ktoré sú zadarmo. Sú tam jednoduché minimalistické, športové, klasické, futuristické, ručičkové. Často číselníky rovno dopĺňajú aj informáciu o prejdených krokoch, tepe a ďalších údajoch hodiniek. Niektoré reproduktorom simulujú aj tikanie.

Zároveň je na Store pekná ponuka aplikácii. Tie zahŕňajú rôzne užitočné veci, ako kalkulačka, mapy, ovládanie Smart Things od Samsungu, navigačné aplikácie, stopky, barometer, ale aj videoprehrávač alebo prepojenie s kamerou či už na mobile, alebo kamerami na internete. Nechýbajú ani sociálne aplikácie a, samozrejme, to dopĺňajú hry.

Hry sú tu primárne menšie, jednoduché a len na ultra rýchle zabitie času, ako sú Fruit Ninja, Snake, Invaders, pekným doplnkom je klasický vlk a zajac s vajciami, ale je tam aj emulátor Gameboya alebo kartové hry. Hry ovládate podľa ich potrieb - niektoré otáčaním číselníka, iné cez touchscreen. Znovu sú niektoré zadarmo, ale za iné zaplatíte okolo eura.

Základom smart hodiniek je preberanie notifikácii z mobilu, kde si môžete nastaviť, aké notifikácie vám majú chodiť do mobilu, vidíte aj kto vám práve volá, kto poslal SMS alebo aký email prišiel. Pritom jednoduché odpovede a SMS správy môžete posielať aj rovno z hodiniek a pri LTE verzii z nich môžete aj telefonovať. V hodinkách je aj NFC na prepojenie s aplikáciami a bankovými systémami a priame platenie priložením.

Batéria vydrží 3-4 dni pri LTE verziách a 4-5 dní pri bluetooth verziách. Menšie verzie vydržia o deň menej ako väčšie, keďže je tam väčší rozdiel v batériách. Záleží, samozrejme, na tom, ako ich využívate, pri častom hraní, alebo dlhom športovaní môžete nabíjať každý večer. Nabíjanie je jednoduché, hodinky majú vlastný magnetický dock, kam si ich len položíte a nabijete. Je škoda, že stále majú vlastný štýl nabíjania a neprešli na QI štandard. Ním by ste mohli hodinky nabíjať aj na iných nabíjačkách alebo už rovno na mobiloch. Pritom napríklad Huawei Mate 20 Pro už má umožnené nabíjanie iných zariadení a Samsung by mohol pre hodinky zapracovať niečo podobné.

Nové Samsung hodinky majú síce iný názov a sú znovu vylepšené, ale zároveň stále rovnaké. Nečakajte od toho zásadné zmeny, ale lepšia batéria a nové funkcie sú pozitívne úpravy. Ak nemáte staršie verzie a chcete investovať do hodiniek, tieto sú veľmi kvalitné a nesklamú.

HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

NOVÉ FUNKCIE, VYŠŠIA VÝDRŽ

+ veľká výdrž batérie
+ množstvo funkcii pre šport
+ výškomer
+ kvalitné číselníky, dostatok aplikácii

- len vlastné nabíjanie, nepodporuje QI



TEST

HUAWEI P20 PRO

MOBIL S NAJLEPŠÍM FOŤÁKOM

. HUAWEI

. MOBIL

Huawei 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 proťajškom 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
Procesor: 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 odniesť 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 dopĺňa 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 odomkýnanie mobilu. Nie je tu žiadna hlboká bezpečnosť s infra senzormi, ale odomkýnanie 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 dopĺňa 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 fungue 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 ikonky 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 dizajnovo 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 stáť za to priplatenie. Oproti Galaxy S9 Plus je tento mobil aktuálne mierne drahší, ten ide už od 630 eur a ponúka aj wireless nabijanie, 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 masy 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 kompletné. 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 odomkýnanie tvárou
+ vodeodolnosť
+ dobrá batéria

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



TEST

SAMSUNG GALAXY S9

HI-END OD SAMSUNGU

. SAMSUNG

. MOBIL

Samsungu v mobilnej sfére ide karta. Je najväčším predajcom mobilov na svete a pravidelne ponúka aj hi-end telefóny, ktoré patria medzi tie najlepšie. Rovnako to je aj teraz s novou sériou Samsung Galaxy S mobilov. Je to už deviata séria, ktorá síce prináša menšie vylepšenia oproti osmičke, ale stále zaujímavé.

Samsung predstavil Galaxy S9 a S9 plus a my sa teraz pozrieme na menšiu verziu S9, ktorá prináša kompaktný, ale zároveň výkonný mobil.

Samsung Galaxy S9 parametre:

Displej: 5.8" Quad HD+ Super AMOLED (2960x1440) - 570ppi, HDR
Procesor: Exynos 9810 alebo Snapdragon 845 (u nás je Exynos verzia)
Pamäť: 4 GB
Flash: 64 GB alebo 256 GB, plus SD karta do 400 GB
Sim: Single a Dual Sim podľa verzie
Rozmery: 147.7 x 68.7 x 8.5 mm
Váha: 163 g
Predná kamera: 8 MP AF sensor, F1.7
Zadná kamera: Super Speed Dual Pixel, 12 MP AF sensor, F1.5 mode / F2.4 mode, OIS, slowmotion
Batéria: 3000mAh
Vodeodolnosť: IP 68
Farby: fialová, modrá, čierna

S9 ponúka už štandardne zaoblené kraje obrazovky a aj displeja, čím sa stále odlišuje od konkurencie. Vďaka tomu sú hrany displeja na stranách minimálne, aj keď hore a dole si ešte Samsung necháva miesto na ďalšie zmenšovanie. Samotný displej má síce 5,8 palca, ale je to 18:9 pomer strán a vďaka minimálnym okrajom je široký len 6,8 cm, čo je primeraná veľkosť, ak máte radšej menšie mobily. Síce je vyšší, ale stále dobre spratný a dobre ovládateľný aj jednou rukou.

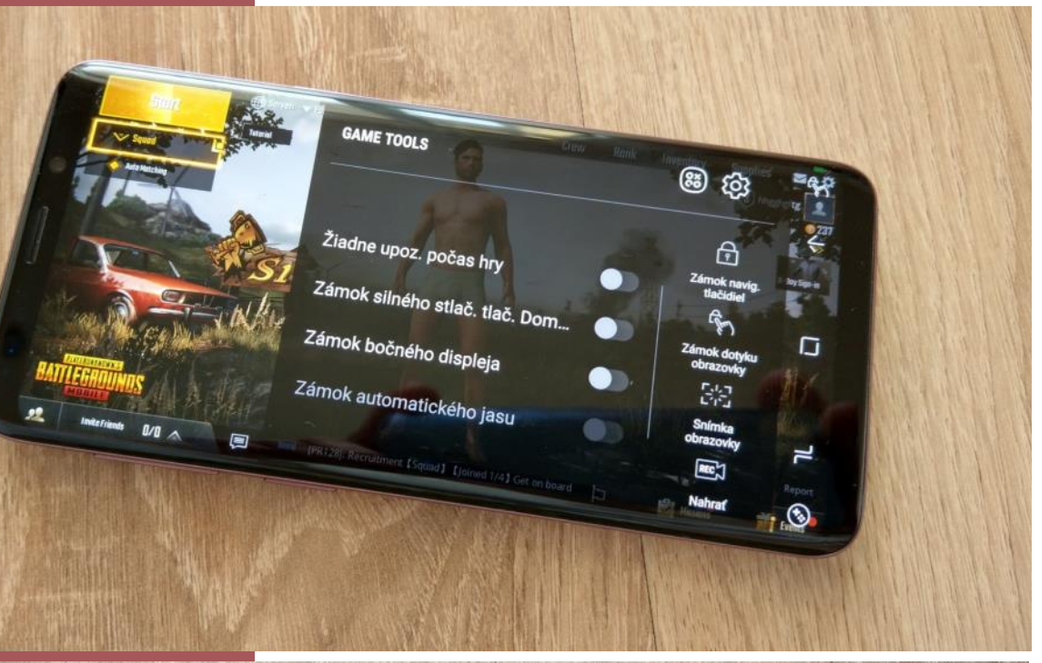
Konštrukcia

Touchscreen dopĺňajú tri bočné tlačidlá, pričom power je na pravej strane, netradične naľavo nájdete ovládanie zvuku, a pod ním je ešte Bixby tlačidlo vyvolávajúce Samsung asistenta. Osobne týchto asistentov nepoužívam a je škoda, že Samsung nedal do systému možnosť premapovať tlačidlo, našťastie sú aplikácie, ktoré to umožnia a vyberiete si, čo bude otvárať.

K tomu má mobil ešte skryté tlačidlo vpredu na displeji a ak stlačíte miesto, kde býva home tlačidlo, mobil sa zapne a zároveň má odozvu vibráciami. Možno na tomto mieste v displeji bude v S10 aj senzor odtlačkov prstov, ten tam však v tejto verzii Samsung ešte nestihol pridať. Senzor odtlačkov prstov je stále na zadnej strane, teraz však už lepšie umiestnený pod fotoaparátom. Nevyhnutne ho však nemusíte používať, keďže S9 má veľmi kvalitne zapracované odomkýnanie snímaním tváre a aj šošovky naraz.









Môžete si vybrať inteligentné odomkýnanie kde si mobil vyberie, ktorú metódu použije na zosnímanie. Funguje to veľmi rýchlo a rýchlejšie ako pri iPhone X. Ak by ste sa báli o bezpečnosť, stále si môžete nechať čítačku odtlačkov prstov. Prípadne ak by ste ju nepoužili na odomkýnanie, môžete ju používať aj na vyvolávanie notifikačného menu. To sa objaví, ak po senzore prejdete prstom zhora dole.

Z portov mobil funguje na USB-C, ale má aj 3.5 mm jack, ktorým Samsung potešil fanúšikov hudby. Rovnako ich potešia aj hlasné a čisté stereo reproduktory s podporou Dolby Atmos a pri nahrávaní videá aj veľmi kvalitný mikrofón. Pritom si mobil zachováva IP68 vodeodolnosť, teda by mal zvládnuť všetky bežné pokropenia bez problémov a aj menšie plávanie. Celé to dopĺňa wireless nabíjanie.

Wireless nabíjanie je možné vďaka sklenenému zadnému krytu, ktorý ponúka mierny odlesk, ktorý však nie je intenzívny ako pri priam zrkadlovom kryte v HTC U11. Zadná plocha prechádza na bokoch do kovového tela a vpredu do skla. Obe strany sú zaliate Corning Gorilla Glass 5 sklom, vďaka ktorému sa nemusíte obávať škrabancov. Je to rovnaká konštrukcia, akú sme videli pri S8. Nakoniec je mobil vylepšením S8 v oblasti procesora, rozpoznávania tváre a kamier.

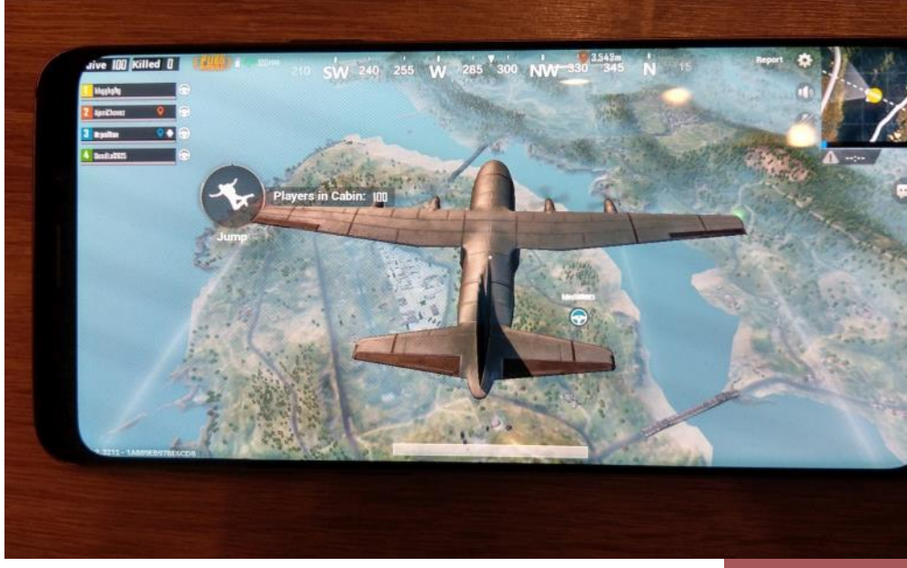
Kamera

Čo sa týka fotoaparátov, tie teraz dostali vylepšenia. Špeciálne zadná kamera. V S9 je jedna, ale nahrádza dve v ostatných mobiloch. Má totiž dve úrovne clony a môžete si prepínať medzi f/1.4 a f/2.4, a teda šošovka sa automaticky zmenší a prispôsobí silnejšiemu alebo slabšiemu svetlu. Zábery sú veľmi kvalitné a aj keď zatiaľ S9 nemá hodnotenie na DXOmarku, S9 plus dostal 99 bodov, najviac so všetkých mobilov doteraz.

To stále nie je všetko, hlavnou zbraňou v marketingu je 960 fps slow motion, čo ponúkne jedinečne spomalené zábery. Funguje to super, aj keď len v 720p rozlíšení. Je to menej, ako bude v novej Xperii, ktorá bude mať 1080p. Pri S9 môžete ísť v 1080p na 240 fps. Pri slow motion však rátajte s nižšou kvalitou obrazu a zašumením ak nie je dostatok svetla. Ideálne je

tak natáčať cez deň. Ak by ste chceli opak a teda zrýchlené video, je tu na to funkcia hyperčasozberu.

Štandardné videá môžete nahrávať v 4K pri 60 fps a popritom ešte robiť aj 9.1Mpx fotografie. Maximum pre fotografie je 12Mpx v 4:3, ale môžete si nastaviť aj 16:9 a aj 18:9 rozlíšenie, nechýbajú podrobnejšie nastavenia v pro mode, doplní to jedlo mod, panorama alebo selektívne zaostrenie. Samozrejme, nechýba HDR efekt, ktorý si rovno môžete aj pozrieť keďže displej podporuje HDR. HDR si pekne užijete aj vo videách a filmoch.



Treba rátať s tým, že HDR batériu pekne rozžeraví a možno je aj preto škoda, že v je mobile štandardná 3000 mAh. Pri bežnom využívaní ale vydrží celý deň prípadne dva nenáročného používania s tým, že nabíjanie vďaka USB-C potrvá len hodinu a pol. Rátajte s tým, že keď rozpálite procesor a jas na displeji, môže ísť batéria dole veľmi rýchlo. Náležite tomu má mobil aj nastavovanie výkonových modov, a to špeciálne v hrách.



Samsung Experience

Pri hrách sa s optimalizáciou Samsung pohral a tie tu majú svoje ďalšie nastavenia výkonu, kde môžete šetriť energiu, zvoliť štandardný výkon, alebo spustiť mobil na plný výkon. Detailné nastavenia nájdete v ich aplikácii Game launcher, kde sa zozbierajú nainštalované hry, ponúknu k nim popisy, načítajú videá z Youtube a aj detaily ako počty hráčov na Samsung mobiloch. Dopĺňajú to aj vlastnou hernou vysúvacou lištou, ktorá rozšíri štandardnú Android lištu s doplnkovými tlačidlami. Môžete rovno na nej spustiť nahrávanie hrateľnosti alebo snímať obrázky, môžete aj uzamkýnať rotovanie, alebo uzamknúť mobil rovno so spustenou hrou.

Gameplay sa dá nahrávať v rôznych rozlíšeniach do 1080p a aj s rôznym bitrate, maximum 14Mb/s (ukážka nahratého videa z PUBG v maximálnej kvalite). Môžete si k tomu vybrať len nahrávanie zvuku hry, alebo pridať aj mikrofón, ak chcete gameplay komentovať, prípadne môžete aj snímať do videa vašu hlavu, alebo len pridať fotografiu.

Všetko toto je súčasťou Samsung nadstavby Androidu, Samsung Experience teraz už v 9 verzii. Je jedným z najlepších launcherov a už je postavená na Androide 8.0, ktorý rozširuje svojimi aplikáciami a mení štýl menu. Má aj vylepšené notifikačné menu, pridané slide menu, ktoré vám na Galaxy mobiloch umožňuje zboku



vytiahnuť rýchle menu s aplikáciami, obrázkami, kontaktmi a nechýba inteligentný asistent Bixby.

Novinkou je prídavok animovaný emoji Emotikon AR - podobný ale rozsiahlejší ako v iPhone X, kde si vás mobil nasníma a prevedie vaše grimasy a rozprávanie či už do ľubovolnej kreslenej postavičky, alebo vytvorí postavu, ktorá sa na vás podobá. Prípadne si môžete len na svoju reálnu tvár pridať objekty, pozadia a vytvoriť videosprávu pre priateľov.

Hry

Výkon hier je, samozrejme, masívny, S9 či už s Exynos, alebo Snapdragon 845 procesorom prekonáva všetku aktuálnu konkurenciu aj keď iPhone len čiastočne. Testy ukazujú lepší procesor na iPhone, aj keď slabšie GPU. Rovnako pri reálnom používaní je S9 rýchlejší. Samozrejme, na hry má výkonu na rozdávanie a aj preto sú veľmi dobré pridané možnosti úpravy výkonu a napríklad šetrenia batérie. Ale aj možnosť zapnúť si nahrávanie gameplayu na pozadí, ktoré vám tak hru nespomalí. Aj keď je škoda, že kvalita videa nie je vysoká.

Benchmarky nám výkon pekne ukazujú a špeciálne Antutu Benchmark v7, kde sa S9 vytiahol o 20% nad Snapdragon 835:

Antutu Benchmark v7:

Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (CPU 90355,GPU 91186,UX 56654, RAM 8772)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845 verzia) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

S9 tak skončil lepšie ako 99% ostatných mobilov. Aj keď oproti Antutu ukazuje čisto grafický 3D Mark zvláštne čísla, a to zrejme kvôli tomu, že to nie je optimalizované na Exynos. Ukázal totiž 3272 bodov v OpenGL, čo je výrazne menej oproti Nokii 8 s 3743 bodmi so Snapdragon 835 procesorom. Vo Vulkan benchmarku k tomu S9 robila problémy grafika a zrejme tam ovládače nie sú ešte dotiahnuté.

Napriek tomu sa nemusíte o výkon báť, hry fungujú veľmi dobre, a to aj nový PUBG mobile, ktorý ide bez problémov. Aj keď je škoda, že autori ešte nespustili ultra nastavenia grafiky, ktoré by mohli konečne využiť výkon hi-end mobilov. A nakoniec aj pamäte je pri nových mobiloch dostatok a hry by tak mohli postupne rásť. S9 síce prichádza so 4 GB, stále sa tam však môžete rozťahovať s dostatkom otvorených aplikácii. Na druhej strane je škoda, že neprichádza aj so 6 GB verziou (tú má len S9 plus). Totiž nevieme, ako sa budú hlavne hry vyvíjať v nasledujúcich 2-3 rokoch, počas ktorých by ste mohli používať mobil. Porty veľkých hier z PC sú tam stále častejšie a vyzerá to tak, že sa to konečne pohlo správnym smerom. Popri PUBG prichádza aj Fortnite, Black Desert a stále sa ohlasujú ďalšie veľké tituly.

Cena

Čo sa týka ceny, tá, samozrejme, nie je nízka. Je to vlajková loď Samsungu a náležite si za ňu dá firma aj zaplatiť. Galaxy S9 sa predáva v 64 GB verzii oficiálne za 849 eur, ale obchody už teraz začínajú aj so 750-eurovou cenou, čo nie je vôbec zlá suma vzhľadom na ponuku. Nakoniec je to jeden z najkvalitnejších mobilov. Náležite tomu má aj najvyššie hodnotenie, aké sme zatiaľ mobilom u nás dali.

Keď to zhrnieme, Samsung Galaxy S9 je parádny mobil pre náročných užívateľov. Ponúka vysokú rýchlosť, kvalitný displej, dobrý zvuk, inovatívny fotoaparát, a to všetko zabalené v peknom dizajne. Obsahuje veľa doplnkových funkcii, medzi ktorými sú veľmi dobre a hlboko zapracované herné možnosti. Telefón je štýlový a zároveň aj menší a veľmi dobre spratný - ak máte radšej menšie mobily, tento je ideálny. Nebudete však mať problém ani ak ste zvyknutí na rozmernejšie mobily. Na druhej strane, ak chcete niečo väčšie, pozrite sa po S9 plus, ten si otestujeme nabudúce.



HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

JEDEN Z NAJLEPŠÍCH MOBILOV NA TRHU

+ veľmi dobrý dizajn
+ kvalitný displej
+ kompaktná veľkosť
+ parádny fotoaparát s dvomi clonami
+ slow motion natáčanie
+ wireless nabíjanie
+ kvalitné herné nástroje

- len niekoľko vylepšení oproti S8
- slow motion len pri 720p
- batéria mohla mať väčšiu kapacitu



TEST

IPHONE XS A XS MAX

. MOBIL

. APPLE

Apple tento rok refreshuje iPhone X vo veľkom a popritom ako zrušilo pôvodný model, pridáva tri nové. Na dva z nich sa teraz pozrieme. Ide o iPhone XS a XS Max, dva takmer rovnaké mobily odlišujúce sa len veľkosťou displeja a batérie. Oba však majú vyšší výkon a fotoaparát oproti pôvodnému X-ku. A zatiaľ čo XS kopíruje veľkosť pôvodného X takmer presne, XS Max je jeho zväčšenou verziou. Môžete si tak vybrať, aká veľkosť vám vyhovuje.

Špecifikácie:

Displej: 5.8-palcový 1125x2436 pixelov (XS), 6.5-palcový 1242 x 2688 (XS Max), Super AMOLED
Procesor: Apple A12 Bionic 7nm
Kamera: 12 MP, f/1.8, 26 mm, plus 12 MP, f/2.4, 52 mm, 2x optical zoom
Predná kamera: 7 MP, f/2.2, 32 mm
Rozmery: 143.6 x 70.9 x 7.7 mm (XS), 157.5 x 77.4 x 7.7 mm (XS Max)
Batéria: 2658 mAh (XS), 3174 mAh (XS Max)
Pamäť: 4 GB
Úložisko: 64 / 256 / 512 GB - bez možnosti SD karty
Vodeodolnosť: IP68
Porty: Lightning port
Váha: 188g (XS), 208 gramov (XS Max)

Od mobilov čakajte kvalitné vyhotovenie v dizajnovom štandarde Apple. Respektíve v rovnakom dizajne ako iPhone X. Rovnako aj tu máte sklenené podanie, ktoré vyzerá pevne a krehko zároveň. Mal som XS v čiernej farbe a XS Max v zlatej, pričom čierna vyzerá decentne, ale zlatá, respektíve iná farebná variácia je zaujímavejšia a viac luxusnejšia. Na druhej strane ich zrejme aj tak pre istotu zakryjete obalom, ako pre vystúpenú kameru, ktorá si obal priam pýta (mobil sa vám hojdá pri ťukaní na stole), tak aj pre samotné sklo, ktoré určite nechcete rozbiť a platiť. Testy síce ukázali, že je tvrdšie ako minule, ale stále záleží na tom, ako vám mobil spadne.

Samotný displej je AMOLED, ponúkne kvalitné farby, peknú intenzitu obrazu a, samozrejme, aj HDR. Konkrétne menšia XS verzia bude mať 5.8-palcový displej, väčšia Max bude mať 6.5 palca. Obe so síce rozdielnym, ale podobným rozlíšením pohybujúcim sa mierne nad 1080p. Presnejšie je to 1125p a 1242p, je to nižšie ako 1440p konkurencia v oblasti, kde sú viditeľné rozdiely minimálne.

Displej stále dopĺňa výrez, ktorý sa po vydaní iPhone X stal jedným z trendov tohto roka, ale zároveň veľmi zlým trendom, od ktorého firmy pomaly ustupujú. Apple ho stále necháva aj keď sa ho už snaží zakrývať, kde sa len dá. Mobil prezentuje s čiernou tapetou s planétou, vďaka ktorej výrez nevidieť. V samotnom systéme ho uvidíte a v aplikáciách stále robí problémy. Stále totiž nie sú všetky aplikácie a hry prispôsobené na výrez a môžu tak text alebo prvky zobrazovať na mieste, kde je tento výrez. Je zvláštne, že to Apple nevyriešilo ani v iOS 12 a stále si neviete nastaviť, aby sa aplikácie zobrazili len na ploche bez výrezu. Android je v tomto ďalej a jednotlivé firmy dávajú hneď niekoľko nastavení na obídenie výrezu.





Kamery sú už štandardne kvalitné, konkrétne vzadu sú dve 12 MP kamery, jedna f/1.8, druhá rovnako 12 MP s f/2.4 a 2x optickým zoomom. Je to klasické spojenie dvoch kamier, aj keď tu sú veľmi dobre ohodnotené a DXomark nový iPhone XS Max umiestnil druhé miesto svojho rebríčka, kde nepredbehol len trojkamerovú P20 Pro. Osobne som však nemal dobrú skúsenosť s fotením za tmy, je to viac rozmazané ako by som čakal. Prednej kamere nechýbajú selfie efekty a ani animoji, respektíve memoji. Tie sú prepojené so správami a aj Facetime komunikáciou.

Vpredu kameru dopĺňajú aj hĺbkové senzory, ktoré znovu rýchlo a bezpečne odomknú mobil podľa vašej tváre. Aj keď senzor odtlačku prsta tu stále chýba, nie je ani na tele a Apple ho stále nezapracovali ani do displeja. Je to prekvapivé a aj sme to čakali, keďže vieme, že už minulý rok sa o to snažili a nestihli to. Pritom čínske firmy to už veselo používajú celý rok. Apple tu však zrejme išli len do obnovy bez výraznejších doplnkov. Možno budúci rok sa už pohnú v tejto oblasti vpred.

Batéria je tentoraz v XS menšia ako v X, a v XS Max väčšia. Vďaka 7 nm procesoru však vydržia dlhšie. Máte tu bezproblémové dva dni štandardného používania. Pri vysokej záťaži napríklad iPhone X vydrží 4 hodiny, XS 5 hodín a XS Max o desať minút dlhšie. XS Max má síce väčšiu batériu, ale väčší displej si zoberie svoju daň.

Nabíjanie a aj pripojenie je riešené cez Lightning port, pričom Apple stále aj k 1100-eurovým mobilom pridáva len základnú pomalú 5W nabíjačku. S ňou mobil nabijete za 3 až 3 a pol hodiny. Ak chcete rýchlonabíjačku, musíte si ju dokúpiť, s ňou to dáte za 2 hodiny. Ani tentoraz tu nechýba QI wireless nabíjanie, ktorým môžete dobíjať mobil aj bezdrôtovo.

Výkon

Výkonovo sú momentálne iPhone XS a XS Max najrýchlejšie mobily, a práve sa k nim pridáva aj XR verzia. Všetky majú nový A12 čip na 7 nm, ktorý dosahuje okolo 360 tisíc v Antutu benchamrku, a teda je o 60 tisíc nad najrýchlejším Snapdragonom 845, ktorý dosahuje okolo 300 tisíc. Pritom je aj nad novými Kirinom 980, ktorý je v Mate 20 sérii a dosiahol 313-tisícové skóre.

Znamená to bezproblémovú rýchlosť v hrách a aj aplikáciách, kde všetko pôjde pekne plynule a bez problémov. Ale rátajte s tým, že rýchlosť nie je stabilná, keďže po zahriatí procesora sa automaticky spomaľuje na nižšiu frekvenciu a z 358-tisícového skóre klesá na 300-tisícové. Teda ak hráte dlhšie, môžete zbadať malé spomalenie a čoskoro budete cítiť teplo postupujúce po zadnom skle. Chýba tu totiž chladenie, a tak sa procesor primárne chladí rovno sklom.

Antutu benchmark 7:

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Z3 Play - 111939 (51708, 21293, 31554, 7384)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Moto Play Z2 - 68451 - (22297, 13338, 27187, 5629)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Oproti tomu v 3D marku je prekvapivo nízke číslo, a to okolo 3600, presnejšie 3645 na XS Max a 3671 na XS. Napríklad Snapdragon 845 v Nokii Sirocco má 3758. Ale v 3D marku je už štandard a iPhonu to vynahradzuje výkon procesora, ktorý je rýchly a v Geekbench 4 už má cez jedenásťtisíc bodov. Pre porovnanie Snapdragon 845 má okolo deväťtisíc a iPhone X mal cez desaťtisíc. Výpočtový výkon je tak mierne zvýšený.

Celkovo je to tu však s výkonom rovnaké ako pri Androidoch, máločo v mobiloch reálne využíva, možno ak z nejakého dôvodu konvertujete alebo striháte videá priamo na mobile, ale celkovo aplikácie alebo hry stále nie sú stavané na takéto výkony. Nastavenia rozlíšení absentujú a aj keď sa snažia hry ako Fortnite alebo PUBG pridávať nastavenia detailov, stále chýbajú ultra nastavenia, ktoré by to efektívne využili.

V mobile je už systém iOS12, ktorý pridáva do štandardných možností niekoľko drobností. Napríklad zaujímavá funkcia je monitorovanie času za mobilom v jednotlivých aplikáciách, zapracované sú memoji a rôzne zrýchlenia.





Ale ako som spomínal, systém stále nepridal nastavovanie zákazu zobrazovania aplikácii pod výrezom, stále má zvláštne ovládanie ovládacím pásikom na spodku mobilu, ktoré je pomalšie s pôvodným tlačidlom. Zvyknete si, ale povedal by som, že je to stále nemotorné, pomalé. Zatiaľ najideálnejšie moderné ovládanie som videl v Z3 Play, a

Ako je na tom v porovnaní s hi-end Androidmi?

Ak rozmýšľate, či zobrať iPhone XS alebo XS Max alebo niektorý hi-end Android, môžeme si to zhrnúť. iPhone má rýchly procesor, svoj optimalizovaný systém, kvalitné vyhotovenie, parádne kamery a aj svoju vysokú cenu. To sú základné parametre prakticky každého iPhone.

Ale je to základ, ktorého sa mobily držia a od ktorého sa ťažko posúvajú ďalej, chýbajú im rôzne doplnky v každej oblasti. Napríklad, v iPhone je nižšie rozlíšenie displeja, ako má konkurencia, chýba chladenie. Stále nemajú SD kartu, ale pritom pomalé nabíjanie, systém nemá hlbšie možnosti nastavení, úpravu možností ovládania, chýba aj zmenšenie prvkov systému alebo aj senzor odtlačkov prstov. Sú to veci, ktoré vám nemusia vyslovene chýbať, ale môžu potešiť, hlavne keď ich v Androidoch dostanete za nižšiu cenu.

Ktorý XS alebo XS Max?

A ktorý si vybrať? V podstate je tam len jeden dôležitý parameter, a to veľkosť. Ak vám vyhovuje štandardná veľkosť mobilov, a teda okolo 14 cm na výšku, iPhone XS je to pravé pre vás. Ak chcete väčšiu uhlopriečku, vhodný je XS Max, ktorý ponúka takmer 16 cm výšku (veľkosť je ako väčšie mobily konkurencie, a teda Note 9, alebo Mate 20 Pro). Ponúkne tak viac priestoru napríklad pri hraní, ale aj pri browsovaní. Pekne to vyznie aj pri sledovaní videí.

Ale pri XS Max rátajte s tým, že iOS nemá nastavenia veľkosti grafiky celého systému ako Android, a teda nemôžete všetko zmenšiť. Dá sa zmenšiť len text alebo zväčšiť ikonky. Je to škoda, lebo na veľkú obrazovku by sa toho zmestilo oveľa viac. Napríklad aj päť ikoniek vedľa seba.

Záver

Telefóny iPhone XS a XS Max sú obnovenou verziou minuloročného iPhone X. Nečakajte od nich žiadne výraznejšie zmeny, len zlepšenia po stránke výkonu, kamier a batérie. Dizajn ostáva rovnaký, ako aj ovládanie a odomkýnanie tvárou. Je škoda, že v Apple nepridali aspoň skener odtlačku prstov v displeji. Samozrejme, škoda je aj prítomného výrezu a aj absencie chladenia.

V každom prípade mobil ponúkne všetko, čo od iPhone čakáte, a teda rýchlosť, kvalitné kamery, kvalitný displej a teraz aj lepšiu výdrž. Má to však aj svoju cenu, ktorá už ani nejde pod tisícku. iPhone XS teraz ide od 1009 € a väčší iPhone XS Max od 1205 € s najmenšími 64 GB úložiskami. Keďže nie je možnosť SD karty, ak budete chcieť viac miesta, pri najvyššej verzii iPhone XS Max 512 GB zaplatíte 1489 €. Sú to vysoké ceny a ak chcete niečo lacnejšie, ostáva vám len orezanejší Apple iPhone XR 64 GB, ktorý kúpite od 855 € . Ak by ste chceli lacnejšie alebo menšie mobily, ostávajú vám len staré verzie. Pôvodne mali v Apple plány na iPhone SE II, ale tie nakoniec zrušili.

Mobily na test zapožičal Slovak Telekom.



HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

+ vysoký výkon
+ kvalitný displej
+ kvalitné vyhotovenie
+ zlepšená výdrž batérie

- nemá chladenie, zadné sklo sa postupne zahrieva
- procesor sa spomaľuje pri zahriatí
- XS Max verzia nevyužíva väčší displej, len všetko zväčší
- v balení je len pomalá nabíjačka
- cena



TEST

MOTO Z3 PLAY

MOBIL S PARÁDNYMI DOPLNKAMI

. LENOVO

. MOBIL

Niekedy pred časom všetci chceli začať robiť modifikovateľné mobily, chceli skladateľné, upravovateľné, jednoducho také, aby si každý prišiel na svoje. Boli to však len sny, z ktorých ostala jedine Z séria od Motoroly. Tá ponúka odnímateľný zadný kryt, ktorý si môžete vymieňať za rôzne doplnky. Môžeme povedať, že aj v tretej verzii sa Motorola, respektíve teraz už Lenovo, drží konceptu a možno ho neposúva vpred, ale zachováva si líniu.

Konkrétne tu máme Moto Z3 Play, výkonovo do stredu umiestnenú verziu doplnkového mobilu. Minule sme testovali Z2 Play a tu vidíme vylepšenia po každej stránke. Konkrétne to s konfiguráciou vyzerá nasledovne:

Displej: 6.01" 1080 x 2160 / Super AMOLED capacitive touchscreen - Corning Gorilla Glass 3
Veľkosť: 156.5 x 76.5 x 6.8 m
Váha: 156 g
Čipset: Snapdragon 636 - osemjadro
Pamäť: 32/64 GB úložiska so 4 GB RAM
Zadná kamera: 12 MP, f/1.7, 1/2.55", 1.4µm, dual pixel PDAF, 5 MP, depth sensor
Predná kamera: 8 MP, f/2.0, 24mm, 1.12µm
Pripojenie: USB-C
Komuniukácia: Wifi, NFC
Odomkýnanie: tvárou, senzorom odtlačku prstu na boku
Batéria: 3000 mAh +2250 mAh mod v balení

Celé to pôsobí o level vyššie vo vzhľade, a to ako materiálom, tak aj displejom, ktorý má mierne zaoblené rohy a lepšie tak sadne do celkového dizajnu mobilu. Motorola teraz pri zachovanej veľkosti (musí ju zachovať pre kompatibilitu modov) zväčšila displej z 5.5 palca na 6.01 palca, rovnako ponechalo parádny AMOLED displej a ostalo aj Gorilla Glass 3. Tentoraz sa ale zadná strana z umelej zmenila na sklenenú a pôsobí veľmi dobre, aj keď ju určite budete väčšinu času mať zakrytú doplnkami.

Pevne pôsobí aj telo, ktorému teraz odbudol 3.5 mm jack a čítačka odtlačkov prstov bola presunutá na bok. Čo je, mimochodom, nejaký moderný trend, ktorý využíva stále viac mobilov. Aj keď treba rátať s tým, že senzor má menšiu plochu a napríklad z nejakého dôvodu nevie zachytiť detský prst. Možno zlé nastavenie plochy. Napriek tomu je bočný senzor veľmi dobrý kompromis v umiestnení, nezavadzia na vrchu displeja a mobil viete odomknúť aj keď je na stole s tým, že ho nemusíte otáčať.

Procesor sa mierne vylepšil v strednej triete a postúpil s 626 na 636, malý upgrade, ktorý však zvýši výkon prakticky dvojnásobne. Nižšie sa pozrieme na jeho benchmarky. Dopĺňa ho 4GB pamäte, čo je už štandardom pre strednú triedu.

Od kamier veľa nečakajte. Je tam 12 MP foto senzor a 5 MP hĺbkový senzor, od ktorých si ale nesľubujte veľké vybočovanie z kvality strednej triedy. Teda kvalitné fotky za slnka, mierne zašumené vo vnútorných priestoroch. Ale ak ste zaťažení na fotenie, tu to viete vďaka podpore modov pekne obísť a dokúpiť si foto mod.

Z modov máte rovno v balení 2250 mAh mod s doplnkovou batériou, ktorá pekne rozšíri zabudovanú 3000 mAh batériu. Získate tak bezproblémový výkon na 2 až 3 dni. Prípadne ak ste často mimo zásuvky dlhšie, viete si dokúpiť viac batériových modov.





Tento mod funguje na princípe nabíjačky a v mobile si môžete nastaviť, či vám ho začne nabíjať, keď batéria klesne pod 100% alebo pod 80%, pričom pri nižšom čísle je efektívnejšia. Batéria má k tomu aj diódový indikátor svojho nabitia.

Samotné mody sú základným ťahákom mobilu a berte ho hlavne vtedy, ak ich chcete využívať. Napríklad okrem spomínaného batériového modu som teraz mal aj mod pre wireless nabijanie, ktorý je tenučký, zo zadu pekný látkový a určený čisto na doplnenie tohto štýlu nabíjania. Funguje presne tak, ako má.

Ak by ste chceli niečo úplne iné, minule keď sme testovali Z2 play, mali sme k tomu veľmi kvalitný gamepadový mod. Môžete si napríklad kúpiť mod s 3D kamerou aj keď stojí takmer 400 eur, rovnakú cenu má aj mod s projektorom, pekný mod má JBL s reproduktorom za stovku, viete kúpiť viac verzii reproduktorov, zaujímavý je hlavne Hasselblad mod s fotoaparátom je za 250 eur. Fotoaparát ponúka 10x optický zoom a blesk a mobil tak dostane prakticky dizajn fotoaparátu. Kúpiť si viete aj rôzne typy zadných krytov, napríklad aj drevené a dá sa kúpiť aj otvárateľné púzdro.

Neskôr pribudne napríklad aj 5G mod, s ktorým hneď môžete prejsť na 5G pripojenie bez nutnosti výmeny mobilu. Aj keď k nám 5G príde najskôr o pár rokov. V USA sa predáva aj Alexa mod alebo mod s tlačiarňou Polaroid fotiek. Pozrieť si ich môžete tu.

Mimochodom, mody sa pripájajú k mobilu magneticky a držia pevne bez toho, aby sa hýbali alebo vám znepríjemňovali používanie. Ak ich nechcete, môžete mobil používať aj bez nich, zadná sklenená strana vtedy pekne vynikne aj keď aj vtedy vyčnieva výrazne vytlačená kamera, ktorá priam očakáva, že budete mať aspoň zadný kryt.

Čo sa týka výkonu, rozdiel je skutočne prekvapivý. Predtým som neštudoval vylepšenia Snapdragonu 626 a 636, ale skutočne je vysoký. Prakticky dvojnásobný. Zatiaľ totiž čo 626 mal 68-tisícové skóre v Antutu, 636 má takmer 112-tisícové. Je to ako vďaka rýchlejšiemu procesoru, tak aj o 60% rýchlejšej grafike. Skutočne je to vo veľmi pohodovej sfére, kde vám pôjde rýchlo všetko, ako aplikácie, tak aj hry. Bez problémov zahráte aj prichádzajúci Fortnite, alebo aktuálny PUBG.

Antutu 7:

HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (CPU 90789, GPU 107087, UX 55472, MEM 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186,6654,8772)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Z3 Play - 111939 - CPU 51708, GPU 21293, UX 31554, MEM 7384
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Moto Play Z2 - 68451 - (22297, 13338, 27187, 5629)

V 3D marku to nie je až také vysoké a je to mierne pod tisíckou, a to 951 v Open GL a 763 vo Vulkane. Je to tak trikrát menej ako hi-endy. Ale to tu vôbec nie je problémom keďže hry tak vysoko graficky ani nejdú a zahráte si ich bez problémov. Špeciálne ak si dáte aj gamepadovú násadu, aj keď môžeme pripomenúť, že nie všetky hry ovládanie gamepadom podporujú. Pozitívne je, že sa mobil takmer nezahrieva a aj pri stress teste sa začína zadná sklenená stena zahrievať len veľmi pomaly. Nakoniec väčšinou to ani nebudete cítiť, keďže tam mate mod.

Samotný systém je Android 8.1 s jednoduchou nadstavbou od Motoroly, ktorá nie je veľmi vtieravá a hlavne si monitoruje pridávanie a fungovanie modov. Čo je zaujímavé a odvážne, je zrušenie štandardných navigačných ikoniek na spodku obrazovky a ich vymenenie za ovládací pásik s gestami. Ovládanie síce viete zmeniť za štandardné v nastaveniach, ale na toto sa dá veľmi dobre zvyknúť. Posuniete ho doľava a máte späť, doprava máte úlohy a stredné kliknutie je home obrazovka. Teda podobne ako s ikonkami, ale nahradené gestami. Okrem toho Motorola pridáva rôzne svoje menšie ovládacie zjednodušenia, ktoré si môžete v ich moto aplikácii pozapínať a povypínať, ako sa vám budú páčiť.

Keď to zhodnotím celkovo, Moto Z3 neprekvapila, ale ani nesklamala. Má však príjemné vylepšenia po každej stránke a dostanete kvalitný mobil ako vyhotovením, tak aj funkciami. Plus funkcie si, samozrejme, viete rozširovať cez mody, ktoré ak máte od prvého mobilu, môžete ich stále používať a ďalej rozširovať (napríklad mobil medzi prvými dostane aj 5G pripojenie pomocou modu). Možno je škoda tých cien, kde by ponuka mohla byť aj v nižších cenových kategóriách.

Čo sa týka samotnej ceny mobilu, tá je 399 eur, čo je možno viac ako, by som tam rád videl, ale zahrňuje Super Amoled v strednej triede, dobrý procesor, plus v balení je TurboPower pack mod, ktorý rovno zvýši kapacitu batérie. Celkovo to nie je zlý obchod, ak chcete modifikovateľný mobil.



HODNOTENIE

8.0

PETER DRAGULA

Z3 SÉRIA JE ZAUJÍMAVÁ, ALE ŠKODA, ŽE DOPLN-KOV NIE JE VIAC.

+ pekná rozšíriteľnosť modmi
+ kvalitné vyhotovenie, dobrý dizajn
+ slušná rýchlosť v strednej triede
+ batériový mod v balení

- mody sú väčšinou drahé
- senzor odtlačkov prstov na boku nerozpoznáva malé/detské prsty



TEST

SAMSUNG GALAXY S4

. TABLET

. SAMSUNG

Firmy sa v poslednej dobe do tabletov nehrnú, keďže sa tento trh stále zmenšuje. Na jednej strane z neho ujedajú stále väčšie mobily, na druhej strane používatelia zistili, že 2-in-1 windows notebooky sú rozumnejšia voľba ako Android tablety, ak chcú na tablete reálne niečo robiť. Samsung sa snaží v Tab S4 priniesť kompromisné riešenie.

Samsung Tab S4 sa tak práve postavil oproti Surface tabletu a aj iPadu. Ponúka ako tlakové pero, tak doplnok klávesnice a aj novinku, a to desktopový mód pre Android systém. Skutočne zaujímavá ponuka. Síce to stále bude len obmedzený systém bez možnosti spustenia skutočne produktívnych aplikácii, ale minimálne na browsovanie, Office, kreslenie, videá a hry je to zaujímavá ponuka.

Špecifikácie

Displej: 10.5” WQXGA, Super AMOLED (2560x1600), 287 ppi
Rozmery: 249.3 x 164.3 x 7.1 mm
Váha: 482 g (Wi-Fi), 483 g (LTE)
Kamera: 8 MP F1.9, 13 MP AF F1.9
Procesor: Qualcomm MSM8998 (Snapdragon 835)
Pamäť: 4 GB RAM
Úložisko: 64 GB / 256 GB + 400 GB SD karta
Zvuk: 4 reproduktory AKG, Surround sound s Dolby Atmos
Port: USB-C
Batéria: 7300 mAh

Tablet dostanete vo wifi a 4G verzii, oba v čiernej a bielej farbe. Rovno k nemu dostanete dotykové pero S pen, dokúpiť si môžete klávesnicový obal, ako aj HDMI konvertor pre výstup na monitor a nakoniec je dostupný aj štandardný malý dock len pre nabíjanie.

Tablet vyzerá parádne, je tenučký, pevný, prednej ploche kraľuje 10-palcový AMOLED displej, zatiaľ čo zadná stena je sklenená. Vyzerá luxusne a zároveň ponúka prijateľnú váhu, ako aj výkon. Aj keď pri výkone je veľká škoda, že nepoužili rovno Snapdragon 845, ale dali minuloročný 835. Mohli sa s výkonom posunúť vyššie. No stále je to v dnešnej dobe útlmu tabletov pekný kúsok.

Z kamier ponúka len nevyhnutné doplnky pre tablety. Síce nie sú zlé a f1.9 ponúknu relatívne slušný obraz, ale nečakajte od toho nič hlbšie, Nakoniec na tabletoch sa kamery skôr využívajú na videokomunikáciu ako fotenie a selfie. Predná kamera pridáva odomkýnanie dúhovkou a tvárou. Je to zároveň jediné automatické odomkýnanie kedže tu nie je senzor odtlačkov prstov. Okrem toho už môžete zadávať len kód. Na druhej strane, ak máte tablet stále doma, kódovanie ani nebude potrebné.





Snapdragon procesor dopĺňa 4 GB pamäte, čo je už na dnes aj na tablet len tak-tak. Keďže hlavne na tablete môžete robiť väčšie veci a tento si to doslova pýta, keďže Samsung ho bral ako produktívne 2-in-1 zariadenie. Možno 6 GB alebo 8 GB by bolo lepšie vzhľadom aj na budúcnosť, keďže tablet vydrží viac rokov ako mobil. Na jednoduché veci, ako je Skype, Facebook a ich multitasking na polovicu displeja je to dostatok, rovnako ani pri Office aplikáciach nebude problém. Ale ak plánujete kresliť, používať Photoshop a pritom otvárať viac aplikácii naraz, už sa to zaplní. Špeciálne ak chcete využívať desktopový DEX mod tabletu.

Samsung totiž rozšíril svoj Samsung Experience launcher a ako do mobilov, tak aj do tabletov pridal možnosť zapnutia desktopového módu. Mobily ho síce zapnú len pri pripojení na monitor alebo TV, ale tablety si môžete do desktopu prepnúť kedykoľvek. Aj keď je ideálne používať ich s klávesnicovým obalom, keďže v desktop móde vám už virutálna klávesnica bude zavadzať. V tomto móde ponúkne tablet prostredie veľmi podobné Windowsu, a teda spodná lišta s odklikmi, shortcutmi, task manager. Všetko tu je. Samozrejme, sú tu aj presúvateľné okná a voľne meniteľné veľkosti. Len nezabudnite, že 4 GB RAM počet okien a spustených aplikácii mierne obmedzí.

Je to veľmi pekne spravené a ak chcete z tabletu dostať viac, toto je presne to, čo potrebujete. Síce vzhľadom na obmedzenosť ponuky aplikácii sa nikdy nedostanete k produktívnosti Windows 2-in-1 zariadení, ale ak to nevyžadujete, Tab S4 je dobrý kompromis. Je to priam ideálne na jednoduché a rýchle browsovanie, pozeranie videí a, samozrejme, hranie mobilných hier. Plus, prirodzene, kreslenie vďaka dotykovému tlakovému peru. No ak by ste chceli verziu tabletu s Windowsom, Samsung tam má Galaxy Book zariadenia, aj keď tento rok zatiaľ nepriniesol novú verziu.

Samotné mobilné hry sa stále viac rozširujú aj do oblasti veľkých titulov, ale, samozrejme, len takých, čo môžu byť financované cez mikrotransakcie. Náležite tomu tu už je PUBG alebo Fortnite, pričom pri Fortnite má Samsung stále bonus, ktorý môžete získať, a to Galaxy skin. To platí aj pri Tab S4.

Výkon v hrách tu je bezproblémový, aj keď vzhľadom na použitie Snapdragom 835 procesora nie je úplne na vrchole. Konkrétne ponúkne 203-tisícové skóre v Antutu benchmarku. Teda je to taký výkon, aký majú 835 mobily, čo je o 50 tisíc menej ako S9 mobily a o 100 tisíc menej ako najrýchlejšie Snapdragon 845 mobily. Zároveň je to výrazne menej ako nové iPady, ktoré majú masívne 569-tisícové skóre.

V 3D marku ide na 3700 bodov, čo pekne stačí na zahranie aj tých najnáročnejších mobilných hier. Veľká škoda, že mobilné tituly často nemajú nastavenia kvality, a teda neprepnete rozlíšenie ani nenastavíte kvalitu textúr. Napríklad Fortnite má niekoľko nastavení kvality, stále sú len na úrovni mobilov. To by sa už na veľkej 10-palcovej obrazovke zišlo, keďže hra tam vyzerá úplne inak ako na miniatúrnom displeji mobilu. Viac vidíte slabé textúry a aj slabé detaily. Stále sa to však pekne dá zahrať a veľká obrazovka má výhodu v tom, že si prstami nezakrývate celý displej. Zároveň ale v niektorých hrách nemusíte dočiahnuť na všetky prvky prstami a musíte sa natiahnuť. Zážitok z hrania je však pôsobivý.

Hranie alebo aj púšťanie hudby a filmov veľmi dobre umocňujú štyri reproduktory tabletu, pričom na každej strane má tablet dva a znie to veľmi dobre, hlasno a so slušnými bacmi. Pri štyroch reproduktoroch doslova cítite ako vám ide zvuk z celého tabletu. Reproduktory sú tunované firmou AKG a pridanú majú aj podporu Dolby Atmos.

K tabletu som skúšal aj Keyboard book cover, teda obal s klávesnicou pre tablet. Cover je zvonku jemne kožený a ponúka slot na dotykové pero aj keď je relatívne nestabilný a odnímateľný. Klávesnica je však veľmi dobrá. Klávesy sú umelohmotné s dostatočným zdvihom a aj so zvukovou odozvou. Píše sa na tom pohodlne aj keď na klávesoch chýba diakritika, ale to nie je neočakávané. Správa sa však takmer rovnako ako na PC klávesniciach, takže môžete ísť po pamäti. Ak by ste niečo nevedeli, viete si na displeji vždy otvoriť virtuálnu klávesnicu a stlačiť kláves tam.

Samsung Tab S4 je konštrukčne veľmi pôsobivý Android tablet. Veľmi dobre sa drží, je pevný a cítite z neho kvalitu, aj keď výkonovo a pamäťovo mohol Samsung ešte pritlačiť. Stále je však v decentnom výkone a ponúka zaujímavú alternatívnu k Windows 2-in-1 zariadeniam, hlavne vďaka desktopovému módu a dotykovému peru. Ideálne je tak dokúpiť si aj klávesnicový obal. Rozšíri možnosti tabletu a zároveň ho ochráni.



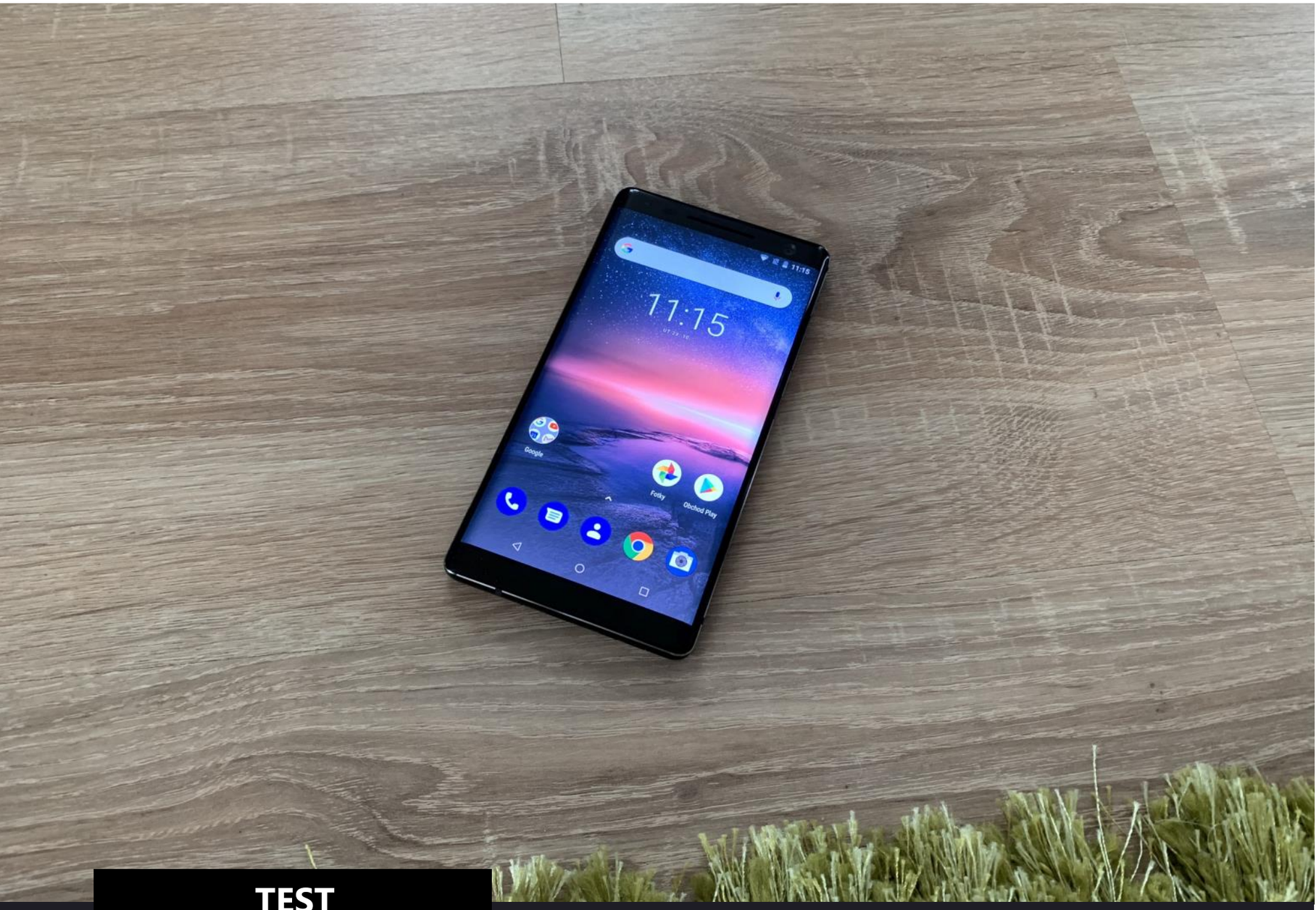
HODNOTENIE

8.0

PETER DRAGULA

+ kvalitné vyhotovenie
+ veľmi dobrý desktop mód systému
+ kvalitné pero
+ pekná výdrž batérie

- výkon mohol byť vyšší a aj pamäte mohlo byť viac
- tablet nemá slot na pero



TEST

NOKIA 8 SIROCCO

. MOBIL

. HMD CORPORATION

Nokia postupne prináša stále lepšie mobily a aj keď ešte nie je úplne v línii s najlepšími výrobcami, jej ponuka sa každým rokom zlepšuje. Tento rok vydáva obnovené verzie minuloročnej série, kde vylepšuje parametre, dizajn a možnosti. Podobným vylepšením je aj nová verzia Nokia 8 nazvaná Nokia 8 Sirocco. V tej Nokia chcela ponúknuť luxusný dizajn, vysokú rýchlosť a kvalitu v každej oblasti. Čiastočne to tam aj je, ale stále niečo chýba.

Špecifikácie:

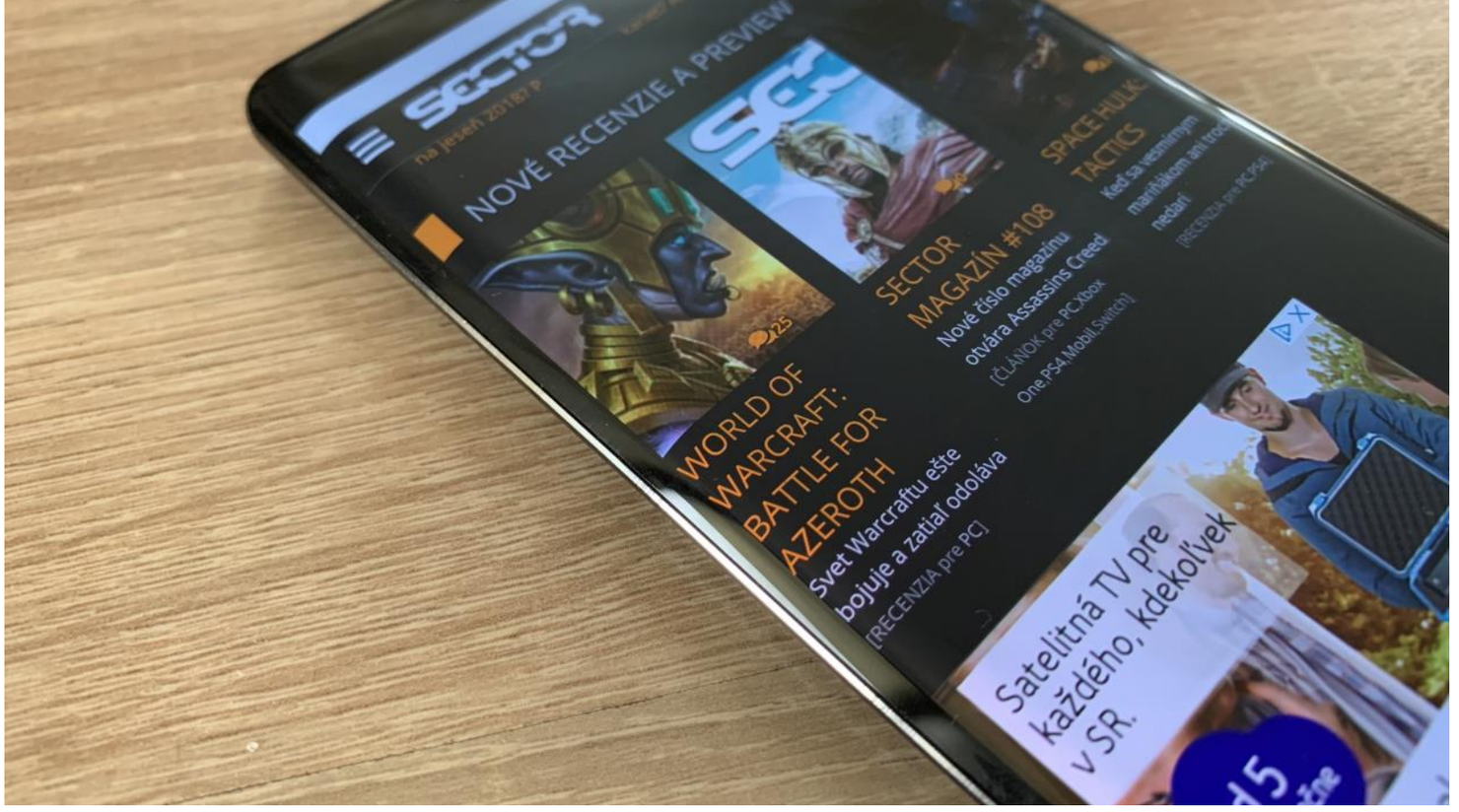
Displej: 5,5", OLED 1440 x 2560, Gorilla glass 5
Procesor: Snapdragon 835
Pamäť: 128 GB, 6 GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8, 25 mm (wide), 1/2.55", 1.4µm, dual pixel PDAF
13 MP, f/2.6, 1/3.4", 1.0µm, 2x optical zoom, AF
Predná: 5 MP, f/2.0, 1/4", 1.4µm
Rozmery: 140.9 x 73 x 7.5 mm
Váha: 177 g
Vodeodolnosť: IP67
Batéria: 3260 mAh

Špecifikácie nie sú vôbec zlé, ale prakticky rovnaké ako v Nokii 8. Teda je tu minuloročný Snapdragon 835, síce slabší, ale stále dostatočne výkonný. Dopĺňa ho pekných 6 GB pamäte a 128 GB flash. Prekvapivý je pomer displeja, ktorý ostal v 16:9 formáte, čo je dnes už postupne odchádzajúci trend. Mobil však vďaka tomu vyzerá sympaticky, a môže vás osloviť tým, že nie je taký natiahnutý do výšky, ako je to dnes moderné. Má tak výšku 14 centimetrov, čím sa zaraďuje medzi štandardnú veľkosť mobilov. Oproti Nokii 8 je kratší o centimeter, a to vďaka tomu, že zmizol skener odtlačkov prstov z prednej strany a presunul sa dozadu. Aj keď pod displejom ešte stále veľa miesta zostalo.

Veľmi pozitívna je zmena z LCD na OLED displej, ktorý má 1440p rozlíšenie a nič sa mu nedá vytknúť - parádny obraz, dostatočný jas. Dokonca má pridané zaoblenia na okrajoch, ako má Samsung Galaxy séria. Aj keď nie je to také dokonalé ako v Galaxy, displej nie je až po okraje, a zároveň zaoblené časti sú väčšie. Pôsobí to mohutnejšie, ale nie tak príjemne ako pri Samsungu.

V každom prípade zaoblené okraje displeja sú veľmi príjemne na prst, ale len pokiaľ ostanete na displeji. Akonáhle z neho skĺznete, narazíte na kovový rám, ktorý sa ťahá okolo celého okraja mobilu. Je tenký a ostrejší a ničí tak ten dobrý pocit, ktorý mohol vytvoriť zaoblený displej a zaoblená spodná časť. Je to akoby sa dizajn nezladil s ergonómiou. Respektíve sa na ergonómiu a praktickú stránku úplne zabudlo, keďže v tom tenkom pásiku sú zabudované aj tlačidlá, ktoré sú tiež veľmi tenké a nestláčajú sa príjemne. Nedá sa povedať, že by to bol zásadný problém a dá sa na to zvyknúť, ale akoby to bola daň za luxusný dizajn. Mobil je však aj vodeodolný a pokojne sa s ním vďaka IP67 certifikácii môžete aj kúpať.





Kamery zaznamenali od pôvodnej Nokie 8 veľký skok aj keď podľa DXoMark benchmarkov sú na 84 bodoch. Oproti 13 MP+13 MP je teraz síce 12 MP a 13 MP, ale je tam lepšia clona a 2x optický zoom. Je to dobrá kamera, nie perfektná, ale čakajte pekné farby a dobrú ostrosť za slnečného počasia, ale pri strate svetla sa obraz zašumí. Videá tiež strácajú detaily. Predná 5 MP kamera je skôr ako nevyhnutný doplnok. Čo mi pri fotení prekážalo, je, že sa veľmi ťažko fotí jednou rukou. Za tenké hrany sa totiž jednou rukou mobil veľmi ťažko drží a ak sa prst k tomu dotýka zaoblenej časti displeja, už ťuknutie na fototlačidlo na displeji nereaguje. Musel som si tam nájsť špeciálny úchop, aby som nič neblokoval.

Batéria poskočila z 3090 mAh na 3260 mAh. Nie je to veľa, ale vydrží vám deň a pol pri strednej záťaži, kde sa aj pohráte, browsujete a popritom telefonujete. Nie je to dvojdňová batéria. Nabíjanie je už ako štandard 2 hodiny cez USB-C port, pričom teraz už môžete nabíjať aj cez wireless QI systém, ktorý je tradične pomalší, ale pohodlnejší.

Z výkonnostného hľadiska je Sirocco nižšie ako ostatné hi-end mobily a Snapdragon 835 procesor ju drží na výkone z minulého roka rovno na úrovni Nokie 8. Nie je to zlý výkon a pekne si s tým viete zahrať, ale z hľadiska ceny a výkonu už nájdete aj lepšie možnosti.

Antutu 7

HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (CPU 90789, GPU 107087, UX 55472, MEM 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Nokia 8 Sirocco (Snapdragon 835) - 209369 (71796,84278, 45186,8109)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Z3 Play - 111939 - CPU 51708, GPU 21293, UX 31554, MEM 7384
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Moto Play Z2 - 68451 - (22297, 13338, 27187, 5629)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Z 3D Marku ide na 3768 v Open GL a 2939 vo Vulkane, nie je to zlý výkon. Pekne postačí aj na hranie PUBG alebo Fortnite. Fortnite síce zatiaľ podporuje len hi-end čipy, ale Snapdragon 835 je jedným z nich a ide to tam pekne bez trhania a aj na maximálnych nastaviteľných detailoch. Mierne cítite zahrievanie na zadnej časti, ale nie je výrazné.

V mobile je štandardný Android 8 systém v Android One službe, čo znamená rýchle updaty, ale zároveň aj nutnosť posťahovať si všetky základné aplikácie, ktoré majú rôzne launchery automaticky predinštalované. Osobne tento osekaný základ veľmi neobľubujem, ale ak ho preferujete, je tu pre vás a môžete si naň nainštalovať, čo len potrebujete.

Keď to zoberieme zoširoka, Sirocco je veľmi príjemne vyzerajúci luxusný mobil. Jediná škoda je, že pre luxusný vzhľad utrpela ergonómia mobilu s ostrými hranami a tenučkými tlačidlami, pritom je to kontrast k zaoblenému displeju. Rovnako je tam kompromis výkonu, keďže čip je z minulého roku, ale stále ste v rýchlej oblasti. Podobne to platí aj pre fotoaparáty, ktoré sú kvalitné, ale rovnako nie top.

Je jasné, že Nokia so Siroccom mieri na fanúšikov luxusu a ľudí, ktorí chcú mať pekný, ale stále decentne vyzerajúci mobil, ktorý pritiahne pozornosť napriek tomu, že nemá dúhové farby. Možno je škoda, že s cenou to nie je úplne jasné, kam sa má zaradiť, keďže aj teraz niekoľko mesiacov po vydaní je stále nad 500 eur, kde už zoženiete vyššiu triedu mobilov. Znovu platí, že Nokia sa postupne zlepšuje a prináša stále zaujímavejšie mobily, ale ešte nie je tam, kde by chcela byť alebo kde by sme ju chceli vidieť.



HODNOTENIE

7.5

PETER DRAGULA

+ luxusne vyzerajúci dizajn
+ kvalitný displej
+ decentné kamery

- veľmi tenké tlačidlá na ostrej hrane
- len starší hi-end Snapdragon čip



TEST

NOKIA 8110 BANANA PHONE

. MOBIL

. HMD CORPORATION

Ak nemáte radi touchscreen, chcete prejsť na klasický tlačidlový mobil, alebo potrebujete mobil na cestovanie, ktorý ponúkne vysokú výdrž batérie, máme tu pre vás jeden tip, a to „banana phone" Nokia 8110 4G. Je to nová verzia ikonického slideru známeho z Matrixu. 20 rokov dozadu síce vyzeral inak, mal len jednoduchý displej a vytŕčajúcu anténu, ale Nokia sa snažila zachovať hlavne jeho základ, a teda prehnutý dizajn a vysúvací panel zakrývajúci klávesnicu. Zlepšila však displej a prakticky všetko ostatné.

Špecifikácie:

Displej: 2,5 palca, 240 x 320 pixelov
Procesor: Snapdragon 205
Pamäť: 512 MB RAM
Úložisko: 4GB + microSD do 64 GB
Rozmery: 133.5 x 49.3 x 14.9 mm
Váha 147 gramov
IP: IP52
Batéria: 1500 mAh
Systém: Kai OS, plus Google služby
Farby: žltá a čierna

Je to diametrálny rozdiel oproti pôvodnej verzii, ale aj diametrálny rozdiel oproti aktuálnym touchscreen mobilom. Rovno si povedzme, že hardvérom je to ultra low-end. Ale na druhej strane, tu o to ani nejde. Dôležitá je výdrž batérie. To je zároveň hlavný dôvod, prečo by ste mobil mohli chcieť. Plus je malý a do šírky má len 5 centimetrov, ale je prekvapivo tučný, ak nepočítame zahnutia má hrúbku takmer 1,5 cm. Dobre ho však chytíte do ruky a relatívne ľahko zmestíte aj do vrecka, aj keď vzhľadom na svoje prehnutie sa skôr hodí do zadného ako do predného.

V novej verzii teraz polovicu mobilu tvorí plocha s displejom, druhá polovica je klávesnica zakrytá slider plochou. Samotná plocha nemá žiadnu hlbšiu funkciu, len slúži ako kryt na klávesnicu, po ktorého odsunutí zapnete mobil, alebo zodvihnete prichádzajúci telefonát. Klávesnica je podsvietená a ponúka štandardnú ponuku tlačidiel, teda číselné tlačidlá, plus štyri ovládacie tlačidlá a D-pad s potvrdzovacím tlačidlom.

Mobil vo svojej modernej verzii ponúka podporu dvoch kariet, má aj Wi-Fi, 4G, teda všetko čo k základnému pripojeniu potrebujete. Čiže bez problémov rozbeháte internet, môžete posielať poštu a browsovať, aj keď na 2,5-palcovom 240x320 displeji to nie je žiadna výhra. Je to málo pixelov a aj malá uhlopriečka. Browser je síce kompatibilný aj s novými stránkami, ale stránky sa tam len ťažko zmestia.





Musíte používať zoomovanie, aby ste videli všetko potrebné, aj keď písmená už budú veľmi malé. Väčším problémom je rýchlosť browseru, ktorý sa trápi ako s rýchlosťou systému, tak procesorom, obmedzenou pamäťou a uzatvára to jeho ovládanie, kde absencia touchscreen robí ovládanie veľmi pomalým a je to dosť utrpenie. Ako rolovanie, tak aj snaha o klikanie na linky. Rátajte s tým, že je to vhodné len na núdzové použitie internetu. Na druhej strane, dôležité je, že relatívne slušne idú Google mapy, kde sa vďaka GPS viete nájsť, ak sa stratíte na túre a viete pozerať aj videá z Youtube.

Nakoniec je tu písanie textov, kde som si spomenul na utrpenie, ktoré sme v starých časoch mali pri písaní SMS, nieto ešte niečoho dlhšieho, ako je email alebo diskusný príspevok. Ak ste to nikdy nepoužívali - pod každým číselným klávesom je niekoľko písmen, ku ktorým sa dostanete, ak viackrát postláčate daný kláves. V zásade sú to tri-štyri písmená a dané číslo, ale keďže po novom je tu aj diakritika, je to tu aj 9 písmen a znakov. Teda to znamená aj desať kliknutí, ak chcete napísať jedno písmeno. K tomu špeciálne znaky majú svoju väčšiu výberovú obrazovku. Jednoducho tieto mobily nie sú vhodné na písanie dlhších textov.

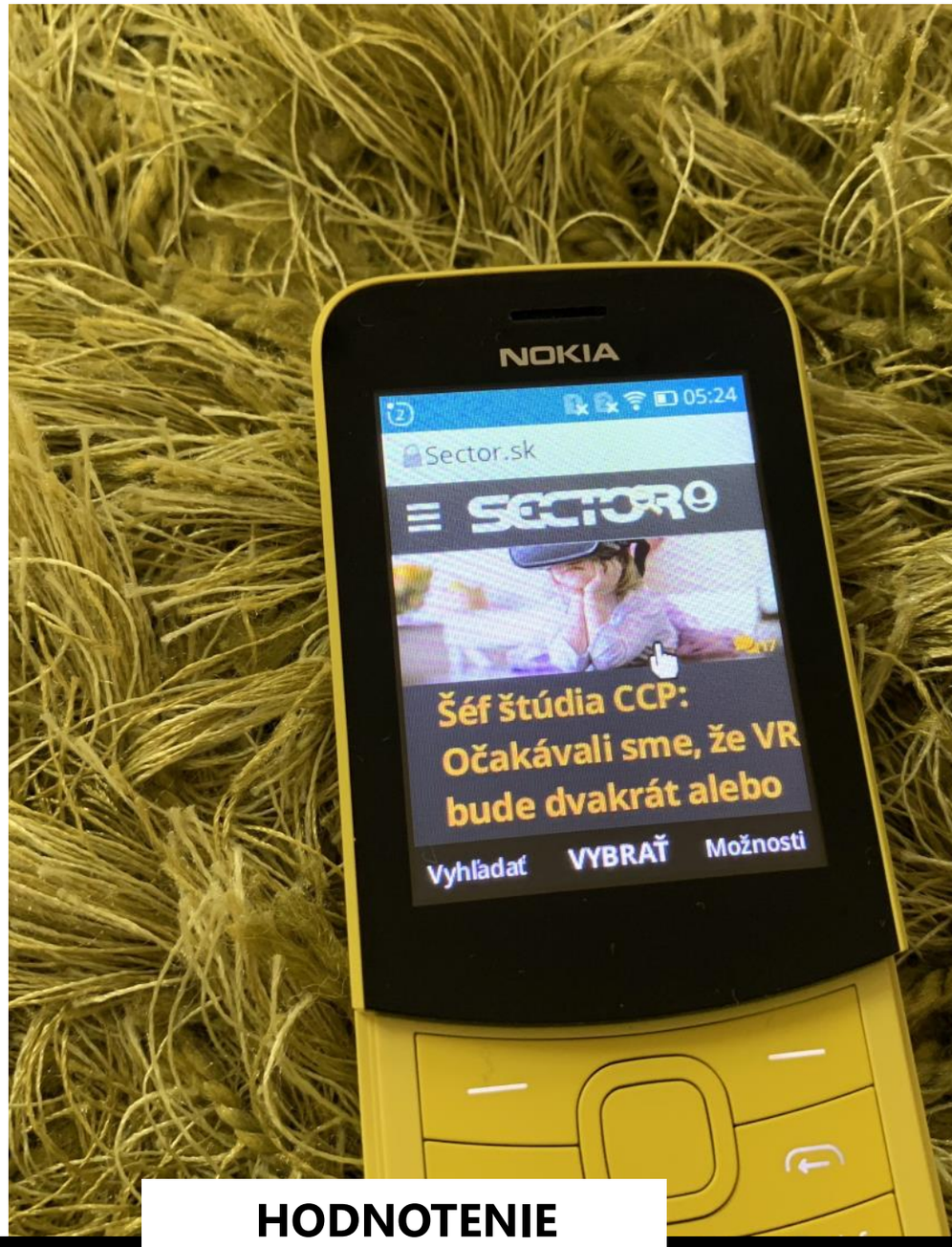
Fotoaparát neoslní, je tam 2 MP senzor, ktorý spraví len fotky v slabom rozlíšení. Pokiaľ však fotíte za svetla, ponúkne relatívne slušné farby aj keď bez väčších detailov, pri strate svetla sa veľmi rýchlo zašumí a rozmaže. Podobne maličké spraví aj videá, a to v 720x480 rozlíšení, kde kvalita obrazu nie je vysoká. Asi najlepší na kamere je LED blesk, teda svetlo na mobile, ktoré môžete použiť ako baterku na posvietenie si v noci na cestu. Prednú selfie kameru tu nehľadajte.

Samotný Kai OS, ktorý je v mobile, pripomína pôvodné systémy v Nokiách, teda pomalé, so základnými menu a podmenu, ale aj s hlbšími nastaveniami rôznych pripojení. Je tu Wi-fi, 4G a aj možnosť hotspotu. Okrem toho je to však len základný systém, ktorý má predinštalované možnosti, ako kontakty, foto, hudba, galéria, rádio, prehliadač, nechýba email, kalkulačka, hodiny. Teda všetko základné, čo sme mávali v mobiloch 15 rokov dozadu. Pridávajú sa poznámky, nahrávač, alebo prevádzač jednotiek. Z hier je tu Snake, nie je však klasický jednoduchý, ale možno až príliš moderný s plnou 360-stupňovou voľnosťou pohybu. Je to škoda, dúfal som vo viac retro verziu.

Prekvapením je však vlastné Store, ktorého obsah je skôr sklamaním. Nájdete tam asi 15 hier, k čomu sa pridáva Twitter a aplikácia na počasie. Z hier si môžete stiahnuť demo verzie a keď budete chcieť celé hry, musíte si ich zaplatiť. Nájdete tu kúsky, ako Sokoban, Gems, autíčka Nitro street, Icebreaker, 2048 alebo Futbal.

Všetko to však nie sú prioritné veci pre mobil. Ale čo je vlastne prioritou mobilu? Volanie a výdrž batérie. Batéria vydrží 8,5 hodín hovoru a 25 dní v standby mode. Ak teda idete niekam do hôr, na kempovanie bez elektriny, niečo takéto sa veľmi dobre hodí ako doplnkový mobil. Pri používaní však už ťahá batériu rýchlo. Najvhodnejší tak je len na volania alebo nutné používanie internetu, a teda ako pohotovostný mobil.

Banánový telefón je zábavný, dizajnovo pekný a priam ideálny pre nostalgikov. Ale zároveň mohol byť oveľa viac. Možno prídavok touchscreen by neublížil a ani vyššie rozlíšenie displeja. Ak si potrpíte na klasiku, alebo potrebujete mobil na telefonovanie s dlhou výdržou batérie a zároveň nepotrebujete browsovať po internete alebo písať dlhé texty, Nokia vás v tomto ohľade vie podržať. A to nielen model 8810, ale v ponuke je už aj oživená Nokia 3310 v klasickom dizajne. Má rovnaké hardvérové vybavenie, ale viac štandardný dizajn.



HODNOTENIE

7.0

PETER DRAGULA

+ výdrž batérie
+ pekný dizajn

- pomalý systém, brows
ovanie a aj písanie je zdĺhavé
- chýba touchscreen
- slabá kamera
- slabý displej



TEST

IPHONE XR

. MOBIL

. APPLE

Apple k iPhone XS a XS Max pridáva aj lacnejší iPhone XR, ktorý by mal byť určený pre mainstream používateľov iPhonov. Apple v ňom chcelo ponúknuť niečo nižšie, orezané a farebné, ale cenu nenastavilo práve najlepšie. Čo nakoniec pri žiadnom z nových iPhonov. Apple tu neodhadlo situáciu na trhu a prestrelilo maximálnu cenu pri každej z verzii. To následne viedlo k nižším predajom, zastavovaniu výroby a najmasívnejšiemu pádu akcií v histórii firmy. Pozrime sa však, čo prináša iPhone XR.

Špecifikácie:

Displej: 6,1 palcov, 828 x 1792px - LCD
Rozmery: 150.9 x 75.7 x 8.3 mm
Váha: 194 gramov
Procesor: Apple A12 - 7nm
Pamäť: 3 GB RAM
Úložisko: 64/128/256 GB
Kamera: 12 MP, f/1.8, 26 mm (wide), 1/2.55", 1.4µm, OIS, PDAF
Predná kamera: 7 MP, f/2.2, 32mm
Nabíjanie: Lighting port, QI wireless
Vodeodolnosť: IP67
Batéria: 2942 mAh

Dizajnovo čakajte podobný mobil ako ostatné verzie iPhone X, teda displej na takmer celú prednú stranu, bez spodného tlačidla a s horným výrezom. Ale konkrétne tu vidieť veľké rozdiely oproti X a XS verziám, a to veľmi veľké okraje okolo displeja, jedna kamera alebo aj hrubé hliníkové telo mobilu, je to veľký kontrast oproti aktuálnemu trendu tenkých mobilov. Nedá sa povedať, že by 8,3 mm bolo príliš veľa, ale tie zaoblené boky ho robia na pohľad a aj na držanie zvláštne tučným. Váha 200 gramov tomu v tejto veľkosti vôbec nepomáha. Na takýto mobil je to veľmi veľa. Celé to pôsobí ako retro, z čias, keď mobily boli hrubé a ťažké.

Farbami tu Apple skúsilo osloviť masy a mobil pripravilo hneď v šiestich rozmanitých farbách, pričom nechýba biela a čierna, dopĺňajú to modrá, žltá, červená a koralová. Až na bielu majú všetky mobily zafarbené aj telo danou farbou. Možno aj preto biela verzia nevyzerá tak kompaktne. Ale ak máte radi čistý šedý hliník, môže vám biela verzia sadnúť. Osobne sa mi to zdá také neupravené a lacné a na dotyk nie také príjemné ako napríklad oceľ ako pri ostatný X verziách.

Na okrajoch nájdete klasické tlačidlá, teda power, volume a prepínač na tichý režim, čo je stále štandard pri iPhone mobiloch. Rovnako na pripojenie a nabíjanie je tu stále štandardný lighting port. Uvidíme, či sa ho Apple v budúcich verziách nezbaví, keďže pri novom iPade Pro ho už zmenili za USB.

Samotný displej je o kategóriu nižšie ako X alebo XS série, nie je to AMOLED, ale LCD, ktorý má prekvapivo len 828p rozlíšenie a nemá ani 3D touch funkciu. Nie je to až také kvalitné na pohľad, zároveň čierna tu nie je čierna ako pri ostatných X verziách, ale celý displej ide skôr do modra. Farby sú však stále decentné. Hlavne v rozlíšení je to prekvapivý low-end. Také nízke rozlíšenie už nemávajú ani mobily za 200 eur. Ak ste zvyknutí na 1080p, zbadáte väčšie zuby a nepravidelné zaoblenia.





Čo nesklame, je kamera, je síce len jedna, ale ponúka dostatočnú kvalitu v základnom fotení. Nečakajte tu žiadne optické zoomy, nočné módy alebo DSLR. Je tu len jedna wide šošovka. Fotky však zachytí pekne ako cez deň, tak aj pri slabšom svetle. Je to F/1.8, takže citlivosť bude dostatočná, aj keď, samozrejme, nespraví vysokokvalitné nočné fotografie. Oproti vyšším XS mobilom tu bude chýbať napríklad rozmazanie pozadia pri iných objektoch ako ľuďoch. Šošovka totiž nemá podporu DSLR a všetko prechádza na softvér, ktorý vie na fotografii rozpoznať len ľudí. Vo videách ponúka časozber a aj štandardné spomalené video, ktoré je štandardne iphonovských 240 fps. Nie je tu možnosť pre 960 fps spomalenie.

Kamera je už štandardne vystúpená, a teda ak nechcete, aby sa vám mobil pri ťukaní na stole hojdal, vhodný je obal. Ten je však pri sklenených mobiloch vhodný vždy. Keďže riziko rozbitia je vysoké a hlavne pri iPhone, najmä ak rozbijete zadné sklo, oprava stojí niekoľko stoviek. Okrem bočných tlačidiel nemá mobil na sebe žiadny senzor odtlačkov prstov, ktorý Apple vyhodilo bez toho. aby zapracovalo buď senzor dozadu, na bok, alebo do displeja, ako to už majú rôzne čínske značky. Ostáva tak len odomkýnanie formou rozpoznávania tváre prednými senzormi. Predná kamera má 7 MP s f/2.2 senzorom, čo je dostatočné na selfie fotky, ktorým nechýba ani možnosť rozmazania pozadia alebo emoji.

Za samotný výkon sa mobil nemusí hanbiť, má A12 procesor, ktorý je aj v XS a XS Max, a teda môžete čakať masívny výkon. Nie až taký vysoký ako vo väčších verziách, ale nie je od nich ďaleko. Zdá sa, že hlavne spomalili grafickú časť procesora. Konkrétne sa benchmark v Antutu pohybuje medzi 350 tisíc, zatiaľ čo XS verzie sú okolo 360 tisíc, rozdiel robí tých 149 tisíc bodov za GPU v XS a len 121 tisíc v XR. Rovnako sa tu procesor zahrieva a spolu s tým spomaľuje a teda ak dlhšie hráte, pôjde výkon nižšie, niekde k hranici 300 tisíc bodov. Primárne sa pri podtaktovaní znižuje frekvencia CPU, čo následne sťahuje dole aj GPU.

Antutu benchmark 7:

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
iPhone XR - 349408 (CPU 131945, GPU 121945, UX 61591, MEM 10627)
HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)

Samotný výkon v 3D marku je na 3630 bodoch, čo je prekvapivo málo oproti Androidom, ktoré idú už cez 4000 bodov. Možno tá náročná grafika nefunguje až tak efektívne na iPhonoch. Ale to nie je ani dôležité, keďže také náročné hry sa na mobily ani nevyvíjajú a sú postavené niekde hlboko pod hi-endmi. Bez problémov ich totiž rozbehajú aj 150-eurové mobily. Na druhej strane rýchlejšie mobily ponúknu vyšší framerate v hrách.

Čo sa týka batérie, tá má mať podľa Apple najlepšiu výdrž z nových iPhonov, je síce menšia ako v XS Max, ale zase má menší displej, podtaktovaný procesor a má LCD displej, ktorý by mal mať nižšiu spotrebu. V reálnych testoch však rozdiel nevidieť. Čo je dôležité, batéria pekne vydrží dva dni bežného používania. Nemusíte sa veľmi obávať, že by sa vám rýchlo vymíňala. Na druhej strane nabíjanie rýchle nebude, keďže Apple stále nepustilo žilou a stále aj k drahým mobilom pribaľuje pomalú nabíjačku, s ktorou nabíjate mobil tri hodiny. Ak by ste chceli rýchlejšiu nabíjačku, musíte si ju dokúpiť samostatne.

iPhone XR, XS, prípadne XS Max?

Ak stále nechcete Android a rozmýšľate, aký model z nových iPhonov X zobrať, možno si do porovnania zaraďte aj minuloročné X-ko. To je cenovo na tom podobne alebo lepšie ako XR a povedal by som, že sa oplatí viac. Síce nemá takú rýchlosť procesora, ale zase má lepší displej, dizajn, duálnu kameru vzadu a 3D touch. Na druhej strane XR má rôzne pastelové farby, ak vás práve toto ťahá.

Ak však obetujete dvesto eur naviac, máte už XS a to je vyšší mobil v každej oblasti. Má Amoled, lepšiu konštrukciu, kamery, jedine čo je nižšie, je batéria a uhlopriečka displeja. Ak chcete niečo vyššie a nevadí vám ešte vyššia cena, ostáva ešte zväčšený XS Max, ktorý prináša aj lepšiu batériu.

Zhrnutie

Z iPhone XR mám pocit predraženého mobilu. Teda niežeby ostatné iPhony X neboli predražené, ale tie majú aspoň pocit hi-endu. Tu ten pocit chýba, cítiť a aj vidieť, že je „budgetový" mobil, len za vysokú cenu. Displej, rozlíšenie, veľké okraje, rám, hrúbka a aj váha - nič nepôsobí ako v mobile za 730 eur. Sú však dve veci, na ktoré sa nedá sťažovať, a to rýchlosť a kvalita kamery. Tá je síce len jedna a nečakajte od nej zázraky, ale v rámci svojich možností nesklame, stále však môže chýbať druhá kamera napríklad so zoomom.

Nedá sa povedať, že je to zlý mobil, má všetko, čo mám mať, ale ak by toto bol Android, čakali by sme ho niekde na úrovni 300 eur. Tam už sú podobné výkonnostné hi-endy, ale s kompromismi v iných oblastiach. Tu je však cena viac ako dvojnásobok.

HODNOTENIE

6.5

PETER DRAGULA

+ vysoký výkon
+ kvalitná kamera

- cena
- vysoká váha
- len LCD displej s nižším rozlíšením
- veľké okraje okolo displeja
- pomalá nabíjačka v balení
- jedna zadná kamera obmedzuje možnosti fotografovania



FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK





Začnime od konca. Toto je najlepší komiksový film roka. Svedčí, že Spider-Man je super a žáner stále dokáže priniesť niečo nevidené. Je to komiks pre súčasnú generáciu odchovanú na smartfónoch, má skvelé tempo, dokáže predostrieť smutnú i veselú náladu, skvelú akciu a záporáka s dobrým cieľom (nie v štýle Teraz vyhubím svet, haha, a pomstím sa hrdinovi!). Západní tvorcovia pochopili to, čo už dávno ovládajú východní: ak chcete pustiť uzdu fantázie naplno, nebabrite sa s hercami pred zeleným plátnom a otvoríte nové dimenzie.

Nový Spider-Man je navyše vzácny svojou pozíciou v univerze, ktorý štartoval za 15 rokov už tri razy a niektorí diváci môžu mať guláš, kto je poriadny Spider-Man alebo stávkovať na Tobeyho, Andrewa či Toma. Pre mnohých bude animovaný Spidey novou výzvou: môžu zabudnúť na všetkých minulých a dostanú poltucet nových. No Spider-Verse rešpektuje, čo sme videli už doteraz: záporákov, niektoré udalosti a ráta so znalosťami minulých filmov. Nie je klasický reštart, ako podtitul napovedá, pracuje s paralelnými svetmi, čím sa scenáristi vyhli časovým líniám i kolíziami s hranými filmami.

Nenechajte sa zmiasť, že Spidey je animovaný, dabovaný = bude automaticky pre deti. Slovenskému divákovi treba plesnúť po čele a primäť ho zabudnúť na archaické názory. Pred nami je skvelý celok, má širokú paletu postáv a začína celkom obyčajne. Tínendžer Miles Morales chodí na novú školu, kde nie je borec ako na minulej a chýba mu pochopenie rodičov i okolia. Útechu občas nájde u strýka Aarona, ktorý ho raz zobral pomaľovať zabudnutú stenu v metre a prejaviť sa umelecky. Rafol ho tu malý pavúčik, vďaka ktorému má Miles nadobudne nadprirodzené schopnosti: lepia sa mu prsty, lezie po stenách a asi to nebude puberta.

Všetko sa mení, keď sa v New Yorku udeje viacero nečakaných udalostí, dorazí odhodlaný Kingpin, pokúša sa o neuveriteľné energetické pokusy, ktoré neústia iba

SPIDER-MAN PARALENÉ SVETY

Réžia: Bob Persichetti, Peter Ramsey. Scenár: Brian Michael Bendis (postavy), Stan Lee (postavy), Phil Lord, Christopher Miller, Ro
Alex Hirsch. Hrajú: Shameik Moore, Jake Johnson, Hailee Steinfeld, Liev Schreiber, Mahershala Ali, Brian Tyree Henry

do výpadkov elektriny alebo bizarných udalostí v metropole, ale reálne prepájanie nášho sveta s inými dimenziami. Zastaviť ho nebude ľahké, a Miles objaví neuveriteľnú partiu, ktorá mu dá nielen patričné rady do života.

Miles Morales je skvelo napísaná postava. Vnútri odhodlaný chalan, navonok chce byť frajer, a bojuje s ostychom, aj pozíciou v rodine. Chce sa presadiť, osloviť krásnu babu vo vedľajšej lavici a nebyť terčom posmechu, keď mu tatko poliš cez vysielačku vyzná lásku. Téma rodiny a priateľstva vyčnieva už v civilnej rovine a hoci sa rozbehnú akčné scény, film nezabúda na pol minútky zastaviť.

Spider-Man: Paralelné svety nie je iba obyčajný komiks, kde figuruje hrdina v kostýme a ide dať na frak zloduchovi. Je to pocta zošitom Spider-Mana, ktoré vyšli za dekády vrátane odbočiek, alternatív, reštartov atď. Autori výborne spracovali fenomén alternatívnych svetov a vďaka experimentu sa im darí všetky zhutniť do jedného – vytvoriť prienik zhodou okolností v našom svete, kde sa stalo niečo fatálne. Výborne pôsobí postupný nástup iných Spider-Manov a ich roly. Peter B. Parker je zaujímavá postava staršieho chlapíka, ktorý nám ukazuje čo sa môže stať superhrdinovi po dlhých rokoch a či má potenciál byť mentorom niekomu mladšiemu.

Politicky korektne je využitá aj Spider-Gwen, mrštné dievča s parádnou osobnosťou, ktorá zosobňuje silu superhrdinky s veľkou dávkou šarmu. Spider-Noir dal šancu nielen štýlovej čiernobielej animácii, ale aj Nicolasovi Cageovi v originálnom znení, ktorý pôsobí ako veterán a nezameniteľne komentuje niektoré momenty. Peni Parker pridá nádych animé, čím parádne povýši film na globálnu úroveň v kontexte animácie a Peter Porker/Spider-Ham slúži na čistú zábavu a skvelé gagy. Na každej postave je pútavé sledovať jej intro a zaujatie pozície v top sekvenciách.

Základné elementy prvého filmu sú dodržané: intro, výcvik, boj s menšími nepriateľmi a veľký boss na koniec. Pomedzi to sa infiltrujú ďalšie cenné scény: geniálne prepojenie núka postava Prowlera, čo pochopíte po prvých momentoch – je to hrozivá postava, animáciou i charakteristickým zvukom. Doc Ock v ženskom vydaní v laboratóriu a okolitom lesíku ponúkne brilantne animovanú akciu.

Ruku na srdce, akčné scény sú neuveriteľné, zbesilé a predsa prehľadné, animácia im ponúka tonu možností, kamera skáče po hrdinoch a okolí. A samotné finále vám vyrazí dych a je úplne možné, že množstvo divákov ho bude trošku kritizovať, lebo sa tam toho deje strašne veľa. To hráči videohier a špeciálne Bayonetty sa môže uvelebiť a vychutnať si na veľkom plátne kvantum elementov súčasne.

Paralelné svety sú už komiksom pre dnešnú generáciu s rozbitou pozornosťou od všetkých displejov. Je na míle vzdialený prvému Spider-Manovi či X-Menom. Nielen animácia, ale zhutnené nápady tímu Lord-Miller (LEGO Movie, 21 Jump Street) vám nedajú dýchať. Dokážu sem vložiť úplne všetko – napínavé akčné scény, scenáristické pointy, milé rodinné momenty, chlap(čen)ské chvíle, priestor pre stratu i nádej. Autori prehadzujú výhybku neustále, no celku to neškodí.

Najprv sa rehocete na obúchanom starom Parkerovi a potom zatlačíte slzičku pri citlivej scéne. Dospievanie v modernom svete je málokedy zobrazené takto verne, bez ohľadu na superschopnosti a dilemy s nimi. Navyše, tento Spider-Man nemá ani tradičnú lovestory a predsa výborne rieši vzťahy postáv. 117 minút vám ubehne veľmi rýchlo a oceníte aj výber záporákov, menších i hlavného, lebo je čo riešiť.

Mimoriadne sa vydaril aj slovenský dabing, ktorý si zobrala do parády partička okolo Jakuba Kronera a voľbu hlavného hlasu pre Milesa vyriešili nečakane – Kroner ho dabuje sám

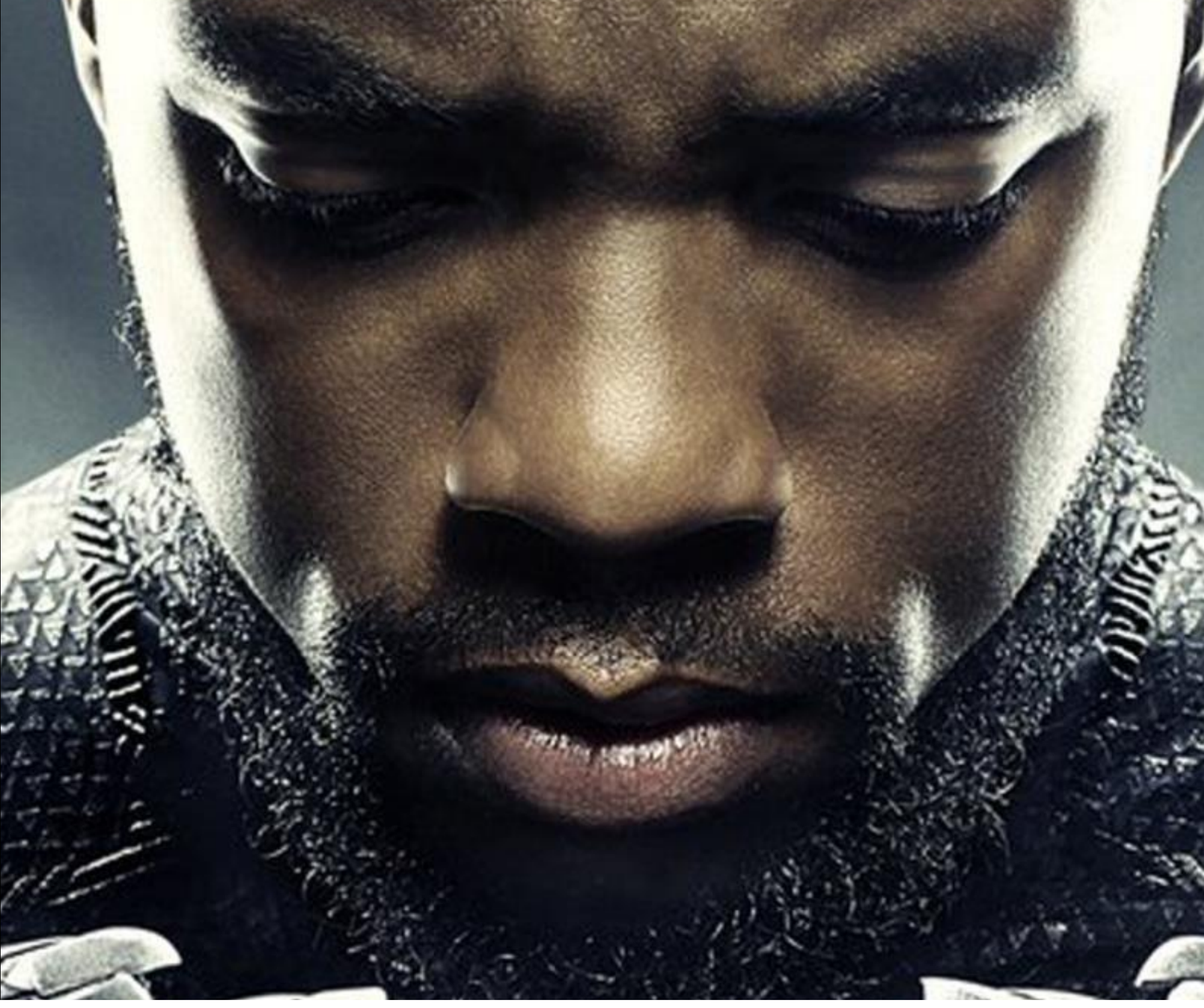
odney Rothman,

HODNOTENIE

9.0

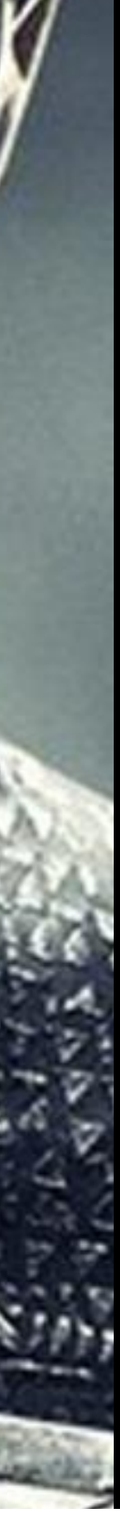


MICHAL KOREC



ČIERNY PANTER

Réžia: Ryan Coogler. Scenár: Ryan Coogler, Joe Robert Cole. Hrajú: Chadwick Boseman, Michael B. Jordan, Lupita Nyong'o, Dana
Martin Freeman, Daniel Kaluuya



Nie je žiadnym tajomstvom, že po 10 rokoch od prvého Iron Mana a 18 rokov od X-Menov začínajú byť už niektorí diváci (vrátane mňa) z filmov Marvela unavení. Často sa objavujú výčitky na adresu zhodnej témy (skupina bojuje proti zlej armáde), seriálovosti (ak ste nevideli štyri predtým, nový nedá zmysel) či generickosti (je to stále to isté). Čierneho pantera ako postavu sme už spoznali pred dvomi rokmi a až teraz dostal svoj vlastný „origin" film. A prvé ohlasy tentokrát neklamú – je originálny a výborný.

Na mape vyzerá Wakanda ako ďalší štát tretieho sveta, no v skutočnosti oplýva veľkým bohatstvom a technológiami. Skrýva ich pred okolitým svetom, zatiaľ iba pár vecí ubziklo von: pár zbraní z vibránia či ochranca Čierny panter. Teraz má po rokoch dôjsť ku zmene panovníka, čo prebieha stanoveným systémom (Wakanda je zložená z viacerých kmeňov) a syn kráľa sa chce uchádzať o trón. Lenže vonku v našom svete zúri zloba – o vibránium a iné zbrane sa zaujímajú pašeráci, vzácna čepeľ z londýnskeho múzea putuje do iných rúk a krehkej hranici medzi vonkajším svetom a Wakandou hrozí pretrhnutie.

Len 31-ročný Ryan Coogler má za sebou dva filmy: Fruitvale Station a Creed. Oba sú vynikajúce, takže keď ho Disney zverboval na palubu marveloviek, svietila tam iskierka nádeje, že by dokázal vykresať dosť dobrý film v sérii. A Čierny panter slúži ako fajn príklad angažovanosti malých režisérov na hity.

Obrovská devíza spočíva už len v tom, že Čierny panter figuruje v Marvel univerze, no nepotrebujete si pred ním napozerať päť iných filmov. Je to skvelý film fungujúci sám o sebe, aj bez znalosti minulých filmov sa budete vedieť orientovať v deji a len občas sa mihne nejaký flashback, alebo vám niekto uvedie istú spojitosť. S výnimkou jednej vedľajšej postavy tu nebehá desať Avengerov, nemusíte vedieť, či sú teraz udalosti pred druhým či tretím Kapitánom Ameriky atď. Je to veľké víťazstvo a film sa vymanil z okov seriálovosti a môžu naň ísť aj diváci neholdujúci sérii Marvelu, čo pri vysokom hodnotení zaváži. Ďalším víťazstvom je samotná Wakanda, ktorá nádherne využíva viaceré kontrasty – zaostalý kontinent Afriky vs. moderné technológie, ktoré obyvatelia ťažia z výskumu vibránia. Ako správny origin nám film ponúka sondu do fungovania Wakandy: tradícií, veľkej metropoly i odľahlých častí, kde má každý svoju úlohu a žije v rovnováhe. Sú tu klasické rituály a do toho zrazu obleky ako od Jamesa Bonda. Je to veľká pasia a aj neskoršie námety v deji snažiace sa navodiť morálne otázky sem výborne zapadnú.

Čierny panter sa viac ako komiksový film neraz snaží pôsobiť ako dráma plná šľachetných dilem, ktoré pripomínajú v lepšom prípade Shakespeara alebo aspoň (z vlastnej dielne) Levieho kráľa. Sú nečakané v tomto univerze, kde sa za hranicami mastia mimozemšťania a superhrdinovia hrubou silou a búrajú mestá. Tu má prednosť česť, dedičské právo a pôsobí to inak. Cítiť to aj v dejovej štruktúre i náznakoch, ktoré sú vložené do diania. A v neposlednom rade vyznie lepšia akcia: máme tu súboj o česť i trón, je tu súboj viacerých klanov, neraz príde inteligentná odbočka a tam vonku... V Kórei sa odohrá azda top naháňačka od čias Matrix Reloaded či Furious 5, dlhé roky som si neužil takto dobrú sekvenciu. Coogler má síce lepší cit pre vygradované emotívne scény, no aj tie akčné dokáže solídne zvládať.

Veľa atribútov skrátka Čierny panter výborne využíva a je dobrý komiksový film. Inšpirácia Afrikou je silná aj v soundtracku, kde sa bubny či iné nástroje parádne vkladajú do motívov i jednotlivých skladieb. Kamera je výborná, Rachel Morrison (aktuálne nominovaná na Oscara za Mudbound) tvorí jeden skvelý záber za druhým. Sú tu dvaja vynikajúci herci: Chadwick Boseman ako titulný hrdina hrá spoľahlivo a pre malých chlapcov je tým správnym vzorom. Michael B. Jordan má náročnú úlohu, no keď spoznáte jeho dejové pozadie, pochopíte jeho činy. Duo vedľajších rolí Angela Bassett-Forest Whitaker pridáva seniórnu kvalitu. Akurát Daniel Kaluuya je pomerne nevyužitý a po Uteč hrá skôr nepresvedčivo...

V čase, keď Hollywood volal po väčšej miere filmov od žien či tvorcov inej pleti tu po Wonder Woman prichádza jeden blockbuster, ktorý drží ako remeň a prýšti z neho originalita viacerými smermi. Zručne režírované scény s dobrými postavami do rytmu afrických bubnov. Ak ho uvidíte na obrovskom plátne a najmä IMAX, je to silný komiks posledných rokov. Ostatní presýtení môžu prípadne bod odpočítať.

ai Gurira,

9.0

MICHAL KOREC



MISSION IMPOSSIBLE: FALLOU

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

Mission: Impossible sa vo svojej druhej trilógii stáva podstatne vyrovnanejšou 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 zmiasť svet zo súčasného stavu a nastoliť nový poriadok. Chcú na to využiť klasickú atómovú hrozbu, takže IMF misia sa sústredí 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 priniesť 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 narafičené 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 zaspať. 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 napozeranú päťku, je to plus a dej je veľmi súdržný.

Filmu nechýbajú ambície, o tom svedčí 148-minútová stopáž vyplnená parádnymi scénami. Prvá polovica núka napínavý prológ (resp. dva), má viac ako štvrťhodinu. 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 Risespridáva 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 dovolí 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

UT

n Pegg,

9.0

MICHAL KOREC





Jeho úvodná scéna vás absolútne pohltí. Píše sa rok 1961 a Neil Armstrong skúša mašinu X-15, ktorou sa snaží vyletieť nad úroveň atmosféry, neraz do drsných podmienok, no jeho pud sebazáchovy ho chráni pred katastrofou. To je reálny pohľad na americký vesmírny program – naplno sa testujú lety v kovových šrotoch, ale našťastie odhodlanie a pár talentov NASA nechýba. Úvodná sekvencia je brilantne natočená a v IMAX na vás všetko hučí, nevidíte z kokpitu takmer nič (občas pohľad na oblaky či tmu vo vesmíre), no zvuková produkcia je perfektná, pocit klaustrofóbie dokonalý a na zoznámenie s Prvým mužom stačí.

Kto sa teší hneď na ďalšiu burácajúcu sekvenciu, mal by zvoľniť. Damien Chazelle nakrútil silnú drámu o Neilovi Armstrongovi, rodine a vesmíre presne v tomto poradí. Čaká nás 8-ročná odysea, počas ktorej zistíme, ako reaguje Armstrong na straty v rodine i práci, ako čelí tlaku vo vzťahu s manželkou i rodine a medzitým dostaneme výbornú exkurziu naprieč programami Gemini a Apollo v NASA. Od roku 1961 do 1969 prebiehala naplno bitka o vesmír medzi USA a ZSSR, pričom Sovieti dlho viedli...

Čaká nás polodokumentárny pohľad na významné misie, ktorý Chazelle precízne servíruje. Dokonca sú tu aj pasáže tréningu, no podstatne odlišné od tých, čo ste videli v Armagedone a iných popcorňákoch. Tu sa ide pod kožu hrdinov, do neľudských podmienok, ktoré oddeľujú aj nádejných fanúšikov v kine, lebo si sami uvedomia, že pracovať pod vplyvom centrifúgy alebo v totálnych otáčkach by asi nezvládli.

Prvý muž je ako top pozvánka na preniknutie do programov NASA, nielen vďaka tréningu či cez postavu Armstronga sme svedkami vnútorného diania, postupne si odškrtávame jednotlivé míľniky a dátumy,

PRVÝ ČLOVEK

Réžia: Damien Chazelle. Scenár: Josh Singer, James R. Hansen. Hrajú: Ryan Gosling, Claire Foy, Jason Clarke, Pablo Schreiber, Ch
Abbott, Ethan Embry, Ciarán Hinds

no zároveň prídu aj esenciálne momenty ako pri Apolle 1 či momenty, kedy prídu nečakané straty. Kto tieto udalosti pozná, príde si na svoje – no je krásne sledovať, že Chazelle ich dokáže predať aj novicom.

Režisér naplno rieši, aký človek bol Neil Armstrong a delí stopáž medzi jeho misie a súkromie. Sprvoti ťažko čitateľný, v kľúčových momentoch nejaví veľa emócií (telefonát v Bielom dome) s výnimkou intímnej scény po pohrebe. Čím ďalej, tým viac sa uzatvára do seba – no súčasne nehovorí, že minulé udalosti na neho nemajú vplyv, naopak. Rodina u Chazella dominuje. Ich úspechy, sklamania, nažívaniu bez otca a paralelne o jeho vplyve na zväzok. Osobitou kapitolou je vzťah s manželkou, ktorý zrejme prešiel všetkými fázami a azda sa sami pýtate, čo ho ešte drží. Deti? Minulosť? Obaja síce milujú toho druhého, no na plátne takmer neuvidíte oscarové momenty hádok či rozhodnutí.

Dočkáte sa niečoho vzácnejšieho: tlmeného prejavu oboch hercov a neviditeľného puta – uvedomíte si ho naplno vo finálnej scéne, ktorá vystihuje ako pár dokáže po rokoch existovať. Je mimoriadne pôsobivo natočená – v ostrom kontraste k dvojici minulých filmov Chazella, kde hrdinami lomcovali emócie, hudba či tanec. Niekedy dokonca neviete určiť... je chladnejší vesmír, jeho charakter či vzťah k manželke?

Veľkou vzácnosťou je aj rozpoltenosť medzi drsnými hlasnými momentmi misií a tichými, miestami až komornými scénami, kde manželka sleduje Neila počas kľúčových nasadení. Špeciálne sekvencia z Gemini 8 berie miestami dych viac v domácnosti ako v samotnej rakete. Autentický a maximálne realistický pohľad sa nevyužíva iba pri materiáloch, ale aj inom pohľade na vesmír a misie. Väčšinu času sedíme spolu s hrdinami v kokpite, pozeráme sa na tlačidlá a cez malé okienko do vesmíru. Kamera je otočená, neraz sme dolu hlavou a všadeprítomná rotácia môže slabším povahám v IMAX spôsobiť trošku nevoľno (film ostal v 2D, efekt 3D z Gravitácie sa neopakuje). Agresívny zvuk si pýta Dolby Atmos či IMAX, aby vás rachot pohltil a získali ste pocit, v akých podmienkach sa letelo na misiu Gemini 8 či Apollo 11. Chazelle natočil Prvého muža za 59 miliónov dolárov a absentujú tu bombastické náhľady na rakety i nekonečný vesmír.

Efekt veľkého plátna a ticha/zvuku vie parádne využiť. Vo filme sú desiatky sekúnd, kedy je absolútne ticho (vtedy nevyžierať popcorn!) a je tu jeden silný moment, kedy je využitá aj zmena formátu IMAX plátna – a je úžasná. Taký efekt tu nebol od čias druhých Hier o život... Hoci je to možno istý paradox, že väčšinu času sledujete na obrovskom plátne chladnú osobnú drámu, v ostatnom čase riadne buráca.
Hudba Justina Hurwitza nie je výrazná ako pri predchodcoch, skôr je nenápadným spoločníkom a je tu jedna skladba, v protiklade ku klavírnemu základu a vytvára spomienky na La La Land, no je vhodne zakomponovaná. Ryan Gosling i Claire Foy ukážu silné, no tlmené výkony. Je tu jedna nádherne zrealizovaná scéna rodiny a jej fungovania, ktorá vám naplno ukáže ich charaktery. Na oscarové nominácie to stačiť môže, ale je dosť možné, že dravci z vedľajšej sály (Bradley Cooper a Lady Gaga) či Rami Malek budú výraznejší.

Prvý muž je skvelo nakrútená dráma, a treba si vopred nastaviť očakávania. Neprišla druhá Gravitácia, Damien Chazelle doručil iný pohľad na misiu Neila Armstronga, naplno sa venuje jemu, ôsmim rokoch prípravy, stopáž delí medzi vesmír a súkromie s pohľadom Neilovej manželky. Osobne by som pár minút zostrihal v prospech lepšieho tempa, no chápem, že tí, čo sem prídu na silnú drámu, by asi ako Damien neobetovali ani sekundu.

HODNOTENIE

9.0

ristopher

MICHAL KOREC





DEADPOOL 2

Réžia: David Leitch. Scenár: Rhett Reese, Paul Wernick, Ryan Reynolds, Rob Liefeld, Fabian Nicieza. Hrajú: Josh Brolin, Ryan Reyn
Baccarin, Zazie Beetz



Štúdio Fox pracuje s Marvel licenciou zaujímavým spôsobom a za posledné tri roky doručilo viaceré originálne projekty (s víziou ďalších). Prvý Deadpool prevrátil svet komiksu naruby, papuľnatý hrdina si nebral servítky a mal aj veľmi slušnú akciu. Bol to čerstvý závan Marvelu, ktorý o rok neskôr sťažil Logan, labutia pieseň Hugh Jackmana ako Wolverina, takmer vo westernovom poňatí. A v čase, keď sa tweety predháňajú o smutnom konci štúdia Fox a spojenia s Disneym (ktorý paralelne chrlí Avengers), prichádza druhý Deadpool ukazujúci, ako rozšíriť film postavený na sarkazme, nekorektnosti a násilí. A zväčša funguje.

Fanúšikovia sú pripravení zhltnúť film ako malinu, no ťažšie to majú diváci, ktorí akosi neveria, že dvojka by mohla byť rovnako dobrá, ak nie lepšia. Dôvod je jednoduchý: originál je len jeden a to, čo pred dvomi rokmi vyrážalo dych a objavovali sme plnými dúškami, sa stáva skôr reprízou, v ktorej treba skúsiť nasadiť lepší dej, viac postáv, drsnejšiu akciu, alebo nekonečné popkultúrne narážky.

Deadpool 2 to všetko má už v prvej tretine, ktorej nechýba treskúce intro, zaujímavý zvrat s barelmi benzínu, istá strata ako motivácia pre ďalšiu existenciu, alebo mierna melanchólia hrdinu. No ak by postupoval film takto celých 119 minút, zistili by sme, že univerzum sa rýchlo vyčerpáva, vtipy fakt nie sú také ostré a chce to viac šťavy. Nové scény so starými postavami tešia, ale nešokujú.

Našťastie, Deadpool 2 sa rozbehne. Prídavky doručia rovnako vysokú spokojnosť ako minule. Je tu v minulosti týraný chlapec s ohnivými päsťami (volá sa Russell, má prezývku Firefist) a to, čo sa zdá ako nezvládanie svojich schopností, môže mať nečakané vyústenie. Na scénu nastúpi aj Cable, drsný borec z budúcnosti (hrá ho zhodou okolnosti Josh Brolin, dôjde aj na vtip s Thanosom) pripomínajúci líniu Terminátora v súkromnej réžii. Cable je solídne spracovaný: jeho motivácia, schopnosti i arzenál mu dajú šancu vyniknúť minimálne v troch vymakaných akčných scénach.

Druhá tretina ukáže ako sa naplno Deadpool infiltruje ku koloritu X-Menov. Čo bolo minule jemne naznačené a jasne odmietané, sa tentokrát využíva naplno. Už tu nie je iba pár postáv so špeciálnymi schopnosťami, ale sme v univerze, kde sa sčasti riešia otázky existencie mutantov, spoznáme ďalších a dočkáme sa jednej fantastickej sekvencie naznačenej v traileri: vznik X-Force alias Deadpool tímu. Neradno prezrádzať viac, táto pasáž v polovici minutáže patrí k absolútnemu vrcholu filmu.

Presne tam sa ukážu najsilnejšie momenty Deadpoola 2. Funguje humor, ktorý je zasadený do istého kontextu a už to nie je iba pichľavé drístanie naokolo (lebo to nemôže fungovať nonstop). Dialógy sú stále dobré, no niektorým chýba trošku šmrnc z jednotky. Ale v neskorších pasážach sú super, lebo je sa do čoho navážať. Niektoré sú rýdzo samoúčelné, no pokiaľ netrvajú dlho, sú fajn. Zaberajú aj akčné scény: začiatok je zahrievacie kolo, ale scéna naháňačky je top - prináša vynikajúce využitie postáv, ich možností, sčasti aj prostredia a bravúrne kulminuje. Akcie však nie je príliš veľa, film ju využíva pre majestátne úseky a nezabúda byť sarkastický ani počas nej.

Áno, Deadpool je stále drzý, bez zábran, často sólista, no už neváha byť ani súčasťou akejsi skupiny či prijať pomoc, keď dostáva dobre na zadok. Búra štvrté steny, neustále komentuje dianie ako naposledy a jeho rozprávanie je neraz nelineárne. Šermuje s naráciou v rozličných časoch a ešte lepšie vyznejú vsuvky akoby z iných filmov. Snové sekvencie, prestrihy, druhý diel je bohatý na formu a umne sa s ňou hrá. Vložiť otravný dubstep? Robiť si z neho vtip znova? Ak sa to tvorcom v aktuálnej chvíli hodí, nezaváhajú. Hoci je veľkým paradoxom, že v takto roztrieštenom deji sa nájdu aj vážne momenty.

Scenár sa ťažko posudzuje klasickým pohľadom, celistvá línia je priamo obetovaná tuctom odkazov, aby vynikla rýchla zábava diváka. Niekedy je vtip vytrhnutý z kontextu, inokedy paródiou na samotné univerzum, občas rýpe do konkurencie – miera politickej nekorektnosti je vysoká.

HODNOTENIE

8.0

olds, Morena



MICHAL KOREC



Koona ťchuta Solo? Una Jabba IMAX. Ďalšie obohatenie Star Wars univerza si po 13 rokoch uzurpuje tradičný májový termín a má enormný potenciál. Berie si jednu z najpopulárnejších postáv, prezentuje ju v retrospektíve a buduje top lákadlo pre fanúšikov. Výzvou je casting protagonistu i povaha spin-offu, Rogue One bol napríklad temnejší oproti bežnej línii. Produkčné trable boli dostatočne zmonitorované, mnohí už znížili aj očakávania (čo občas pomôže) a výsledok je nečakane dobrý...

Na začiatku sa Han pretĺka ako zlodejíček na planéte Corellia a rád by z nej zdúchol. Už prajú okolnosti, no na poslednú chvíľu sa situácia zvrtne a tak začne paralelne naháňať kariéru pilota. Postupne sa stretne s armádami Impéria, narazí na ľstivého muža Becketta a mocného šéfa Drydena Vosa, podniká viaceré nebezpečné záťahy, aby mohol raz začať viesť vlastný život podľa predstáv a kúpiť si poriadnu loď.

Menej vedieť, viac zistiť, poriadne si to užiť, to je najlepší spôsob ako pristúpiť k druhému prequelu ku originálnej trilógii. Na rozdiel od Rogue One, ktorý bol nalepený relatívne tesne ku štartu Epizódy IV, Solo sa odohráva ešte viac v minulosti. Do kín si ideme po odpovede na pár kľúčových otázok: Čo robil Han ako mladý? Kde stretol Chewieho? Ako sa dostal k Millenium Falcon? Čo mal spoločné s Landom?

SOLO: A STAR WARS STORY

Réžia: Ron Howard. Scenár: Jonathan Kasdan, Lawrence Kasdan. Hrajú: Alden Ehrenreich, Woody Harrelson, Emilia Clarke, Joona
Donald Glover, Thandie Newton, Phoebe Waller-Bridge

Štvorica otázok tvorí esenciálny základ pre fanúšikov, scenár ich má ako povinné body a ďalej servíruje silné momenty, ktoré by sme mali precítiť – ako Han získa plné meno alebo kde sa naučil niektoré triky. Pri ňom odhaľujeme tvorbu charakteru známeho z ostatných dielov. Tvorcovia si rezervujú priestor pre ukážky povahy, vzťah k hrdinstvu alebo (ne)plnenie rozkazov v misiách. Ako sa z Hana stal dobrodruh.

Producenti označili Solo film za vesmírny western a celkom sa trafili. Vytýčený cieľ (sloboda, prašule, kúpa lode) nie je obzvlášť cnostný, a vôbec to nevadí. Ba čo viac, celý kolorit sa maximálne sústredí na pašerákov, zločinecké skupiny, zlodejov a v deji sa neustále otáčajú motivácie a zosnujú ďalšie podrazy. Nikým si nemôžete byť istí až do záveru, čo nie je výčitka, lebo tu nie sú úplne lacné otočky. Na adresu scenáristov Kasdanovcov putuje malá pochvala, že nechcú prezradiť všetko vopred a silné esá dávkujú.

Našťastie film nie je iba o starých známych a odškrtávaní očakávaných bodov. Nové postavy vytvorené pre novinku (Beckett, Vos, Qi'ra, L3) vhodne zapadnú do univerza. Niektoré sú kópiou iných a hoci ani nevytŕčajú, majú potenciál. L3 nie je iba ďalší droid a Qi'ra iba kráska do počtu. To je príjemná zmena oproti Rogue One, kde mali mnohí daný dátum exspirácie a ich koniec ste poznali vopred. Tu si mnohí záverečný záber pred videním asi správne tipnú, no ako sa k nemu dostaneme, je celkom zaujímavé.

Podobne ako Deadpool 2 minulý týždeň, aj Solo má relatívne pomalý rozbeh, resp. prvá polhodina vás ešte za srdce nechytí ako to, čo nasleduje neskôr. Ron Howard je však zručný režisér, ktorý má za sebou síce Grincha a Da Vinciho kód, no akcia, tempo a remeselné fintičky jeho filmom určite nechýbajú. Solo vás zrejme omráči vo famóznej akčnej sekvencii s konvojom, je brilantne natočená ako niektoré menšie finále iných filmov: akcia na viacerých miestach súčasne, plná adrenalínových momentov a kamera vynikajúco spolupracuje. Ron Howard má podobných akcií viacero a snáď presvedčí pochybovačov, že je viac ako iba korektor natočeného materiálu do pozerateľnej formy. Netreba sa báť samoúčelnosti, pár scén napĺňa prísľuby (Kessel Run!) a čím sme ďalej, tým si viac užívame a tvoria sa väzby do budúcna. Sú tu aj jasné pomrkávačky na diváka, nejaké to cameo a na konci pochopíte hodnotu naháňaných vecí.

Dostaneme sa na nové planéty a hoci niektoré sú klasiky (opäť púštne), iné majú pestré zábery a výprava je znamenitá. Dizajn prirodzene rešpektuje Star Wars témy. Solo hrá aj inú ligu z hľadiska soundtracku, náramne cítiť vplyv dvoch Johnov. Williams dodal základnú tému a Powell ju úspešne varíruje a dopĺňa ostatnou hudbou. Na rozdiel od Rogue One znie film skvelo. Ako hovorí môj známy a expert na Johna Williamsa, čím lepší film, tým lepšia hudba od J.W. Tu sú scény nabité výbornými melódiami i akciou. Na niektorých môže rozpačito vnímať casting. Alden Ehrenreich nie je objav ako kedysi Harrison Ford, ale švihácky bezproblémový frajer mu celkom ide, aj spoločné scény s Chewiem. Emilia Clarke prišla z Hry o tróny a drobná herečka stvárňuje pamätnú postavu. Woody Harrelson a Paul Bettany sú správne obsadení (nič nové, ale efektné roly) a najviac vyčnieva Donald Clover ako podarený mladý Lando.

Ostro sledovaný projekt Solo mal náročnú produkciu, no na výsledku to našťastie necítiť. Má svoje pole pôsobnosti, plní niektoré očakávania fanúšikov a vytvára pamätné scény. A hoci to nie je najvýraznejší Star Wars film, po polhodinke vás chytí za srdce a prvé vesmírne dobrodružstvo Hana si užívate naplno. Môžu za to parádne akčné scény, non-stop kvalitná hudba či napínavé sabacc partičky. Dá sa namietať, že nemá veľa prelomových prvkov, ale lepšie zvoliť takú cestu ako scenáristicky guláš z Epizódy VIII. Dve veci sú isté: základne fanúšikov sa budú trieštiť ešte viac a spin-off občas teší viac ako hlavný diel.

HODNOTENIE

8.0



s Suotamo,

MICHAL KOREC



James Wan môže režírovať, čo chce a máte veľkú šancu, že urobí pozerateľný hit. Spomeňte si na prvú Pílku (Saw). Prvý Insidious. Jeho dva horory V zajatí démonov patria medzi najlepšie žánrové kusy za dekádu. A ak by niekto zapochyboval o tom, či zvládne akčný film, stačí si spomenúť na kamerové excesy z Rýchlo a zbesilo 7. Preto asi dlho u Warner Bros. neváhali, či mu nechajú Aquamana s plnou víziou.

Zabudnite na všetky predchádzajúce filmy z DC univerza, na videnie Aquamana nepotrebujete vedieť takmer nič. Film štartuje vlastným prológom, kde sa dozvieme o tom, ako kráľovná Atlanna prišla na z hĺbky mora na pevninu, stretla strážcu majáka Toma Curryho a mali spolu syna Arthura. O pár rokov neskôr Atlanna musela ísť späť do podmorskej ríše, zatiaľ čo z Arthura vyrástol silný junák, ktorý tu pomôže niekomu v dedinke, tam zastaví útok pirátov a pod. Všetko sa mení, keď sa objaví červenovlasá Mera, ktorá mu hovorí o jeho cnostnom pôvodne a že prichádza čas, kedy môže nastať vojna medzi postupne sa spájajúcimi morskými ríšami a ľuďmi na pevnine. Dôvodov je viac – znečisťovanie, vlastné ambície i snaha použiť najväčšie armády na Zemi.

James Wan natočil komiksovú rozprávku vo veľkom štýle, o čom svedčí rozpočet 160 miliónov dolárov a 143-minútový zostrih. Je len ťažké uveriť, že robil nejaké kompromisy, narval sem toľko mytológie, architektúry, efektov, postáv i kreatúr, že sa nestačíte diviť. Relatívne civilný prológ je iba odrazovým mostíkom pre veľké veci, ktoré postupne servíruje v ďalších aktoch. Tento prístup vám môže trošku vadiť na štarte, ktorý je mierny a rozbieha sa cez pár dialógov, spoznávanie rodičov, no v momente nabehnutia prvej akčnej scény vám Wan dá niekoľko dôvodov prečo nepochybovať o tempe, ktoré nasadí

AQUAMAN

Réžia: James Wan. Scenár: David Leslie, Johnson-McGoldrick, Will Beall, Geoff Johns, James Wan. Hrajú: Jason Momoa, Amber H
Dafoe, Patrick Wilson, Nicole Kidman, Dolph Lundgren

neskôr. Úvodný súboj mu umožní naštartovať kameru a lietať v malej miestnosti, v dravom štýle viesť súboj, páliť zo zbraní i ničiť. Aby ste náhodou nemohli zadriemať, servíruje dunivé akčné sekvencie každých 10-15 minút.

Ako správny origin nám Aquaman ponúkne spoznávanie pôvodu, tréning (štýlový, avšak ponúkaný vo forme flashbackov a mentorom je Willem Dafoe), objavovanie druhého sveta (na pevnine je Arthur silný, no ako pod vodou?), vlastných druhov i nepriateľov. Neustále sa miešajú pevninové i podmorské lokality, akoby sa snažili tvorcovia nahovoriť, že koexistujú a Zem nie je limitovaná iba na jednu či druhú. Platí to dokonca pre celkovú mytológiu Atlantídy a dočkáme sa aj vysvetlenia, kedy bol ešte kontinent nad vodou, prečo sa potopil a ako sa v ňom žije teraz. Do celého ekosystému sa ponárame cez optiku Arthura, ktorý veľa netuší, iba to, že mu kedysi musela mama odísť a on dusí v sebe nádej, že by ju raz mohol objaviť. Že ho tam dole čaká veľké množstvo neprebádaných miest, pravidiel alebo nutnosť podstúpiť súboj s nevlastným bratom, to je iná vec.

Už prvá tretina dá vytušiť, že z dejového hľadiska sa nekoná nič svetoborné a podľa videohernej schémy sa presúvame z jednej lokality na druhú, kde treba niečo nájsť, získať, prebojovať sa atď. Hľadať väčšiu hĺbku sa neoplatí, rieši sa tu pôvod postáv, rodinné vzťahy, mocenské, chuť spájať i rozdeľovať či vyvolať vojnu. Občas vycítite, že niekto môže byť falošný alebo prehodí motiváciu, inokedy sa ide jasne za cieľom. Pre Aquamana sú vytvorení suchozemskí i morskí nepriatelia a Wan medzi nimi umne kľučkuje podľa zvolených miest. Nie je problém dostať Arthura do akčného víru – a presne tam ho Wan potrebuje mať.

Niežeby Jason Momoa bol slabý herec alebo mal menej podarený ansámbl naokolo. Práve naopak, všetci hrajú výborne to, čo majú. Momoa trúsi suché hlášky, je dobrodruh, nechce ísť do každého konfliktu a má horúcu hlavu. Všetko mu náramne pasuje, je v ostrom kontraste s Merou (Amber Heard hrá peknú zrzku v kostýme, čo bude asi hit budúceho Halloweenu), vynikajúcim Patrickom Wilsonom (Wanov borec z Démonov si užíva Orma znamenite) a azda najväčším prekvapením: Dolphom Lundgrenom ako kráľom Nereusom s rozvážnymi momentmi. Pripočítajte si Nicole Kidman a spomenutého Dafoe, ktorí hrajú solídne, nie iba len tak za nájom...

V niektorých momentoch máte pocit, že by Wan mohol nasadiť trošku ekologickej agitky, neporiadne ľudstvo znečisťujúce oceány, ktoré by sa mohli vzbúriť. Ale zdanie klame, Wan nám chce ukázať skôr všetkých sedem kráľovstiev, perfektnú trikovú výpravu (ktorá možno zoberie inšpiráciu Avatarovi pod vodou) a vygradovať svoje úsilie do pompéznych akčných sekvencií v druhej polovici. Tá ponorková na začiatku je dobrý štart, no už súboj v Kruhu ohňa (pod vodou, stále vám to dáva logiku?) začne naberať vyššie obrátky a potom...

...si nemôžete nevšimnúť jednu fantastickú akciu na Sicílii. Zaslúži si samostatnú pozornosť, lebo ide o jeden z dvoch míľnikov filmu. Wan točí akciu súbežne na viacerých miestach, kamerou lieta ponad domy, kde skáču hrdinovia, mení miesta a všetko vyzerá ako natočené na jednu šupu. Dopraje si efekty, načasované zásahy či krásny súlad červenovlasej hrdinky v jednom špecifickom priestore...

Že Wan nemá dosť, to sa presvedčíte aj neskôr. Kráľovstvo trenchov, zemské jadro, vlastná variácia Krakena, je tu toľko nápadov, že ich nestačíte vstrebávať. Finálna tretina je vyšperkovaná masívnou bitkou, kde sa ani nedá konštatovať, že je to „dosť preefektované“, je to čistá demonštrácia aktuálnych efektov a možností akcie, ktorú si veľké štúdio môže dovoliť. Kvantum jednotiek, opäť kopa nápadov a do toho... Áno, Wan to robí zas! Točí kameru o 90, 180, aj 270 stupňov, aby docielil neuveriteľný efekt. A jedna vec sa mu rozhodne darí: aby vás jeho Aquaman naplno pohltil a zabudli ste na existenciálne prob-

HODNOTENIE

8.0

leard, Willem

MICHAL KOREC





Warner Bros. naplno odštartovali novú sériu i čarodejnícku mániu. Pred dvomi rokmi sme objavili nové postavy, zažili dobrodružstvo na iných miestach, s odlišnými protivníkmi a našli kúzelné fantastické stvorenia, ktoré sa postarali o kus zábavy i napätia. Druhý diel je oproti jednotke postavený inak, berie si existujúci tím, prihadzuje ďalšie postavy a volá známe mená, ktoré rozbúchajú srdce najmä verným potterofilom. Série sa začínajú riadne prepájať a stále bude o čom...

Druhý diel Zverov začína v New Yorku, odkiaľ prevážajú Grindelwalda späť do Európy, kde by mal čeliť rozsudku za minulé zločiny. Grindelwald počas prevozu zdrhne a odchádza do Paríža zhromaždiť svojich stúpencov s jasným cieľom: chce dať pocítiť ľudstvu, že mágovia sú silnejší a majú ovládať svet, nie naopak. Albus Dumbledore povolá bývalého žiaka Mloka Scamandera, aby sa vydal do Paríža zastaviť Grindelwalda – a zhodou okolností v meste na Seine pobehuje Tina, do diania sa zapojí neskôr aj jej sestra Queenie a Jacob, Mlokov brat a dievčina z fotky menom Leta Lestrange...

Fantastické zvery rýchlo menia pôvodné fantasy zameranie s jemným vtipom za temnejšie smerovanie – a idú sa odhaľovať motívy, môžeme očakávať väčšie prepájanie so sériou Harry Pottera i podobnú atmosféru ako pred 10 rokmi. Dvojka je temnejšia, nepôsobí samostatne – ani ako úvod do novej série (prípad jednotky) a ani ako celistvý film v univerze. Svedčí o tom už úvodná scéna, ktorá vás hodí do napínavej scény prevozu Grindelwalda – kto nevie, o koho ide a prečo sa snaží oslobodiť, môže byť stratený. Hoci v premiérovej sále bolo pár divákov, ktorí poznali iba Pottera a dorazili na druhé Zvery.

FANTASTICKÉ ZVERY II

Réžia: David Yates. Scenár: J.K. Rowling. Hrajú: Eddie Redmayne, Katherine Waterston, Dan Fogler, Johnny Depp, Carmen Ejogo, Zoë Kravitz, Callum Turner, Derek Riddell ...

Najväčší rozdiel číha vo využití postáv. Dvojka pracuje so štvoricou Newt, Jacob, Queenie a Tina, no hádže ich do rozbehnutého diania a očakáva, že už poznáme, kto je aký (vtipný, odhodlaný, trošku bláznivá). Dostávajú nové misie, prepletajú sa ich motivácie, ale karavána sa valí ďalej, prichádzajú nové tváre a Rowlingová sa chce sústrediť skôr na nich. Hoci aj pri 133-minútove stopáži budete mať pocit, že Mlokovho brata úplne nepoznáte a o Grindelwaldovej minulosti sa tiež vôbec nehovorí. Je to všetko skondenzované do malého priestoru, ale súčasne je tu tona indícií, ktoré môžete hltať.

Veľká pozornosť sa sústredí na Dumbledora v podaní Juda Law, ktorý hrá výborne, aj tak budú mnohí špekulovať, do akej miery sa vyrovná staršími verziám. No už jeho intro na streche Londýna má čaro, nehovoriac o návrate na Rokfort. Áno, dostaneme aj pár školských lekcií. Do cesty sa stále pripletá aj Credence Barebone hľadajúci svoju identitu a Rowlingová sa s ním výborne hrá v poslednej tretine. Je radosť vidieť, že scenár je hutnejší, napínavejší a súčasne bojuje s pozíciou rozbehnutej série – niečo sa už stalo, čosi povie, nechá si ďalší priestor. Ak ste ochotní pristúpiť na seriálovosť a ste fanúšik, je sa na čo tešiť. Ak preferujete samostatný film a imponovala vám sólo jednotka, dvojka stráca body.

Mnohí sa obávajú Johnnyho Deppa, ale jeho Grindelwald je príjemný návrat do poctivého herectva bez afektu. Samotná postava má zaujímavé motivácie a hoci sa na prvý pohľad zdá, že to bude ďalší zloduch, ktorý si chce podmaniť ľudstvo, počkajte do záverečnej tretiny. Prvé ohlasy neklamú, finálne momenty obsahujú jedno z najlepších vyvrcholení série (i filmov posledného obdobia). Záver sa zdá byť najskôr zamotaný (miestami si film odskočí aj do 10-minútového flashbacku alebo pohľad na isté udalosti opakuje viac ráz), ale potom vám všetko docvakne. Že Grindelwaldové pohnútky majú svoj dôvod, vízie istej budúcnosti ponúkajú ďalší Rowlingovej aspekt vyrovnávania sa s 20. storočím a aj pozícia mágov a bežných ľudí nie je úplne neotrasiteľná. A samozrejme, je tu vrcholová scéna, ktorá vzbudí veľké diskusie o tom, čo sme videli – a čo môžu priniesť ďalšie diely.

Pribudlo aj odkazov na sériu Harryho Pottera. Zatiaľ čo Fantastické zvery boli v New Yorku samotná misia, tu sa nielen dostaneme do Londýna, na Rokfort či k Dumbledorovi, ale vytiahnu sa aj postavy ako Nicolas Flamel či niektoré predmety. Iste, od línie s Harrym sme vzdialení desiatky rokov, ale štýl prepojenie začína solídne fungovať, asi ako pri niektorých menších odkazov Hobita a Pána prsteňov. Akurát sa mnohí budú pýtať, že prečo popri kvartete protagonistov išli trošku do úzadia aj fantastické príšerky. Nebojte sa, prídu nové druhy a niektoré sú nádherne spracované, vrátia sa aj starí známi (istý Niffler príde vždy vhod), ale celkovo sa im scenár už toľko nevenuje a upaľuje k temným motívom.

Všetci autori akoby vyspeli, resp. nové prostredie im dá lepšie možnosti vyniknúť. Trikári makajú na 100 percent, film stál 200 miliónov dolárov a na veľkom plátne to cítiť. Paríž má svoje kúzlo, osobité lokality, kamera je nádherná a James Newton Howard rozšíri isté motívy, pridáva nové, počas akcie výborne pracuje s napätím. Fanúšikov poteší, že pri príchode na Rokfort hrá Willamsov motív, no J.N. Howard výborne mieša hudbu už od úvodného loga.

Dvojka Fantastických zverov azda rozdelí publikum. Časť, ktorá si užila jednotku a nie je pripravená na prepájanie s potterovským vesmírom bude prekvapená z posunu k temnote a zamotanému deju. Ale fanúšikom a milovníkom filmových sérii začne imponovať naplno, lebo Rowlingova znova vyspela, zvýšila stávky a do ďalších častí sľubuje veľké veci.

HODNOTENIE

8.0

Wolf Roth,

MICHAL KOREC





CREED 2

Réžia: Steven Caple Jr. Scenár: Cheo Hodari Coker, Ryan Coogler, Sascha Penn, Sylvester Stallone, Juel Taylor. Hrajú: Michael B. J
vester Stallone, Tessa Thompson, Phylicia Rashad, Dolph Lundgren, Florian Munteanu ...

M

Vysoký potenciál sme videli už v prvej ukážke: mestá na kolesách sa preháňajú bezduchou prázdnotou postapokalyptickej Zeme a prísľub bol obrovský: dynamika, efektná akcia, ešte aj idea, že malá dedina súperí s veľkým Londýnom a jej šance sú... no viete, také filmové, že sa pokúša bojovať, ale dopadne to asi podľa klasickej mustry, že väčší berie a zároveň štartuje čosi osudové, lebo malý sa nedá...

Vitajte v roku 3118, kde snaha prežiť je čoraz ťažšia ako kedysi. Zopár vyvolených žije v obrovskom Londýne, metropole na kolesách, ktorá putuje po Západnom svete a drancuje energiu, malé mestečká a pološialený Thaddeus Valentine sníva v kabíne o veľkom pláne, vďaka ktorému by mohol tiahnuť na hranicu Východu a získať obrovské bohatstvo, ktorým by zaistil Londýnu ďalšiu prosperitu. Všetkým je totiž zrejmé, že donekonečna sa nedá jazdiť po svete a skalpovať malé mestečká...

Hrdinov tohto príbehu je však podstatne viac. Je tu Londýnčan Tom Natsworthy pracujúci v múzeu, aj blondínka Kate (zhodou okolností dcéra Valentina = nič moc perspektíva do ďalšieho diania) a z malej dedinky do metropoly tu skáče maskovaná Hester Shaw túžiaca po pomste. A aby postáv nebolo málo, vo svete sa hľadá smrtonosná Anna Fang na vlastnej misii.

Spleť hrdinov nie je márna, scenár si dáva načas, aby nám vysvetlil ich dejové pozadie i motivácie, akurát približne v polovici zistíte, že veľa originálnych cieľov či ambícií sa nekoná. Je fajn odhaľovať nitky a komploty z minulosti a ešte lepšie zistenie príde pri ich dávkovaní, no tento film namiesto veľkej gradácie deja nasadí skôr typickú akciu pre blockbuster a veľa snahy vyšumí do obrovskej palebnej sily v mýtickej lokalite...

Pochopiteľne, tento film je drahý, obrovský a v Universale budú mnohí nervózni, či sa im podarilo naštartovať novú sériu. Súčasne je vízia miestami taká megalomanská, že sa nedá celých 128 minút spoliehať iba na efekty, ale musíme deliť pozornosť medzi exteriéry, kde sú obrovským kontrastom tie megamestá a pustatina Zeme vs. interiéry, kde sa výprava snaží čo-to ušetriť, ale míňa veľa za neurčité kostýmy či historické artefakty.

Niektorí možno budú bažiť po futuristickom Londýne – ten ostal skôr konzervatívny a kamera nad ním lieta efektne, no chýba mu atmosféra. Má všetko od industriálneho podzemia po majestátnu katedrálu, ale ostáva neurčitou megalopolis, pri ktorej sa nerieši ani dôvod vzniku či putovanie po zemi. Skrátka, mestá sú na kolesách, to nám musí stačiť.

Film mení vysvetľovanie z knihy za efektné nábehy – a to je občas škoda, lebo postávam i udalostiam chýba hĺbka. Je tu kopa nápadov, ale nerozpracovaných. 60-minútová vojna? No, asi dačo nukleárne. Prečo sú niektoré mestá na kolesách, iné vo vzduchu či za múrom? A ako sa energeticky uživia? Veľa sa nedozvieme, ale dlhodobo je to asi neudržateľný stav. Môže jeden veľký požrať malých? A potom?

Na druhej strane, čo film nenadhodí, to sa snaží neskôr vysvetľovať cez flashbacky, návraty, dialógy. Spočiatku sú hrdinovia divní, majú rozohraných veľa plánov a začnú sa prepájať dvojice či trojice. To spájanie je ešte celkom výživné a fascinujúce – keď sú už ale motivácie určené a skupiny začnú konať, film skĺzne do festivalu obrovských akčných scén, čo vás na chvíľu ohlušia, no súčasne otupia, že sa už nedokážete sústrediť ďalej. Ambivalentné motivácie postáv sú v poriadku, občas niektorá prebehne inam (a zväčša má na to aj dôvod). Kto je zloduch, to sa postupne vysvetlí, môže byť malý i veľký...

Posledná tretina však výrazne skresáva body z hodnotenia. Pôvodná fascinácia je preč, už tušíme, že sa filmu nepodarí servírovať iba výborné sekvencie ako je tá úvodná a postavy sú vmanévrované do typických filmových šablón. Je fajn vidieť, že aj k záveru sa objaví pár nových mien, súboje sú často otvorené a upaľujeme stále niekde preč a Smrteľné stroje stále chcú pridávať niečo nové.

Lenže záver takmer zlyháva kvôli neotesanému režisérovi, ktorý nevie ponúknuť veľa invencií a skĺzne takmer do x ráz videných klišé a očividne miluje Star Wars, lebo v jednej scéne ich priamo cituje a v inej má na ne takmer jednoznačný nábeh. Už som čakal iba nejaké šokujúce odhalenie z rodinných dynastií...

Tým, že sú Smrteľné stroje prvá kniha zo štyroch, nečakajte ani úplne uzavretie dejovej línie. Zámerne nič neprezrádzam, ale tvorcovia by určite radi film rozvinuli. Osobne mu dávam šancu, lebo s lepším režisérom by to možno dopadlo lepšie a bolo by komu držať palce. Herci sú síce totálne nevýrazní, je zrejmé, že okrem Huga Weavinga sa za casting veľa neutratilo a rozpočet zhltli efekty.

Na štart novej ságy sú Smrteľné stroje celkom pozerateľné, majú nápady, no ku koncu vyšumia, čo je trošku škoda. A tradične platí, že na veľkom plátne či s dunivým zvukom (IMAX, Dolby Atmos) čosi aj odpustíte.

PS - Vy ostatní, ktorí nebodaj zablúdite na dabovanú verziu, alebo na megakino šťastie mať nebudete, odpočítajte bod.

HODNOTENIE

7.0

Jordan, Syl-

IICHAL KOREC





EQUALIZER 2

Réžia: Antoine Fuqua. Scenár: Richard Wenk, Michael Sloan, Richard Lindheim. Hrajú: Denzel Washington, Pedro Pascal, Ashton
Orson Bean, Bill Pullman, Melissa Leo..

Prvý Equalizer sa vyznačoval nečakanými atribútmi. Rámcovaný ako akčný film a v úvodnej polhodine sa takmer nič akčné nestalo. Sledovali sme ako sa Denzel Washington chodí napájať horúcim čajom do bistra a číta klasickú literatúru. Čím ďalej sme odhaľovali minulosť i schopnosti tej postavy, tým viac sme si k nej pestovali vzťah a mohli jej neskôr držať palce pri inovatívnych spôsoboch likvidácie, kde miesto kvérov rinčali napríklad aj klince či iné chuťovky z obchodu so stavebnými potrebami.

Denzel Washington nikdy nehral v pokračovaní v celej kariére, až doteraz. A práve jeho postava McCalla ho primäla dať si repete, lebo Equalizer namiesto akčnej schémy ako pre Jason Stathama má prvky skôr akčnej drámy, kde nečakane aj efektný režisér Antoine Fuqua vie spomaliť. Akoby sa títo dvaja dokázali vrátiť k počiatkom prvej spolupráce, ktorá vyniesla Denzelovi Oscara v Training Day.

Akčný hrdina so svedomím i minulosťou vyrovnávajúci účty v Bostone má veľký potenciál na celú sériu. Scenáristi si povedali, že v druhej štácii vytvoria opäť niečo osobné, dovolia nám nazrieť na ďalší kúsok minulosti a budú pracovať na postave ďalej. Na jednej strane sa vytráca čaro originálu a nejeden kritik môže namietať, že príde iba viac toho istého. No paralelne sa ukáže spôsob ako sa dá šikovne rozširovať dejové pozadie série tak, aby prvý film ostal nedotknutý a druhý ho rozšíril.

Prvotné sľuby o tom, že druhý Equalizer sa dostane aj do medzinárodných vôd, sa napĺňajú. Zatiaľ čo na domácej pôde si nájde McCall nového chránenca v podobe talentovaného maliara Milesa, v Európe čelí DIA nečakanej strate: niekto prišiel do domu agenta a zabil ho aj s manželkou. Prepojenie americkej a tej druhej línie si dáva chvíľu načas, no príde solídne vyústenie, kde sa opäť rátajú osobné straty a najmä sa McCall musí poriadne naštvať. A teraz má viaceré dôvody a prísľub manželke bude vyrovnávať inak.

Tie spoločné menovatele s jednotkou sú naďalej výrazné: tieň života s manželkou sa vynára miestami ešte výraznejšie ako minule, na druhej strane lepšie spoznávame charakter McCalla. Je to vynikajúco napísaná postava a môžete zobrať jed na to, že Denzel Washington mu dodáva neskutočnú charizmu a do nejednej scény nasadí mimoriadny herecký vklad. Nejde iba o prežívanie traumy či empatiu s inými postavami, ale aj spôsob pre nečakaný sarkazmus vo vypätej situácii, kedy už čakáte rany či výstrely – a on si vtipkuje.

Keď veríme hrdinovi, sme ochotní pookriať inde. Niežeby to bolo potrebné. Už pôsobivé intro v Turecku potvrdí, že Mac nestratí svoje schopnosti ani vo svete. Je to štýlový úvod, kde sa vlak rúti rýchlo a vnútri sa odohrá parádna scéna. Keď sa film po 20 minútach rozbehne (a dodá ešte jeden úvod), začne prelínať dve miesta (Brusel a Boston), pár divákom sa zatočí hlava, no scenár je premyslený. Potrebuje isté obete, motiváciu a návrat starých známych, aby dokázal opäť načrieť aj do Macovej minulosti, ale funguje to. Časť publika môže reptať, že film chce oživovať minulosť (osobnú i pracovnú), pri vyššom veku hrdinu to nie je márny prístup. Už má veľa odžité, skúsenosti chce odovzdať ďalej a je jasné, že tu a tam sa veľa vynorí. Spoznávanie Maca ako celistvej osobnosti je zvládnuté, najmä finále potom nepôsobí iba ako vypätá akčná sekvencia v búrke, ale má ešte ďalší podtón aj pri výbere lokality.

Fuqua zvláda akčné scény s prehľadom, pretože angažuje postavy, ktoré majú vysoký stupeň schopností. Ich strety sú potom napínavé, zvládnuté a keďže ich nie je zbytočne veľa, dokážete si ich užiť. Equalizer 2 sa hrá aj v IMAX a minimálne pre finálnu burácajúcu sekvenciu sa oplatí film vidieť na top plátne. Druhý Equalizer sa vo veľkej miere podobá na jednotku. Je to síce opäť to isté, no stále to funguje. Dráma a jej postavy, drsná akcia a napätie v nej, komplot na pozadí a nitky minulosti, kvalitná kamera aj fajnová hudba. A na čele vždy kvalitný Denzel Washington. Nie nezabudnuteľná dvojka, no séria si drží úroveň.

HODNOTENIE

7.0

Sanders,

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 štartuje tam, kde skončila jednotka. Tunelátor demoluje mesto, pätica 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 milionár ukáže chuť investovať do Helen alias elastickej ženy. Manžel Bob sa ocitne v roli domácej puťky, 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 snáď oveľa slabší, dumajte znova. Je to stále špička žánru, od ktorej sa môžu ostatní učiť. Buďme 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 rozdajú 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 jelene 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 superhrdinoch? Paradoxne áno, lebo aj oni starnú a riešia nové problémy: existenčné i životné ako puberta. Dialógy majú hlavu, pätu a titulnú rodinu a rozhodne sa vyrovnajú, aj prekonajú jednotku. Sú tu citlivé momenty ako roly súrodencov alebo skvelá scéna, kedy Violet napomína Dasha, aby si išiel pred jedlom umyť ruky... aj mydlom... 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 momenty. Pritom sa nebojí otvárať nielen rodinné, ale aj iné témy. Napríklad angažovanie Helen namiesto Boba nahráva súčasnému trendu „woman power" a prenášanie roly živiteľky na ženu, zatiaľ čo chlap ostáva doma boriť sa s matikou či trávnikom.

Helen si to užíva, prirodzene sa jej súčasne cnie 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 vykľuje. 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 dôkazom, 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 superhrdinov, no občas ich využije a inokedy nechá iba stáť. Sčasti sa dá kritizovať, že sú nevyužití a že finálna tretina je v podstate kópiou 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 počin.

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.

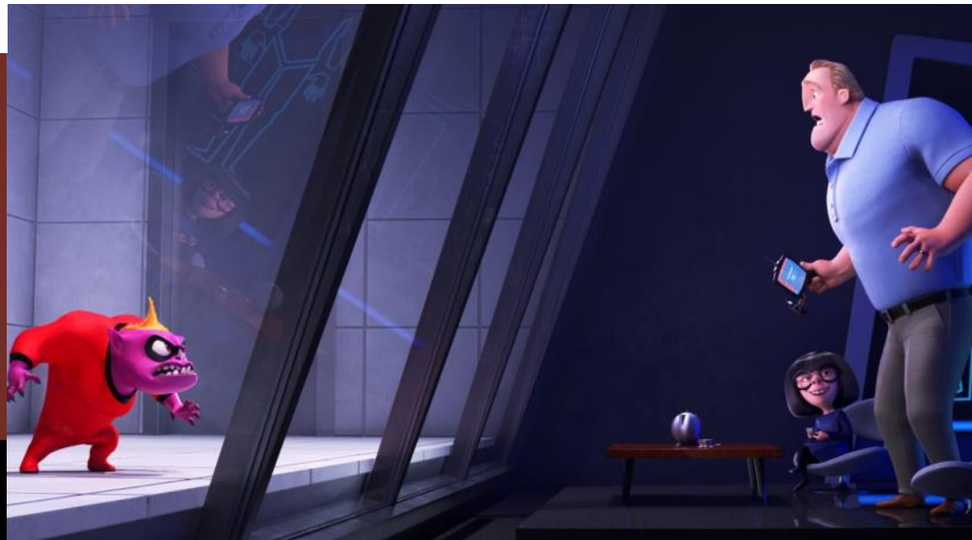
Postavy zaznamenali čiastočný posun, dej sa však v druhej polovici prehupne do klasickej komiksovej akcie, kde akurát poteší titulná rodinka a jej prístup. Stále to vyjde na parádne akčné scény, kde prekvapí animácia a najmä trošku retroštýlu. Ten sa snaží doplniť aj Michael Giacchino, ktorý sa s hudbou 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 zrežírovaný – 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 hraní alebo animovaní.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC





ANT-MAN A WASP

Réžia: Peyton Reed. Scenár: Chris McKenna, Erik Sommers, Paul Rudd, Andrew Barrer, Gabriel Ferrari. Hrajú: Paul Rudd, Evangeli
Michael Peña, Walton Goggins, Bobby Cannavale, Judy Greer, Michael Douglas ...

Ant-Man sa formuje ako nenápadná séria Marvelu, ktorá vo výraznej miere stavila na humor. Platí to pri všetkých atribútoch: hrdina je vtipkár, ktorého alter ego je zdrojom obrovského množstva gagov, mravce sú zábavné, jeho oblek a zväčšená i zmenšená forma si pýtajú frky. Odľahčený je dej, ktorý má síce istého protivníka, no mu ide viac o zábavné vyznenie. Hrdinovi kamoši sú skvelý zdroj situačnej komiky (na Michaela Peñu sa dá spoľahnúť) a ešte aj akcia rada skĺzne do odľahčenej roviny.

Druhý diel je v tomto smere ideálnym nástupcom a jednoznačne platí, že pri rovnakom tíme pod vedením režiséra Peytona Reeda sa nedajú očakávať iné pocity, vyústenia alebo celkové dojmy. Ku všetkému sa pristupuje s ľahkosťou, čo mierne prekáža snahe vygradovať akčné a dramatické momenty; ak sa chceme neustále baviť, neostáva priestor pre poriadne vykreslenie čŕt nových postáv, zloducha či krízové situácie. Dobrá správa je, že sa dozvieme, prečo Scott nevyrazil do spoločnej Avengers akcie v Infinity War. Nie je to dychberúce vysvetlenie, ale dá sa ľahko akceptovať a autori sa s ním pekne hrajú v prvej tretine, keď sa dáva dokopy so starými známymi, Hankom Pymom a jeho dcérou Hope. Tí začali objavovať teórie o tom, čo sa nachádza v kvantovom delíriu, kde sa ponoril na chvíľu Scott pri absolútnom zmenšení a radi by sa doň ponorili. O vstup do kvantového sveta majú záujem viacerí: na scénu dorazí nový záporák a ten si žiada očakávané spojenie. Okrem Ant-Mana sa do akcie zapája aj jeho nová partnerka Wasp s lepšími schopnosťami. Tandem bude musieť čeliť viacerým nástrahám – a navyše Scott má stále v pätách FBI.

Ant-Man a Wasp je tradičným pokračovaním. Využíva vychválené schémy a snaží sa pridať čosi nového. Scott, jeho rodina, Hank a Hope, všetci sa vracajú s rovnakými rolami ako v minulej časti. Hrajú presne podľa očakávaní, nič na sebe nemenia, akurát už niektorí nie sú takí originálni. Michael Peña stále doručí kopu vtipov, no jeho vycibrené plánovanie či rozprávanie z jednotky sa už napodobniť nedá. Má vlastné scény, kde môže opäť využiť svoju postavu, možno v nových situáciách, ale tajným triumfom už nie je.

Obohatenie je doručené v podobe očakávanej partnerky: Wasp je všetko, čo nový diel potrebuje, aby nás udržal v strehu. Fungovanie mravcov a ekosystému poznáme, využitie Wasp ako lepšej postavy, s lepšími skúsenosťami i arzenálom vytvára pre Ant-Mana viac ako iba parťáka. Je to vyrovnaný akčný člen, o čom svedčia prvé sekvencie na vlastnej misii.

Wasp je tvrdá postava, no hodí sa aj do dueta, ktoré zase využije druhá polovica filmu. Z nových postáv treba spomenúť aj záporáka s vlastnou dilemou a nasadením, no tu naráža nový Ant-Man na problém. Slabé vykreslenie a nevýrazné herecké vyznenie prekrývajú aj solídnu schopnosť, ktorou chce bojovať a zavariť našim hrdinom. A ľudskí protivníci sú skôr otrepaní kravaťáci.

Čím dokáže Ant-Man a Wasp upútať bez okolkov, to sú akčné sekvencie. V IMAX vyzerajú fantasticky, lebo tvorcovia sa prepínajú do plnohodnotného formátu 1,90:1. Pútavá je však aj náplň, ktorá využíva top rýchly strih, brilantné prechody, dravú kameru a navyše neustále efekt zmenšovania a zväčšovania postáv či predmetov vrátane áut. Očakávaná akčná naháňačka v San Franciscu je parádna a kvôli akcii sa oplatí film vidieť aj dva razy, lebo zrejme nestihnete vstrebať všetky elementy, ktoré sem tvorcovia vložili.

Súčasne je tu jedná línia, kde už Ant-Man ľahkosťou začína trpieť – a to sú rodinné sekvencie. Pokiaľ ste sa báli, že raz Disneyho vplyv prevalí Marvelácky štít, dočkali ste sa. Opakujúce sa infantilné oslovenia dievčat (fazuľka a pod.) a zdĺhavé scény Scotta s dcérou síce pomáhajú rodinnému vyzneniu a sprístupnia film aj mladším tínendžerom, no v skutočnosti nás zdržujú od lepšieho vysvetlenia diania i akčných scén.

Ant-Man a Wasp si odnáša zhodné hodnotenie ako jednotka, lebo starých známych solídne využije a nové postavy, efekty či akcia sú dobrým zadosťučinením. No jedna vec je asi istá – Ant-Man bude v Marvel univerze patriť medzi odľahčené príspevky. Takú líniu komiksový svet uživí, na jeho vrchol nedosiahne.

ne Lilly,

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC





Tretí diel Hotelu Transylvania prináša paradox a víťazné gesto zároveň: po úvodnej scéne je ochotný vyraziť mimo domácej pôdy v Transylvanii a nechať príšery stvárať rozličné bláznivé kúsky na nových miestach. Je to vítané osvieženie, pretože druhý diel už naznačil istú mieru recyklácie a nedokázal nás strhnúť ako vycibrená jednotka. Vďaka novým miestam žije séria ďalej a stále má čo ponúknuť...

Pritom dej je celkom jednoduchý a dá sa rozdeliť na dve línie. Prvou je fakt, že dcéra Mavis pochopí, že tatko Dracula potrebuje dovolenku a počas jedného programu narazí na jednu fantastickú možnosť. Že s nimi pocestuje celá kompánia príšer? Relax od makačky v hoteli potrebujú všetci, takže sa nalodí vlčia rodinka, zelený sliz, neviditeľný muž, Múmiák i ďalší, ktorých sme si obľúbili v minulých filmoch.

Už táto premisa celkom dobre funguje, lebo vypadnúť z Hotela Transylvania, kde sa už nedali veľa vecí vymyslieť niekam úplne preč a zobrať si

HOTEL TRANSYLVÁNIA 3

Réžia: Genndy Tartakovsky. Scenár: Michael McCullers, Genndy Tartakovsky, Todd Durham.

celú skvadru príšer, dáva tvorcom možnosť poslať ich na iné miesta a čeliť novým situáciám, hoci by to malo byť iba vylihovanie na pláži či vyžieranie bufetov. Sú tu klasické taľafatky, kde workoholik Drac nechce zabudnúť na prácu a nedokáže spočiatku vypnúť. Sú tu aj momenty, ktoré by sme oželeli, lebo situačný humor občas zaberie, inokedy nie. Poslať príšery na dovolenku a nechať ich vystrájať na lodi, kasíne či iných miestach je však voda na mlyn animátorom.

Spojenie príšer a nových miest totiž využívajú naplno a hoci sú to veľmi epizódne sekvencie, kde nájsť nové miesto a užiť si ho nemusí trvať viac ako 10-15 minút, bohato to stačí a rozhodne treba oceniť top strih filmu, ktorý netrávi zbytočné minúty nepodstatnými vecami. Rozhodnutie či nalodenie sú rapídne, čo sa nám neskôr páči, lebo okamžite si užívame s príšerami prvé novinky. Do akcie sú povolané nové situácie ako luxusná jachta, potápanie sa v hlbočine, plážové hry či luxusná destinácia niekde ďaleko...

A tvorcovia hýria kopou nápadov už v prvej tretine. Gremlin Air núka bizarnú sériu scén a paradoxov, ktorá obstojí aj ako samostatná paródia. Naloďovanie sa na luxusnú plavbu čaká v nečakanom, no pre príšery celkom logickom exkluzívnom mieste. Samotné relaxačné aktivity sú variáciou na letnú klasiku, no starí známi ich vedia parádne využiť. Všetko sedí – no scenáristi vedia, že na celý film by je to málo.

A tak nenápadne vkladajú druhú líniu (načrtnutú v prológu), ktorú postupne začnú rozvíjať v ostatnej polovici. Na cestách sa musí objaviť isté nebezpečenstvo, možno (staro)nový zloduch, niektoré postavy sa musia vyfarbiť do iného svetla a pribudne troška akčných scén i napätia. Aj v nich sa dokáže animácia poriadne vybúriť, zavítame na ďalšie bájne miesta, otvorí sa zaujímavá otázka a nová výzva pre Draculu aj po 150 rokoch. Vďaka nej už nie sme na dovolenke a animák nadobudne aj dejovú líniu, ktorá sa do finálneho zúčtovania môže celkom dobre započítať – cítiť na nej, že autori deja potrebovali premostiť, no tento raz sa im to celkom podarilo. Nemuseli ani príliš loviť v minulosti a vložili si dobré prírastky.

Po troch Hoteloch Transylvánia máte stále pocit, že séria ešte nemusí byť vyčerpaná, čo je plus. Akurát sa budeme musieť zrejme vydávať na nové miesta alebo varírovať niečo v existujúcom prostredí. Lebo trojka dokazuje silu postáv a že sa dokážu ešte vyvíjať. Ako áčkový animák nemá vôbec žiadny problém poraziť béčkový zástup aktuálnej produkcie tonami vtipov či dobrých odkazov, o čom svedčí aj finále, kde sa vynára poriadny zloduch a je ovládaný nečakaným nástrojom. Že sem Tiesto prepašoval hneď tri nové hudobné tracky, to poteší fanúšikov elektronickej hudby, ale ako je v tomto filme počastovaná, to ešte viac poteší jeho fanúšikov i kritikov nielen v žánri EDM. Práve na príklade finále vidieť, že invencie nie sú vyčerpané a súlad hudby, animácie a postáv dokáže pekne gradovať. Toto majú v Sony zvládnuté.

Slovenský dabing berie klasické pôvodné hlasy a potvrdzuje, že hlas Petra Marcina sa dá výnimočne aj využiť na dobrý účel. Úprimne, troška som sa trojky bál, lebo mohla pôsobiť vyčerpane ako kedysi tretí Shrek. No zatiaľ Sony dokáže živiť túto sériu a ďalší diel si asi zaslúži.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC





Avengers: Nekonečná vojna majú splniť vybičované očakávania fanúšikov do ešte vyššej úrovne ako prvá tímovka v roku 2012. Tá spojila prvých Avengers, no medzičasom sa do Marvel univerza nasypal ďalší tucet hrdinov a tu majú všetci čeliť Thanosovi, ktorý zbiera kamene večnosti, aby vyhubil polovicu vesmíru. Fanúšikovia plesajú blahom, je to presne, čo roky čakajú: epické spojenie všetkých v jedinom filme.

Krížia sa nám hrdinovia z rôznych línií, galaxií je to zručne natočené komiksové remeslo, kde sa dočkáte obrovských bitiek, zaujímavých miest, no filmu chýba hlbší emočný záber a viac legendárnych scén, akéé sme ešte nevideli. Niežeby nemal záver zaujímavú otočku, ale na dva a pol hodiny je to málo.

Samotný dej je naplnením istých obáv: záporák Thanos križuje galaxie (i našu) a hľadá kamene večnosti. Keď ich zozbiera všetkých šesť, má nastať kataklyzma – ak sa ju nepodarí dovtedy hrdinom odvrátiť. Po desiatich rokoch by sme si zaslúžili viac, hoci sa mnohí osopia, že od komiksu sa nedá čakať viac. Dá, niektoré filmy majú presah do iných tém alebo sa snažia inšpirovať u iných látok. Nekonečnej vojne stačí epická rozprava a prísľub Thanos-kamene vs. hrdinovia, ktorí sa dávajú hodinu a pol dokopy.

Thanos je solídne napísaná postava. Na pohľad komiksový búchač, no scenáristi sa silou-mocou snažia v ňom vyvolať emócie, na fanúšikov to bude zaberať. Pomôže dejové prepojenie s už známou postavou, zopár monológov a hrá aj na pomerne známu nôtu, ktorá vysvetľuje jeho konanie. Osobne si viac cením casting Josha Brolina: hlasom dokáže vdýchnuť postave potrebnú charizmu a pridať mu čosi extra...

AVENGERS: INFINITY WAR

Réžia: Anthony Russo, Joe Russo. Scenár: Christopher Markus, Stephen McFeely. Hrajú: Karen Gillan, Elizabeth Olsen, Josh Brolin, Tom Holland, Scarlett Johansson, Chris Pratt, Chris Evans, Pom Klementieff, Chris Hemsworth, Sebastian Stan, Robert Downey Jr., Zoe Saldana, Tom Hiddleston, Benedict Cumberbatch

Dôležitý aspekt novinky spočíva aj v križovaní skupín hrdinov, pričom niektoré spojenia fungujú viac, iné menej. Prekvapivo výborne zaberá Thor a Rocket, vychádza aj kombo Iron Man-Doctor Strange, no pri iných postavách je náramne cítiť, že v miš-maše sa skôr zvýrazňuje ich charakter. Je podľa vás Star Lord skôr otravný hubatý a jeho vtipy u vás prestali účinkovať už v druhých Strážcoch? Žiaľ, párovanie s inými mu nepomôže a naopak, suchosť jeho dialógov sa ešte viac prehĺbi.

Čo nás rýchlo dostane k posúdeniu dialógov v celkovom scenári. Nie sú príliš kvalitné a čím viac sa iba rozpráva, tým skôr sa dostaví pocit nudy i opakovaných hlášok („My máme Hulka" – hm, áno, už zase). Tretí Avengers chcú náramne analyzovať aj rodinné vzťahy, neraz aj smútok, no len čo necháte niekoho pekne sa vyrozprávať (opäť Thor), musí nabehnúť instantný vtip (sme v odľahčenom komikse). Aspoň pri scénach s Thanosom sa scenáristi pokúšajú postúpiť inak – máte šancu hlbšie pochopiť záporáka?

Akcia zaberá naplno. Efektná hostina vás v IMAX pohltí a ponúka kopu svetlých scén, prehľadných bitiek a kopu postáv. Hlavné i vedľajšie sa predháňajú, kto si uzurpuje viac vzácnych sekúnd či minút. Pozitívum je, že sa tu dostáva občas aj silný moment (Thanos a mesiac), niektorí nečakane tasia silné kalibre (nepodceňujte Dr. Strangea!) a počas mastenice všetko rýchlo ubieha. Neraz oceníte kameru, nejaký trik a konečne sa nemusíme mlátiť v New Yorku, Pekingu či Chicagu, ale voľba lokalít je dobrá.

Platí to pre celé univerzum, skáčeme po rôznych planétach (nie ako v Star Wars), sú tu nové destinácie, kusy vesmíru, kde sme neboli a viaceré sú vhodne vybrané, majú istú mytológiu, ktorú síce nestíhame spoznať, ale na 5-10 minút nás stíha ohúriť. V kine to pôsobí výborne, každá nová planéta má čosi do seba a reptať môžu iba tí, ktorí by chceli viac diania na Zemi. Tým, že konflikt s Thanosom narástol do galaktických rozmerov však má väčšina stopáže mimo zmysel – aj za cenu istej umelosti. Paradoxne to najlepšie ponúka opäť raz africká Wakanda, ktorá nám ešte nestačila opozerať...

149 minút je riadna nálož a reálne nie je stopercentne využitá. Hoci máme na plátne dva tucty hercov zvučných mien, nedokážu sa prehrýzť cez občasné chvíle balastu či opakovania stávok na istotu. To, čo si fanúšikovia môžu ceniť ako potrebnú súčasť každého filmu však možno po 10 rokoch už vnímať ako obohranú platňu. Nekonečná vojna stavila na všetko naraz, až jednotlivci s pár výnimkami nevynikajú a sekundárne postavy sa dostávajú až na tretiu koľaj (po Thanosovi a hlavných).

Deje sa toho síce strašne veľa, ale keď si rozmeníte dej na drobné časti, neponúka veľa originality. Tú chcú autori vytesať z iných prvkov: fúzatý Star Lord, bradatý Captain America, Spidey v inom obleku, Hulk v Hulkbuster obleku... Chápete, že sú to jasné odkazy pre pravých fanúšikov, ktorí idú od radosti vyskočiť z kože, ale to ešte neznamená, že vďaka tomu je film lepší, epickejší. No určite je to posun v sérii, čo ocenia mnohí. Hrá sa tu ešte aj na jeden aspekt – očakávanú smrť niektorých hrdinov, ktorú môžeme prežiť a rozlúčiť sa s niektorými, no zadržte a pozorne sledujte – a nezabúdajte, že sme stále v komikse.

Čo nás dostáva k finálnemu výsledku, že tretí Avengers pokračujú vo filmovo-seriálovej vlne univerza a ešte viac ju zvýrazňujú. Kto nevidel minulé filmy, bude stratený (čo neplatilo naposledy len u Čierneho pantera). Je to ďalší diel skladačky, ktorý si vychutnajú fanúšikovia, no bežní návštevníci blockbustrov to budú mať skôr 50:50. Rovnako odlišne môže na nich pôsobiť aj záver, kedy niektorí budú tlieskať a ani nedýchať, no iní si skôr len povzdychnú.

Možno ako u mňa sa u vás dostaví zvláštny pocit, že ste videli očakávaný kolos, ktorý naplnil isté očakávania – ale nepreplnil ich, lebo má málo výrazných scén, na ktoré môžem spomínať ďalšie roky ako u iných filmov, napr. Star Wars, Pán prsteňov a iné kalibre. A to by mal epický zážitok dekády či vyvrcholenie série poskytnúť.

PS – Je mi úplne jasné, že jadro Marvel fanúšikov to bude vidieť inak a bude pripočítavať dva-tri body.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC





Občas pri recenzii mrkáme na čitateľa a vravíme, že pri filme by mal mať niečo napozerané, načítané či odohrané. Pri Ready Player One je tip umocnený asi tak na štvrtú, bez odkazov na desiatky ...

Občas pri recenzii mrkáme na čitateľa a vravíme, že pri filme by mal mať niečo napozerané, načítané či odohrané. Pri Ready Player One je tip umocnený asi tak na štvrtú, bez odkazov na desiatky ...

Občas pri recenzii mrkáme na čitateľa a vravíme, že pri filme by mal mať niečo napozerané, načítané či odohrané. Pri Ready Player One je tip umocnený asi tak na štvrtú, bez odkazov na desiatky filmov či hier si nemusíte naplno užiť megalomanský celok. V traileroch sa črtal veľký guláš a ultimátny film, v ktorom sa môže objaviť hocičo od virtuálnej reality cez bláznivé preteky po King Konga a výsledok zájde ešte ďalej. Spielberg a jeho detská duša sa hrajú na 150% a nezabúda ani na malé posolstvo.

V roku 2045 fičí ľudstvo na VR videohre Oasis – ľudia tu môžu prakticky čokoľvek objavovať, hrať a skúšať. Po smrti tvorcu Hallidaya prišla nová výzva, ktorú sa už päť rokov snažia hráči splniť: nájsť tri kľúče a získať Zlaté vajce, ktoré dá víťazovi veľké bohatstvo i kontrolu na videohrou. Do lákavej hry sa zapája osirelý Wade a s kamošom Aechom skúšajú vyhrať automobilové preteky i prvú indíciu. Spolu s nimi sa do hry dostáva aj Art3mis, Daito či Sho, ktorí budú musieť spojiť sily, lebo Zlaté vajce by veľmi rád získal aj šéf firmy IOI spolu s obrovskou odmenou. Malý tím to proti masívnej presile korporácie, za ktorú hrajú tisícky hráčov s najlepšou výbavou, nebude mať jednoduché.

Ak sme roky hľadali najlepší videoherný film, môžeme pokojne prestať. Ready Player One sa naplno zaoberá videoherným svetom a jeho dosahom na ľudskú spoločnosť. Zachádza tak ďaleko, že väčšina filmu sa odohráva v Oasis a do reálneho sveta si zväčša odskočíme a strih šikovne mieša budúcnosť roka 2045 s možnosťami Oasis. Celý scenár zasadený do virtuálneho sveta prakticky nasleduje náplň mnohých hier – zvládni level, získaj kľúč, indície na ďalší svet či splň úlohy. Akurát sa easter egg stáva hlavným cieľom hľadania, nie iba vedľajšou odbočkou na krátenie dlhého času. Azda je len škoda, že Spielberg väčšinu času trávi v Oasis a neukáže nám viac aj zo sveta roku 2045.

READY PLAYER ONE

Réžia: Steven Spielberg. Scenár: Zak Penn, Ernest Cline. Hrajú: Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Lena Waithe, T.J. Miller, Simon Pegg

Jedinou výčitkou scenára môže byť (ale nemusí, závisí podľa uhla pohľadu), že sa postavy nevyvíjajú a sú vopred dané v istých škatuľkách: avatari reprezentujú hráčov, za nimi sa skrýva malé tajomstvo identity (keď si uvedomíte kamarátstvo Wadea a Aech, je celkom úsmevné), no počas 140 minút sa tu nemení ich charakter. Kto je odhodlaný od začiatku, ten je aj na konci, partia drží pokope, je tu smelý hrdina, baba na zamilovanie, správny kamoš, korporátny záporak i jeho šikovný poskok. Ak berieme film ako adaptáciu videoherných svetov, niet čo vyčítať. Ak je poctou filmom 80. rokov, platí to tiež.

Je fascinujúce, s akým elánom točí 71-ročný Spielberg vrcholové sekvencie. Do sedadla vás prikvačí už prvá: automobilová naháňačka prekonáva všetko videné: je tu toľko elementov, že ich na prvý raz nestačíte vstrebať. Trať sa formuje ako puzzle, jazdí sa po diaľnici i mimo, fičia tu vlaky, deštrukčné gule, hryzie T-Rex a na vežiakoch King Kong. Pritom máte prehľad, kamera Janusza Kaminského sníma detaily, spomaľujú sa scény, mení sa pohľad (360-stupňové oblety sú populárne) a vstrebáte videoherné elementy ako ničenie oponenta, pripísanie kreditov druhému a tým šancu dobiť si benzín.

Videoherné pravidlá sú iba jedným z komponentov Ready Player One. Ešte väčšiu rolu zohráva retro a odkazy na popkultúru 70. a 80. rokov; všemožné filmy i piesne si podmanili myseľ šikovného nerda Hallidaya, ktorú študujú fanúšikovia v snahe získať indície. Odkazy majú raz dlhú, inokedy bleskovú stopáž – napríklad celá sekvencia z hororu Osvietenie (Shining) vs. postavy z hier (Halo a Overwatch). Najmä vo finále sa hrá na klasike (tituly z Atari 2600 a ich easter eggs), obrovská bitka na konci solí ešte viac postáv ako prvá naháňačka a skrátka neostanú vyznávači západnej, ani japonskej kultúry. No najväčšie bonusy si vychutnajú tí najväčší znalci a viažu sa k (ne)typickým herným predmetom ako...

Spielberg si uvedomuje, že v prvom rade točí zábavný film. Prehnaný, dravý, dynamický, no nájde si čas pre malé, milé momenty ako dialógy chlapca s dievčaťom či presviedčanie zloduchom. Len občas sa vynoria otázky pozície Oasis v reálnej spoločnosti, kontrasty (prázdny reálny vs. bohatý virtuálny svet) alebo otočená ekonomická realita (ľudia viac míňajú v Oasis, otroci v reálnom svete vykonávajú prácu vo virtuálnom, aby vymazali svoj dlh). Samozrejme, a to je dôležité pre stav spoločnosti roka 2018 posadnutej smartfónmi, hrami či VR, Spielberg vylepí facku mladej generácii, ktorá už nedokáže oceniť reálne skúsenosti, no ulietava na virtuálnych svetoch či nostalgických retro zážitkoch. Niekedy je jemný, inokedy tvrdo ukazuje paradoxy ako posadnutosť hrami v uliciach či kanceláriách.

Zvyšná otázka znie: čo bude mať z tohto filmu niekto, kto hry nehrá alebo filmy nepozná? Určite bude ohúrený vizuálnou stránkou, ktorá si dovoľuje veľa a posúva hranice tak ďaleko, že miestami nebudete spoznávať, čo je reálny a čo vizuálny svet (neraz je to využité aj schválne). Budete sa držať dvojíc, aj si párovať skutočné postavy a ich avatarov, pričom niekedy zistíte ich rozdielnosť. Forma vám prebije obsah nadobro, no vôbec to nevadí – stále môžete obdivovať hudbu Alana Silvestriho a ak máte aspoň trošku blízko k Spielbergovi alebo filmom 80. rokov, prídete si na svoje.

Pri hereckých výkonoch možno pochváliť väčšinu mladého castingu, lebo sú ešte neopozeraní, zbehlý Spielberg navyše z nich dostane patričné výkony pre hrdinu (Sheridan), chrabrú slečnu (Cooke), zlého šéfa (Mendelsohn) a najlepšie vyjde Mark Rylance, ktorého geeka a šéfa nemáte problém uveriť.

Ready Player One je splnený sen fanúšikov i hráčov, ktorí chceli mať veľa známych hrdinov v jednom filme. Síce sa niektorí mihnú na pol sekundy (v lepšom prípade pol minúty), no to bude stačiť. Áno, je to film, ktorý sa najlepšie približuje atmosfére, náplni a fascinácií videohier a zároveň je to dobré sci-fi ukazujúce posadnutosť, odovzdanosť, hrdinstvo a odkaz generáciám. Pre staršie ponúka šancu užívať si plnými dúškami, čo zažili – a pre nové publikum nových hrdinov. Výsledné skóre je kompromis pre variabilné publikum: ako si môžu nehráči odpočítavať, tak si budú fanúšikovia prirátavať ďalšie body.

HODNOTENIE

7.0

MICHAL KOREC





PREDÁTOR EVOLÚCIA

Réžia: Shane Black. Scenár: Fred Dekker, Shane Black, Jim Thomas, John Thomas. Hrajú: Boyd Holbrook, Trevante Rhodes, Jacob
Keegan-Michael Key, Olivia Munn, Sterling K. Brown.

M

Reštartovať staré známe látky je kumšt. Tvorcovia totiž vždy narazia na vlnu nostalgie a súčasne otázku, ako modernizovať sériu tak, aby ostalo niečo z minulosti a zároveň to prinieslo niečo nové, aktuálne. Za nimi môže stať silná značka, no každý neuveriteľný pokus o jej zveľadenie vedie k devalvácii a bodu, od ktorého sa už dá len ťažko odlepiť.

Svoje by o tom vedeli povedať producenti Terminátora (ale na rok sa ide opäť do toho), no aj využitie postavy Predátora vo filmoch posledných 15 rokov nevzbudzuje obrovské nádeje. Predátori (2010) boli silne priemerní a cross-over Votrelci vs. Predátor sú skôr akčnou jednohubkou ako pamätným kúskom. Takže producenti urobili zaujímavý krok – a na tento diel zavolali chlapíka, ktorý má v Hollywoode veľmi dobré renomé scenárista a v prvom Predátorovi dokonca hral.

Volá sa Shane Black, napísal Posledného skauta či Smrtonosnú zbraň, režíroval Iron Mana 3 i Ostrých chlapcov. To najlepšie, čo dokáže vytvoriť, sú scenáre a často do nich prepašuje humor. Jeho réžia nie je úplne konzistentná, ale jeho celky držia pokope, čo je pre diváka často dobrá správa. A tak sa Predátor v jeho poňatí snaží nadviazať na predchodcov (prvý a druhý diel), aj rozšíriť sériu a najmä baviť tým, že veľa vecí povie či ukáže vopred a potom nás nechá spájať si postavy či udalosti. V prológu filmu havaruje na Zemi vesmírna loď s jedným Predátorom a pri kontakte s vojakmi dôjde k peknej otočke – vojak McKenna si nechá z bojiska poslať pár artefaktov priamo k sebe domov. Tam sa ich nenápadne ujme jeho vlastný autistický syn, ktorému to parádne páli a dokáže rozlúštiť tajomstvá či kódy masky i zbraní. Medzitým ľudia študujú Predátora z miesta havárie a povolajú biologičku Casey, zatiaľ čo na Zem dorazí druhý Predátor, čo už vzbudzuje obavy – o čo mu ide? Keď sa začnú po mestách či komplexoch preháňať obaja, ľudia budú zrejme hrať iba druhé husle. Kým sa do akcie nezapojí jedna šialená skupina vojakov a renegádov z autobusu, kde sa ocitol i McKenna – táto zostava má šancu uhrať za pozemšťanov nielen pár bodov, ale najmä zistiť, o čo Predátorom ide.

Vyzerá to na pohľad ako pekná zlátanina a snaha dostať Predátorov na Zem, kde by v mixe oboch dielov z minulého storočia bojovali v prírode i v meste – starej generácii pripomenuli aké to bolo, novej sa už uviedli v plnej kráse. Viaceré elementy filmu celkom zabrali a minimálne nepôsobí ako tmavý brutálny akčný film, kde sa chcú iba vytrhávať miechy a sekať hlavy. Hoci tieto elementy vo filme nesmú chýbať, práve akcia ostáva skôr iba na priemernej úrovni a nedokáže upútať ničím novým. Schopnosti Predátora sú dobre známe, ukážu sa naplno v prvej scéne a až neskoršie momenty vás dokážu poklepať po pleci, to keď na scénu nabehne hi-end verzia loviaceho monštra s niektorými vymoženosťami a power-upmi.

Na samotnej akcii a likvidácii sa veľa vymyslieť nedá, preto je fajn sledovať ako Shane Black navodil skôr odľahčenú atmosféru cez partiu, ktorá sa Predátorovi má postaviť. V iterácii z roka 2010 figurovali známi herci a tu je to presne naopak, hviezdy menšej svietivosti sa snažia zabrať bláznivými charaktermi a vtipným vyčíňaním v civile i akcii. Je to banda týpkov, ktorí si strieľajú do makovice, majú bizarné návyky a zároveň sú milo ľudskí – pekne pôsobí scéna, keď sa snažia spríjemniť nocľah spiacej Casey.

Práve voľba menej známych hercov a košaté postavy výborne ladí s ich tupými hláškami, ktoré vás chcú iba instantne pobaviť. Keď ich majú silné mená, čo sa snažia hrať, odídu do stratena. Ale týmto sa celkom darí prednášať ich a nie sú militantne trápne, ale pekne pasujú do kontextu boja s emzákom (na tomto mieste sa navyše patrí pochváliť slovenské titulky). Ešte lepším elementom je aj malý chlapec: Jacob Trembley z Izby odvádza prakticky najlepší herecký výkon a jeho outsider v štýle Rain Mana dekóduje hieroglyfy z lode Predátorov, skúma záhadu nákladu či lokalitu vesmírnej lode a najmä nádherne pochoduje s maskou na Halloween. Je to silný kontrast, že v brutálnom príbehu vystupuje malý chlapec, ale aspoň sem vtisol trošku ľudskosti a iný rozmer.

Podčiarknuté, sčítané, Predátor 2018 je určite lepší a zábavnejší kúsok ako Predátori 2010. Neprináša síce nič nevídané, ale stávka na humor, bandu nesúrodých charakterov, šikovného chlapca a atmosféru, kde sa mieša akcia, sci-fi a malomestské prostredie celkom vyšla. Choďte do veľkej sály s Dolby Atmos a užijete si hlučné dobrodružstvo, čo kult drží slušne pri živote.

HODNOTENIE

6.0

Tremblay,

ICHAL KOREC





TOMB RAIDER

Réžia: Roar Uthaug. Scenár: Geneva Robertson-Dworet, Alastair Siddons. Hrajú: Alicia Vikander, Dominic West, Walton Goggins

Niektorí diváci si vzdychnú pri pohľade na reštart Tomb Raidera, že sú akísi starí. Veď nedávno sa tu preháňala vnadná Angelina Jolie po Kambodži a zrazu je tá séria fuč, prišla ďalšia oscarová herečka (Je zaujímavý trend, že herečka získa sošku a do dvoch rokov fičí v blockbustri? Treba ju speňažiť!) a séria začína nanovo. Netreba zúfať, obrodou prešla aj rovnomenná videohra v roku 2013 a nový charakter Lary Croft ráta nielen s menším dekoltom, ale aj minimálnymi skúsenosťami – vďaka tomu je hrdinka zraniteľná, hra bola brutálnejšia a napätie väčšie. Naháňačka za záhadami bola zachovaná.

Reštartovaný film sa sčasti inšpiruje reštartovanou hrou. Veľká časť sa odohráva na japonskom ostrove Yamatai, no cesta naň je trošku zložitejšia. Mladá Lara trúchli za otcom, odmieta sa zmieriť s jeho smrťou (mal zomrieť na jednej zo svojich výprav) a zatiaľ žije v Londýne ako obyčajná deva. Za pár šupiek (i bez nich) chce trénovať trošku v posilke, aj dávať na držku súperkám, na bicykli je úžasná, no občas to preženie a končí na polícii. Je to rebélia, no v jej krvi je zmysel pre dobrodružstvo a keď sa dostane k tajomnému predmetu, jej gény sa začnú prebúdzať a vyrazí na prvú výpravu. Cesta cez Hongkong nebola úplne bezpečná, no podarí sa jej dostať na ostrov a objavovať nečakané veci...

Tomb Raider 2018 nasleduje videohru vo viacerých oblastiach a nezdieľa iba lokalitu (príbeh sa skôr odohráva po svojom). Nová hrdinka v podaní Alicie Vikander napĺňa obnovené predpoklady: fajnová slečna, čo sa po prvý raz dostala na misiu: je neskúsená, schytá ranu pomaly od každého konára, nevie sa postaviť presile. No má isté skúsenosti i výcvik so zbraňami, zdoláva prekážky v prírode a postupne si zoceľuje svoj charakter. V tom smere je Alicia top voľba a uveríte jej nielen vizáž, ale aj jednotlivé situácie. Nehovoriac o tom, že v civilných, akčných i vypätých scénach sa jej herecky um vyplatil.

Do kina však chcete prísť najmä na akciu, dobrodružstvo a záhadu. Tomb Raider je old-school akčný film, kde sa nepreháňa x nadprirodzených postáv a akčné scény nie sú zaťažené komiksovými efektmi – Roar Uthaug volí staromódny spôsob, kde rana päsťou či jeden samopal postačia v kľúčovej scéne. Najprv idú akcie idú v malých dávkach – hoci bicyklová naháňačka je výborná a ani hongkongská skákačka nie je márna. Zahrievacie kolo ukončí stroskotanie lode v Diabolskom mori a na ostrove nás čaká ďalšia porcia – potýčky s nečakanými (d) obývateľmi a napokon príde aj na rabovanie hrobky.

Staromódnosť akcie vás v ničom neprekvapí, väčšina akčných scén ide podľa plánu a nejednu ste už videli. No niektoré sekvencie doslova berú dych – a špeciálne hrdzavé lietadlo je esenciálnou scénou filmu, kde sa mieša sila hrdinky, vypätosť situácie a adrenalínový efekt hraničiaci s realitou. Lare ide virtuálne level nahor a po tejto skúsenosti sa aj pekne infiltruje do kempu. Sčasti je škoda, že na hrobku, zdolávanie prekážok a odhaľovanie záhady dôjde až vo finálnej tretine a vybrané výzvy sú zdolávané až príliš rýchlo. Hráči by určite ocenili pomalšie riešenie puzzle a pár našincov by azda tiež dalo prednosť vysvetľovaniu. Diváci by boli radi za lepší pomer: viac času tam dole a menej na povrchu. Lebo samotná záhada funguje, dychtivo očakávate, či sa skutočne odohrá niečo nadprirodzené alebo sa bude dať vysvetliť prírodnými zákonmi. A hoci japonský ostrov znie ako ľúbezná lokalita, nakoniec poskytne skôr neprebádanú pacifickú klasiku.

Nádych hry tu však cítiť – napätie, adrenalín, málo šípov či zbraní, boj o vysielačku, survival pocit nechýba. Akurát niektoré pomalšie scény by ste radšej využili na skúmanie ostrova sami a nejaké tie spomienky či priateľstvá vás občas zdržujú. No atmosféra, náplň a miesto nie sú vybrané márne, ešte aj udička na druhý diel je slušne zakomponovaná. Pre mnohých fanúšikov bude Tomb Raider zatiaľ najlepší z trojice už nakrútených filmov. Je dobré vidieť ako Roar Uthaug rešpektuje novšiu verziu videohry a pracuje s hrdinkou. Akurát na pomery akčných filmov je to skôr ľahší nadpriemer, ktorý celkovo prekvapí iba niekoľkými scénami. Pre videoherné publikum, divákov v IMAX či 4DX určite odporúčam prirátať aspoň bod.

HODNOTENIE

6.0

MICHAL KOREC





SMRTEĽNÉ STROJE

Réžia: Christian Rivers. Scenár: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Philip Reeve. Hrajú: Hera Hilmar, Hugo Weaving, Jiha
Sheehan, Leila George, Stephen Lang, Colin Salmon, Frankie Adams, Caren Pistorius...

M

Vysoký potenciál sme videli už v prvej ukážke: mestá na kolesách sa preháňajú bezduchou prázdnotou postapokalyptickej Zeme a prísľub bol obrovský: dynamika, efektná akcia, ešte aj idea, že malá dedina súperí s veľkým Londýnom a jej šance sú... no viete, také filmové, že sa pokúša bojovať, ale dopadne to asi podľa klasickej mustry, že väčší berie a zároveň štartuje čosi osudové, lebo malý sa nedá...

Vitajte v roku 3118, kde snaha prežiť je čoraz ťažšia ako kedysi. Zopár vyvolených žije v obrovskom Londýne, metropole na kolesách, ktorá putuje po Západnom svete a drancuje energiu, malé mestečká a pološialený Thaddeus Valentine sníva v kabíne o veľkom pláne, vďaka ktorému by mohol tiahnuť na hranicu Východu a získať obrovské bohatstvo, ktorým by zaistil Londýnu ďalšiu prosperitu. Všetkým je totiž zrejmé, že donekonečna sa nedá jazdiť po svete a skalpovať malé mestečká...

Hrdinov tohto príbehu je však podstatne viac. Je tu Londýnčan Tom Natsworthy pracujúci v múzeu, aj blondínka Kate (zhodou okolností dcéra Valentina = nič moc perspektíva do ďalšieho diania) a z malej dedinky do metropoly tu skáče maskovaná Hester Shaw túžiaca po pomste. A aby postáv nebolo málo, vo svete sa hľadá smrtonosná Anna Fang na vlastnej misii.

Spleť hrdinov nie je márna, scenár si dáva načas, aby nám vysvetlil ich dejové pozadie i motivácie, akurát približne v polovici zistíte, že veľa originálnych cieľov či ambícií sa nekoná. Je fajn odhaľovať nitky a komploty z minulosti a ešte lepšie zistenie príde pri ich dávkovaní, no tento film namiesto veľkej gradácie deja nasadí skôr typickú akciu pre blockbuster a veľa snahy vyšumí do obrovskej palebnej sily v mýtickej lokalite...

Pochopiteľne, tento film je drahý, obrovský a v Universale budú mnohí nervózni, či sa im podarilo naštartovať novú sériu. Súčasne je vízia miestami taká megalomanská, že sa nedá celých 128 minút spoliehať iba na efekty, ale musíme deliť pozornosť medzi exteriéry, kde sú obrovským kontrastom tie megamestá a pustatina Zeme vs. interiéry, kde sa výprava snaží čo-to ušetriť, ale míňa veľa za neurčité kostýmy či historické artefakty.

Niektorí možno budú bažiť po futuristickom Londýne – ten ostal skôr konzervatívny a kamera nad ním lieta efektne, no chýba mu atmosféra. Má všetko od industriálneho podzemia po majestátnu katedrálu, ale ostáva neurčitou megalopolis, pri ktorej sa nerieši ani dôvod vzniku či putovanie po zemi. Skrátka, mestá sú na kolesách, to nám musí stačiť.

Film mení vysvetľovanie z knihy za efektné nábehy – a to je občas škoda, lebo postávam i udalostiam chýba hĺbka. Je tu kopa nápadov, ale nerozpracovaných. 60-minútová vojna? No, asi dačo nukleárne. Prečo sú niektoré mestá na kolesách, iné vo vzduchu či za múrom? A ako sa energeticky uživia? Veľa sa nedozvieme, ale dlhodobo je to asi neudržateľný stav. Môže jeden veľký požrať malých? A potom?

Na druhej strane, čo film nenadhodí, to sa snaží neskôr vysvetľovať cez flashbacky, návraty, dialógy. Spočiatku sú hrdinovia divní, majú rozohraných veľa plánov a začnú sa prepájať dvojice či trojice. To spájanie je ešte celkom výživné a fascinujúce – keď sú už ale motivácie určené a skupiny začnú konať, film skĺzne do festivalu obrovských akčných scén, čo vás na chvíľu ohlušia, no súčasne otupia, že sa už nedokážete sústrediť ďalej. Ambivalentné motivácie postáv sú v poriadku, občas niektorá prebehne inam (a zväčša má na to aj dôvod). Kto je zloduch, to sa postupne vysvetlí, môže byť malý i veľký...

Posledná tretina však výrazne skresáva body z hodnotenia. Pôvodná fascinácia je preč, už tušíme, že sa filmu nepodarí servírovať iba výborné sekvencie ako je tá úvodná a postavy sú vmanévrované do typických filmových šablón. Je fajn vidieť, že aj k záveru sa objaví pár nových mien, súboje sú často otvorené a upaľujeme stále niekde preč a Smrteľné stroje stále chcú pridávať niečo nové.

Lenže záver takmer zlyháva kvôli neotesanému režisérovi, ktorý nevie ponúknuť veľa invencií a skĺzne takmer do x ráz videných klišé a očividne miluje Star Wars, lebo v jednej scéne ich priamo cituje a v inej má na ne takmer jednoznačný nábeh. Už som čakal iba nejaké šokujúce odhalenie z rodinných dynastií...

Tým, že sú Smrteľné stroje prvá kniha zo štyroch, nečakajte ani úplne uzavretie dejovej línie. Zámerne nič neprezrádzam, ale tvorcovia by určite radi film rozvinuli. Osobne mu dávam šancu, lebo s lepším režisérom by to možno dopadlo lepšie a bolo by komu držať palce. Herci sú síce totálne nevýrazní, je zrejmé, že okrem Huga Weavinga sa za casting veľa neutratilo a rozpočet zhltli efekty.

Na štart novej ságy sú Smrteľné stroje celkom pozerateľné, majú nápady, no ku koncu vyšumia, čo je trošku škoda. A tradične platí, že na veľkom plátne či s dunivým zvukom (IMAX, Dolby Atmos) čosi aj odpustíte.

PS - Vy ostatní, ktorí nebodaj zablúdite na dabovanú verziu, alebo na megakino šťastie mať nebudete, odpočítajte bod.

HODNOTENIE

6.0



ne, Robert

MICHAL KOREC



JURSKÝ SVET: ZÁNIK RÍŠE

Réžia: J.A. Bayona. Scenár: Derek Connolly, Colin Trevorrow. Hrajú: Chris Pratt, Bryce Dallas Howard, Rafe Spall, Justice Smith, Da
James Cromwell, Toby Jones ...

Názor na reštart série je na Kineme známy – Jurský svet ťaží z nostalgie, starých trikov, pridal nových dinosaurov, a v jadre je to stále film, ktorý sa môže páčiť novej generácii, no nám starším divákom dychberúci nepripadá, hoci si ho vychutnáte v IMAX, Dolby Atmos a pod. Dinosaury nepotrebujú iba prísť na plátno i parádne vyzerať, za 25 rokov sme ich videli veľa ráz, od každej novej časti čakáme čosi viac. Možno variáciu na dej, miesto, kde sa bude odohrávať či nový prístup k druhom a ich existencii.

Dvojka Jurského sveta sa sčasti pokúša nastoliť zaujímavú dilemu v prvých minútach: na ostrove, kde sú dinosaury, hrozí výbuch sopky a ľudstvo rieši, či má tieto vzácne druhy na vlastné náklady zachrániť alebo nechať rozhodnúť osud (čo ich skôr-neskôr opäť vyhubí). Vo svete sú aktivisti bojujúci za ich záchranu, ale najmä bohatí starci, ktorí by ich radi venovali vnučkám či deťom. Jedným je Benjamin Lockwood, kamoš starého Johna Hammonda, ktorého poručník rieši všetko na to, aby čo najviac druhov zachránil z ostrova a najme si na to známy párik Claire-Owen z prvého filmu. Potrebujú chytiť aj chytrý druh raptora (je ním Blue). Misia ako-tak skončí, dinosaury putujú k nám na pevninu a všetko sa zvrtne.

Zánik ríše spája akoby dva filmy do jedného. Prvým je obrovská záchranná misia, ktorá sa akosi zmení a sústredí sa na náš návrat do známeho prostredia. Sledujeme zničené lokality z minulého filmu, sme na love dinosaurov, ktorých treba čo najhladšie previezť z ostrova. Všetky predpoklady vedú k dramatickej akcii, lebo popri hľadaní, záchrane a uspávaní začína sopka chrliť lávu, takže máme zaujímavý mix Jurského parku s väčším rozsahom za ostrov a Rozpútaného pekla (kto by to bol v roku 1997 natipoval). A tento fragment filmu vo veľkej mieri ťaží dokonca z novej nostalgie, chce, aby sme obdivovali i letmo spomínali na minulé lokality a zažili v nich nový záťah. Ako-tak to funguje, no musíte milovať minulý film – inak sa vo vás veľa nepohne a je tu osobná otázka, či dinosaury milujete a zachránili by ste ich.

Jurský svet 2 predstavuje aj nové postavy, no nemá na ne veľké šťastie, práve naopak. Zatiaľ čo Bryce Dallas Howard a Chris Pratt sú znesiteľní (najmä jeho Owen nie je rozhodne môj filmový favorit), stále sú na tom lepšie ako nové prírastky, ktoré ťažia z papierovo pestrého, no reálne slabého castingu. Justice Smith má u mňa rešpekt za Papierové mestá i Deň čo deň, ale tu sa jeho komika vyslovene nehodí, má suché repliky i nevtipné scény. Daniella Pineda je prototyp novej ženskej ostrieľanej hrdinky, čo všetko vie až do prvej akcie a potom stratí dych. Rafe Spall ako očakávaný záporak je nevýrazný kravaťák, čo myslí iba na prachy. Isté sympatie vzbudí Isabella Sermon vo svojej prvotine ako vnučka, no nič extra.

Problém je, že s týmto ansáblom sa reálne nedá ponúknuť výrazný zážitok – a v druhej polovici ani dlho neprichádza. Je tu séria scén, ktorá ponúka málo sympatických hrdinov v utajení, s pokusmi o suché reči i dramatickú akciu (transfúzia krvi je celkom fajn), ale celé je to miestami nezáživné. Viete, že dinosaury chcú iba speňažiť alebo ich použiť na militantné účely, no to všetko sme v sérii už mali. Keď sa rozpúta ich pohyb, miera akcie i napätie stúpa – a konečne sa využije um režiséra J. A. Bayonu. Tento Španiel (Kým nás smrť nerozdelí) sa totiž s postavami nemazná: tu niekoho dá zožrať, tam niekto príde o život a dokonca sa nešetrí ani pri dramatických scénach so ženami či malými dievčatami. Ide riadne nadoraz, čo je iba dobré, lebo jeho scény sú rýchle, dravé, napínavé. Výborne v nich vyniká nový druh dinosaura, čo má prepojené vlastnosti, aké ste ešte nevideli a je krásne vidieť ich v akcii.

Vo finálnej (a sčasti prvej) tretine sa využijú skúsenosti Bayonu z hororu i drámy, scény majú patričnú mieru napätia a hoci nemajú ikonické zábery ako Spielberg v roku 1993, stále sa nájdu dobré momenty. Horšia je tá vata medzi nimi, lebo tu vidíte dlhé neakčné scény (bez emočného zásahu) a dosť dlhú dĺžku na taký relatívne jednoduchý scenár. Že sa tu vytvára nový druh dinosaura, to je fajn, no už ani to nestačí.

Áno, Jurský svet: Zánik ríše v IMAX opäť výborne vyzerá a použitý finiš nám dáva ešte veľké nádeje. No tento konkrétny film ich nevyužíva, resp. len málo. Bayona má napínavé scény s dinosaurami, hoci sú to zväčša variácie na videné. Ale ťažko doručí zábavný celok, čo by hladko nadviazal na predchodcu.

aniella Pineda,

HODNOTENIE

6.0

MICHAL KOREC





PACIFIC RIM: POVSTANIE

Réžia: Steven S. DeKnight. Scenár: Steven S. DeKnight, Emily Carmichael, Kira Snyder, T.S. Nowlin. Hrajú: John Boyega, Scott East

Desať rokov po origináli pokračuje séria Pacific Rim novým dielom. Svet sa po dekáde zmenil – ostali tu trosky Kaiju i Jaegerov, dajú sa speňažiť a to vyhovuje šmelinárovi Jakeovi. Na jednom záťahu vletí do príbytku Amary, čo sa pretĺka životom a postavila si malého Jaegera. Obaja putujú do výcvikového strediska a budú čeliť novým hrozbám: istý koncern chce nasadiť na obranu Zeme svoj systém dronov, v Sydney prichádza nečakaný útok z mora a štúdium Kaiju prinieslo nečakané novinky.

Keď pred piatimi rokmi prišiel Guillermo del Toro s Pacific Rim, bol to očakávaný hit. Všetci čakali, ako sa vyrovná s konkurenciou, kde dovtedy vládol Michael Bay. Solídny pohľad na mytológiu, fajn momenty, no niečo legendárne mu chýbalo, možno troška japonskej precíznosti, iné pohľady na boj či menej amerického pátosu. Repete žije sčasti v tieni originálu, no zároveň má šancu poraziť vlaňajších Transformers 5... Do takého módu sme sa dostali pri žánri veľkorozpočtových megafilmov. Môžu vyjsť pokojne v marci a točia ich už aj tvorcovia, ktorí doteraz stáli pri seriáloch

Niekoho azda poteší, že sa tu zbytočne ani nedávali peniažky na slávnych hercov, no Scott Eastwood a John Boyega sú dosť slabí a zvýrazňujú viaceré mínusy scenára. Dialógy sú písané ako jednovetné výkriky, bojové povely a snaha o trošku dlhší monológ ústi do mentoringu, spomienok či pokusov o vtipné scénky. Niektoré fungujú, ak pochopíte, že tento film sa na rozdiel od jednotky neberie toľko vážne a ide najmä po efektoch. Z jednotky tu ostalo pár prestrihov, takže na niektoré silné scény si aj spomenieme, no pokiaľ ide o vývoj postáv, je to trošku problém. John Boyega je stále rovnaký týpek, čo chce byť vtipný, aj nad vecou ako aj v Star Wars, no nie vždy to funguje. A mladý Eastwood je len pekný chlapík, čo chce lektorovať, laškovať s kolegynkou – frajerstvo mu ide lepšie, no to je všetko. Lepšie dopadla 15-ročná Cailee Spaeny ako Amara. A Charlie Day si to tu užíva ako v inej komédii.

To všetko je súčasť žánru, kam sa Pacific Rim posúva. Nechce byť už taký osudový (hoci ide o veľa), vystačí si s ľahším pohľadom, vkladá humor, kde môže a potom sa sústredí na akčné sekvencie. Takže tie povinné scény prípravy, tréningu, zoznamovania, mladíckej rivality či doberania sa treba zvládnuť, aby ste sa dostali k tomu lepšiemu, čo film ponúka. Pri stopáži 111 minút sa našťastie veľa výplne ani nedostalo a hoci by som osobne 10-12 minút zostrihal, dajú sa zvládnuť a isté pasáže tu musia byť.

Budete prekvapení, koľko ráz sa film dokáže otočiť a aké nové motívy tu vloží. Už-už sa zdá, že Kaiju sa tu ani neobjavia a budeme sledovať iba bitky Jaegerov s inou hrozbou, no všetko si dá načas. Akcia v Sydney všetko správne naštartuje, ukáže sa isté tajomno, možný záporák a... potom sa všeličo zmení. V inom filme, čo sa berie vážne, by sa to dalo brať ako podraz na diváka, no tu sa dej s vami skôr hrá. Aj tak ste prišli po akčné scény a tie sú solídne zastúpené, ba čo viac, oproti niektorým Bay-festom aj lepšie natočené. Prakticky väčšinu času máte prehľad, čo sa deje, kto čo páli a ešte stíhajú trikári aj pár pohľadov do kabíny, kde sa piloti v spomalených záberoch snažia bojovať. Misia v Sydney, Rusku a najmä triková extravaganza v Tokiu dokazujú, že tieto megalomanské akcie sa dajú točiť aj štýlom, že máte pocit epickej, no stále prehľadnej akcie. Že sa tu nič nové nevymyslí, mastíme sa v metropole a padajú mrakodrapy, to už ide na vrub originality.

No nudiť sa nebudete, pár nápadov tu objavíte a to finále poteší každého japanofila medzi nami (a na dve sekundy sa mihne aj socha Gundama). Ak by som mal byť príliš kritický – zabudnite na to, že vo filmovom Tokiu spoznáte jednotlivé štvrte. Čo je však na väčšiu škodu, z akcie sa vytratil pôvodný duch vyššieho levelu Kaiju, prípravy i postupného zdolávania. Tu ostala skutočne iba akcia na úrovni Transformers, akurát lepšie zrežírovaná. A s tým očakávaním treba ísť do kina. Samotná mytológia Kaiju a Jaegerov sa rozširuje minimálne, no ak si s nimi chcete užiť ďalšiu rundu a tentokrát sa ohlušiť aj v IMAX či Dolby Atmos, nech sa páči.

twood

HODNOTENIE

6.0

MICHAL KOREC





HALLOWEEN

Réžia: David Gordon Green. Scenár: David Gordon Green, Danny McBride, Jeff Fradley. Hrajú: Jamie Lee Curtis, Judy Greer, Andi
James Jude Courtney, Nick Castle...

M

Toto je jedenásty diel série a trvalo jej 29 rokov, aby nová časť mala premiéru v októbri, teda presne tam, kam tematicky patrí. Opäť má nového režiséra (David Gordon Green doteraz nakrútil všeličo možné vrátane huličskej komédie) a rezolútne si povedala, že vyhodí všetkých deväť doterajších pokračovaní a teraz nadviaže pekne-krásne na rok 1978 a posunie nás rovno o štyri dekády vpred.

Takže vitajte v roku 2018, Laurie Strode má takmer 60 rokov, žije zabarikádovaná vo svojej haciende, za sebou má ťažký život s nedostatočnou výchovou svojich dcér (aspoň tak to ony vnímajú) a stále sa upína na deň, kedy sa možno Michael Myers dostane preč zo sanatória. Akurát za ním prišla dvojica Aaron a Dana, ktorí si chceli natočiť poriadny podcast, no nedostali z neho vlastne nič, hoci ho štengrovali aj pomocou jeho známej masky. Dvojica mladých ľudí navštívi aj Laurie, ktorá im veľa nepovie. Celá mela začne v momente, keď autobus prevážajúci pacientov zo sanatória do iného ústavu havaruje, Michael Myers je opäť slobodný a na druhý deň, 31. októbra sa môže jeho nové vraždenie v čase sviatku duchov a kostýmov prejaviť naplno.

Viacerí diváci zatracujú mnohé pokračovania Halloweenu a v tomto smere som na ich strane. S výnimkou Halloween: H20 sa nenatočilo za celý čas nič zaujímavé, dvojica filmov od Roba Zombieho ma nechala úplne chladným a ruku na srdce, žáner slasher ponúkol veľa lepších kúskov vrátane Vreskotu. Preto sa tá šanca nadviazať na pôvodný Halloween, s dejovou líniou a celkovým vyznením vrátane atmosféry, zdá ako takmer geniálna. Prvé reakcie z Toronta boli nadšené, vlastné očakávania patrične nabudené a.....na rozdiel od iných kritikov či divákov sa u mňa entuziastický pocit nedostavil. Prvý akt s návštevou Michaela Myersa v ústave, predstavenie jeho doktora a snaha o psychologickú sondu do jeho života (veď koľkí už roky tvrdia, že ide o čisté zlo v čírej podobe alebo vyslanca Pekla) sú veľmi dobré elementy. No keď stretneme Laurie Strode po prvý raz, nádeje rýchlo opadnú. Z Laurie je troska a niektorým divákom jej bude ľúto, no keď sa pozrie na rodinku na čele s nie dobre obsadenou dcérou (Judy Greer), šanca na zisk sympatií je veľmi nízka. A to je problém, pretože v prvej polovici filmu si potrebujeme vytvoriť aj vzťah k potenciálnym obetiam, aby tá mordovačka nevyšumela do prázdna.

Michael je teda vonku, kalendár prevráti stránku na 31.10 a začína očakávané besnenie. Zatiaľ čo niektoré horory si ctia určité pravidlá koho zabiť a koho nie, pri tomto Halloweene nič také neplatí – z Michaela je monotematická vraždiaca mašina, ktorá hluší takmer každého, okolo ktorého prejde, či ide o predavača na pumpe, niekoho z jeho návštev v sanatóriu alebo nejakú tetušu za oknom na ceste na predmestí. Možno si máme vysvetliť jeho non-stop vraždenie dlhoročnou absenciou a tým, že si chce pozdvihnúť počet obetí, no to je príliš slabá motivácia. Tak ako aj medzi fanúšikmi série zrejme už pominuli strážené čísla, koľko ľudí zabil Michael v ktorej časti a aký je aktuálny medzisúčet.

Samozrejme, atmosféra mestečka je veľmi dobrá, uveriteľná a keď príde scéna, kde má Michael zabiť aj opatrovateľku či jej priateľa, tak sme tematicky takmer v roku 1978 a všetko funguje. Lenže podobných scén je málo – občas príde vtipný moment, keď deti obdivujú Michaelov kostým či práca s prostredím. No okrem nich všetko pôsobí síce ako pred 40 rokmi a dejovo o nič iné nejde, ale na dnešné pomery je to málo. Už nestačí iba pustiť známy hudobný motív a pokračovať vo vraždách, chcelo by to čosi viac. Áno, sú tu patrične brutálne vraždy a občas preblysne pri nich aj dobrý nápad, ale to je všetko. Nápadov na oživenie je tu viac. Napríklad Michaelov doktor Ranbir Sartain je ním taký posadnutý, že by sa radšej postavil na jeho stranu ako k polícii. Alebo že vo finále dočkáme celkom zručne natočenej scény nábehu Michaela na Laurinu haciendu, aby nastala poriadna mela. Ak niekto tipuje, že sa spoja všetky tri generácie (babka Laurie, mama, vnučka) proti nemu, je to tak. Zároveň aj finále trpí pomalým strihom, dlhými zábermi a hoci napätie i dobrý efekt vám nedovolia spať, celkový dojem je už dávno rozpačitý.

Autori stavili na to, že ak berú old-school prístup, pôvodného hrdinu, jeho motív a atmosféru a navrubujú všetko do dnešného diania, môže to fungovať. A ono to funguje – ako ďalšie pokračovanie, určite lepšie ako tony ostatných, no žáner sa už posunul ďalej a toto je skôr také obzeranie, ako by vám niekto vytiahol film z konca 70. rokov. Ak na niečo také máte chuť, Halloweensi užijete. My ostatní, zmlsaní časom a kopou iných hororov, už menej.

HODNOTENIE

6.0

Matichak,

ICHAL KOREC





V redakcii si robíme švandu, že žiadne leto neobíde film, kde treba zrecenzovať dákeho Žraloka. Bol tu Smrtiaci príliv, aj 47 metrov a tento rok preradil na prehistorický filmový stupeň i povolal toho, čo bežne pláva v béčkových 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 W
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 márny, 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 nevkročili. 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 prejaviť. Začíname 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 černoch menom DJ), ale nápady nie sú úplne márne a hoci chytanie ide občas na istotu (tu harpúna, tam uspávacia strela), niektoré momenty vzbudzujú top nádej – sofistikovaná klietka 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 pláži 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 spŕškami. Každé ponorenie človeka či sondy do mora je sprevádzané vodným efektom, našťastie vhodne rozložené v deji, takže pár spŕch 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. Náhly trhavý efekt sa občas dostaví pri explózii alebo mastení 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 nejeden 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





VENOM

Réžia: Ruben Fleischer. Scenár: Jeff Pinkner, Scott Rosenberg, Kelly Marcel, Todd McFarlane, David Michelinie. Hrajú: Tom Hardy
Williams, Riz Ahmed, Scott Haze, Reid Scott, Jenny Slate

Sony sa vlani podarilo zreštartovať Spider-Mana (pravda, aj s pomocou Iron Mana) a tak si povedali, že momentum treba využiť a začať budovať vlastné univerzum. Prvým samostatným projektom bez Petra Parkera je Venom – pokiaľ poznáte komiksy Spider-Mana alebo si aspoň matne spomeniete na Raimiho Spider-Mana 3 (áno, toho, nad ktorým mnohí zlomili palicu), tak už tušíte, že sa dočkáme samostatného príbehu novinára Eddieho Brocka a akéhosi symbionta.

V úvodnej sekvencii na Zem dopadá raketa z vesmíru a na jej palube vzácny náklad, ktorý si doslova žije vlastným životom. Väčšinu vzoriek putuje do Life Foundation, ktorá s nimi chce experimentovať, no jedna sa voľne pohybuje po Zemi. Eddie Brock bol na interview so šéfom Life Foundation a nechal sa uniesť, takže sa ho pýtal na pokusy na ľuďoch – to mu bolo osudné a prišiel o prácu i snúbenicu. Keď o pol roka neskôr dostáva šancu preniknúť do organizácie a vidieť na vlastné oči, čo sa tam deje, neváha, no akurát sa jeho tela zmocní symbiont. Na jednej strane získa nové schopnosti, na druhej je neustále hladný a nevie, čo sa deje. A to sa šéfino Carlton Drake rozhodne za každú cenu Venoma získať späť.

Úprimne, tento origin film má polovicu napísanú vopred a ohýbať dej sa dá až v druhej. Scenáristi však trestuhodne premárnili viaceré momenty, takže prvých 45 minút iba sledujeme tuctovú haváriu, pokusy v laboratóriu a snaživého chlapíka, ktorý tvrdohlavosťou (a sprostosťou) príde o veľa. Ošúchaný štart sa dá prežiť, no ničím vás neupúta, neobohatí a žiaľ, ani nenavnadí. Našťastie, zábava sa dostaví neskôr a film graduje. Po slabšej prvej tretine nadíde a potrebných udalostiach sa konečne dostane symbiont do tela Eddieho a môžeme začať sledovať ich súlad.

Isteže je sprevádzaný napínavými i vtipnými momentmi, pričom paradoxne lepšie ide Tomovi Hardymu humor, gúľanie očami a nechápanie. Výborná scéna v reštaurácii či bitka v byte vás však konečne budí z dovtedajšej letargie a keď prvý raz Venom prehovorí, objavíte istý potenciál a pár dobrých nápadov Venom je samostatná entita, ktorá potrebuje u nás hostiteľa a s Eddiem tvorí výborný tím, niektoré ich dialógy a edukačné repliky (ako sa funguje na Zemi vs. čo Venom dokáže) sú zábavné. Fádnosť prvého aktu nahrádza solídne uvedenie Venoma v druhom, navyše sa tu začínajú kopiť aj akčné scény.

Nie sú síce objavné, ale očakávané bitky alebo naháňačka v uliciach nepôsobia márne. Cítiť, že efekty sa dorábali na poslednú chvíľu, nápadov však nie je málo, minimálne scéna s motorkou sa snaží využiť schopnosti Venoma naplno. Vo finálnej tretine sa zapojí aj ďalší symbiont, takže na plátne môže nastať zaujímavá digimela, kde sa mlátia dvaja pozemšťania s entitami vo svojom tele a pôsobí to ako typická komiksová bitka plná efektov – ťažko sa prenáša do kina, no niektoré spomalené momenty alebo nápady vás upútajú. Ako celok neprinášajú nič nové do komiksového žánru – doteraz sme v ňom videli všetko.

Najoriginálnejším nápadom je komunikácia Venoma s Eddiem, ktorá najprv prebieha v množnom čísle a potom začína každý na chvíľu preberať taktovku. Vtipná výmena nahráva Tomovi Hardymu a sčasti aj scénam s Michelle Williams, ktorá hrá vedľajšiu postavu bez hlbšieho významu. Prázdne laškovanie je prázdne, chémia nemá čas vyniknúť a neustále behanie za ňou občas zdržuje. Ale Venom má vtipné hlášky v každej scéne s ňou. Občasný humor náramne pomáha fádnemu zvyšku, budovanie tajomna išlo do stratena. Do veľkej miery môže za to aj postava Carltona Drakea v podaní Riza Ahmeda, ktorý hrá postavu takmer na hranici paródie – niekedy neviete, či sa nezačať rovno smiať nad jeho patetickými hláškami a úpornou snahou hrať vedátora zo Silicon Valley.

Venom má pár dobrých atribútov (niektoré akčné scény, humor, Tom Hardy), zároveň ho ťahá ku dnu rad ďalších (prvá polovica, x-krát videné motívy, sčasti prepálené finále, pol castingu). Vybrané idey sú dobré, ale keď si uvedomíte, že film má reálne iba 95 minút (zvyšok sú titulky a bonusové scény), je to celkovo veľmi málo. Nedorazila nepozerateľná vec, no na poslednú chvíľu sa tu toľko strihalo, až chýba aj osobité čaro celého filmu. Bude to stačiť na štart nového univerza? Uvidíme o mesiac-dva v Sony...



, Michelle

HODNOTENIE

5.0



MICHAL KOREC



BESNENIE / RAMPAGE

Réžia: Brad Peyton. Scenár: Ryan Engle, Carlton Cuse, Ryan J. Condal, Adam Sztykiel. Hrajú:Dwayne Johnson, Naomie Harris, Ma
Jeffrey Dean Morgan, Jake Lacy, Joe Manganiello, Marley Shelton

Brad Peyton má v Hollywoode zaujímavú pozíciu. Nie je extra režisér, no pracuje u Warnerov už takmer desať rokov na látkach, ktoré si na seba dokážu zarobiť. Taký stredný prúd, o ktorom sa roky hovorí, že skončí na streamovacích službách, no New Line Cinema na ňom žije doteraz. Peyton však postupne rastie s rozpočtami: Besnenie je jeho najdrahší projekt (120 miliónov), nechýba v ňom dvorný kamoš The Rock a šermuje sa tu aj s označením adaptácia starej videohry.

Poslať do kina Besnenie dva týždne po Ready Player One a hovoriť o videohernej inkarnácii, je veľká výzva. Rampage ako videohru si u nás nepredstaví takmer nikto, titul z roku 1986 o zmutovanej trojici besniacej v meste je relatívne neznámy. Skôr sa budú naň diváci pozerať ako na ďalší akčný film, kde The Rock hrá odhodlaného hrdinu a zachraňuje svet.

Azda budete prekvapení začiatkom: pripomína skôr Cestu 2, kde malá výprava končí pri výskumnej rezervácii a The Rock seriózne komunikuje s gorilou pomocou posunkovej reči. No keď z vesmíru dopadnú nádoby s patogénom, začne sa riadne mutovať: George na bieleho King Konga, niekde v lesoch sa rodí 15-metrový vlk a dve tretiny filmu tipujeme, kedy na povrch vylezie aj 30-metrový krokáč a začne robiť paseku. Film je z veľkej časti skutočne cestou... z prírody do Chicage, kde má nastať tá videoherná mela, príšery začnú mastiť mrakodrapy a možno sa pustia do seba navzájom. Spočiatku si neviete nastaviť latku nálady, no rýchlo prídete filmu na chuť. Hoci niektoré dialógy sa tvária seriózne (posunková reč, isté emócie), aj v neakčných scénach film skĺzne do odľahčenej roviny či až paródie žánru. Svedčí o tom napríklad casting, pri ktorom si hneď všimnete tváre známe skôr z komédií: búchač Burke hral v Magic Mikeovi, Malin Akerman poznáte z Watchmenov a komédií, Jake Lacy priamo hrá akoby bol v komédii. A Jeffrey Dean Morgan sa tvári vážne asi v dvoch scénach a potom zásadne už seká vtipy, hlášky, akoby ani nebol v efektnom blockbustri alebo robil naschvál.

Brad Peyton je tvorca, ktorý nemá cit pre vážne vypointované akcie ako Michael Bay a lepšie mu idú tie zábavné línie. Hoci nemá problém zaradiť tie vážne veci, rýchlo prešaltuje na lacné vtipy ako napríklad to, že Rockova postava si rozumie lepšie so zvieratami ako so ženami, zatiaľ čo jeho kamoš by rád možno dáku splašil na večeru. Aj nasadenie Naomie Harris ako pomocníčky prebieha vtipne: zaspí do práce, vyhovára sa na všetko možné, polovicu filmu klame – a zrazu jej máme držať palce. Megalomanská akcia na vás čaká až vo finálnej tretine, dovtedy sa striedajú skôr kratšie úseky, kde sa riešia spomínané vážne veci, načrtávajú postavy, kujú pikle (niektoré sa aj doťuknú, ine nie). Archetyp nájdete na každom kroku: zelené hlavy si myslia, že príšery porazia veľké kalibre a sú schopní pomaly obetovať polovicu mesta. Aj pri nich sa však pýtate, či je to myslené celé vážne a niekde na vás režisér nemrká s tým, že vás chce otestovať. Najprv je istá postava proti našim hrdinom, potom im pomáha. Je tu malý hrdina, ktorého kamera minútu obletuje, ale po 10 minútach aj tak padne za obeť. Azda je to súčasť hry, že sledujeme drahé béčko a o hrdinov tu vlastne nejde, prišli ste na veľké beštie.

Veľké pozitívum finálnej tretiny je, že akcie je skutočne megalomanská, rúcajú sa budovy na desiatky a všetko sa odohráva za denného svetla. To je obrovské plus oproti Godzille z roka 1998, kedy sme sa museli predierať kanálmi, tmou a lejakmi – triky pokročili a už môžeme vidieť mastenicu počas dňa, je obrovská, využíva spomalené zábery a miestami je aj lepšia ako v Godzille 2014. Po 68 minútach sa vynorí aj Lizzie, jasne sa rozohrajú sympatie voči držkám (George má k ľuďom najbližšie, zvyšok asi musí padnúť) a polhodinu sledujeme odľahčenú akciu. Má nadpriemerné momenty, baví a graduje.

Akurát si musíte položiť kardinálnu otázku, či ste ochotní sledovať najprv hodinu filmu, ktorý nie je zle natočený, ale je len čakaním na veľké trikové remeslo. Určite je lepšie natočený ako San Andreas od rovnakého tímu a v IMAX či Dolby Atmose náramne vynikne. Ale v jadre je to stále ten istý obsah.

HODNOTENIE

5.0

lin Akerman,

MICHAL KOREC





Už sme tu dlho nemali duchovného nástupcu Smrtonosnej pasce a Skleneného pekla. Universal si riekol, že oba námety spojí do jedného, prihodí osvedčeného Dwaynea Johnsona a príde letný hit. Odohráva sa v Hongkongu, čo zaručí štipku futuristického nádychu, lebo Ázijci stavajú vysoké veže na počkanie.

Mrakodrap sa začína introm spred desiatich rokov, kde sme svedkami veľkej nehody a The Rock v nej príde o nohu i dobrý džob. V súčasnosti je majiteľom malej bezpečnostnej firmy a veľký šéf najvyššieho mrakodrapu menom Perla si ho volá na bezpečnostnú previerku aj pred očami zástupcov poisťovne. Šéf navyše pozve do mrakodrapu celú jeho rodinu, aby sa ubytovali na 98. poschodí ako prví hostia. Mocný developer má aj nepriateľov a tí sa rozhodnú zosnovať plán: uniesť šéfa, zobrať mu čosi cenné, no pritom narazia na Rockovu rodinu a situácia sa komplikuje. The Rock išiel do externého centra na doťuknutie bezpečnostnej kontroly, od rodiny sa vzdiali, no keď vypukne požiar, musí podniknúť všetko, aby sa do mrakodrapu opäť dostal.

MRAKODRAP

Réžia: Rawson Marshall Thurber. Scenár: Rawson Marshall Thurber. Hrajú: Dwayne Johnson, Neve Campbell, Pablo Schreiber, No
McKenna Roberts, Roland Møller, Byron Mann ...

Chápem, že napísať scenár pre ďalšiu variáciu jeden chlapík vs. teroristi v uzavretom priestore je čoraz ťažšie, no tento raz sa mohli predsa len snažiť trošku viac a nesypať iba klasické klišé do každej scény. Je tu snaha vykresliť postavu The Rocka ako milujúceho tatka, čo je sčasti fajn a výzva pre jeho herectvo, no opakované dialógy, či ho deti skutočne ľúbia sa hodia skôr do rodinnej komédie a nie akčného bijáku. Už jeho protéza pôsobí ako lepší element, hoci neveríme na jeho väčšiu zraniteľniosť, dokáže s ňou robiť v akcii neskutočné divy a vo vypätých situáciách je občas aj vtipne využitá.

Finálne posúdenie scenára nevychádza prospešne – Mrakodrap je miestami mdlý. Všetko je vytvorené z osvedčených momentov a na výrazné scény sa načakáte – áno, titulná Perla na najvyššom poschodí s parádnym LCD efektom vás poteší, v 3D ponúkne dobrý pohľad a finále ho aj celkom dobre využije. To je prakticky jediné pozitívum, inak sa akcia sústredí na veľa ráz videné momenty.

The Rock sa musí vrátiť do mrakodrapu, použije žeriav vo výške 100 poschodí; parádna premisa, no výsledné prevedenie obyčajné. Alebo musí prejsť po nebezpečnej lište do bodu, kde sa reštartuje systém (inak nepochopiteľne uložený medzi turbínami, kam sa určite bežný IT-čkar nedostane). Na pár záberov a šialené riešenie dobrá šanca, no s výnimkou jedného šialeného kamerového záberu je všetko o načasovaní na poslednú sekundu. A aj driemkajúci divák si všimne, že tu stále niekto visí a musí driapať, nielen The Rock, ale aj ďalší. V castingu celkom poteší Neve Campbell z Vreskotu ako odhodlaná manželka, no inak sem casting veľa charizmatických hercov nedoniesol. To je tiež škoda, lebo postavy konajú automaticky – akurát scéna, kde sa rúti manželka výťahom vás vytrhne zo sedadla, to je skutočne šialený efekt hodný futuristického mrakodrapu. Azda je za určitým sklamaním aj fakt, že od megalomanskej stavy čakáte niečo nevídané – že sú vnútri vodopády či umelé priestory vonkajšieho sveta, to je iba barlička, aby sme neboli iba medzi štyrmi stenami. Samotní autori si to uvedomili, preto radšej pracujú so scénami na stenách mrakodrapu. Tie očakávania však úplne nenaplnia, lebo dva zásadné (hoci dosť šialené) momenty neprídu – asi nie sme v produkcii Michaela Baya, aby sme obetovali celý mrakodrap alebo ho rozlomili v polovici. Znalci filmov 80. a 90. rokov budú čakať predsa len modernejší prístup ako iba ťukanie do nových tabletov a pár nápadov. A nováčikovia dostanú populárneho herca v roli, kde mu neostane priestor na svieže vtipy. Je celkom prekvapivé ako tvorcovia rezignovali na humor a uchopili tento námet pomerne vážne. Škoda.

Novinka natrafila na priemerného režiséra, ten neuchopil veľkú šancu naplno a výsledok musia vytiahnuť z letargie azda nové technológie aspoň vo vybraných scénach. Vidieť film v IMAX trošku posilní zážitok, no mimoriadne som dal šancu aj 4DX v bratislavskom CinemaCity. Z celej plejády trikov vám 4DX dá najviac pocítiť bitky – toľko šťuchancov do chrbta zažijete málokde (ani John Wick 2 ich nemal toľko). Pri streľbe je silný priestorový zvuk a náboje vám svištia okolo uší. Sedačky sa s vami hýbu pri scénach, kde sa kamera snaží zabrať celý mrakodrap – to je príjemný efekt. Oceníte aj trajekt, kedy sa trasie s vami sedadlo neustále či záber s helikoptérou.

Kopa scén v exteriéroch je využitá pre vyvolanie efektu vetra a chladu, v kinosále je často veterno a je to zrejme najlepší atmosférický efekt po šťuchancoch. Občas zasyčí troška pary a nechýbajú ani dve vodné sprchy, keď sa spustí alarm. Paradoxne, efekt blikania bol využitý iba pri logách na začiatku – a mohol byť použitý aj častejšie. 4DX dá zrazu filmu lepšie vyznenie a môžete si pripočítať bod. I keď neustále som ľutoval, že ako tu mohol parádne vyzerať Jurský svet 2...

HODNOTENIE

5.0



bah Taylor,

MICHAL KOREC



Na začiatok máme dobrú správu, hororová novinka Slender Man nie je až takou katastrofou, ako napovedali ohlasy americkej novinárskej obce, pretavenej do roztomilých 9% na mienkotvornej stránke Rottentomatoes. Problém je samozrejme aj v tom, že výrazne kladne ohodnotiť tento horor môže iba máloktorý fanúšik žánru, pričom aj priemerné hodnotenie je považované za záporné. Percentuálne hodnotenie samotného filmu je tak omnoho vyššie, ale stále podpriemerné, 35%. Každopádne tu máme ďalší zameniteľný, ale znesiteľný teenagerský nadprirodzený kúsok so zopár solídne a remeselne na úrovni nakrútenými scénami s potenciálom diváka slušne vystrašiť.

Stredná škola, menšie mesto v štáte Massachusetts. Štyri unudené teenagerky si krátia čas flirtovaním s chalanmi, popíjaním vodky, vypisovaním správ cez messenger a pozeraním videí na sociálnych sieťach. Tak sa dostanú aj k mestskej legende o tajomnom Slender Manovi a povzbudené pohárikmi vodky si pozrú, napriek varovaniu, že

SLENDERMAN

Réžia: Sylvain White. Scenár: David Birke, Victor Surge. Hrajú: Joey King, Julia Goldani Telles, Jaz Sinclair, Alex Fitzalan, Taylor Ric
Javier Botet ...

bubák pozornosť namieri práve na ne, krátke video na internete. Dlhý, chudý chlapík bez tváre nenechá na seba dlho čakať a pripraví dievčatám krušné chvíle. O pár dní sa v miestnom lese stratí prvá z nich a zvyšné kamarátky začnú po nej pátrať. Postupne si zisťujú všetky podrobnosti o mytológii tohto tvora a tieto zistenia im dávajú iba málo dôvodov na optimizmus.

Slender Man môže na prvý pohľad navnadiť fanúšikov staršieho a neprávom zabudnutého inteligentného hororu Candyman z roku 1992. Jeho zápletka bola taktiež založená na legendách a mýtoch. Stačilo päťkrát pred zrkadlom vysloviť jeho meno a váš život bol v troskách. Podobnou premisou disponuje aj Slender Man, ten je však zacielený primárne na mladšie, teenagerské publikum. Na tom by samozrejme nemuselo byť nič zlé, ak by scenár dokázal využiť potenciál príťažlivo znejúceho námetu podobne ako spomínaný Candyman. Dielo Sylviana Whitea sa však rozdrobuje na sériu kratších strašidelných epizód z jedného úseku života študentiek a nedokáže ich pospájať dostatočne pevnou dejovou niťou. Postavy v nich prežívajú viac menej stále tie isté peripetie s nadprirodzenou bytosťou, čím sa film stáva značne repetetívny a jednotlivé sekvencie v časovom slede sujetu zameniteľné.

Postavy tak stále opakujú tie isté chyby, nedokážu sa poučiť. Je zrejmé, že sme v spojitosti s démonickou bytosťou, napriek tomu máme odvahu ostať samé vo veľkom dome a čakať, kedy príde ďalšia nevítaná návšteva. Namiesto súdržnosti sme schopné sa hádať v ten najnevhodnejší moment kvôli spolužiakovi a prestávame si dôverovať. Divák si tak iba ťažko nachádza vzťah k postavám. Casting je sympatický v tom, že neponúka žiadne modelky z radov roztlieskavačiek, napriek tomu žiadna zo štyroch hlavných predstaviteliek nedisponuje výraznejšou charizmou. V príbehu absentuje aj dôležitejšia figúra v zrelšom veku, prítomnosť niektorej hereckej hviezdy v rokoch by dodala filmu určite niečo málo na príťažlivosti. Pričom priestor v radoch rodičov a učiteľov strednej školy tu bol.

Klady snímky tak treba hľadať skôr v technicky zaujímavej stránke jednotlivých sekvencií. Režisér a kamerman zámerne upomínajú na tvorbu Davida Lyncha, napínavé videohovory dajú spomenúť na sledovacie video z Lost Highway. Niektoré kamerové triky a vzhľad Slender Mana našli inšpiráciu v kultovom Jakubovom rebríku z roku 1991. Film tak v týchto momentoch naberá „príjemnú" retro atmosféru, samozrejme za predpokladu, že spomínané diela divák pozná. Problém nastáva vo finále, ktoré bohužiaľ musí po prvej scéne v lese a najmä nervydrásajúcej sekvencii v knižnici väčšinu publika sklamať. Mytológia záhady nie je dostatočne dovysvetlená, zaujímavý zber informácií nie je v neskoršom deji dotiahnutý do zmysluplnejšieho celku.

Scenár sa snaží hľadať myšlienkovú paralelu medzi Slender Manom a realitou v spojitosti s nezdravým návykom mladej generácie na sociálnych sieťach a amatérskych videách, čo sa odzrkadľuje na všadeprítomných laptopoch a mobilných telefónoch, slúžiacich ako primárny zdroj komunikácie a v niektorých momentoch aj strašenia. Bohužiaľ chvályhodný úmysel vytvoriť funkčú metaforu by vynikol lepšie v kvalitnejšom žánrovom kúsku, ako sme boli v nedávnej dobe svedkami pri Prekliatom dedičstve alebo Tichom mieste.

HODNOTENIE

4.0

hardson,

ERIK BINDER





PLÁN ÚTEKU 2

Réžia: Steven C. Miller. Scenár: Miles Chapman. Hrajú: Sylvester Stallone, Dave Bautista, Xiaoming Huang, Jesse Metcalfe, 50 Cen
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, preháňajú sa aj dvaja sympaťáci, 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 obsadenie 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? Dobre, 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 nezaujmú 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 vzácni.

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

nt, Wes Chat-

MICHAL KOREC





DOVERNÝ NEPRIATEĽ

Réžia: Karel Janák. Scenár: Ľubomír Slivka, Karel Janák, Marek Epstein. Hrajú: Gabriela Marcinková, Vojtěch Dyk, Zuzana Porubjak
Malý, Ady Hajdu, Roman Luknár, Pavel Rímský, Hynek Čermák..

ZU

Režiséra Karla Janáka dôverne pozná divácka obec z jeho "slávneho" roku 2004 vďaka Snowborďákom. O dva roky neskôr prišli Rafťáci a Ro(c)k podvraťákov. Minuloročný Cuky Luky Film jasne naznačil, že Janák je už schopný všetkého. Ničím výnimočné rané teenagerské výstreky vystriedala zjavne "dospelácka" výstraha pred vymoženosťami moderného sveta. Tentokrát sa postavil za katastrofálny scenár Marka Epsteina a Ľubomíra Slivku. S Dôverným nepriateľom sa nás snaží vystríhať pred umelou inteligenciou (!).

Nevadí, s apelom na premúdrelú technológiu asi treba priebežne prichádzať, aby divák nečerpal strach z podobných vychytávok len zo Spielbergovho filmu A.I. Umelá inteligencia z roku 2001 (!). Teraz takmer po 20-ich rokoch čaká na slovenských divákov kdesi v lone prírody sofistikovaná stavba s nenabúrateľným bezpečnostným systémom...

Programátor Andrej (Vojtěch Dyk) sa po dohode so svojím šéfom (Ady Hajdu) nasťahuje do prototypu inteligentného domu. Obaja si hladkajú bruška, ako v práci technologicky podchytili maximálne pohodlie užívateľov príbytku. Andrejova manželka Zuzana (Gabriela Marcinková) však ako koordinátorka svojich bežných potrieb dostáva od "múdrej technológie" facku. A divák znalý základnej filmovej premisy zas taký preplesk od schematického scenára, že sa modlí, aby utrpenie v kinosále čo najskôr pominulo.

Autori sa zjavne nepárali s tým, aby divákovi ulahodili prinajmenšom pozoruhodným námetom v pozerateľnom filmovom šate. Film od začiatku plynie predvídateľne banálnym inscenovaním situácií v presne zadefinovanom rozdelení pre a proti. Ich vymenúvaním by stačilo poveriť päťročné dieťa. Bez srandy. Až na pár "horúcejších" momentov sexuálneho charakteru.

S našou dôstojnosťou, že sme ešte nestratili zdravé uvažovanie a úpenlivo očakávame nejaký audiovizuálny benefit filmu, v Dôvernom nepriateľovi korešponduje akurát hudobný podmaz Ondřeja Brzobohatého. Hlboko pod jeho úrovňou kmitá výpočet klišé odsudzujúci potrebu takto hanebne sa podvoliť lenivosti v domácnosti.

Akokoľvek film spestrujú blikajúce monitory, hrôzostrašná komunikácia s domom či edukatívne protipólne malebná príroda, stále máme pocit, že dospelákovi je to predsa jasné ako facka, akurát nechápeme, prečo Dôverného nepriateľa nasadili do kín, a nie do občianskej náuky na základnej škole.

Thrillerový náboj stráca silu prakticky v začiatku deja, pretože sa celý minul už v traileroch. Manželská dvojica ambivalentne bojuje s nainštalovaným programom, chce nám skrz technologické inovácie pohroziť zrútením vzťahu a jeho základných atribútov (nevera, sexuálna nespokojnosť, osamelosť, uspokojenie v pracovnej sfére...).

Inklinujeme stáť na strane vystresovanej manželky a spolu s ňou zápasiť s vyspelým domovým systémom. Má síce život okorenený o bláznivú kamošku (Zuzana Porubjaková), atraktívne sochárske povolanie či tajomne nevyspytateľného suseda (Ondřej Malý), stále však dumáme nad jej charakterovo nezvládnutou naivitou a plytkým detským uvažovaním. Občas sa rebelantsky zduje, no to je všetko. Do Andreja príliš nevidíme a vlastne ani nechceme. Reprezentuje len jasne vyprofilovanú stranu poklonkujúcu technologickému pokroku.

Všetky postavy príbehu sú načrtnuté schematicky a ničím ho nezatraktívňujú. Škoda len zvučných hereckých osobností, ktoré sa stále bezostyšne dokážu zapredať podobným projektom a pomáhajú tak domácej produkcii rásť výsostne v úrovni kvantity. Pretože po kvalitatívnej stránke sa jedná o jasný príbehový prepadák, ktorému nepomohli ani lokácie, ultrachladná architektúra či nebodaj "atraktívne" predložený súboj s moderným svetom.

Stačí jedna časť anglického seriálu Black Mirror a zistíte, že v tejto téme je filmový svet už úplne niekde inde.

HODNOTENIE

3.0

ková, Ondřej

UZANA ONDRIŠKOVÁ



