SECTOR

#105

THE LAST OF US PART II

UNRAVEL TWO, WRECKFEST
THE CREW 2, AGONY, LUST FOR DARKNESS, JURASSIC WORLD

RYZEN 2
HUAWEI P20
SURFACE GO

PREVIEW

- THE LAST OF US PART II
- FEAR THE WOLVES BETA
- NHL 19
- FARMING SIMULATOR INTERVIEW
- STARLINK BATTLE FOR ATLAS

RECENZIE

- UNRAVEL TWO
- WRECKFEST
- THE CREW 2
- LUST FOR DARKNESS
- AGONY
- MARIO TENNIS ACES
- ONRUSH
- DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE
- JURASSIC WORLD EVOLUTION

HARDVÉR

- XAIOMI MI PAD 4
- SURFACE GO
- AMD RYZEN 2 TEST
- ASUS ZEPHYRUS TEST

MOBILY

- HUAWEI P20 LITE TEST
- HUAWEI P20 TEST

FILMY

- JURSKÝ SVET ZÁNIK RÍŠE
- PAT A MAT OPÄŤ V AKCII
- SCIARIO 2
- MANŽEL NA SKÚŠKU
- ANTMAN A WASP
- MRAKODRAP
- HOTEL TRANSYLVÁNIA 3

PREVIEW

NINTENDO SWITCH™

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

Obsahuje nové úlohy inšpirované: SUPER MARIO ODYSSEY

PRIPRAVENÝ NA TOADVENTURU

CAPTAIN TOAD™ TREASURE TRACKER

K DISPOZÍCII AJ PRE KONZOLY NINTENDO 3DS A 2DS

13. JÚLA

Preskúmaj svet plný hádaniek a hľadaj poklad!

Zdieľaj zábavu s kamarátom na Nintendo Switch!

PRÁVE V PREDAJI!

BALENIE OBSAHUJE

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

© 2014 – 2018 Nintendo

PREDSTAVENIE

THE LAST OF US PART II

ĎALŠIE DETAILY O NÁVRATE DO ZNIČENÉHO SVETA

. PS4

. NAUGHTY DOG

. AKČNÁ ADVENTÚRA

Tohtoročná E3 ponúkla množstvo trailerov či hrateľných ukážok a medzi nimi nechýbalo ani The Last of Us Part II, ku ktorému ešte autori pridali dávku nových informácii.

Napríklad potvrdili, že Ellie bude jedinou hrateľnou postavou v titule. Náležite tomu sa o seba bude musieť postarať. Dostane rozšírený crafting, bude si vytvárať muníciu, rôzne typy šípov a oveľa viac iných vecí, ktoré môžete vyrábať. K tomu boli zlepšené možnosti jej pohybov vďaka skokom a rôznym úklonom. Dokáže sa tiež dostať cez úzke prostredie, čo sme videli aj v hrateľnej ukážke a čo bude užitočné najmä pri početných skupinách nepriateľov. Zlepšila sa tiež AI, ktorej komunikácia v prvej hre mohla trošku pripomínať telepatiu. Teraz však budeme vidieť a počuť ako NPC skupiny nepriateľov medzi sebou komunikujú navzájom, napríklad píšťalkou. Vývojári chceli, aby ste na nepriateľov pozerali ako na skutočných ľudí. S tým súvisia rôzne zapracované detaily, napríklad to, že sa navzájom volajú menom.

Budú tu tiež nové druhy infikovaných, ktoré predstavujú stále veľkú hrozbu. Tá sa ešte znásobí v kombinácii s ľudskými nepriateľmi, kde môžeme stretnúť rôzne frakcie, napríklad Seraphites, čo je náboženská skupina, ktorú sme videli vo videu na Paris Games Weeku.

Demo z E3 sa odohráva v Jackson Country, teda na mieste, kde skončila prvá hra. Ellie prispieva k bezpečnosti komunity, ktorá tam žije. Režisér Neil Druckmann potvrdil, že "starý muž", ktorého spomína demo je Joel a je "niekde tam vonku". Tento fakt vyvracia teórie fanúšikov, že by mohol byť mŕtvy. Hra je celkovo opisovaná ako prevažne lineárny zážitok, hoci prostredie bude väčšie než kedykoľvek predtým. Autori chcú zmazať tradičné hranice medzi bojmi a priestorom na prieskum. Samotné prostredie často ponúkne bujnú vegetáciu, ktorá je užitočná pre stealth. To však neznamená, že Ellie je v nej vždy skrytá. Úroveň krytia bude závisieť od výšky trávy či inej vegetácie.

Hlavnou filozofiu hry je napätie. Tím pracoval na tom, aby Ellie cítila, že je viac prepojená s prírodou a prostredím, v ktorom sa nachádza. S tým súvisia aj jej nové pohyby a nové spôsoby interakcie so živým prostredím, ktoré sú realistickejšie a ľudskejšie.

Boj vo všeobecnosti ponúkne oveľa viac možností, s cieľom vytvoriť pre hráčov viac príležitostí či vzrušujúcich situácií. Nepriatelia budú využívať rovnaký animačný systém ako Ellie, teda nebudeme vidieť žiadne prechody medzi animáciami a všetko na nich bude pôsobiť plynulejšie, prirodzenejšie a hrozivejšie. Ellie nemá silu ako Joel, preto je jej bojový štýl viac kreatívny a svižný, ale stále smrtiaci. Nepriatelia používajú rôzne zbrane a majú rôzne série ťahov. Môžu interagovať s Ellie aj s prostredím rôznymi spôsobmi.

Napriek lineárnemu príbehu má ísť o naozaj veľkú hru. Hráč bude mať veľa možností pohybu v obrovskom priestore. Vývojári sa snažili ešte viac posunúť široký lineárny koncept, kde teda môžeme čakať ešte väčšie otvorené časti ako v Uncharted 4. Zo samotných priestorov a prostredí máte pocit, že budú zahŕňať bojovú scénu a že všade môže byť hrozba. Nie je tu žiaden bezpečný priestor. Nepriateli budú tentoraz viac humanizovaní. To znamená, že nepôjde len o typických zloduchov. Ich správanie má viac rozmerov a komplexnosť.

Ellie má v hre homosexuálny vzťah s Dinah, ktorú sme mohli vidieť v E3 ukážke a ktorú stvárňuje herečka Shannon Woodward. Bozkávacia scéna bola problémová, pretože fyzické vyhotovenie motion capture kamery bránilo herečkám, aby sa k sebe priblížili.

Počiatočné zásahy pri samotnom bozku boli vykonané bez použitia kamier na získanie referenčného materiálu pre animátorov. Potom si herečky opäť nasadili kamery, otočili sa na bok a len tak vo vzduchu predstierali, že sa bozkávajú. Snažili sa pri tom čo najviac dotýkať tvárí.

Následne boli dopracované detaily. Išlo teda o mimoriadne náročnú scénu, najmä pre animátorov, ktorí sa v istej časti nemali čoho chytiť. Samotnú technickú stránku sťažovali aj vlasy, ktoré bolo ťažké zachytiť. Výsledok však možno považovať z technického a animačného hľadiska ako za jednu z najlepšie prevedených bozkávacích scén, ak nie rovno za najlepšiu.

Časť hry, ktorú ukazovalo demo, je podľa vývojárov veľmi otvorená a môžeme ju prejsť úplne iným spôsobom. V závislosti od voľby prechodu v danom priestore tak môžu hráči získať rozličné momenty hrateľnosti. Tím chce povzbudiť hráčov k tomu, aby si vybrali svoj vlastný štýl hrateľnosti. Existuje tu stály pocit ohrozenia, brutalita a napätie, kedy nikdy neviete, či ste v bezpečí.

The Last of Us Part II zatiaľ nemá dátum vydania. Druckmann však potvrdil, že ho oznámia až vtedy, keď hra bude mať naozaj blízko k dokončeniu Na záver tiež dodal, že gameplay, ktorý sme mohli vidieť bežal na PS4 Pro v reálnom čase.

DOJMY

FEAR THE WOLVES BETA

NOVÁ BATTLE ROYALE S TÉMOU STALKERA

. PC
. VOSTOK GAMES
. AKCIA

Fear the Wolves je nový titul od autorov Survarium multiplayerovky, kde teraz chcú využiť svoje skúsenosti a zúročiť ich v populárnom Battle royale štýle hry. Pritom drsným poňatím sveta idú konkurovať rovno samotnému PUBG. V mnohom sa mu podobajú, ale zároveň pridávajú vlastné prvky a vlastný svet. Presnejšie, svet je inšpirovaný STALKERom, na ktorom autori svojho času aj pracovali. Dostaneme sa v ňom do zamorenej rádioktívnej oblasti okolo Černobyľu, kam spolu so stovkou ďalších bojovníkov vyskakujeme, snažíme sa prežiť radiačné zóny a dostať sa až k evakuačnej helikoptére.

Zatiaľ čo výskok z helikoptéry a aj následne zbieranie zbraní je rovnaké ako v PUBG, samotné zmenšovanie zóny je už iné a nie je úplne jasné, kde bude finálna zóna extrakcie. Totiž jednotlivé sektory na mape sa postupne zamorujú radiáciou, rozširujú sa na ďalšie sektory a vy musíte utekať a hľadať miesto, ktoré bude pravdepodobne zamorené ako posledné. Tam totiž na konci priletí extrakčná helikoptéra s lanom. Pritom rátajte s tým, že víťaz nemusí prežiť ako posledný, stačí, keď sa dostane k helikoptére, evakuuje a vyhrá. Osobne som mal skúsenosť, že ani som nevedel ako skončila hra, ale aj takú, kde sa do zóny okolo helikoptéry dostali desiati a začala prestrelka. K tomu pri helikoptére ešte atmosféru dotvárajú červené dymovnice, v ktorých dyme sa môžete skrývať.

Zaujímavým doplnkom je tu to, že aj ak zomriete, môžete znepríjemňovať cestu ostatným hráčom a hlasovať o tom, aké počasie sa na mape spustí (búrka, dážď, vietor). Je to pekné oživenie, keďže za slnka sa hrá inak ako za dažďa, búrky, vetra. Dážď znižuje viditeľnosť, rýchlosť, vietor unáša guľky. Možno ešte hlasovanie aj o rádioaktívnych zónach by nebol zlý prídavok, alebo zásobách na určitú pozíciu.

Rádioaktívne zóny sú totiž nebezpečné a postupujú relatívne rýchlo, ak sa ocitnete uprostred začínajúcej zóny (rádioktivita postupne stúpa),máte čo robiť, aby ste sa z nej dostali preč, k tomu vás sprevádzajú aj anomálie, ktoré sa prejavujú vizuálnymi prvkami, ako vlnenie prostredia, niečo ako portály v prostredí. Neviem presne, či majú niečo robiť, ale zatiaľ to aspoň na zdraví neuberalo. Samotná rádioaktívna zóna na zdraví uberá statočne a hlavne vám ožiarenie uberá úroveň zdravia, ktorá sa už neobnoví. Jedine, ak získate antiradiačné sérum.

Čo sa týka počtu zbraní a vecí v prostredí, zdá sa mi, že je to tu chudobnejšie ako v PUBG. Nevyhnutne nenájdete zbrane v každej budove, ani v každej druhej. Niekedy, ak máte smolu, hľadáte zbrane oveľa dlhšie a zároveň nábojov môžete nájsť aj menej. Naopak, ak máte šťastie, v jednej budove sa viete kompletne vybaviť. Zrejme toto ešte musia autori vyvážiť. K tomu popri zbraniach sú tu aj radiačné doplnky, kyslíkové masky a veci, vďaka ktorým v radiačných zónach vydržíte dlhšie. Nakoniec je tu aj doplnok zmutovaných vlkov, ktoré na vás môžu útočiť. Nedá sa povedať, že by momentálne boli výrazne nebezpečné a ak máte náboje, tak ich zlikvidujete bez problémov. Ak nie, budú vás nemotorne prenasledovať aj do budov (aj cez dvere) a smiešne na vás občas skákať. Toto zrejme autori zrejme tiež ešte dotiahnu, rovnako ako pohyb, ktorý má ešte obmedzenia a veci ako preskakovanie okien, lezenie a prekračovanie múrikov alebo aj ľahnutie a plazenie prídu v nasledujúcich ďalších updatoch. Oproti tomu samotné boje majú decentne dotiahnuté. Rozmanitosť zbraní je slušná a viete sa s nimi postarať o svoje prežitie.

Pekne je tu vyriešený inventár, ktorý je minimalistický, len sa rozšíri v pravom dolnom rohu. Ponúka tri hlavné zbrane, k nim si môžete dávať doplnky a ešte máte vlastné vybavenie na sebe, ako masku a doplnkový kyslík, oblečenie.

Vizuál je podobný PUBG, možno textúry miernej menej kvalitné, ale pocit z grafiky je veľmi podobný. K tomu má mapa celkom peknú rozmanitosť prostredia. Nájdete tu malé mestečká, dedinky, rôzne typy polí, lesov, farby sa tu menia a nie je to monotematické. Pričom zmeny počasí a času dňa priebežne rovnako úplne zmenia vizuál prostredia. Plus na to, že je to beta ešte pre early access, optimalizácia nie je výrazne zlá a na GTX970 bez problémov v 1080p ide na maxime (zatiaľ si veľa nastavení nenavyberáte).

Sú tam ešte občasné záseky alebo spomalenia, miestami neskoršie načítania textúr, ale na betu to nie je tragické a dá sa pekne zahrať. Jediná výraznejšia chyba bola pri úvodnom spawnovaní do lobby, kedy sa niekedy zaseknete niekde v prostredí a nedá sa nič robiť, len reštartnúť hru. Plus po výskoku z helikoptéry je zvláštny dlhší zásek, kde sa zrejme hra načítava. Následne však už išla hra relatívne bez problémov.

Ak to teraz zhodnotíme, tak Fear the Wolves je zaujímavý klon PUBG s príjemnými doplnkami a obmenami, ktoré ho robia iným ako PUBG a posúvajú do oblasti STALKERA, kde ako radiácia, tak aj občasné anomálie a pípanie merača radiácie navodzujú drsnejšiu atmosféru ohrozenia.

Hra sa dostane do Early Access na Steame 18. júla.

PREDSTAVENIE

NHL 19 OHLÁSENÉ

NHL 19 VÁS TERAZ VYTIAHNE VON DO PRÍRODY

. XBOX ONE, PS4

. EA

. ŠPORT

Napriek tomu, že NFL už tento rok dostáva aj PC verziu, NHL 19 zatiaľ ostáva na Xbox One a PS4 konzolách. Rovnako ostáva na pôvodnom engine, teraz vylepšenom o animačný systém Real Player Motion, ktorý ukáže akceleráciu a odozvu, ktorá bude vyzerať lepšie a bude aj lepšie cítiť pohyby hráčov, ako aj samotné kolízie.

Samotná hra teraz zavedie hráčov do svojich začiatkov, odpúta sa od arén a zahráme si na rybníkoch a rôznych vonkajších vodných plochách, kde mladí hokejisti vyrastali. Spolu s tým hra dostane 900 nových úprav hráčov a aj 200 najväčších hokejových legiend z rôznych časových období, s ktorými si zahráte ako v singleplayerových, tak aj multiplayerových módoch.

Nové externé ľadové plochy rozšíria ako kariéru teraz nazvanú World of CHEL, tak aj herné možnosti titulu, kde sa tentoraz bude dať hrať v NHL ONES mode s 1v1v1 hráčmi bez pravidiel a bez prerušenia hry,

Hra vyjde 14. septembra na Xbox One a PS4, ale majitelia Legends a Ultimate edícii si budú môcť zahrať od 11. a EA Access používatelia si zahrajú od 6. septembra v trial verzii. Na obálke sa tentoraz objaví P.K. Subban.

INTERVIEW

ZAUJÍMAVÉ POZADIE TVORBY FARMING SIMULÁTORA

. PC, XBOX ONE, PS4

. GIANTS

. SIMULÁCIA

Séria Farming Simulator má už dlhé roky naozaj oddané publikum a aj keď sa na ňu možno niektorí pozerajú cez prsty, o úspech sa obávať nemusí. Je tu s nami už viac ako 10 rokov a my sme sa o jej tvorbe porozprávali s tromi zástupcami švajčiarskeho štúdia Giants Software. Prvým je Tomáš Dostál, ktorý už 3 roky pracuje ako hlavný dizajnér vozidiel v štúdiu v Zürichu, druhým je Lukáš Kuře, ktorý je manažérom v novom štúdiu v Brne, ktoré spolu s Giants Software otvorili začiatkom mája. Doplnil ich PR a marketingový manažér Martin Rabl.

Tomáš, o vás vieme, že ste predtým pracovali v SCS Software (Euro Truck Simulator, American Truck Simulator), odkiaľ ste prešli do Giants. Stále modelujete stroje, aj keď iné, ale bola pre vás táto zmena v niečom náročná?

TD: Pre mňa osobne bol najväčším problémom jazyk a jazyková bariéra pri odchode do Švajčiarska. Každopádne, vo firme sa skoro všetci bavíme po anglicky, takže pri práci samotnej to nie je problém. Čo sa týka práce ako takej, veľmi mi pomohla skúsenosť z SCS, pretože je to stále simulátor. Predtým to bol ETS, teraz je to Farming Simulator. Ako ste uviedli, tak sú to stále vozidlá, takže tá viac ako sedemročná skúsenosť z SCS ohromne pomohla. A to bol vlastne aj dôvod, prečo ma kontaktovali, aby som k nim šiel pracovať.

Ako vlastne prebieha modelovanie týchto strojov? Dostávate podklady od výrobcov, keď máte licenciu, či si všetko musíte vytvárať sami?

TD: Väčšinu si musíme vytvárať sami, sem-tam dostaneme nejaké podklady od výrobcov, ale inak si to väčšinou robíme sami.

LK: Taktiež v podstate sem-tam dochádzame, ak napríklad dostaneme tip na nejaký starší model. Prídeme tam a nazbierame si priamo na mieste materiály, ktoré využívame pri tom modelovaní. Takže máme možnosť prísť a niektoré materiály si nafotiť, ak to mám povedať zjednodušene. Nechcem úplne prezrádzať detaily, ako sa to robí, ale je to v zásade tak, že si vyskúšame a nafotíme nejaké materiály.

Aký náročný je vlastne proces tvorby nejakého stroja? Ako dlho trvá a musí vám ho ešte výrobca daného stroja schváliť?

TD: Výroba stroja trvá niekoľko mesiacov, ale záleží na tom, aký je zložitý. Jednoduché pluhy sú hotové za pár týždňov, ale ak je to obrovský stroj plný mechanických častí, kde sa všetky dajú kontrolovať a pohybovať s nimi, tak to trvá aj niekoľko mesiacov.

V tomto regióne hra zažila obrovský boom aj vďaka značke Zetoru, pod ktorou sa tu začala predávať v roku 2009. V hre máte obrovské množstvo globálnych strojov, ale nechceli by ste robiť viac lokalizovaných pre regióny, kde sú niektoré značky medzi fanúšikmi viac známe?

TD: To sme už vlastne spravili s Platinum verziou Farming Simulator 17, kde sme sa sústredili na Južnú Ameriku, takže sme tam dali aj stroje, ktoré sú typické pre Južnú Ameriku, napríklad Stara alebo Massey Ferguson. Tieto sú typické pre Južnú Ameriku.

A čo región Česka, Slovenska a ostatných krajín toho bývalého východného bloku, kde sú známe značky z éry socializmu?

TD: Do budúcej hry už máme pripravené nejaké stroje, ktoré ale teraz ešte nemôžem menovať. Určite máme stále Tatru a verím tomu, že pribudnú ďalšie.

LK: Komunita sa na hru stále pozerá a tie staré traktory – Zetory a Crystaly - vytvorila práve komunita a sú v podstate aj pre FS17 dostupné na stiahnutie, takže čo sme nedodali my, to dodala komunita.

Hra, samozrejme, nie je len o traktoroch, ale sú tam aj kombajny a ďalšie druhy strojov. Plánujete v budúcnosti ešte viac rozšíriť vozový park o ďalšie rôzne typy?

TD: My sa snažíme v každej hre pridávať viac a viac strojov, takže ich určite v budúcnosti bude viac a budú aj z tejto oblasti.

Lukáš, otvorili ste teda novú pobočku v Brne. Aká bude jej úloha?

LK: Naše štúdio sa v budúcnosti bude zameriavať práve na podporu tvorby prvkov do hry a hlavne sa chceme zamerať, čo je vidno aj podľa našich otvorených inzerátov, na stroje, prostredia a tiež vegetáciu, čo sú také tie prvé veci. Máme plány do budúcnosti, ktoré ale zatiaľ nechceme prezrádzať, pretože chceme ísť krok za krokom. Budeme sa sústrediť na tento cieľ – mať možnosť posilniť výrobu strojov – a potom by sme, samozrejme, chceli rásť ďalej.

Prečo sa vo Švajčiarsku rozhodli práve pre Brno?

LK: To je dané hlavne talentom a históriou v tomto regióne. V správnej dobe sa stretli potreba a príležitosť. V podstate som sa stretol so zástupcami vedenia švajčiarskej spoločnosti. Predtým som pracoval v Nemecku v Blue Byte štúdiu Ubisoftu a chcel som sa vrátiť späť do Česka. Bavili sme sa o tom, že sú nejaké strategické ciele, ktoré by Giants Software chceli do budúcna splniť, napríklad by chceli mať možnosť dať viac strojov do hry, takže či by sme to nemohli nejakým spôsobom skombinovať.

Brno je typické tým, že je tam už niekoľko silných štúdií. V čom vidíte výhody tohto mesta?

LK: Hlavne v podpore a v histórii. Podarilo sa tu zo začiatku vytvoriť pár projektov, takže bolo jednoduchšie osloviť ľudí zo zahraničia, napríklad aj zo Slovenska, pretože vedeli o Brne, vedeli, že sa tu vydali tieto hry. Takže tí ľudia boli ochotní presťahovať sa za prácou do Brna, pretože tu prvé firmy vznikali už niekedy v roku 1996, kedy sa rodil prvý Hidden & Dangerous. Tým pádom sa zhlukovalo to know-how, takže bolo aj jednoduchšie naberať tu ľudí. V rámci toho, ako tu tie štúdiá naberali nových ľudí, tak sa know-how pridávalo a v podstate sa drží v tejto lokalite.

Od zástupcov viacerých štúdií som už počul, že je tu výhoda aj v prítomnosti množstva študentov. Plánujete sa poobzerať aj po nich?

LK: Sú to vlastne také dve otázky v jednej. V podstate je Brno ideálnou liahňou pre študentov, lebo je to jednoducho študentské mesto. To bez debaty.

Každopádne tu pre ten herný vývoj chýbajú niektoré odbory v rámci univerzít. Takže tu vzniká v podstate nejaký neakreditovaný game design, pretože tu sa na jednej fakulte MU drží kurz pre herných dizajnérov. Grafikov by to rozhodne chcelo posilniť a potom je tu silné programovanie, keďže programátorov plodí Brno pre IBM a ostatných a občas spadne niekto z nich aj do tých herných firiem. Takže tam je to bezproblémové, čo sa týka programátorov, ale pri grafikoch je to slabšie. My zo začiatku potrebujeme nabrať skúsenejších ľudí. Práve tých, ktorí budú schopní know-how odovzdať ďalšej generácii. Takže teraz hľadáme skúsených, aby sme si vytvorili zdravé jadro tímu, ktoré nám potom umožní nabrať aj niekoho menej skúseného, napríklad absolventa zo školy.

Čo nového plánujete priniesť s ďalším ročníkom Farming Simulator?

MR: Najviac badateľnou zmenou vo Farming Simulator 19 je zmena grafického enginu. Vyzerá úchvatne a realistickejšie než kedykoľvek predtým so všetkými post-process efektmi a ďalšími updatmi. Taktiež sme radi, že môžeme oznámiť príchod značky John Deere, čo je najväčšia poľnohospodárska značka na svete a bola najviac žiadaná našimi fanúšikmi. Taktiež sme už oznámili, že pribudnú kone ako nové zvieratá, nové typy plodín, napríklad bavlna a ovos, aj nové animácie, vrátane toho, ako postava stúpa na plynový pedál či brzdu, ďalej likvidácia burín a aj vtáky. Hra vyjde s dvomi úplne novými mapami a teším na to, keď hráčom ukážeme nový 3D obchod v hre, kde si môžu prezrieť všetky stroje a úpravy predtým, ako si ich kúpia. Viac nových funkcií prezradíme na FarmCone v júli.

Aké boli reakcie na hru na E3? Dostali ste už aj spätnú väzbu, z ktorej chcete niečo do hry zakomponovať?

MR: Hru sme na E3 predviedli hlavne novinárom a partnerom, ale ich reakcie boli veľmi dobré. Videl som známe tváre, ktoré sa ma už pred rokmi pýtali, kedy do hry pridáme John Deere značku, a konečne sa ma to už nemuseli znovu pýtať. Čo sa týka reakcií komunity, máme skvelé video, ktoré ukazuje, čo si myslia o príchode značky do FS19. Nie je tu žiadna spätná väzba, ktorú by sme do hry zakomponovali priamo z E3 dema, ale hráči už špekulujú a môžem povedať, že sa s niektorými komentármi presne trafili a pracujeme na určitých veciach. Niektorí si ale budú musieť počkať na ďalšiu verziu.

Ďakujem za rozhovor.
Matúš Štrba

PREDSTAVENIE

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

MÁ NOVÁ ZNAČKA POTENCIÁL?

. XBOX ONE, PS4, SWTICH
. UBISOFT
. AKČNÁ

Ubisoft nám Starlink predstavil ešte minulý rok, no až tohtoročná E3 priniesla detailný pohľad na hru a mohli sme sa bližšie pozrieť na hrateľnosť. A následne sme na Nintendo Post E3 prezentácii dostali možnosť samotnú hru aj vyskúšať vo verzii pre Nintendo Switch. A to aj spolu s rôznymi rozšíreniami, ktoré tu podobne ako v Skylanders a príbuzných tituloch naberajú podobu hračiek, z ktorých sa vám priamo do hry načíta to, čo na ovládač priložíte. V tomto prípade sú to vesmírne lode v rôznych konfiguráciách.

Ubisoft sa tak pustil do odvetvia, ktoré už ovládla konkurencia a zároveň sú to pre túto spoločnosť úplne nové vody a 16. októbra uvidíme, či sa v nich naučila plávať. Starlink: Battle for Atlas vás zavedie do hviezdneho systému Atlas, kde vašu loď napadla Légia, ktorá je posadnutá vyspelými technológiami prastarej civilizácie. Vy sa musíte ubrániť pred jej útokmi, ochrániť svoju posádku (alebo to, čo z nej zostalo) a tiež skúmať príbeh, ktorým je opradená táto prastará civilizácia. Zatiaľ to pôsobí ako tradičné sci-fi, kde nechýbajú hrdinskí piloti a geniálni vedci, no z príbehového hľadiska nám demo veľa nepredviedlo.

A akých pilotov ide? To je vlastne len na vás. Pýtali sme sa zástupcov pri stojanoch s hrou a niektoré veci nemohli ešte detailne predstaviť, no sú dva spôsoby, ako dokážete do hry dostať pilotov, lode a ich konfigurácie/výbavu. Ten jeden je klasický prístup z menu, kde si navolíte loď, pilota a vašu výbavu, presne ako v iných hrách. Ten druhý je už viac hravý a počíta s už spomínanými hračkami. Celkovo si môžete ľubovoľne kombinovať pilota, základ lode, naň pridáte krídla podľa svojich preferencií a na každé krídlo pripevníte jednu zbraň. Výsledkom sú unikátne kombinácie, s ktorými môžete experimentovať a nájsť si zostavu, ktorá vám vyhovuje najviac.

Na ovládači máte nástavec, na ktorý najskôr pripevníte pilota. Jednoducho základňu s figúrkou zasuniete do drážok v podstavci, aby tam pevne zapadla. Následne na ňu položíte model lode, ktorý musí taktiež pevne zaklapnúť. K tomu pripevníte krídla, pričom pokojne každé krídlo môže byť iné, ak chcete. No a potom do slotu na každom krídle vložíte zbraň. Opäť môžete zbrane úplne ľubovoľne skombinovať. Na pripájanie netreba ísť silou, no treba sa dobre pozrieť na to, ako do seba jednotlivé časti zapadajú. Na akcii sa napríklad stalo, že loď nebola úplne dobre nasadená na pilota a na jednom mieste bola voľná.

Na akcii sme mali k dispozícii štvoricu rôznych pilotov, štyri lode (vrátane Foxovho Arwingu zo série Star Fox), pre každú loď dve krídla a zhruba 6 rôznych zbraní. To všetko má vplyv na hrateľnosť a definuje to ako pohyb, tak aj boj. Ak chcete lepšiu pohyblivosť, vybavíte si loď danými krídlami. Ak chcete väčšiu palebnú silu, vyberiete si zodpovedajúce zbrane. To všetko môžete kedykoľvek meniť. Niečo odpojíte a hra sa jednoducho zapauzuje. Určite poteší solídne vyhotovenie, ktoré je pekné, detailné a aj pevné. Nevieme však, či sme mali v rukách reálne produkčné kusy. Trošku už prekáža to, že kompletnú zostavu lode musíte mať na ovládači, nie je totiž najmenšia a ani najľahšia. Lepšie si to môžete pozrieť na fotografiách.

Zdá sa, že Star Fox nie je len postavou v hre, ale je tiež veľkou inšpiráciou pre autorov samotných, aj keď, samozrejme, Starlink toho chce ponúknuť viac ako doteraz ponúkli Star Fox hry. Treba ale dodať, že v niektorých prvkoch je inšpirácia klasickou značkou Nintenda viac než viditeľná, a to najmä v bojoch a ich rôznych podobách. Starlink je totiž taktiež vesmírnou leteckou akciou, v ktorej bojujete ako vo vesmíre, tak aj vo vzduchu a tiež na zemi. Tu síce priamo na zem nezosadnete, no svoju vesmírnu loď môžete zmeniť na vznášadlo tým, že prepnete režim letu na režim nadnášania tesne nad povrchom. Záleží na tom, kde práve bojujete, prípadne kam sa sami vyberiete.

V prezentovanom deme sme začínali vo vesmíre, pred nami bola neznáma planéta a po pár riadkoch dialógov sme dostali cieľ, ktorý bol práve na planéte. Priamo z vesmíru ale môžete letieť na miesto, kde vám naznačuje ukazovateľ vašu misiu. Nepristávate, ale prelietate cez atmosféru a je zaujímavé, že toto všetko pohodlne zvláda aj Switch, aj keď to rozhodne nie je spracované v takom meradle ako v niektorých iných sci -fi hrách. Ale je to tu a pôsobí to dobre, za čo Ubisoft vďačí aj niektorým trikom. Napríklad pri prechode cez atmosféru sa loď zahreje až do oranžova a pred vami je hustá hmla a oblaky. Povrch planéty a detaily vidíte až vtedy, keď tým všetkým preletíte. Skrýva sa tak napríklad doskakovanie objektov.

Voľnosť nie je úplná, no v deme pôsobila dostačujúco. Máte zadaný svoj cieľ na planéte, no sú tu aj nejaké vedľajšie úlohy, ktoré môžete nájsť a splniť ich okrem hlavnej úlohy. Hre veľmi pomáha to, že je jednak ovládaním veľmi jednoduchá a intuitívna (a ako som už uviedol, keď si chcete niečo vymeniť, tak to vymeníte fyzicky), no rovnako tu nájdete aj prehľadný HUD. Všetci z nás si vo Frankfurte hru vyskúšali vôbec po

prvý raz a nikto nemal problém s hraním. Nebolo treba ani žiadne zdĺhavé vysvetľovanie, všetko potrebné buď vydedukujete, alebo je priamo pred vami.

Keď už si nájdete primárny cieľ svojej misie, musíte ho zničiť. Aspoň demo bolo založené na súbojoch. Či to boli nejaké konštrukcie, menší nepriatelia, alebo neskôr oveľa väčší, opäť sa vynára myšlienka s inšpiráciou od Star Foxa. Nepriatelia majú isté slabiny a tie musíte využiť a zacieliť správnymi zbraňami, keďže na niektoré môžu mať imunitu. Neraz ich je proti vám viac a na môj vkus pôsobili boje trošku zdĺhavo. Na druhej strane, keď bojujete s obrovským (asi) bossom, až tak to nevadí a tam si užívate aj dlhší súboj. Bojovať môžete aj vo vesmíre, kde zas z hry cítite klasické arkádové sci-fi dogfighty a vyzerajú dobre.

Musíte si dávať pozor na to, aby vás nepriatelia neomráčili, vtedy chvíľku nedokážete reagovať na útoky, prípadne vás zmrazia. Naopak musíte kontrovať správnym výberom zbrane, prípadne si namiešate efekty. Napríklad jedna zbraň vytvára vortex, ktorý natiahne nepriateľov. Druhou zbraňou mu dodáte ohnivý či ľadový element, ktorý spôsobí poškodenie navyše. Hre to dodáva sympatický taktický rozmer. Samozrejme, pri veľkých nepriateľoch musíte skĺbiť obdivovanie pekného dizajnu s hľadaním slabých miest, na ktoré treba zaútočiť. Nesmie chýbať ani to, že sa učíte schému útokov nepriateľov, aby ste to neschytali a nemuseli vymeniť loď, keď o tú pôvodnú prídete.

Okrem dizajnu nepriateľov treba pochváliť aj dizajn planét, ktoré pôsobia naozaj zaujímavým dojmom, no nemuseli by byť také prázdne. Nejaká tá fauna, flóra a kamene tam sú, ale akosi to pôsobí tak, že na planéte už nejakú dobu neexistuje život. Navyše tá, ktorá bola v deme, nebola ani práve najväčšia a jej oblet trval údajne zhruba 3 minúty. To môže pomôcť dynamike, no nie hodnovernosti. Na druhej strane, planéty neponúkajú len rozdielne prostredie, ale aj rôznu dobu, takže na ne priletíte počas tmy a o pár chvíľ už svitá a taktiež to pôsobí veľmi dobre.

Pre mňa bol Starlink: Battle for Atlas príjemným prekvapením. Počas Ubisoft prezentácie ma hra až tak neoslovila, no vyskúšať si ju s ovládačmi a loďami v rukách už bolo o niečom inom a určite tam je potenciál ako v hrateľnosti, tak aj v hračkách. Pomáha tomu sympatická grafika, pekný svet a aj fakt, že pripomína dobré časy so Star Foxom. Navyše to vyzerá tak, že s hrou Switch nebude mať žiadne veľké problémy. Bolo to len demo, ale aj tak na konzole bežalo veľmi slušne. Teraz je to už len o tom, či Ubisoft dokáže využiť potenciál, ktorý v tomto titule má. Navyše sľubuje, že vaše rozhodnutia v hre budú mať dopad, tak si dávajte pozor na to, na koho narazíte pri skúmaní vesmíru. Zatiaľ sa ale zdá, že hra môže byť príjemným prekvapením tohto roka.

RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

SQUARE ENIX. Nintendo

OCTOPATH TRAVELER™

© 2018 Nintendo

12

Bezplatné demo na Nintendo eShop

OSEM HRDINOV, OSEM PRÍBEHOV, JEDNO DOBRODRUŽSTVO!

13. JÚLA

Unikátna HD-2D grafika

Zboríi vaše predstavy o ťahových súbojoch!

Predávané samostatne

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

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

WRECKFEST

NASLEDOVNÍK FLATOUTU

. PC, XBOX ONE, PS4
. BUGBEAR
. RACING

Bugbear so svojou aktuálnou hrou robil prieťahy, dlhé roky bola v early access, aby nakoniec vo finálnej verzii mohla ukázať svoju pôsobivú deštrukčnú jazdu. Nie nadarmo sa hra volá Wreckfest. Ak si spomínate, Bugbear svojho času začínal s pekným titulom Rally Trophy a následne spravil prvý a druhý Flatout, na svoju dobu parádne racingovky so zapracovanou deštrukciou. Presne tento štýl chcú teraz autori ponúknuť v novej hre.

Wreckfest sa snaží napodobniť prvý Flatout, a teda ponúka pretekárske okruhy, dopĺňa to demolačným derby. Čiže to nie je ten otvorenejší štýl Flaoutu 2 s dlhými jazdami cez rozmanité prostredia s ničením všetkého v ceste, sú to viac simulačne ladené preteky na kratších tratiach pre okruhových jazdcov. Ale stále vďaka deštrukciám titul môže ponúknuť zábavu pre každého.

Od hry čakajte síce skromnejšiu, ale pre racingovku komplexnú ponuku obsahu. Nechýba jej kampaň s postupným prechádzaním rozmanitých pretekov, dopĺňa to možnosť nadefinovania vlastných pretekov a, samozrejme, multiplayer. Ponúka aj garáž s kupovaním nových vozidiel, ako aj ich upgradovaním. Je však veľká škoda, že absentujú zábavné ragdoll minihry, ktoré boli základom vo Flatout sérii. Mohli ste v nich katapultovať postavičku na cieľ v rozmanitých športoch. Tu to úplne zmizlo a autori sa tento prvok snažia vynahradiť len prídavkom zábavných typov vozidiel.

Hra spolu ponúkne dvadsať základných vozidiel a niekoľko bonusových, ktoré budete odomkýnať postupne, ako budete prechádzať kampaňou a levelovať. Všetko sú to na deštrukciu určené autá akoby práve vytiahnuté z vrakoviska. Dôležité je, že vďaka fyzike hry cítite rozdiely ako v ovládaní, tak aj odolnosti vozidiel. Jazdy sú tak vždy iné. Popritom, ako si budete kupovať autá, môžete ich aj vylepšovať, či už výkonovo, odolnosťou, alebo vizuálne. Vylepšenia budú aj vhodné, keďže AI v kampani sa s vami nehrá, nečaká na vás a spočíta vám každú chybu. Preto je kombinácia šikovnosti a aj taktické nabúravanie do protivníkov najlepšia voľba. Vôbec tu nejde o čistú jazdu, práve naopak.

Samozrejme, pri kolíziách je potrebné dávať si pozor, keďže súčiastky postupne odchádzajú (záleží na tom, akú detailnú deštrukciu si nastavíte) a rovnako toto nie je žiadne NFS, autá na cestách nie sú prilepené a aj malý náraz alebo hrboľ na ceste vás môže rozhádzať a ani neviete ako, vyskočíte mimo trate. Odtiaľ sa už vracia len s veľkou stratou. K tomu je tu 24 áut na trati, a teda deštrukcia je na každom kroku.

Samotných prostredí je taktiež cez dvadsať, každé s niekoľkými okruhmi. Prostredia sú síce relatívne rozmanité, ale stále prísne vo vidieckom zablatenom štýle. Okrem zablatených či už menších, alebo väčších tratí v prírode, sú tu rôzne polia na deštrukčné derby a malú zmenu ponúknu jednoduché ovály v NASCAR štýle. Autori sa snažili pridať aj jednu trať v meste, ale vyznela len ako menší okruh v nevýraznom prostredí. Veľmi mi tu chýbali väčšie trate z Flatout 2. Ale to ani nebolo cieľom autorov, chceli ísť skôr po schopnostiach potrebných na pretekoch. Možno vo Wreckfest 2 sa viac uvoľnia.

V základe hra ponúka preteky a deštrukčné derby. Teda jazdíte buď niekoľko kôl na tratiach, alebo sa vzájomne ničíte v arénach. Popritom hra pridáva rôzne ciele a úlohy, napríklad môžete bonusy získať za nabúranie do určitého počtu nepriateľov, v derby musíte zničiť určitý počet áut, alebo preteky vyhráte, len ak skončíte prvý a 50 metrov pred protivníkom. Všetko vám pridáva body do vášho levelu, ktorý odomkýna ďalšie efekty. Stále sú to len dva druhy pretekov, ktoré oživujú typy vozidiel, čo zahrňujú pekné malé kosačky, veľké kombajny alebo autobusy.

Je to niečo, čím sa autori snažili oživiť hru a aj keď je to zábava, práve tieto zábavnejšie vozidlá si musíte odomknúť prechádzaním nezáživnej kampane. Tá je len pospájaná z rôznych eventov a musíte v nich získať dostatok bodov, aby ste sa dostali ďalej. Niektoré eventy vám následne odomknú vozidlá alebo upgrady na ne. Odomknutie je potrebné, aby ste mohli následne vozidlá používať ako vo vlastných vytvorených singleplayer eventoch, tak aj v multiplayeri. Kampaň musíte prejsť.

Multiplayer ponúka peknú nádielku módov od čistých pretekov, cez deathmatch, elimináciu, last man standing, a to všetko pre 24 hráčov. Je to, samozrejme, živšie a agresívnejšie ako singleplayer a dá sa pekne zabaviť. Len treba rátať s tým, že nie sú dedikované servery, a teda ak má hráč, ktorý zakladá hru, nestabilnú linku, môžu preteky trhať. Neviem, ako to bude neskôr v konzolových verziách, ale na PC je aj server browser s filtrami a tam si vyberiete, čo presne chcete hrať a nájdete si vhodný server. Teraz pri vydaní boli online stovky hráčov, síce nie až tisíce, ale voľná hra sa dala jednoducho nájsť.

Čo mala hra od začiatku pekné, je vizuál a vidieť, že autori ho vo finálnej verzii pekne dotiahli. Ponúkajú veľmi dobre vyváženú farebnosť, kvalitu textúr, pôsobivú deštrukciu a, samozrejme, fyziku, ktorá parádne dotvára pocit z jazdy. Väčšina tratí je pekne spracovanych, aj keď škoda, že absentujú detaily, ako je deformácia blata alebo viac fyzikálnych predmetov na tratiach. Sú tu len ploty a pneumatiky. Fyziku jazdy síce autori pekne prepracovali, ale vidieť, ako je to celé utlmené oproti prvým konceptom a aj oproti konkurencii BeamNG Drive. Bugbear si tu vybral cestu väčšej hrateľnosti a auto sa vám rozpadá pomalšie a menej to ovplyvňuje vašu jazdu. Pre daný štýl pretekov dosiahli autori peknú rovnováhu.

V oblasti optimalizácie sa hra drží slušne, na GTX 970 je to stále veľmi dobré aj na maxime, aj keď pri štarte 24 áut pri týchto nastaveniach občas zaváha. Technicky však vidieť, že tvorcovia hru veľmi pekne dotiahli hlavne v detailoch, menu a prakticky všetkom. Možno až na stabilitu - hra mi párkrát padla pri nahrávaní trate. Loadingy sú pritom až prekvapivo dlhé.

Wreckfest sa nakoniec z nekonečného early acces produktu vyvinul do prekvapivo slušnej racingovky. Zaujal dostatkom obsahu, kvalitou spracovania a aj dotiahnutou hrateľnosťou, hoci aj keď odomkne doplnky, chýba tam viac zábavných prvkov a ragdoll minihry. Ak ste fanúšikom pretekov zameraných na deštrukciu a stačia vám okruhy a deštrukčné derby, užijete si to. Nájdete tu pekne spracované trate, rozmanité vozidlá, ktoré dopĺňajú kosačky alebo autobusy. Možno však zaváhate pri 45-eurovej cenovke, ktorá oproti verzii s predbežným prístupom možno až príliš vyskočila nahor.

HODNOTENIE

7.5

PETER DRAGULA

"VIAC DEŠTRUKCIE, ALE MENEJ ZÁBAVY AKO PRI FLATOUTE"

+ parádny pocit z ovládania auta
+ kvalitná fyzika a hlboká deštrukcia
+ slušná rozmanitosť vozidiel
+ decentný vizuál

- chýbajú vedľajšie ragdoll alebo čisto deštrukčné aktivity
- nezaujímavá kampaň

RECENZIA

THE CREW 2

KRÍŽOM CEZ AMERIKU, DRUHÉ DEJSTVO

. PC, XBOX ONE, PS4

. UBISOFT

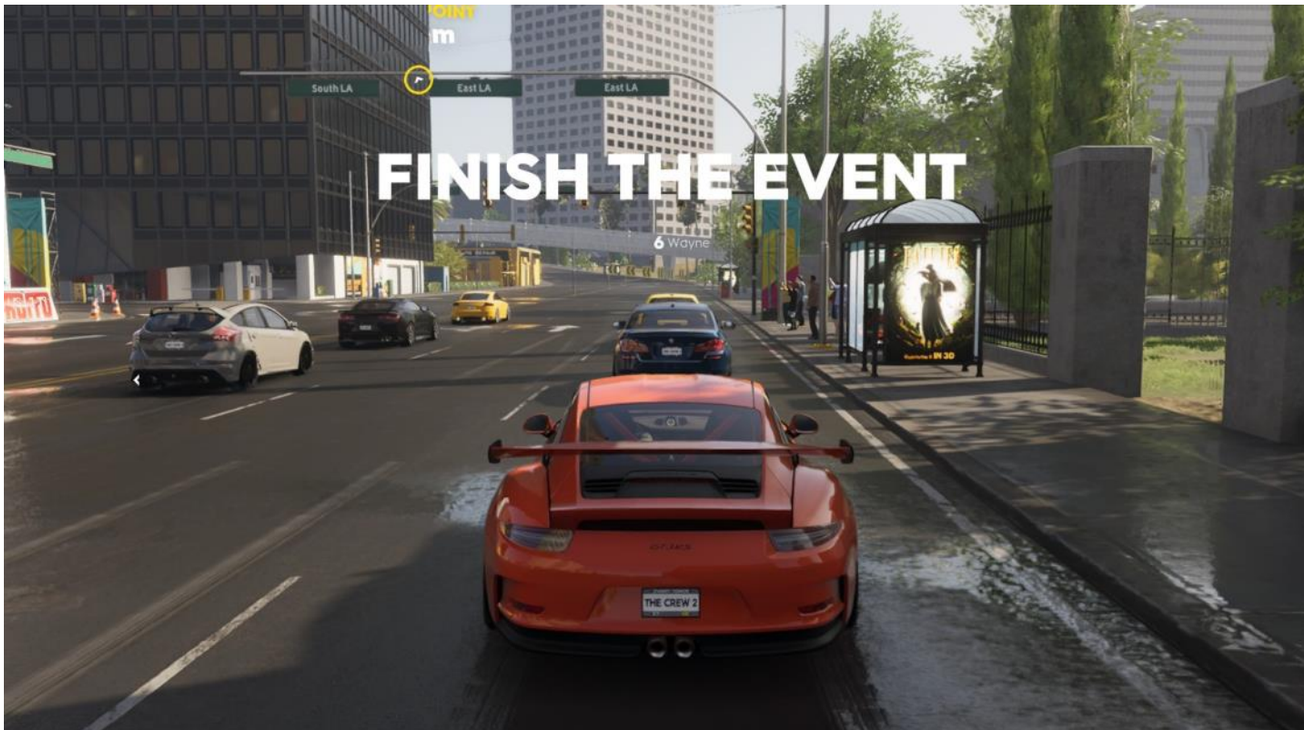
. RACING

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.

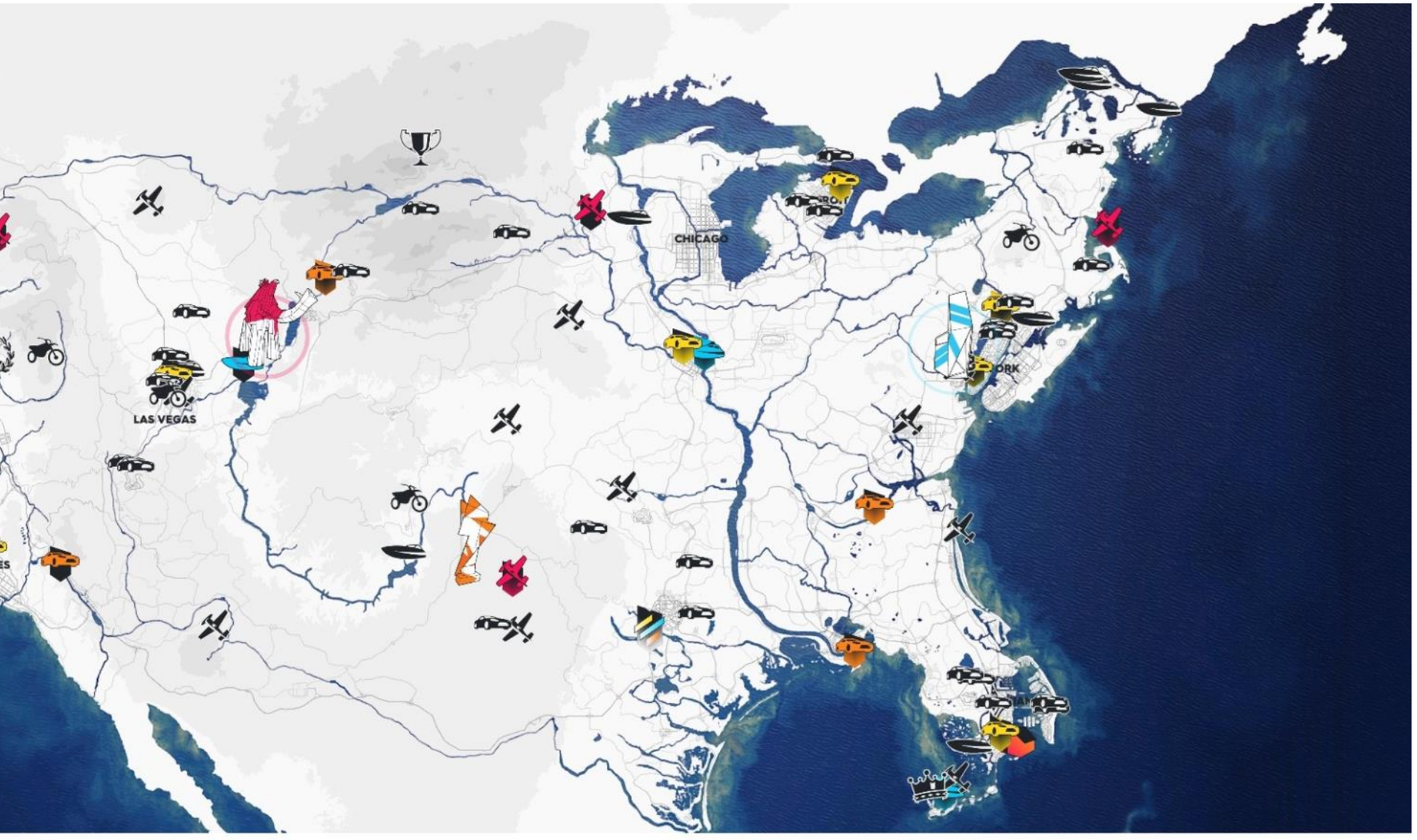
Nakoniec na realitu sa tu autori ani nehrajú. Ich cieľ je jasný - ponúknuť voľnosť, možnosti a zábavu na rozsiahlom ihrisku v podobe Spojených štátov. O nič viac nejde. Možno je aj škoda, že to autori zobrali ešte menej vážne ako prvú hru. Tematicky sa tu väčšia uvoľnenosť hodí, ale pre hráčov pôvodnej 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

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

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

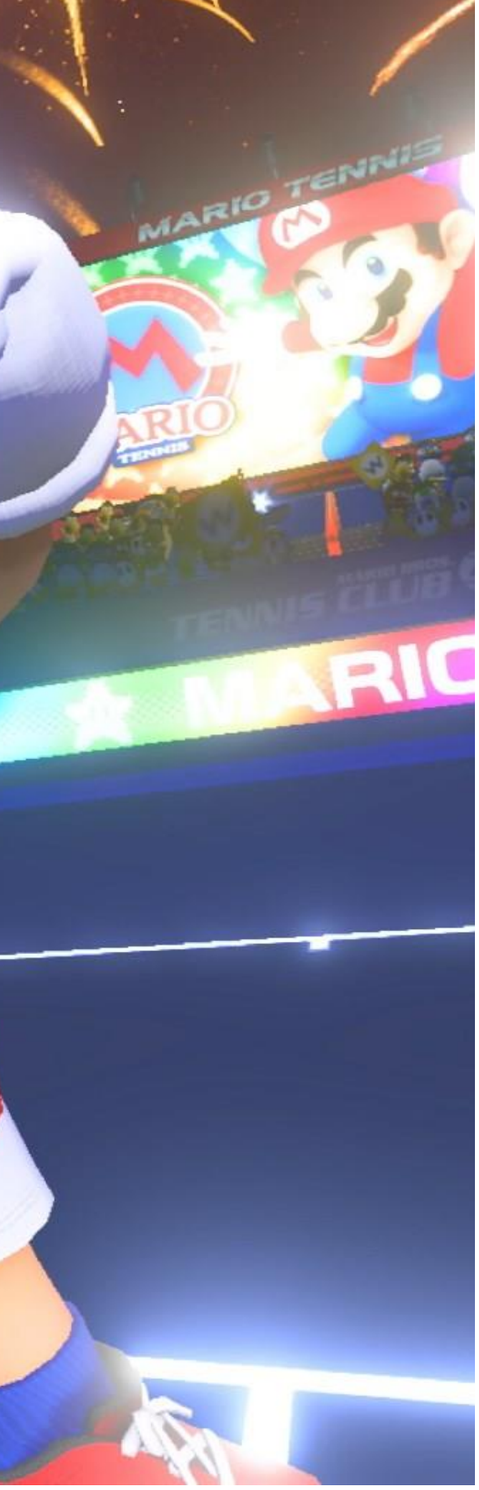
- cenzúra hre uškodila
- ešte stále nejaké technické chyby
- niektoré prvky nie sú dostatočne rozvinuté a využité
- finálna výzva a doplnkové režimy sú sklamaním
- niektoré frustrujúce a neprehľadné pasáže

RECENZIA

MARIO TENNIS ACES

NA KURTY S MARIOM

. SWITCH
. NINTENDO
. ŠPORT



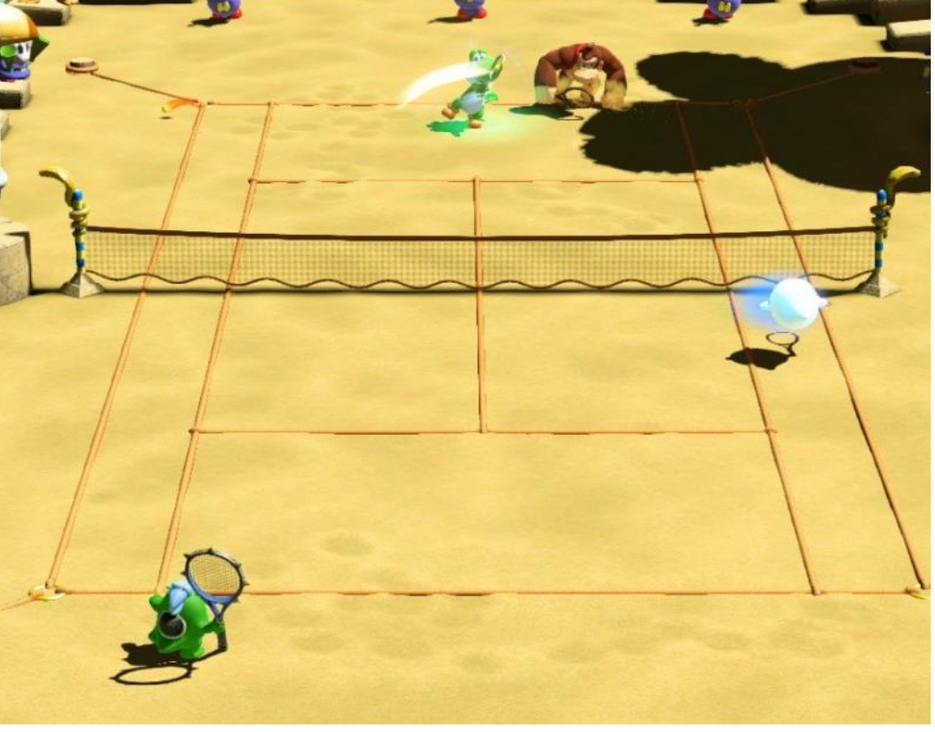
Mario je borec. Nie je to len zručný inštalatér a záchranca unesených princezien vo voľnom čase, ale má tiež nadanie na športy. V pravidelných dvojročných intervaloch to dokazuje na letných aj zimných olympiádach, kde súperí so svojim niekdajším rivalom, z ktorého je však už len tieň. Mario to tak zvláda všade a keď práve nie je olympijská sezóna, môže si odbehnúť napríklad na tenisové kurty, aby tam skĺbil atmosféru grandslamov a svoju poriadne odviazanú hrateľnosť plnú svojských postavičiek a tiež rôznych špeciálnych úderov, ktoré vám pomôžu k tomu, aby ste svojho súpera prekabátili.

Ani na tenisových kurtoch Mario nie je nováčikom, veď sme ho tam v minulosti videli už mnohokrát. S Mario Tennis Aces to ale malo byť inak. Nintendo si pre nový prírastok do populárnej tenisovej série pripravili zaujímavé novinky, ktoré mali ponúknuť známu, no zároveň poriadne rozšírenú hrateľnosť. Hlavne sľubovali naozaj veľký a samostatný príbehový režim, ktorý ponúkne hlbšie ponorenie do hry. Niektorí mohli zo skorších prezentácií nabrať dojem, že príbehový režim ponúkne dokonca RPG zážitok a vlastne by to v istom smere mohla byť aj pravda. Je to však stále Mario hra a so sebou tak prináša aj príbeh v známych koľajach.

Mario s partiou relaxujú na tropickom ostrove, kde sa chystá finále veľkého tenisového turnaja. V ňom sú zase raz známe tváre, no čo sa zo začiatku tvári ako jednoduché víťazstvo, sa razom mení na nečakané dobrodružstvo. Wario a Waluigi ukradli mýtami opradenú raketu, ktorá si ich podmanila svojou mocou a taktiež Luigi jej podľahol. Táto raketa navyše má moc zničiť svet, takže asi nemusíte dlho hádať, že ju treba čo najskôr zlikvidovať a jej moc pochovať. Pomedzi to sa dozviete o príbehu starobylej civilizácie, ktorá stála pri zrode tejto rakety a ona sa stala nástrojom ich skazy.

Je to jednoducho klasika, ktorá ale naberá vtipný a zaujímavý zvrat tým, že táto prastará civilizácia bola posadnutá tenisom a prakticky všetko riešila ním. A presne to isté čaká aj vás: akákoľvek situácia pred vami nastane, musíte zobrať do ruky raketu a vyriešiť ju na kurte. Musíte teda zabudnúť na skákanie nepriateľom po hlavách. A nezáleží na tom, či je pred vami bežný nepriateľ, výzva, puzzle, alebo dokonca boss. So všetkým si poradíte pomocou rakety a loptičiek. Tieto situácie sú uvedené dialógmi, ktoré občas dokonca vtipne poukazujú na to, že sa všetko rieši tenisom.

V príbehu je pred vami lineárna cesta naprieč súostrovím, na ktorom vás čaká séria úloh. Musíte sa naučiť nové techniky, poraziť nepriateľov, získať novú raketu a nakoniec poraziť bossa a získať kameň, ktorý mu dával silu. Postupne prechádzate rôznymi časťami prostredia, kde narazíte na čoraz silnejších nepriateľov a tiež iné povrchy, na ktorých si zahráte. Nemusíte však ísť len po vytýčenej priamej trase, ale na svojej ceste máte aj rôzne zastávky, ktoré ešte viac preveria vaše schopnosti a zručnosti. Je tu niekoľko typov výziev, ktoré postupne naberajú na intenzite - najskôr musíte výmenami nahrať 100 bodov, neskôr 200 a podobne.



Avšak už tu môžete naraziť na prvý problém. Mario Tenis séria nikdy nechcela ísť realistickou cestou a aj v novej časti sa drží arkádovej hrateľnosti. Tomu však už nezodpovedá obťažnosť v príbehu, ktorá je nastavená možno privysoko na tento typ hry. Zvlášť v prípade, ak ju budú hrať aj deti. Už hlavné úlohy a súboje vám vedia dať zabrať a neskôr ich budete neraz opakovať, aby ste ich prešli. Ale dajú sa prejsť. Zato niektoré pokročilé výzvy už vyslovene hráčov len frustrujú. Postavia proti vám ťažkých nepriateľov, dajú vysoké ciele a trestajú každú chybu. To nie je niečo, čo by ste v takejto hre chceli. Našťastie, nie sú povinné, no aj tak zamrzí, že vám hra takto pokazí náladu a možno nezískate nejakú špeciálnu raketu. Na druhej strane, aspoň vás hra pripraví na online súboje.

Celkovo vás v príbehu čaká 8 levelov, dva majú po jednom zápase, jeden obsahuje dva zápasy, no ďalšie ich celkovo obsahujú viac – 3 až 6. Ak si to spočítame, je pred vami takmer 30 zápasov, nie všetky sú však povinné. Dokážete tu stráviť pekných pár hodín a nebude to zle strávený čas, aj keď by ste boli určite radi, ak by vás to až tak nefrustrovalo. Koniec koncov, aj keď je tu príbehový režim silnejší ako v minulosti, stále nie je ťažiskovým režimom hry a oveľa viac hodín strávite v iných režimoch, ako je v prípade športových Mario hier už roky zvykom.

Na výber máte ďalšie 3 základné režimy: Tournament, Freeplay a Swing Mode. Z nich sa dostanete ďalej a môžete si už detailne vyberať, čo si zahráte. Napríklad turnaj vám ponúkne dve možnosti hrania a buď sa pustíte do zápolenia s AI, alebo proti živým protivníkom online. Pohárov proti AI je k dispozícii niekoľko, v online režime zas prebiehajú v dvoch kategóriách (štandardná a zjednodušená) a nechýbajú tabuľky. Turnaje sú obmedzené časovo a ešte pred súbojom vidíte aj kvalitu pripojenia svojho súpera, aby ste dostali šancu vyhnúť sa takým, s ktorými by vás čakal lagfest.

Najviac času ale strávite vo Freeplay režime, ktorý ponúka všetku tú klasiku, ktorú zo série už roky poznáte a môžete sa v ňom okamžite pustiť do akýchkoľvek zápasov podľa vlastných preferencií. Môžete si zahrať sami, prípadne si pozvať až troch priateľov na štvorhry. Ak ich nemáte dosť, môžete to doplniť umelou inteligenciou. Sami si nastavíte pravidlá a idete na to. Môžete hrať aj medzi minimálne dvomi Switch konzolami, pričom taktiež môžete hrať dvojhry aj štvorhry. Všetko to je ideálne na párty s priateľmi, alebo keď si len tak vyjdete na pivo s partiou a chcete si zahrať. My sme si napríklad zahrali štyria na letisku počas čakania na let. No a nechýbajú tu ani online súboje, pričom opäť máte väčšiu kontrolu nad nastaveniami a môžete ísť sami do dvojhry či s parťákom do štvorhry. Sklamaním je však Swing Mode. Vývojári sú ľudia, ktorí už v minulosti priniesli chytľavý a jednoduchý tenis ako súčasť Wii Sports, takže si myslíte, že by mali mať pohybové ovládanie zvládnuté na výbornú, no opak je pravdou. Samozrejme, dá sa to hrať. Samozrejme, keď hráte s priateľmi na jednej konzole (každému stačí jeden Joy-Con ovládač), aj sa pri tom zabavíte. Ale vždy vás bude nahlodávať pocit, že by sa to dalo aj lepšie. Zdá sa totiž, že nezáleží na tom, aký úder predvediete, ale viac na polohe ovládača vo vašej ruke. Nepôsobí to vôbec prirodzene a skôr to neraz kazí dojem z hry.

Čo sa týka samotného tenisu, je to klasická arkáda od Nintenda, kde sa ani tak nemusíte báť outu ako toho, že nevyužijete špeciálny úder. Nejde ani tak o techniku, ale o znalosť postavy, jej schopností a povrchu.

Je to rýchle, zápasy sú relatívne krátke, ale hrateľnosť je okamžitá, aj keď niekto drží konzolu prvý raz v ruke. Ak sa bojíte, že nezvládne schopnosti, tak si zahráte zápas bez nich. V hre je 7 typov kurtov, ich vlastnosti sa líšia a podľa toho aj rýchlosť hry. Navyše na nich musíte neraz bojovať aj s prekážkami, ktoré hru komplikujú, aby ste nebojovali len so súperom. Už teraz tu nájdete 16 postáv v 6 rôznych triedach, ktoré ovplyvňujú štýl hry – či je rýchly, silový, vyvážený a podobne. Ďalšie postavy prídu neskôr zadarmo ako DLC.

Dokonca ani graficky nevyzerá Mario Tennis Aces vôbec zle. Zachováva si tradičnú štylizovanú grafiku, ktorá hre naozaj pristane. Je pestrá, plná rôznych detailov a nechýbajú ani diváci a podobne. Ak nehľadáte fotorealizmus, určite vás neurazí. Pekne k nej sedí hudba, opäť to nie je niečo, čo by vás prekvapilo, ale vôbec nie je zlá. A čo sa týka hry ako takej, tá je kvalitatívne tam, kde by ste ju aj čakali. Prináša zábavu v arkádovej sfére a s priateľmi offline či online je to paráda. Príbehový režim je prekvapením, aj keď by určite nemusel byť taký náročný. Škoda len, že Nintendo zlyhalo v oblasti pohybového ovládania. Aj keď je teraz na trhu hneď niekoľko tenisových titulov, ak hľadáte kvalitnú arkádu, s touto hrou určite nestúpite vedľa.

HODNOTENIE

7.0

MATÚŠ ŠTRBA

KVALITNÝ TENIS, KTORÝ SKLAME V OBLASTI POMYBOVÉHO OVLÁDANIA

+ pekná porcia obsahu
+ veľmi zábavné v lokálnom multiplayeri
+ príjemný vizuál
+ musíte si strážiť rakety pred rozbitím
+ komplexná, ale stále okamžitá hrateľnosť

- príbehový režim občas zbytočne frustruje
- niektoré kurty môžu pôsobiť nefér
- pohybové ovládanie je sklamaním

RECENZIA

ONRUSH

PODARIL SA CODEMASTERS ARKÁDOVÝ RACING?

. PC, XBOX ONE, PS4

. CODEMASTERS

. RACING

Je to fakt, ktorý mnohých určite sklame, no mám dojem, že ho treba uviesť hneď na začiatku. Toto nie je ani len náhodou ďalší Motorstorm. A to aj napriek tomu, že za ním stoja autori tejto populárnej PlayStation série. Sony síce Evolution Studios zavrela, no vývojári z neho našli nový domov v Codemasters, kde začali práce na novom projekte. Vývoj dokonca viedol Paul Rustchynsky, ktorý už predtým viedol vývoj Driveclubu. No rozhodli sa skúsiť niečo úplne nové a aj poriadne netradičné, čo malo s ich predchádzajúcou tvorbou pramálo spoločné. Výsledkom je racingovka Onrush, ktorú by som ale nenazval pretekárskou hrou.

V pretekoch je totiž predpokladom to, že niekto môže doraziť do cieľa a skončiť prvý. A obidve časti tohto predpokladu Onrush nespĺňa. Napríklad tu nenájdete žiaden cieľ. Trate sú vlastne okruhy, na ktorých jazdíte dookola, kým si niekto neodnesie víťazstvo, no priamo cieľ tu nenájdete. No taktiež by som nepovedal, že tu niekto môže skončiť prvý. Samozrejme, každý event má nakoniec svojho víťaza, no nie je to ten, kto ako prvý pretne cieľovú pásku. No ani ten, kto zajazdí najkratší čas. Podmienky na víťazstvo sú tu poriadne odlišné a je vidno, že nový tím Codemasters čerpal inšpiráciu, kde sa len dalo.

Núka sa hneď niekoľko prirovnaní, ktorými by som Onrush vedel aspoň trošku predstaviť. Jedným z nich je napríklad to, že je to vlastne akýsi Overwatch na kolesách, čo na hru sedí veľmi dobre. Zabudnite na štartové pole plné oponentov. Tu je na trati síce dosť áut, no jazdci sú rozdelení na dva tímy, ktoré spolu súperia v niekoľkých disciplínach a vyhrať môže len jeden z nich. Víťaz nevzíde hneď, ale až po niekoľkých kolách, aby bolo zápolenie viac napínavé. Napríklad vy v rámci jedného eventu vyhráte prvé kolo, rovno nasleduje druhé z troch a ak si opäť uchmatnete víťazstvo, patrí vám aj to celkové. Druhé prirovnanie hru tiež veľmi dobre vystihuje. Je to vlastne taký Carmageddon pre mileniálov. V tom zmysle, že naozaj sa nemusíte drať do čela, aby ste to víťazstvo získali. V mnohých prípadoch je rýchlejšou cestou k nemu absolútna deštrukcia všetkých nepriateľov navôkol. Budete do nich búrať, skákať na nich, snažiť sa ich vytlačiť z trate, či natlačiť na múry a steny, aby z nich zostala len kopa nepoužiteľného šrotu. Zároveň si ale musíte dávať pozor, lebo takto jazdia všetci jazdci na trati – vaši kolegovia, ale najmä nepriatelia a neustále si tak musíte strážiť vlastný stroj, aby neskončil na virtuálnom šrotovisku.

Hra sa pri tom všetkom snaží pôsobiť čo najviac cool, aby vyzerala čo najlepšie v streamoch. Neustále sa niečo deje. Niečo vybuchuje, súperi sa okolo vás rútia sprevádzaní hromadou rôznych efektov, použijú na vás schopnosť, ktorá vám rozmaže obraz a nevidíte vôbec pred seba. To je len malý zoznam toho, čo sledujete každú jednu sekundu na obrazovke pred sebou. Až máte občas dojem, že hru tvorili pre hráčov s ADHD. Jedna akcia strieda ďalšiu, všetko sa deje veľmi rýchlo a možno sa v prvých eventoch sami budete strácať. Treba si na to zvykať, no nakoniec sa poddáte. Už od prvých chvíľ vás to totiž bude ťahať a nepotrvá dlho, kým sa pri jazdení v hre začnete naozaj baviť.

Onrush je totiž hra plná efektov, zdanlivo nekonečne rýchla a hektická, no taktiež aj veľmi zábavná. Chce to len zvyk, kým všetko začne do seba zapadať. Grafika, hrateľnosť, hudba, drzá a mladistvá nálada, to všetko čoskoro začne vytvárať celok, ktorému veľmi ľahko podľahnete a hru si začnete užívať aj napriek tomu, že má ďaleko od toho, čo ste pred prvým spustením očakávali. Alebo, že je celkovo ďaleko od toho, čo žáner pretekárskych hier predstavuje. Bohužiaľ, neskôr sa začnú ukazovať aj chyby a nedostatky. Niektoré zamrzia menej, pri iných sa budete sami seba pýtať, ako mohli autori vôbec takéto veci vynechať.

Hra ponúka vlastnú kariéru, ktorá postupne otvára jednotlivé kapitoly, ktoré sú čoraz náročnejšie a na odomknutie tých ďalších potrebujete získať čo najviac bodov z tých predchádzajúcich. Eventov je tu naozaj obrovská hromada, navyše sa niektoré skladajú z „víkendov", teda ich tvorí séria dvoch pretekov. A iné sú zas akýmisi miniturnajmi, kde sa musíte dostať až do finále a tam vyhrať, inak sa to nepočíta a môžete ísť pekne od začiatku. Okrem toho má každý event aj vlastnú sadu výziev, keďže niekedy ani víťazstvo nestačí k plnému bodovému zisku, ale musíte zlikvidovať určitý počet nepriateľov, robiť triky a podobne.

Problémom je, že aj keď je kariéra bohatá a pomerne dlhá, ku koncu zistíte, že vám síce servíruje nový obsah, ale stále je to o tom istom a je to vlastne len príprava na multiplayer, kde sa má skrývať to pravé čaro hry. Presne ako Overwatch – s botmi ujde, so živými hráčmi klenot. Takže sa bavíte, ale tušíte, že by tu mala byť možnosť, s ktorou sa budete baviť ešte viac. Lenže ona tu vlastne nie je. Lokálny multiplayer chýba a online je tu zatiaľ len jedna a aj to veľmi obmedzená možnosť – len rýchle preteky. Nevyberiete si prakticky nič, hra vás iba niekam hodí, pokojne aj do už rozbehnutého eventu, s ktorým už sami veľa nespravíte. Kde je nejaký hodnotený multiplayerový režim? No nie je, ale pribudne v budúcnosti, takže zatiaľ body dole.

Takže v kariére aj v multiplayeri sú pre vás pripravené 4 typy režimov: Overdrive, Switch, Countdown a Lockdown. Každý je iný, ale všetky majú spoločný prvok – Rush. Autori už do názvu hry zakomponovali jeden z hlavných mechanizmov. Skákaním, ničením súperov a aj ničením doplnkových AI strojov si dopĺňate zásobu nitra. To vám dáva nielen rýchlostný boost, ale aj body a nabíja vám špeciálnu schopnosť (Rush). Potom už len závisí na vás, ako to dokážete využiť vo svoj prospech. V Overdrive ide len o zbieranie bodov z nitra a ktorý tím dosiahne ich dosiahne najrýchlejšie v potrebnom počte kôl, ten vyhráva. Ďalšie režimy ale do mixu pridávajú viac zaujímavých prvkov. Vo Switchi začínate na motorke ako na najjednoduchšom stroji a každý tím má obmedzený počet respawnov. Musíte ničiť súperov, chrániť seba a vydržať čo najdlhšie. V Countdown zas každému tímu plynie časomiera, pričom ju jazdci dopĺňajú prechádzaním cez bránky na trati. Prehráva tím, ktorému ako prvému uplynie čas a je to naozaj napínavé, keď musíte trafiť bránu a zároveň sa pokúšate vytlačiť súperov. A ešte intenzívnejšie je hranie režimu Lockdown, ktorý do racingu prináša prvky Conquestu a podobných akčných režimov. Po trati sa pohybuje kruh, ktorý musíte so svojím tímom obsadiť a vytlačiť z neho súperov. Je to neustále trma-vrma a miska váh sa nakláňa každú chvíľu na jednu a druhú stranu. Čo sa týka obsahu, je to rozporuplné.

Čaká vás tu 12 tratí, ktoré ponúkajú štvoricu ročných období a plynie na nich denná doba, takže vizuálne vyzerajú naozaj dobre. Len je to trošku málo. Rovnako strojov je tu len 8, ale to sú typy. Konkrétnych modelov je viac a odomykáte ich buď kúpením za nazbierané kredity, alebo vám padnú z lootboxu (tie si v hre nekupujete). Ale líšia sa len typy, nie modely. Sú tu dve motorky, niekoľko rýchlych áut a ťažké autá. Teda triedy, aké poznáte z akčných hier – DPS, tank, defense a podobne. Každá trieda má vlastné pasívne aj aktívnu schopnosť, takže tím musí dobre spolupracovať. Je to naozaj zaujímavý twist v žánri, ktorý funguje veľmi slušne. Meníte si aj jazdcov, no ich skiny sú len kozmetika. K hrateľnosti prispievajú len triky, ktoré im odomknete.

Ako som už spomínal, hre pomáha aj slušná grafika, ktorá pri tých vysokých rýchlostiach stále vyzerá fajn. Ešte viac jej pomáha hudba, ktorá ponúka mix žánrov asi ako Forza Horizon, no v zhustenej forme, takže tu je elektronika, rock, ambient, D&B a podobne. Počúva sa to pri hraní naozaj výborne a máte postarané aj o playlist za skutočným volantom. Len škoda, že keď už sa autori s hrou rozhodli ísť takouto tímovou akčnou cestou, neprispôsobili tomu viac obsah. Hlavne absencia poriadneho multiplayeru teraz zabolí. Aj toho obsahu rozhodne malo byť viac, keďže tu je vlastne len 8 strojov a samotné lootboxy, aj keď nijako zásadne nezasahujú do progresu v hre, pôsobia zbytočne.

HODNOTENIE

7.0

MATÚŠ ŠTRBA

"AKČNÝ RACING MÁ ŠTÝL, ALE MÁLO OBSAHU"

+ chytľavá, dynamická a až akčná hrateľnosť
+ dobre vyzerá, dobre sa to hýbe
+ skvelá hudba
+ prináša zaujímavý twist do žánru
+ neustále ste súčasťou diania

- menej obsahu
- akútne chýba poriadny multiplayer
- schematická kariéra
- niektoré podivné kolízie, ktoré vyústia do vašej eliminácie

RECENZIA

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

SKÁKAČKA V NOVEJ GRAFIKE

. SWITCH
. NINTENDO
. SKÁKAČKA

Donkey Kong má šťastie, že je takou silnou sériou a ak hra vyjde na jednej platforme, žije nádej, že sa môže objaviť aj na druhej. Diel Country Returns pekne putoval z Wii na 3DS, no Tropical Freeze má väčšie ambície, keď sa z dožívajúcej Wii U dostáva na aktuálny bestseller Switch. V tomto smere mali chlapci z Retro Studios šťastie, podobné platformy a vyšší výkon im dali veľké šance na skvelé druhé podanie. Vďaka vyššiemu výkonu, lepším možnostiam Switch a dostatočnému času doručujú výborný kúsok pre fanúšikov. A pribalili k nemu aj nejakú novinku.

Tropical Freeze sa môže pochváliť minimálnym starnutím. Od vydania na Wii U ubehli len štyri roky a každý diel série tohto kalibru sa v pohode do dekády zmestí bez toho, aby ste si uvedomili jeho vek. Výborný dizajn levelov, štruktúra hry a systém powerupov vám nedá vydýchnuť a hoci obťažnosť nenápadne stúpa, očakáva sa istá miera tvrdohlavosti, ktorá vás nepustí a ženie vpred. Otvoriť ďalšiu cestu, zdolať ďalší level, vychytať všetky predmety. Poznáte to – učíte sa levely naspamäť, vycibríte techniky skokov a tí odvážnejší vyzvú aj nejaký časový limit.

Rozprávanie príbehu nie je kľúčové a vystačíte si s jednoduchou zápletkou, že oslavu Donkey Konga a jeho kamošov preruší invázia mrazivého národu tuleňa, mrožov a podobných studených držiek, čo si zaumienili podmaniť si krásne zelené ostrovy a premieňať ich na ľadové územia. Kontrast zeleného základu džungle a nastupujúcej ľadovej modrej výborne využívajú grafici pre krásne levely, no ešte je tu aj priestor pre kopu ďalších prostredí: nezamrznutá voda s podvodnými jaskyňami, občas lávový level. Čím ste ďalej, tým viac nastupujú šmykľavé plošiny alebo nanukoví protivníci. Pár scén medzi levelmi slúži na pobavenie a každý postup do ďalšieho sveta vás náramne poteší, lebo dizajn sa mení a s ním prichádzajú nové výzvy v hrateľnosti.

Tropical Freeze má šesť (plus jeden tajný) svetov napratanych pútavými levelmi, no odhaľuje ich skôr postupne. Svedčí o tom už tour de prvý svet, kde prvý level je parádnym zoznámením, ďalšie sa vám ľahko sprístupnia, ale zároveň rýchlo zistíte, že akosi ich je na tento svet málo a na prehľadnej mapke sú stále prázdne miestečká. Zdanie neklame, nový Donkey Kong levely a srsť nepredáva lacno – tie s označením A, B či tajné si musíte zaslúžiť, objaviť tajný východ alebo splniť inú podmienku, inak sa k nim nedostanete. Túžba vyplniť mapku je veľká, zahrať si všetko takisto, no ako na to?

Znalci vedia, že na samotný posun ďalej stačí v leveli vychytať písmená KONG. Sedí to aj tu, okrem toho tu zbierate mince (zídu sa do šmelinárskeho obchodu na powerupy či pomocníkov), balóny (dajú jeden život) či banány (za 100 máte jeden život, neraz zbierate nie kusovky, ale celé trsy). Množstvo predmetov rozmiestnených do levelov je úctyhodné – najmä banániky sú na rozličných miestach, ste motivovaní zozbierať všetky (napríklad za mincu alebo aj kúsok puzzle). Písmená KONG sú relatívne viditeľné, no neraz ťažko dosiahnuteľné, takže rozmýšľate, ako sa k nim dostať.

Top výzva sú kúsky puzzle – deväť čaká v každom leveli, no tu musíte zapojiť všetku mozgovú kôru a už pri pohľade na level si tipnúť, kde budú. Občas treba ísť vzad, inokedy sa štverať na top plošinky. Ak cítite troška pohyb pod nohami, treba bubnovať a azda sa objaví tajná skrýša. I ponoriť sa do vody a prekutrať každú časť. Možno rozbiť debnu, zozbierať rovnaké predmety... Ak sa vám na prvý beh podarí splašiť 4-6 kúskov, ste veľmi dobrí a pozorní. Dva-tri sú bežný počet a ostanú motiváciou pre opakované prechádzanie levelu. Navyše čím ste ďalej, tým skôr ste radi, že vôbec level prejdete a eventuálne zoberiete KONG písmená, nie to ešte ísť po všetkých predmetoch.

Prvé dva svety sú relatívne pohodové, no od tretieho začína tradičná Donkey Kong výzva. Treba nájsť miesta, kde viete nasysliť životy do zásoby, aby ste ich potom mohli (ne)chtiac míňať na krkolomných bodoch, ktoré si na vás pripravili autori s jasným cieľom: testovať vašu trpezlivosť a schopnosti, kde sa prejaví vaše načasovanie skokov, opakované zvládanie prekážok či vlny nepriateľov. Ťažko určiť, ktorý element prevažuje, Retro Studios na vás testujú všetky: časovú precíznosť si užijete aj v leveloch s vozidlami ako banícky vozík, kde skáčete či sa zohýbate na presne určených miestach. Alebo sa radi naukladáte do vystreľovacích barelov a necháte poslať na nedosiahnuteľné destinácie. Neraz existuje voľba, kam putovať, čo opäť nahráva znovuhrateľnosti. Niektoré levely sú také vynikajúce, že opakované prechádzanie vám robí radosť samé osebe – makať vpred a odhaľovať, kde čo čaká.

S tým súvisí fakt, že nový Donkey Kong má vysokú hustotu interaktivity v leveloch - zdanlivo voľné body, rozbitné časti, čakajúce kvetinky, vrtuľky, aktívni nepriatelia (skočte im na gebuľu a putujte vyššie), miesta na šplhanie, rúčkovanie či kĺzanie. Kým levely plynú v pohodičke, stíhate odhaľovať väčšinu počas dvoch-troch prebehnutí, no keď ide neskôr o hubu, je náročné naučiť sa sekvencie aj hľadať aktívne pasáže. Tempo sa nenápadne zvyšuje, no ciele sú jasné: objaviť všetko. Pričom veľa absolvujete sami, ako vám to pripravili autori: dynamické časti, aktívne prvky, veľa postáv, ktoré vás chcú ohroziť či podkúriť vám. Neistá pôda pod nohami, bláznivé presuny vo vozíkoch či sudoch, uzučké plošiny a iné výzvy. Občas chytáte bonus iba za cenu straty srdiečka, ale čo iné vám ostáva? Značne pomôžu aj powerupy. Diddy Kong je môj favorit, lebo vďaka nemu plachtíte a padáte oveľa pomalšie. Ideálne pre levely, kde sa z výšky zosúvate a hltáte predmety. Cranky Kong dáva podstatne vyšší výskok a ešte nemá problém s ostnatými časťami. Vďaka Dixie vyletíte vyššie. Táto variabilná trojica núka rozličné možnosti a keď budete mať dosť mincí, do misie si môžete zobrať hocikoho na výpomoc. Osobne začínam vždy level s jedným z nich, lebo aj viac srdiečok od prvej sekundy sa hodí. Samostatnou kapitolou sú bossovia na konci levelov. Čakajú na konci svetov, aby vás poriadne opáčili – či už skočíte na hlavu, využijete vrhané predmety či kamošov, skrátka, vynájdete sa a vyhráte ľsťou, ako sa od vás čaká. Neustále výskoky, defenzíva a opatrné útoky sú recept, občas treba vyhrať inak. A bossovia sú poriadne prefíkaní a už ten prvý na vás pošle poltucet poskokov. Autori sú tu nemilosrdní...

Novinkou vo Switch verzii je Funky Kong a možnosť hrať s jeho pomocou. Ako hrateľná postava dá najmä začiatočníkom nové možnosti i celkovú perspektívu – takzvaný Funky Mode mu pridáva možnosť dvojitých skokov, vznáša sa po leveli ako vánok. Jeho surf je ideálny pre dopady na hlavy nepriateľov i ostnaté pasáže bez straty života. Vo vode nemusí používať vzduchové bublinky a je v pohode. A na súši sa skrčí do klbka a jeho Roll Attacks berú oponentov po skupinách. Aj pre veteránov je Funky Mode vítané spestrenie, môžu si dopriať niektoré pasáže bez väčšieho stresu a sústrediť sa na bonusy. Grafika sa oproti Wii U verzii mierne zlepšila, no už tam bola veľmi hladká, bohatá a farebná. Switch vám umožní všetko hrať v pohybe i dock režime. Nádherný 2.5D pohľad je stále efektný, prepínanie medzi jednotlivými dimenziami levelu náramne poteší a obohacuje celý žáner. Spomínaná farebná paleta na Switch vynikajúco vyznie, zamrznuté časti sa vhodne miešajú s klasikou iných dielov. Zvuk je bláznivý a dopĺňa celkový kolorit – z Donkey Konga ide ľahkosť, hoci strácate pätnásty život.

Donkey Kong: Tropical Freeze nielenže za štyri roky nezostarol, ale nabral na sile a vítaný nový mód s Funky Kongom a celkovo lepšia grafika robí zo Switch verzie ešte kvalitnejší celok. Preto si zaslúži pol boda navyše oproti Wii U originálu a jasné odporúčanie pre majiteľov konzoly.

HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

„NÁVRA KLASIKY V PARÁDNOM VIZUÁLE “

+ vynikajúci dizajn levelov
+ znovuhrateľnosť vďaka tone predmetov
+ sedem rozličných svetov a ich objavovanie
+ krásna grafika a vtipný štýl
+ Funky Mode je výborné rozšírenie
+ kooperácia vhodná pre expertov i nováčikov

- niektoré pasáže sú značne náročné

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

HARDVÉR

Del
Backspace
Enter
Shift
Alt

XIAOMI MI PAD 4 NOVÝ OSEMPALCOVÝ TABLET

Xiaomi opäť rozširuje svoje portfólio elektroniky o ďalší kúsok - tablet Xiaomi Mi Pad 4. V čase, keď sa tablety dostali skôr do úzadia na úkor väčších telefónov, ktoré ponúkajú kompromis medzi ako-tak kompaktným dizajnom a veľmi slušným výkonom, sa teda Xiaomi opäť snaží tento upadajúci produkt oživiť.

Ako to už pri Xiaomi býva, zaujať chce nízkou cenou a výkonnostným kompromisom. Jadrom tabletu je Snapdragon 660, 3GB RAM a 32GB internej pamäte, do ktorej si môžete uložiť vaše dáta, 13MPx zadný fotoaparát a 5MPx predný. Poteší až 6000mAh batéria a podpora pre odomykanie pomocou technológie rozpoznávania tváre. Samozrejmosťou je aj dedikovaný slot na MicroSD kartu. Veľkosť displeja sa zastavila na 8 palcoch, pričom rozlíšenie je pri takejto veľkosti štandardné a to 1920x1200.

K dispozícii však bude aj druhá verzia tabletu, ktorá síce ponúkne rovnaký displej, no dostane o niečo lepšie vnútornosti. Jej súčasťou bude najmä LTE modul pre mobilné dáta, no taktiež 4GB RAM a až 64GB internet pamäte. Na rozdiel od štandardu v prípade Xiaomi, verzia s LTE nebude mať zdieľaný slot pre SIM kartu a MicroSD, ale samostatný.

Lacnejšia verzia tabletu dostala cenovku $168, drahšia by mala stáť $200.

MICROSOFT SURFACE GO TABLET PREDSTAVENÝ

Microsoft po krátkom teasovaní predstavil nový doplnok do Surface série a to Surface Go. Bude to menší, ľahší a lacnejší Surface tablet, presnejšie 2 in 1 zariadenie. Teraz určené ako na cesty, tak pre školákov.

Surface Go bude za cenu od 399 dolárov, bude mať stále 10 palcový displej, 8.3mm hrúbku a váhu 520 gramov. Poháňať ho bude nový Pentium Gold Procesor 4415Y, bez nutnosti ventilátorov a s batériou na 9 hodín.

Ďalej ponúkne PixelSense displej s podporou Surface pera so 4096 stupňami tlaku, bude mať 3:2 pomer strán s 1800x1200 rozlíšením. Chcú tak, aby portrait mode pripomínal pomer strán školských kníh a v landscape mode zase umožní zobraziť dve strany vedľa seba.

Chýbať mu nebude ani Type Cover s klávesnicou a Windows Precision trackpadom, ktorý podporuje 5 bodové gestá, pričom ak budete chcieť, môžete prikúpiť aj novú Surface Mobile myš. Dopĺňa to Windows Hello kamera na rýchle prihlasovanie pomocou tváre. Z portov má table Surface Connect port pre nabíjanie a dockovanie, USB-C 3.1 port pre prenos dát, nechýba jack na slúchadlá, MicroSD port. Nakoniec má zapracovaný aj stojan, ktorý vám umožní postaviť ho aj do 165 stupňového uhla.

Surface Go vo Wi-fi verzii bude dostupný na predobjednávku (nie u nás) už dnes s tým, že vyjde 2. augusta. Bude v dvoch verziách, kde za 399 dolárov bude 4GB/64GB verzia, 8GB/128GB verzia bude za 549 dolárov. LTE model vyjde neskôr tento rok. Z doplnkov čierny Type Cover bude za 99 dolárov, látkový za 129 dolárov, myš je za 34 dolárov, Surface Pen za 99 dolárov.

TEST

AMD RYZEN 2. generácie

. AMD

. PROCESORY

Minulý rok AMD doslova vstalo z hrobu a všetkým vyrazilo dych novými procesormi Ryzen. Tie ponúkali dosiaľ nevídaný výkon vďaka vyššiemu počtu jadier, čo sme doteraz mali len na HEDT platforme Intel. AMD vytasilo 8-jadro v mainstreame, čím donútilo Intel konať. Ten reagoval vydaním 6-jadrového i7-8700K. Podobná rozprávka sa konala aj v HEDT platforme, kde Intel znenazdajky predstavil nové procesory Core i9 s až 18 jadrami ako priamu konkurenciu pre AMD Threadripper. To je však obsah pre iný článok, v tomto sa budeme venovať mainstremu, ktorý zaujíma najviac ľudí.

Druhá generácia Ryzen procesorov priamo nadväzuje na tú prvú. Zmeny medzi generáciami sú však skôr evolučné - nový výrobný proces, vyššie takty a vylepšené XFR. V tejto recenzií si porovnáme zástupcov prvej a druhej generácie Ryzen procesorov a nevyhneme sa ani priamemu porovnaniu s konkurenciou od Intelu v podaní Core i7-8700K.

Pri testovaní sme použili nasledujúcu zostavu:

Procesor	2700X, 1800X, 2600X, 1600	i7-8700K
Základná Doska	Asus ROG Crosshair VII Hero (WiFi) X470	ASRock Z370 Taichi
Operačná pamäť	G.Skill Trident Z RGB 3600 MHz CL16 4x 8 GB	
Grafická karta	Asus GeForce GTX 1080 Ti Strix OC	
Úložisko	Adata XPG Gammix S11 256 GB - systém	
Zdroj	Seasonic Prime Gold 1300 W	
Chladenie	Fractal Design Celsius S36	
Skriňa	NZXT H700i	

Menila sa iba základná doska a procesory, cieľom bolo mať čo najmenej premenných. Pozrime sa na porovnanie procesorov:

	2700X	**1800X**	**i7-8700K**	**2600X**	**1600**
Výrobný proces	12nm	14nm	14nm	12nm	14nm
Jadrá | Vlákna	8 | 16	8 | 16	6 | 12	6 | 12	6 | 12
Takt | Turbo (GHz)	3.7 | 4.3	3.6 | 4.0	3.7 | 4.7	3.6 | 4.2	3.2 | 3.6
L2 Cache | L3 Cache (MB)	4 | 16	4 | 16	1,5 | 12	3 | 16	3 | 16
PCIe linky	24	24	44	24	24
TDP	105 W	95 W	95 W	95 W	65 W
Pätica	AM4	AM4	LGA-1151	AM4	AM4
Pamäť	2933 MHz	2666 MHz	2667 MHz	2933 MHz	2666 MHz
Taktovanie	Áno	Áno	Áno	Áno	Áno
Max teplota	85*	95	100	95	95
Chladič	Wraith Prism RGB LED	-	-	Wraith Spire LED	Wraith Spire
Vydanie	4/2018	3/2017	10/2017	4/2018	4/2017
Cena jún 2018	330 €	290 €	370 €	220 €	170 €

Ryzen 2. generácie sú vyrobené 12 nm Zen+ technológiou, vďaka čomu majú oproti predchodcom o 3 % vyššie IPC a zlepšenú latenciu od 11 % - 34 % v závislosti od typu pamäte. Najdôležitejšou zmenou je však navýšenie taktov o približne 250 MHz a zníženie VCore o 50 mV pri všetkých taktoch. Výrobca tak hovorí o 11 % nižšej spotrebe pri rovnakých taktoch alebo o 16 % vyššom výkone pri rovnakej spotrebe.

Precision Boost 2 dokáže dynamicky zvyšovať frekvenciu jednotlivých jadier podľa aktuálnej záťaže, teploty, prúdu a VCore. 2700X tak môže mať v špecifických prípadoch až o 500 MHz vyšší takt než 1800X. Na rozdiel od prvej generácie Precision Boost, tá druhá už funguje na všetkých jadrách, nie len na dvoch. Vylepšením prešlo aj XFR, teda Extended Frequency Range. Druhá verzia podobne ako Precision Boost 2 funguje už na všetkých jadrách. Úlohou XFR2 je detegovať vhodné teplotné podmienky a využiť ich na vyšší výkon. V preklade to znamená, že ak investujete do lepšieho chladenia, procesor dokáže využiť nižšie teploty a sám sa dokáže pretaktovať nad bežnú špecifikáciu.

Dôležité je tiež spomenúť, že AMD aj pri druhej generácii Ryzen procesorov používa indium medzi die a IHS. Ako bude neskôr možné vidieť na grafoch, teploty procesora sú preto výrazne lepšie než pri Inteli, ktorý používa sivú pastu. 2700X ako jediný z novej produktovej línie používa tCTL offset a to +10°C. V grafoch je táto hodnota zarátaná.

Poslednou informáciou než sa pustíme do grafov je pretaktovanie. Všetky procesory Ryzen majú odomknutý násobič a umožňujú tak používateľom zvýšiť si takty podľa potreby. Nemusíte si kvôli tomu kupovať drahšie „K" verzie ako pri Inteli. Situácia pri základných doskách je tiež podobná, nemusíte mať X370/X470 dosku, aby ste mohli taktovať. Stačiť vám budú aj lacnejšie B350/B450. Iba najlacnejšie A320 nepodporujú pretaktovanie. Na Intel platforme ste obmedzení na Z370 dosky, za ktoré si, samozrejme, priplatíte.

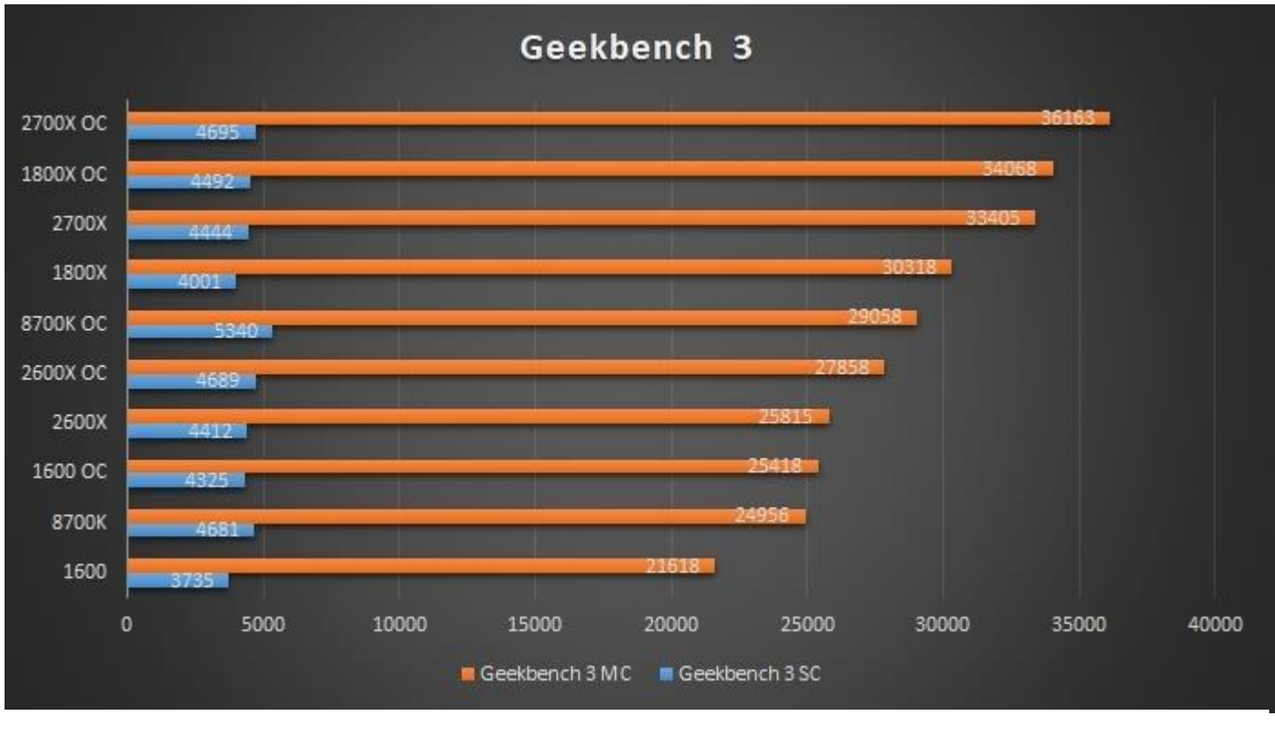
Po krátkom predstavení procesorov, testovacej zostavy aj novinkách, ktoré 2. generácia Ryzen procesorov prináša, sa môžeme konečne pustiť do testov. Pri každom grafe nájdete základnú hodnotu a hodnotu po pretaktovaní. Pri základnom nastavení neboli robené žiadne zásahy do procesora a operačná pamäť bola nastavená na 2933 MHz. Pri pretaktovaní boli hodnoty nasledovné:

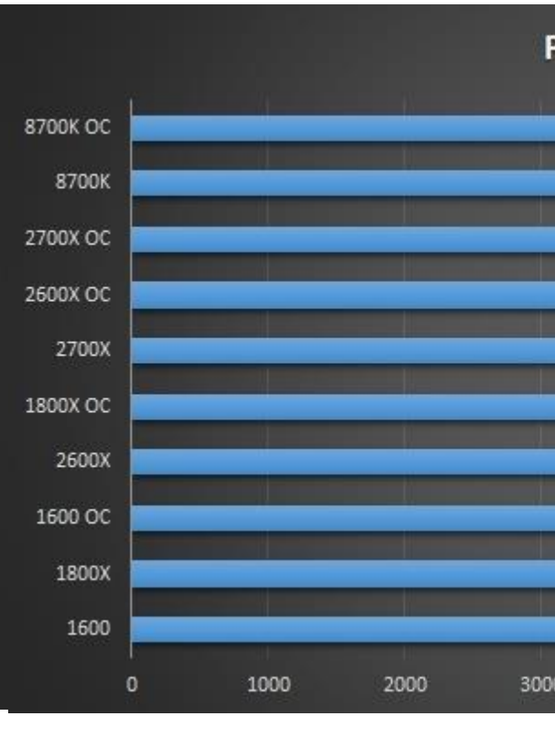
2700X: 4,3 GHz 3466 MHz
1800X: 4,1 GHz 3466 MHz
1600: 3,95 GHz 3333 MHz
2600X: 4,3 GHz 3333 MHz
8700K: 5,1 GHz 3466 MHz

Voltáž sa na Ryzen procesoroch pohybovala maximálne na úrovni 1,45 V, čo je hodnota, ktorú výrobca neodporúča prekračovať. Na 8700K to bolo 1,37 V.

Začneme syntetickými testami. Na úvod asi najznámejší CPU test Cinebench R15. Tu môžeme vidieť že AMD zaostáva vo výkone jedného jadra - single core. Prvá generácia sa pohybuje na úrovni 150-170 bodov, pričom druhá 170-180. Rozdiel medzi procesorom so základnými taktami a manuálnym pretaktovaním nie je ani 10 bodov, čo je veľkou zásluhou Precision Boost 2 a XFR2. Tieto technológie fungujú veľmi dobre a vidíme výrazný posun oproti prvej generácii Ryzen. Intel v single core teste vďaka vyšším taktom jasne dominuje - vyše 190 bodov v základe a 220 bodov po pretaktovaní.

Multicore test je jasne v prospech 8-jadrových Ryzenov. 2 jadrá a 4 vlákna viac tu vyhrávajú nad vyššími taktami. Zaujímavé je ale porovnanie 2600X a 8700K. 2600X v základe len mierne zaostáva a po OC už prekonáva 8700K v základe.





To je veľmi zaujímavé, nakoľko 2600X po OC a 8700K pri Turbo boost všetkých 6 jadier majú frekvenciu 4,3 GHz. Vyzerá to teda tak, že AMD už dobehlo, ak nie prekonalo Intel v clock-to-clock scenári. Samozrejme, 4,3 GHz je strop pre 2600X a 8700K sa dá potiahnuť na 5,0-5,2 GHz podľa kusu. Avšak ani po výraznom pretaktovaní 8700K nestačí na 8-jadrové Ryzeny a len mierne prekonáva 1800X na základných taktoch.

Geekbench 3 a 4 ukazujú veľmi podobné výsledky ako Cinebench. Opäť si treba všimnúť rozdiel medzi základom a OC pri 2. gen Ryzen, je minimálny. Precision Boost 2 a XFR 2 sa AMD naozaj podarili a je to veľký krok v pred oproti prvým verziám. Geekbench 4 zmenil algoritmy a testy, 8700K sa tak dostal po OC na druhú pozíciu.

PCMark 10 je komplexný test, ktorý testuje HW v rôznych scenároch a aplikáciách. Zjavne tu víťazia rýchlejšie takty nad počtom jadier.

3DMark Firestrike je na tom veľmi podobne. 8700K v kombinácii s GTX 1080 Ti predstavujú silné kombo, na ktoré sa žiaľ žiaden Ryzen nechytá. Zaujímavé je, s akým malým rozdielom sa všetky Ryzen procesory pohybujú nehľadiac na počet jadier či takty. Jediný, ktorý zaostáva, je Ryzen 5 1600 s nízkymi základnými taktami.

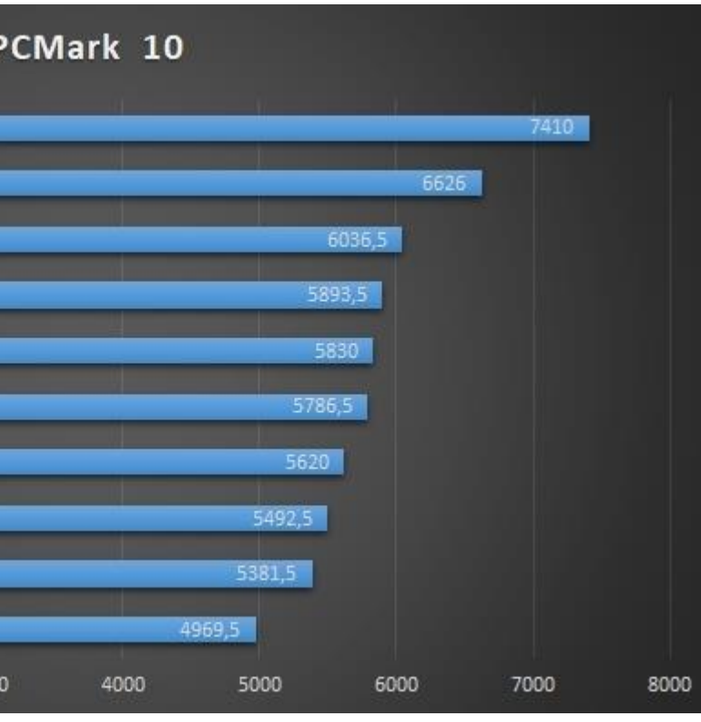
Prejdime opäť trochu do pracovného prostredia. Šifrovanie a dešifrovanie v Truecrypt jasne ovládli 8-jadrové Ryzeny , ktoré majú výrazný náskok pred 6 jadrovými procesormi. 2700X má o vyše 30 % vyšší výkon ako 8700K v základe. Po pretaktovaní sa pohybujeme niekde okolo 20 %.

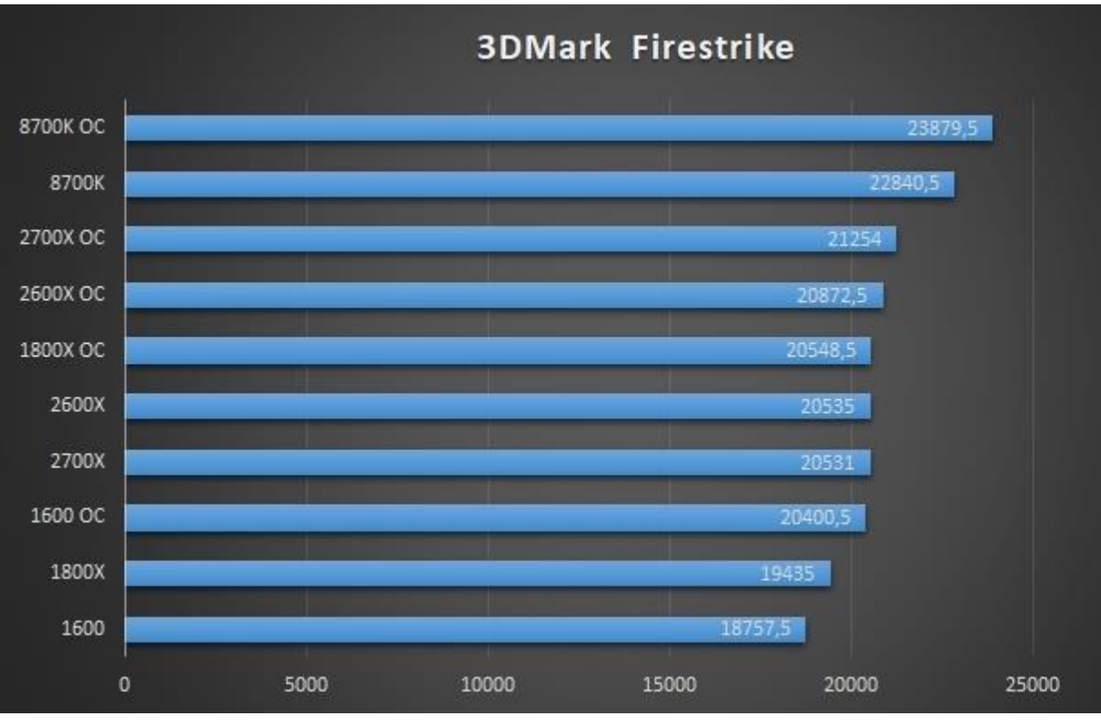
Ray tracing v POV-Ray je opäť pracovným scenárom kde 8 -jadrové Ryzeny dominujú. Rozdiel medzi 2700X a 8700K je v základe opäť na úrovni 20 %, čo nie je zanedbateľné. Pri náročnejších scénach sa môžme pohybovať na rozdieloch v niekoľkých hodinách, čo je v pracovnom nasadení kritické.

Veľmi podobný scenár je aj v Blenderi pri BMW teste. Oproti POV-Ray sa nič zásadné nemení. Všímajte si preto rozdiel medzi 2700X v základe a po OC a tiež 1800X. Pri prvej generácii Ryzen malo manuálne pretaktovanie veľký význam. Nárast výkonu bol od 10-20 %, pri druhej je rozdiel oveľa menší.

Konverzia videa v HandBreak je zaujímavá. Zjavne viac vyhovuje Intel procesorom, 8700K sa tu pohybuje na popredných priečkach napriek menšiemu výkonu v iných testoch. Ide teda o špecifický scenár, pri ktorom by malo význam uvažovať radšej nad Intelom než AMD.

Predtým, než sa dostaneme k herným testom, čo určite všetkých zaujíma, sú tu ešte dve dôležité témy - teploty a spotreba. Začneme teplotou. Najchladnejší je 65 W R5 1600, čo sa dalo očakávať. Ostatné 95 a 105 W Ryzeny sa v základe pohybujú okolo 60-65 °C. Opäť pripomínam, že sa chladilo 360 mm AiO chladičom Fractal Design S36. Napriek tomu má 8700K už v základe 73 °C, teda o 10 °C viac ako Ryzeny s rovnakým TDP.





Tento rozdiel sa ešte prehĺbil pri pretaktovaní, kde Ryzeny poskočili na približne 80 °C (85 °C v prípade 105 W 2700X). 8700K však už máme na 100 °C, čo je alarmujúce. Čiže rozdiel v teplote je asi 20 °C čo rozhodne nie je málo. Vplýva to na životnosť procesora, ako aj náročnosť chladenia a hlučnosť zostavy. Za všetkým je len a len teplovodivý materiál medzi die a IHS. Stačí ho nahradiť tekutým kovom a o tých 20 °C teplotu znížite. Alebo siahnete po Ryzene kde je indium a nad delidom nemusíte uvažovať. Upozorňujem, že pri delide, samozrejme, strácate záruku, nie je to teda pre každého. Je však smutné, že Intel núti používateľov k tomu, aby niečo také museli robiť. A ak niekto náhodou pochybuje o pravdivosti týchto tvrdení, internet je plný výsledkov pre a po delide a problémy s teplotami uznal aj samotný Intel v oficiálnom prehlásení. Spomínalo sa to aj tu u nás v diskusiách, treba to teda brať ako fakt.

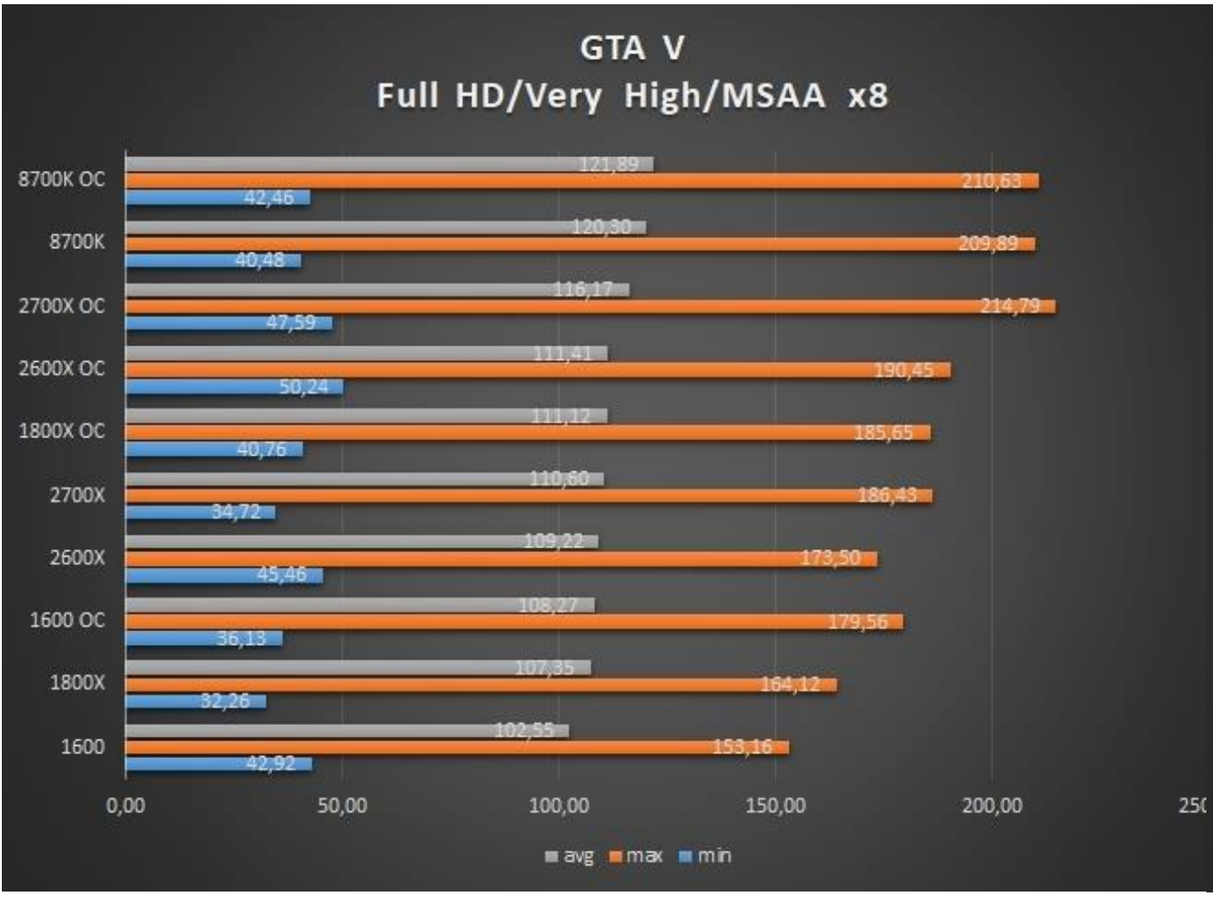
Spotreba systému je pri základných taktoch 8700K ešte v norme. Akonáhle sa však bavíme o pretaktovaní, 8700K opäť nevyzerá dobre a žerie viac než všetky Ryzeny až na 105 W 2700X. Teploty a spotreba sú skrátka pri 8700K problém a nedá sa tvrdiť opak. Ryzeny sú na to podstatne lepšie, najmä čo sa týka teplôt. Spotreba 8 vs 6-jadro bude, samozrejme, vyššia, to sa ale dalo očakávať.

Na záver už sľúbené herné testy. Tie by sa dali vyhodnotiť jednou vetou: Intel je stále najlepší pre hráčov. Poďme však výsledky trochu bližšie analyzovať.

V GTA V prekvapil 2700X ktorý si drží odstup od ostatných Ryzenov, ktoré sa pohybujú niekde na úrovni 110 fps, a blíži sa k 8700K v základe. Rozhodne si treba všimnúť aj minimálne a maximálne fps, ktoré tiež hrajú v jeho prospech. 8700K so 120-122 fps je však stále na prvých priečkach, rozdiel však už nie je taký veľký ako pri porovnaní s 1800X.

Keď sa pozrieme na novší titul, napríklad Far Cry 5, vidíme že 8700K v ňom zvýšil svoj náskok. Ryzeny sú veľmi vyrovnané, opäť však mierne vytŕča 2700X a na opačnom konci 1600. Nie je to však nič nečakané. Assasin's Creed Origins výrazne viac sedí Intelu než AMD, považujem to však skôr za otázku optimalizácie. 8700K po pretaktovaní má až 20 % náskok čo nie je málo. Približuje sa mu opäť len 2700X s 10 % stratou.

Forza Horizon 3 je náročný titul na porovnávanie, nakoľko nemá vstavaný benchmark. Rozdiely vo fps sú však veľmi vyrovnané. Čo sa dá z výsledkov usúdiť, hra preferuje vysoký počet jadier aj vyššie takty. Rozdiel medzi 8-jadrovými Ryzenmi a 8700K tak je viac-menej zanedbateľný.



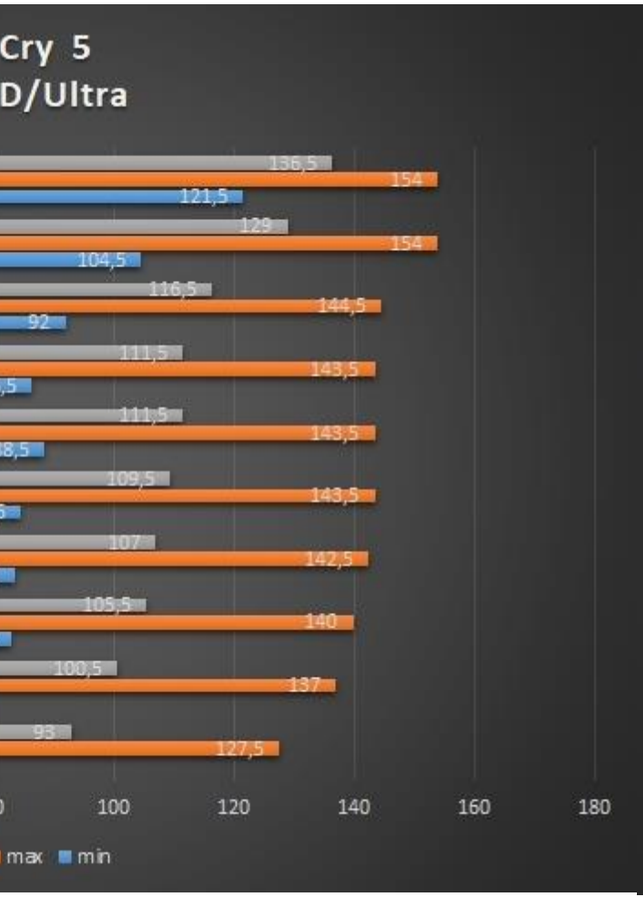
Vo Fornite sa situácia nijako nemení a 8700K stále vedie. 2600X a 2700X mu však dýchajú na chrbát a po pretaktovaní sa dotiahli aspoň na 8700K v základe. Opäť tu však platí to isté čo pri Forze, ťažko nasimulovať rovnaký scenár, keď každá hra je iná. Pohybujeme sa však okolo hranice 200 fps, čo je pri epických nastaveniach viac než dosť a pokiaľ nemáte 240 Hz monitor, reálne ani rozdiel medzi 210 a 190 fps neuvidíte.

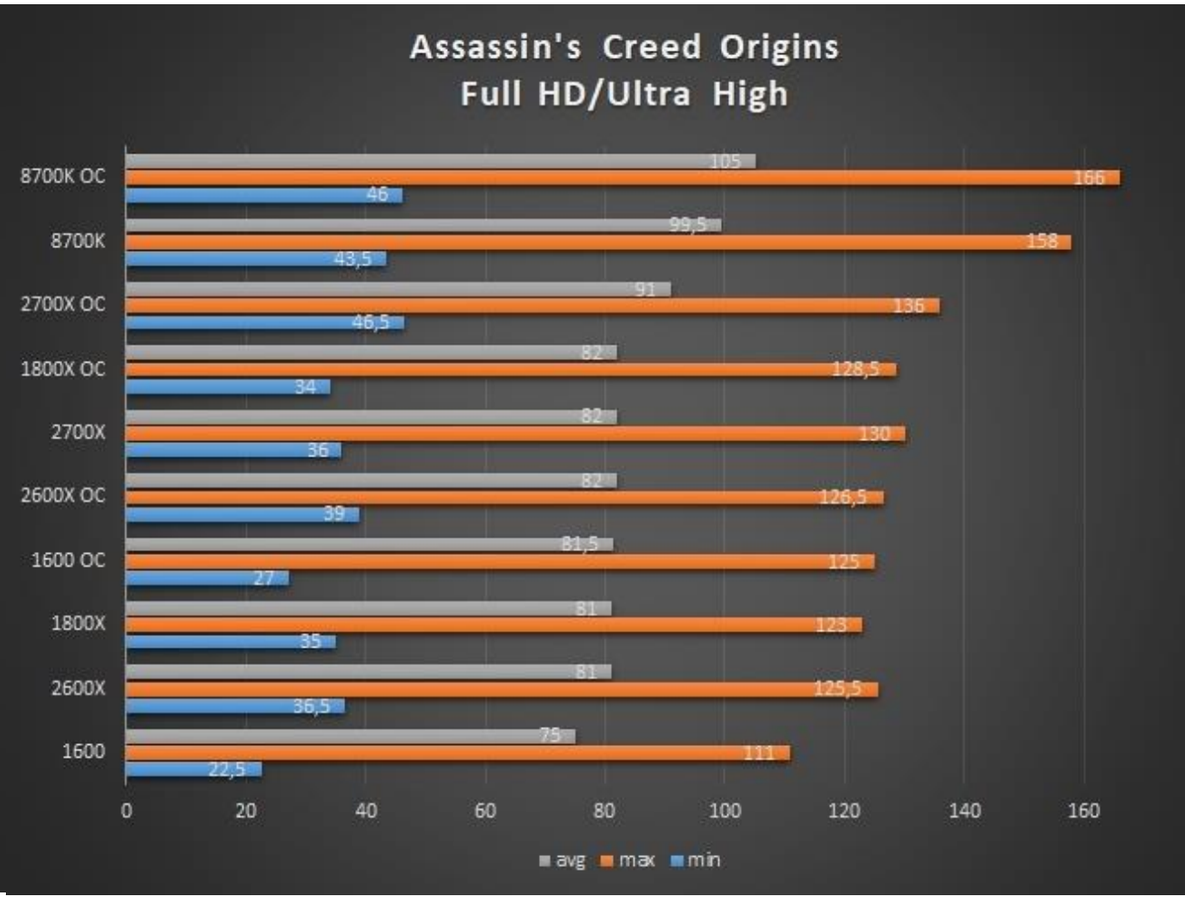
Záver

Ryzen 2. generácie prináša drobné, ale podstatné vylepšenia oproti prvej generácii. Najväčšiu chválu si zaslúžia Precision Boost 2 a XFR 2, ktoré dokážu vyťažiť z procesora takmer maximum a rozdiel oproti manuálnemu pretaktovaniu je už minimálny. Pre drvivú väčšinu používateľov bude OC úplne zbytočné, najmä keď zoberieme do úvahy, že pri základných taktoch postačí aj chladič v balení. AMD z čipov dostalo maximum a viac-menej tu už nie je priestor na zlepšenie ani keď chladíte vodou. 4,3 GHz je plus-mínus strop pre druhú generáciu Ryzen. Je to menej ako dokáže Intel, čo je vidieť najmä pri výkone v hrách. Stále je to však krok vpred oproti tomu, čo sme tu mali minulý rok.

Ryzen 2. generácie ponúkajú naozaj zaujímavý pomer ceny a výkonu, najmä keď berieme do úvahy chladič v balení, dlhšiu životnosť základných dosiek a pätice aj samotnú cenu procesorov. Zmysel dávajú aj pre ľudí, ktorí na počítači pracujú, nie len hrajú hry. V pracovných podmienkach 2700X poráža 8700K takmer všade.

8700K naďalej ostáva herným kráľom, no jeho náskok sa nebezpečne zmenšuje. Pred výberom platformy by som určite bral do úvahy aj teplotu a spotrebu konkrétneho procesora. 8700K má s teplotami problémy a to isté platí o 7700K aj o HEDT procesoroch. Suma sumárum je Intel drahšie riešenie a rozdiel vo výkone už nemusí zodpovedať cenovému rozdielu. Po dlhých rokoch tak máme konečne ako zákazníci na výber z dvoch schopných riešení, čo nám dáva možnosť výberu. Súboj AMD vs Intel naberá na obrátkach a keď AMD prinesie budúci rok 7nm Ryzeny, bude to rozhodne zaujímavé. Nechajme sa prekvapiť.





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.

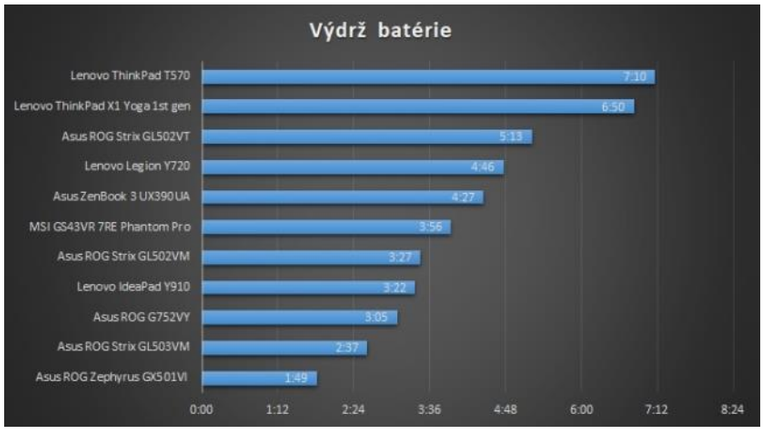
Umiestnenie touchpadu vpravo sa môže na prvý pohľad zdať nepraktické. Je pravda, že trvá dlhšie dosiahnuť naň, než keď je pod klávesnicou, no dá sa naň zvyknúť. Pri ovládaní pravou rukou sa mi navigovanie celkom pozdávalo. Problémom je však malá plocha, ak ste zvyknutí na väčší touchpad. Taktiež orientácia 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.

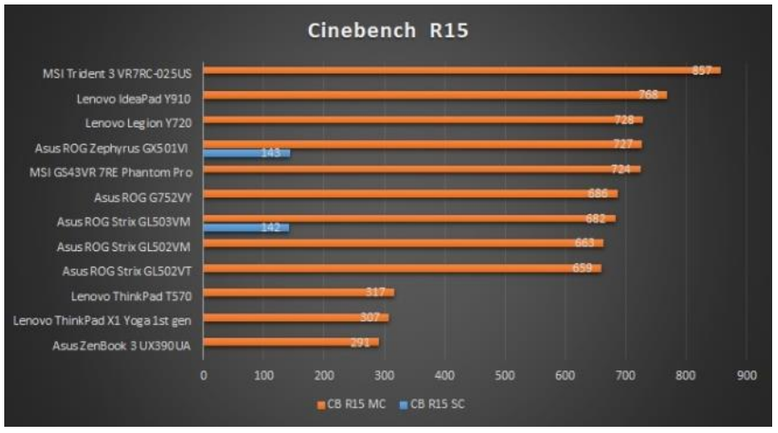
Audio

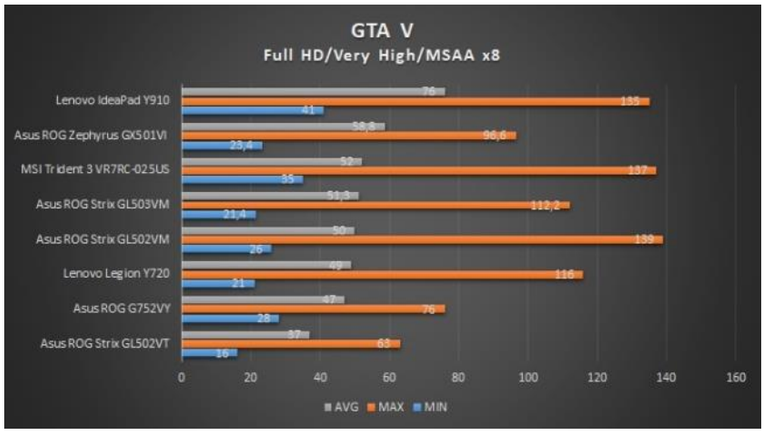
Reproduktory na notebookoch často nestoja za veľa a ich umiestnenie na spodnej strane nie je ideálne. Najlepšie je mať reproduktory po bokoch klávesnice tak, aby išiel zvuk z nich priamo na vás. A presne tak ich má umiestnené aj Zephyrus. Hlasitosť je veľmi dobrá, nameral som maximum 89,3 dB pri 50 % a 98,6 dB pri maximálnej hlasitosti.

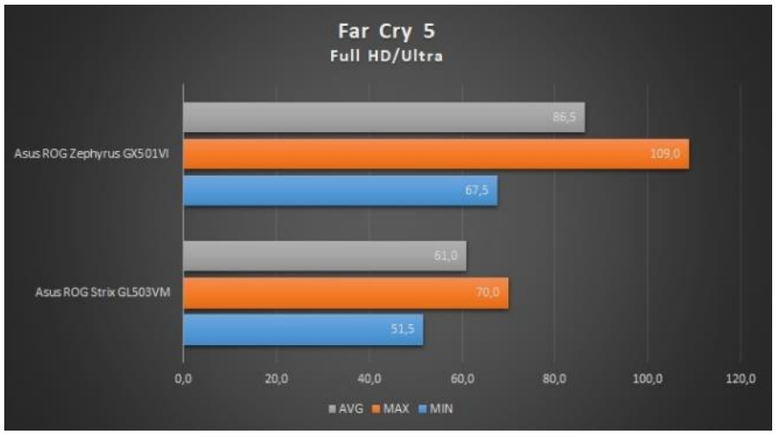
Batéria

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

GIGABYTE AORUS H5 A AORUS M3

. GIGABYTE

. WIRELESS HEADSET

Značka Gigabyte u nás určite patrí medzi tie známejšie. Firma ponúka rôzne herné produkty, a to ako kompletné počítače, tak aj grafické karty a nakoniec aj periférie - myšky, klávesnice, headsety a podobne. Otestovali sme dvojicu produktov z hernej série Aorus. Konkrétne ide o headset Aorus H5 a myšku Aorus M3. V tejto sérii firma zatiaľ ponúka len jeden headset a dve myšky - k nám sa dostal model nižšej triedy.

Gigabyte Aorus H5

Herný headset Aorus H5 dostanete zabalený v štandardnom balení, teda v papierovej krabici, kde v jemnom plastovom kryte nájdete už priamo aj spomínaný headset. Ďalej tu nájdete iba samostatne zabalený mikrofón bez akéhokoľvek ďalšieho príslušenstva, ktoré by vedelo vyriešiť niektoré nedostatky - tie ešte spomeniem nižšie. Každopádne po dizajnovej stránke sú slúchadlá riešené pomerne jednoducho, no aj napriek tomu dostatočne zaujímavo na to, aby neboli len fádnym doplnkom k vášmu hernému PC. Ušnice v kruhovom štýle pôsobia na pohľad robustne, dopĺňa ich veľmi pohodlná penová výplň, ktorá bez problémov spĺňa to, čo aj firma prezentuje - dlhodobé a pohodlné hranie. Taktiež pomerne dobre tlmia okolitý ruch.

Časť okolo hlavy je tvorená len dvomi flexibilnými polkruhmi, medzi ktorými sa nachádza flexibilne uchytená látka na dvoch drôtoch, vďaka čomu sa dokáže bez problémov prispôsobiť tvaru a veľkosti vašej hlavy, aby vás nič netlačilo.Takéto provizórne, no celkom štandardné riešenie už stopercentne nespĺňa svoj účel, nakoľko vás úplne neochráni pred dotykom s hlavou, no aj napriek tomu sú slúchadlá celkovo pohodlné a osobne mi takýto detail neprekážal. Okrem spomínaného drôtu a nejakých ďalších okrasných kovových doplnkov sú slúchadlá kompletne z plastu. Funkčnosti to ale žiadnym spôsobom neprekáža, navyše je v tejto cenovej kategórii absencia kovu pochopiteľná.

Ako to už v poslednej dobe býva zvykom, hlavný dizajnový prvok slúchadiel je s RGB podsvietením. To sa nachádza na oboch ušniciach, kde je takýmto spôsobom podsvietené logo firmy. So sprievodným softvérom, ktorý si môžete stiahnuť na stránke výrobcu, máte prístup k rôznym základným nastaveniam - intenzita osvetlenia, farba, efekty (blikanie, pulzovanie a pod.) a taktiež možnosť úplného vypnutia. Z dôvodu funkčnosti tohto vizuálneho doplnku a spôsobu prenosu zvuku cez klasický 3,5 mm jack sa na kábli nachádza aj USB, ktoré ledkám dodáva energiu. Mikrofón je odpojiteľný, jednosmerný a aj napriek svojej plastovej konštrukcie sa dá ohýbať podľa vašej preferencie. Nedá sa ale sklopiť.

Kábel je dostatočne dlhý, konkrétne 3 metre a nachádza sa na ňom aj ovládač hlasitosti či prepínač na vypnutie alebo zapnutie mikrofónu. Z polohy prepínača však neviete, či máte mikrofón zapnutý alebo nie, a tak to zistíte až pri hraní. Zvuk je teda prenášaný cez jack, a to platí aj pre mikrofón. Ak by ste teda headset chceli použiť na laptope so spojeným jackom, budete sa musieť uspokojiť bez vzájomnej komunikácie. Problém by mohol vyriešiť pribalený adaptér, no hráči na PC v drvivej väčšine nebudú mať s použitím slúchadiel problém. O reprodukciu zvuku sa starajú 5-centimetrové reproduktory so základným frekvenčným rozsahom od 20 Hz do 20 kHz. Slúchadlá sú preto dimenzované skôr do basových tónov. V rámci možností však ponúkajú vyvážený zvuk v priemernej kvalite. Headset totiž kúpite za približne 60 €, no aj menej v závislosti od obchodu.

Gigabyte Aorus M3

Herná myš Aorus M3 ponúka rovnako jednoduchý, no aj napriek tomu štýlový dizajn. Z pohľadu veľkosti by som ju zaradil skôr medzi väčšie kusy, ktoré presne padnú ruky, s čím pri menších myškách mám trochu problém. Na tele okrem štandardnej dvojice tlačidiel a kolieska nájdete aj ďalšie štyri, z toho dve sú určené pre znižovanie či znižovanie citlivosti a zvyšné dve na vracanie späť či dozadu. Stáva sa, že bočné tlačidlá bývajú v niektorých prípadoch umiestnené nešťastne, prípadne vám nesadnú a omylom klikáte na niektoré z nich. Pri tejto myške sa mi toto stávalo len výnimočne, nakoľko sú umiestnené s pohodlným odstupom od palca. To isté platí aj pri tlačidlách na zmenu citlivosti, ktoré pri položení ukazováka na koliesko takmer úplne obchádzate. Ľavý a pravý klik má navyše jemne zaoblený tvar smerom dnu, vďaka čomu vám prsty prirodzene padnú na stred oboch tlačidiel. Teflónové plochy na spodnej časti myšky zabezpečujú bezproblémové kĺzanie na rôznych typoch povrchov. Okrem gumených poťahov na oboch stranách a koliesku je inak myš čisto z plastu.

Dizajn rovnako ako v prípade slúchadiel dopĺňajú RGB prvky, ktoré si totožným spôsobom môžete nastaviť v sprievodnom programe dostupnom na webe výrobcu. Dostupná je tu taktiež konfigurácia jednotlivých tlačidiel z predvolených možností, no najmä si tu viete zvoliť úroveň citlivosti myšky pre každý zo štyroch režimov, a to s presnosťou po 50 DPI. V pôvodnom nastavení mi osobne tretí stupeň pripadal príliš pomalý a štvrtý zas príliš rýchly, v aplikácii som si však tieto parametre vedel jednoducho upraviť. Zvolenú úroveň citlivosti poznáte hneď počas hrania, no aby ste si boli predsa len istí, ktorý režim máte aktuálne aktívny, v ľavej dolnej časti je umiestnený LED indikátor rozdelený na štyri časti. S ním tak máte neustály prehľad o tom, čo používate.

Po technickej stránke je myš vybavená optickým senzorom s rozlíšením 6400 DPI, Optickému senzoru sekundujú prepínače Omron, ktoré by mali vydržať dvadsať miliónov kliknutí. Toto sa nám, samozrejme, overiť nepodarilo, a tak nám nezostáva nič iné, len tejto informácií veriť.

Čo mi pri káblových príslušenstvách mierne prekáža, je kábel s klasickým gumeným poťahom. V zásade to nemusí byť problém, no predsa len látkový poťah pôsobí lepšie a navyše chráni kábel pred prípadným poškodením. Preto aj v prípade myšky musím konštatovať, že v cenovej hladine, v ktorej sa tento produkt predáva, ide o akceptovateľný nedostatok. Jej cena sa totiž pohybuje na úrovni od 30€ do 40€. Pri slušnom pomere cena-výkon teda ide o celkom dobrú kúpu.

MOBILY

08:08
Tue, Mar 27
HUAWEI
LEICA

TEST

HUAWEI P20 LITE

STREDNÁ TRIEDA AKO VYŠITÁ

. HUAWEI

. MOBIL

Huawei sa tento rok veľmi pekne rozbehol a jeho P20 séria sa zaradila medzi to najlepšie v ponuke tohto roka. Poskytuje totiž veľmi dobrú kombináciu dizajnu, výkonu a kvalitných kamier. Toto síce nie je presne prípad modelu Huawei P20 lite, ktorý je najlacnejšou verziou z P20 ponuky, ale vie z toho dobre ťažiť.

Lite verzia totiž rovnako ponúka elegantný dizajn z vyššej triedy v strednej triede. Zaisťuje tak veľmi dobrý kompromis medzi kvalitou a cenou. Možno s cenou 300 eur nejde priamo po krku Xiaomi, ale zaujme svojím špecifickým štýlom. A to ako dizajnom mobilu, tak aj štýlom vizuálu systému. Všetkým akoby spájala iPhone a Android mobily niekde v strede. Vytvára zaujímavý kompromis.

Špecifikácie:

Displej: 5.84-palcový LTPS TFT, 2280x1080 s Gorilla glass 3
Procesor: HiSilicon Kirin 659 s Mali-T830 MP2 grafikou
Pamäť: 4 GB s 32 GB / 64 GB úložiskom
Rozmery: 148.6 x 71.2 x 7.4 mm
Váha: 145 gramov
Systém: Android 8.0
Zadná kamera: Dual: 16 MP (f/2.2, 1.0µm) + 2 MP, LED flash
Predná kamera: 16 MP (f/2.0, 1.12µm), 1080p
Video: 1080p@30fps
Porty: USB-C, 3.5mm Jack
Batéria: 3000 mAh
Farby: Klein Blue, Sakura Pink, Midnight Black, Platinum gold

Mobil tak ponúkne veľký 5.84-palcový LCD displej s akurátnym natiahnutým 1080p rozlíšením na LTPS TFT technológii, ktorá ponúkne veľmi ostrý obraz a kvalitné farby. V tejto kategórii je netradične doplnený výrezom. Ten nakoniec Huawei dal do celej P20 série, ale na rozdiel od iPhone X si ho tu môžete vypnúť. Bude tak na vás, či sa budete chcieť pozerať na vyrezanú časť displeja, alebo či celý vrch necháte čierny a ostanú vám tam len údaje o notifikáciách a čase.

Je to veľmi dobrá možnosť, aj keď v prípade P20 lite nie až taká dokonalá, keďže mobil nemá AMOLED displej. Je tu LCD a teda vrch displeja je neustále jemne podsvietený a stále vidíte, že je to súčasť displeja. Nie je to nejako rušivé, ale P20 Pro je toto oddelenie dokonalé, keďže Amoled umožní plne splynutie výrezu s okolím.

Na rozdiel od vyšších P20 verzii, ktoré majú skener odtlačkov prstov pod displejom, tu je pekne vzadu. Niekomu to môže vyhovovať, niekomu nie. Osobne si myslím, že je to lepšia cesta ako zbytočne prepchávať spodnú časť mobilu a zdvojovať tak funkcionalitu ovládacích prvkov. Dôležité ale je, že nevyhnutne nemusíte odtlačok používať, keďže vás mobil vie rozoznať aj kamerami cez svoj Face Unlock systém. Ten je extrémne rýchly už na tejto lite verzii a prekonáva aj rýchlosť odomkýnania iPhone X.

Samotné telo mobilu vyzerá veľmi dobre, hlavne v ružovej, zlatej pekne vynikne a je priam určený pre ženských zákazníkov. Modrá a čierna je už menej sladká a viac decentná. Samozrejme, vzhľadom na cenovú kategóriu nečakajte kvalitné zadné sklo ako vo vyšších P20 verziách, je to jednoduchší plastový, ale stále dobre pôsobiaci kryt. Ako na dotyk, tak aj na pohľad. Ponúka prémiový dojem.

Plasty pekne umožňujú znížiť hmotnosť mobilu na veľmi nízkych 145 gramov. Je to aj vďaka menšej, ale pri tomto výkone stále dostatočnej 3000 mAh batérii. Tá vám vydrží štandardne jeden deň pri vyššej záťaži, ak len voláte a občas niečo zabrowsujete, aj dva dni. Náročnejšie aplikácie a hry však stiahnu batériu rýchlo dole. Nabijete ju cez USB-C za približne dve hodiny, čo je prekvapivo pomaly aj napriek pridanému quickcharge. Z portov to dopĺňa 3.5 mm jack, pre tých, ktorí obľubujú klasické pripájanie headsetov alebo slúchadiel. Nakoniec rátajte s tým, že mobil nemá žiadnu certifikovanú vodeodolnosť.

P20 lite je postavený na staršom Kirin 659 procesore. Možno je škoda, že tu Huawei neponúkli niečo novšie a lepšie, aby dorovnali konkurenciu vo svojej cenovej kategórii. Ak by ponúkli Kirin 970, mohli byť kráľom vo svojej triede. Kirin 659 je približne na úrovni Snapdragon 600 série, teda s výkonom v Antutu benchmarku okolo 80 tisíc bodov. Prakticky je to presne ako G6 Plus so Snapdragnom 630.

Antutu 7 benchmark:

P20 lite (Kirin 659) - 87625 - (CPU 41329, GPU 13167, UX 23838, RAM 9291)
G6 Plus (Snapdragon 630) - 90166 - (39900, 19971, 23939, 6356)
Redmi Note 4 - 74854 - (38126, 12590,19102,5036)
Nokia 6 - 59168 - (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 - (27587, 9560,16210, 4553)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 - (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 - (90355, 91186, 56654, 8772)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 - (68656,82005, 42600,7620)

Na rozdiel od Snapdragonu 630 je Kirin mierne lepší v CPU oblasti, ale prekvapivo až o tretinu slabší v grafickej oblasti. Dokonca v 3D Marku mal len 207 bodov pod Open GL čo ho postavilo na spodné priečky výkonu medzi 4% graficky najpomalších mobilov. Je to až prekvapivo nízko, keďže Snapdragon 630 ide cez 800 bodov. Možno je tam nejaký problém s kompatibilitou s Mali-T830 čipom, keďže Antutu až taký prepad nezaznamenalo.

Mobil však stále ponúkne podobný grafický výkon ako Redmi Note 4, a teda hry pôjdu bez problémov, možno len s malým alebo minimálnym trhaním. Také PUBG bude vhodné hrať na nižších nastaveniach podobne aj práve vydaný Ark: Survival Evolved, tam sú najlepšie rovno low nastavenia, keďže hra je náročná (alebo neoptimalizovaná).

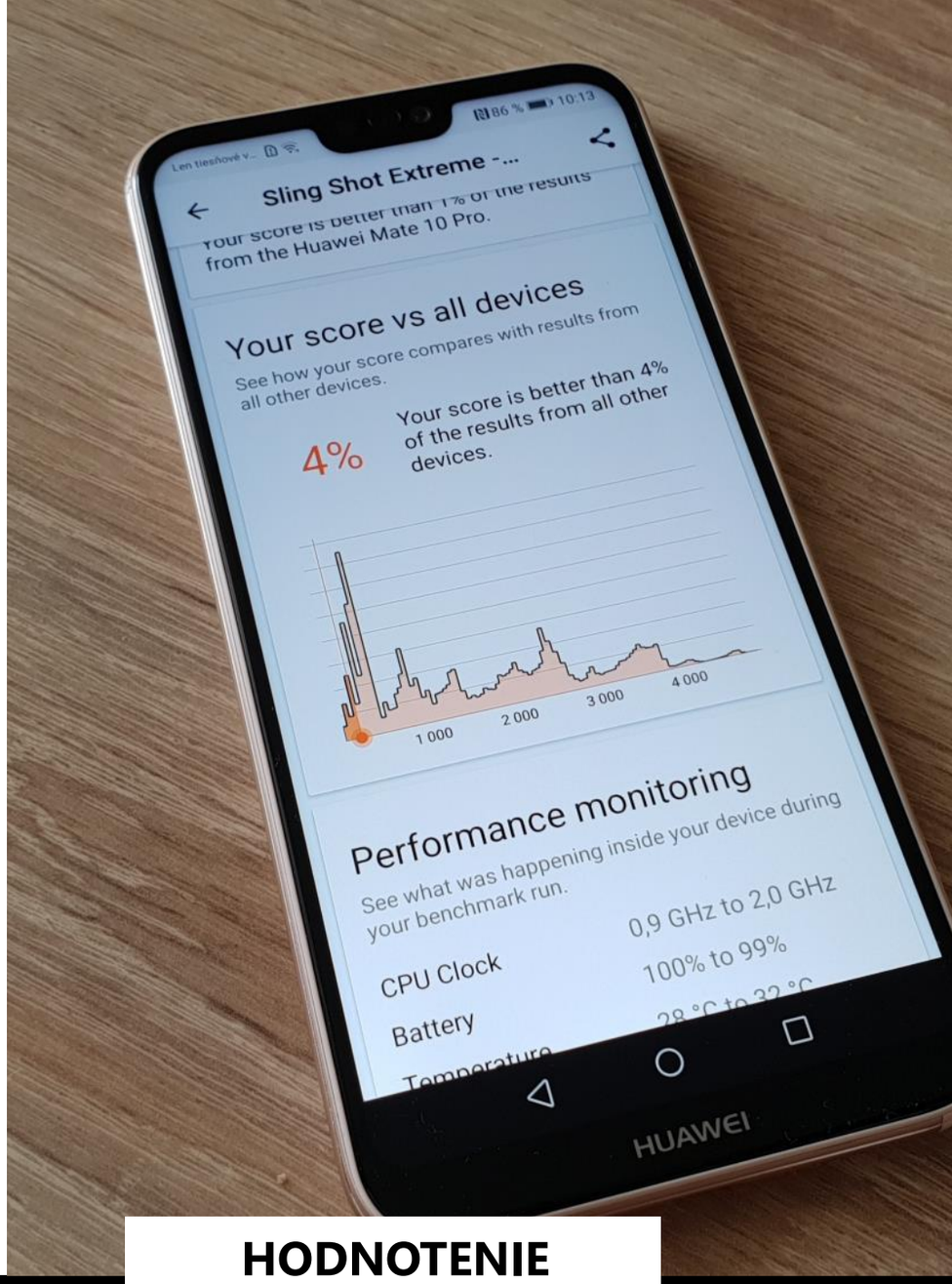
Samotné kamery sú oproti tomu na svoju kategóriu veľmi dobré a predná ponúka 16 MP pre rozpoznávanie tváre, ako aj pre emoji funkcie. Viete si spraviť kvalitné fotky. Pre zmenu zadné sú 16 MP (f/2.2) a 2 MP (f/2.4), nemajú takú dobrú clonu ani Leica optiku ako vyššie verzie P20, ale na svoju cenovú kategóriu nesklamú.

Hlavne pri fotení a natáčaní cez deň, od nočného módu veľa nečakajte. Video natočíte v rozlíšení 1080p pri 30 fps, alebo si môžete v štandardnom slow motion nahrať videá pri 720p a 120 fps. Na rozdiel od veľkých P20 verzii nemá superslow motion pri 960 fps.

Pamäť má veľkosť 4 GB, čo je už štandard pri strednej kategórii a pre mobily dnes už aj vhodné minimum, ak nechcete, aby sa vám rýchlo zaplnila pamäť a všetko sekalo. 4 GB ponúknu dostatok miesta pre Android 8.0 systém s vlastným Huawei EMUI launcherom, ktorý doslova láka ako farbami, tak aj dizajnom. Je to jeden tých z krajších a príjemnejších launcherov. Povedal by som, že sa mi páči viac ako MIUI od Xiaomi. Dôležité je, že má zapracované spomínané vypínanie alebo zapínanie výrezu, nastavenia motion ovládania, ako aj aplikácie na čistenie pamäte, optimalizáciu, šetrenie batérie a veľa ďalšieho.

Huawei P20 lite je dizajnovo veľmi pôsobivý mobil, ktorý očarí na prvý pohľad. Možno na druhý mierne svojím výkonom sklame, procesor už mohol byť novší a výkonnejší, ale stále je v prijateľnej oblasti. Podobne ako vyhotovenie tela, ktoré je síce umelohmotné, ale na dotyk a aj na pohľad vyzerá prémiovo. K tomu zadné kamery sú na svoju triedu dostatočne kvalitné a fanúšikov selfie poteší najmä kvalitná predná kamera.

Teraz za Huawei P20 Lite 4GB/64GB Dual SIM dáte od 270€ , respektíve pár eur v akcii u operátorov, kde to môže byť zaujímavá kúpa. V plnej cene síce za tie peniaze dostanete aj vyšší výkon v iných mobiloch, ale P20 lite to vyvažuje svojím štýlom. Jediné, čo by mohlo prekážať, alebo naopak lákať, je výrez v displeji. Ak nemáte túto modernú novinku radi, môžete počítať s tým, že sa dá vypnúť.



HODNOTENIE

8.0

PETER DRAGULA

UKÁŽKOVÝ MOBIL PRE TÝCH KTORÍ CHCÚ VIAC

+ pekný dizajn a spracovanie
+ kvalitný displej
+ decentné zadné kamery, kvalitná selfie kamera
+ rýchle odomkýnanie tvárou

- výrez na displeji (ak sa vám nepáči)
- len slabší starší procesor
- cena mohla byť nižšia

TEST

HUAWEI P20

HUAWEI ZAÚTOČIL NA SAMSUNG

. HUAWEI

. MOBIL

Huawei s aktuálnou P20 sériou poriadne pritlačili konkurenciu a zaujali masy, a to so všetkými tromi modelmi, ako aj s bonusovým štvrtým. Ponúkli lacnú a peknú P20 lite, doplnili ju o hi-endovou P20 s parádnymi kamerami, kamery ešte vylepšili v iP20 Pro a pridali aj lepší displej a uzavreli to štvrtým Huawei Mate RS modelom v prémiovej triede s Porsche dizajnom. Je síce je extra drahý, ale zapracovali aj senzor odtlačkov prstov v displeji. Všetky modely sú v peknom dizajne a poháňané Kirin procesormi.

Teraz sa bližšie pozrieme na P20, 500-eurový mobil, ktorý je peknou alternatívou ku Galaxy S9 a ďalším hi-endom. Aj keď P20 nemá všetky funkcie konkurencie, zároveň má aj nižšiu cenu. Síce len mierne, ale predsa nižšiu.

Konkrétne ponúka:

Displej: 5.8-palcov LTPS IPS LCD
Procesor: Hisilicon Kirin 970 Mali-G72 MP12
Rozlíšenie: 1080 x 2240 pixels, 18.7:9 ratio (429)
Pamäť/miesto: 4 GB/128 GB
Hlavná kamera: Dual: 12 MP (f/1.8, 27mm, 1/2.3", 1.55µm, OIS) + 20 MP (f/1.6, 27mm), Leica optics, 2x zoom, LED flash (2160p@30fps, 1080p@30/60fps, 720p@960fps)
Predná kamera: 24 MP, f/2.0, 1080p
Veľkosť a váha: 149.1 x 70.8 x 7.7 mm, 165 g
Systém: Android 8.1 EMUI
Port: USB-C bez 3.5 mm jacku
Batéria: 3400 mAh

Je trochu škoda, že Huawei už pri P20 nepoužilo AMOLED displej, ale ani LTPS IPS sa nemá za čo hanbiť, ponúka pekné farby a vysokú svietivosť a parádnu ostrosť. Práve tou ostrosťou ako aj na to navrhnutým systémom veľmi dobre vyniká medzi ostatnými mobilmi. Nakoniec zaujímavosťou je aj veľmi vysoko umiestnený displej. Tenké sklo zaistilo to, že displej je prakticky na povrchu a nie spadnutý dole pod hrubým sklom. Pôsobí to veľmi dobre. Na druhej strane dúfajme, že to výrazne neoslabuje pevnosť skla.

Vzhľadom na moderné trendy P20 nechýba výrez, tak ako pri celej P20 sérii, ktorý si môžete vypnúť alebo zapnúť. Pričom keď ho vypnete, okolo výrezu vám ostanú len notifikácie a čas na čiernom pozadí, hlavná obrazovka sa posunie smerom dole. Veľmi sa to k týmto výrezovým mobilom hodí, až je škoda, že na tom nemajú založený marketing. S čiernym pozadím je to elegantnejšie a dizajnovo čisté, ale bude na vás, čo si zvolíte.

Výkon zabezpečuje Kirin 970 procesor, tohtoročný procesor od Huawei, ktorý síce nepredbieha Snapdragony 845 ani nový Exynos od Samsungu, ale stále ponúkne decentnú rýchlosť hi-end triede. Dopĺňa ho 4 GB RAM a 128 GB flash. Škoda tých 4 GB, ktoré síce stále postačia, ale v hi-endoch už radšej vidíme 6 GB. Tam máte istotu, že 2-3 roky bez problémov pamäť postačí aj ak systémy alebo aplikácie v nárokoch porastú.

Celé to spolu drží oceľová konštrukcia, ktorá je obkolesená Gorilla Glass sklom ako spredu na displeji, tak zo zadu. Vyzerá a aj drží sa to veľmi dobre. Možno je škoda mierne vystúpenej zadnej kamery, ktorú majú P20 ako štandard a teda ak ju položíte na stôl a pracujete s ním, bude sa vám hojdať pri ťukaní. Toto vám pomôže vyriešiť obal. Ten je tu navyše veľmi vhodný keďže pri týchto sklenených mobiloch je riziko rozbitia aj pri malom páde veľké. Jediná škoda, že s obalom stratíte pocit tej kvality spracovania mobilu. Je to dilema.

Z konektorov mobil dopĺňa len USB-C port, ktorým nabíjate a aj pripájate headset alebo slúchadlá, keďže 3.5 mm jack odbudol. V balení je však rovno 3.5 mm redukcia, takže sa nemusíte báť, že by ste svoje štandardné slúchadlá nezapojili. Len si ju nesmiete zabúdať. Na boku ešte nájdete tri tlačidlá, a to štandardnú hlasitosť a power tlačidlo. To je pre dizajn doplnené červenou čiarkou.

Vpredu pod displejom nájdete čítačku odtlačkov prstov, čo je zaujímavé umiestnenie, keďže tá sa už stále viac presúva dozadu, alebo mizne úplne. Dokonca aj P20 lite ju má vzadu. Nemusíte ho však nevyhnutne používať keďže celá P20 séria má kvalitné senzory na odomkýnanie tvárou. To odomkýna mobil veľmi rýchlo a bezproblémovo. Nakoniec vpredu je 24 MP kamera, ktorá ponúka dostatočnú citlivosť, nemá však žiadne 3D senzory a podobné veci na vyššiu bezpečnosť a ani autofocus čo pri selfie nemusí byť práve ideálne. Vzadu tu nájdete duálnu kameru skladajúcu sa z 12MP 1.8 senzora a 20 MP 1.6 senzora, teda s kvalitnými clonami ešte vylepšenými Leica optikou. Nechýba ani 2x zoom. Z videí prednou kamerou natočíte 1080p, zadnou aj 4K aj keď prekvapivo len pri 30 fps. Doplní to 720p/960 fps slow motion video.

Škoda, že slow motion nie je také prepracované ako v Galaxy S9, nemôžete si kombinovať rýchle a pomalé video, ani robiť viac pomalších scén za sebou. Mobil len po zapnutí natočí pár sekúnd slow motion videa a to je všetko. Nečakajte v ňom nejakú vysokú kvalitu a funguje dobre len pri svetle.

Kvalita foťákov je veľmi dobrá, v DXOMarku má vyššie hodnotenie ako Samsung Galaxy S9. Či to už v realite zbadáte, je otázne. Osobne sa mi zdalo, že P20 má viac farebnejšie fotky, kde pridáva filtre podľa prostredia, ale určite má aj lepšie nočné fotky pričom má na ne aj samostatný nočný mód.

Výkonovo Kirin 970 poteší nárastom oproti predošlej generácii a hlavne oproti P20 Lite, kde je staršia verzia Kirin 659, ale môžeme rovno povedať, že dych nevyrazí ani používateľom, ani konkurencii. Výkonovo je skôr na Snapdragon 835 výkone ako na Snapdragon 845. Teda v Antutu ide pod 200-tisíc nie 250-300-tisíc ako nové Snapdragony. Je priblizne o tretinu pomalší. Nedá sa povedať, že by to bol výrazný problém, keďže stále je to dostatočný výkon, ale od nového čipu Huawei sme čakali trochu viac. Je to škoda, lebo ostrejšia konkurencia by sa Snapdragonom zišla. Samsung je s Exynosom bližšie, ale tiež ešte Snapdragon neprekonal.

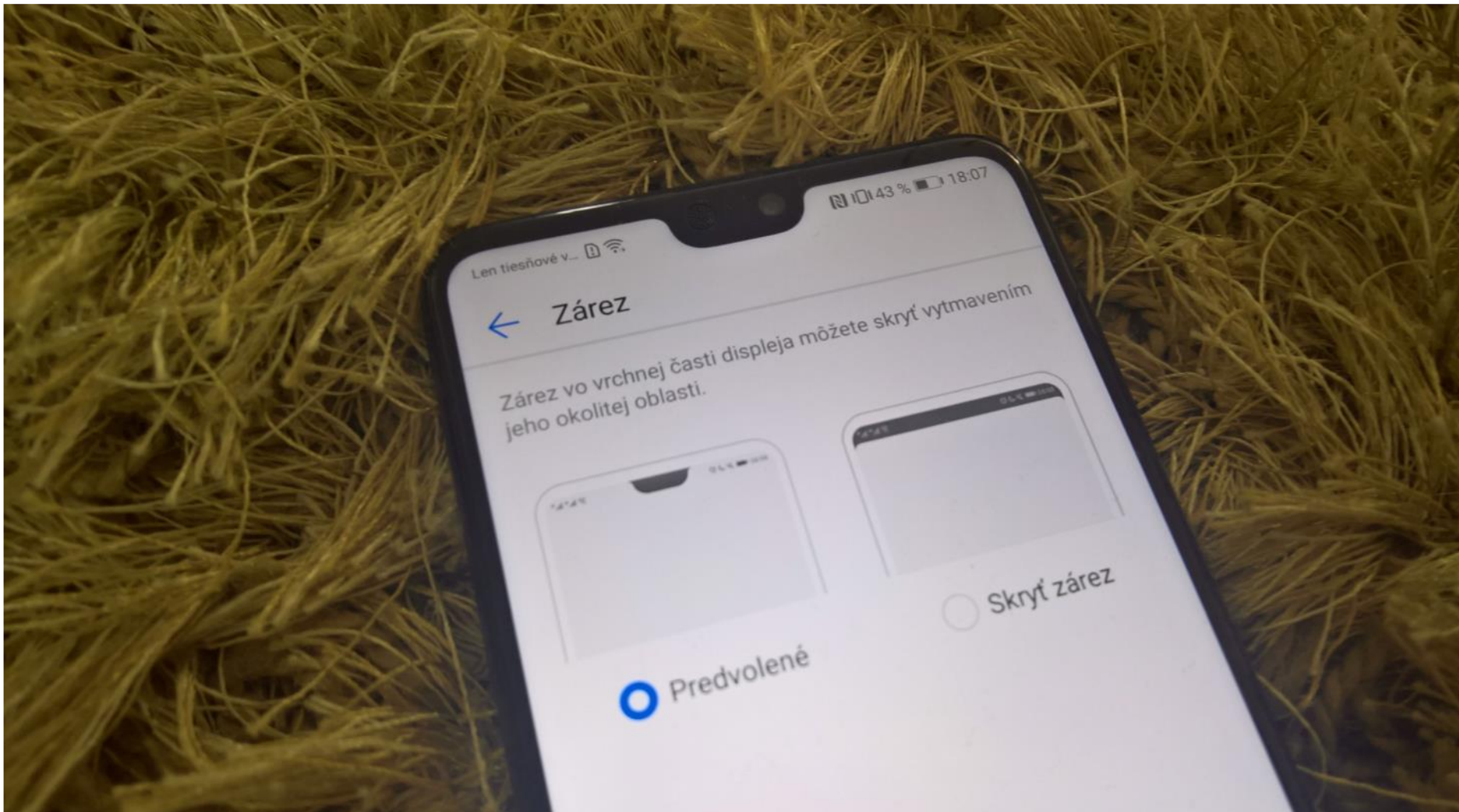
Antutu benchmark vyzerá nasledovne:

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

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)
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)

3D Mark dal 2968 bodov pod Open GL a 2962 pod Vulkanom, čo je prekvapivo vysoko, keďže Galaxy S9 Plus s Exynosom dalo 3244 pod OpenGL a pod Vulkanom mierne menej a to 2943. Je to zvláštne nekonzistentné oproti Antutu, kde má grafika o 20-tisíc bodov menej. Ale zároveň pozitívne pre Kirin 970, ktorý v 659 verzii bol v 3D marku veľmi slabý. Ešte sa tu hovorí aj o turbo móde pre grafiku, ktorá to ešte zrýchli. Nie je jasné, aká hra to presne využije, ale zaručuje vám to, že 3D grafika v hrách pôjde rýchlo.

Hry tak procesor zvládne bez problémov a aj náročnejšie veci ako PUBG alebo Ark nebudú mať problém. Až je škoda, že autori v hrách prakticky nepoužívajú natívne rozlíšenie mobilov, alebo neumožňujú voľné nastavenia grafiky ako na PC. Väčšina hier si to deteguje sama, alebo ponúkne low-high nastavenia, pričom high často nemajú problém ísť aj na priemerných mobiloch. K tomu je tu škoda, že Huawei rovno nepridalo aj herné funkcie, ale minimálne nahrávanie obrazu nájdete priamo v notifikačnom menu. Ak budete chcieť pokročilejšie funkcie, musíte siahnuť po aplikáciách v Google store.



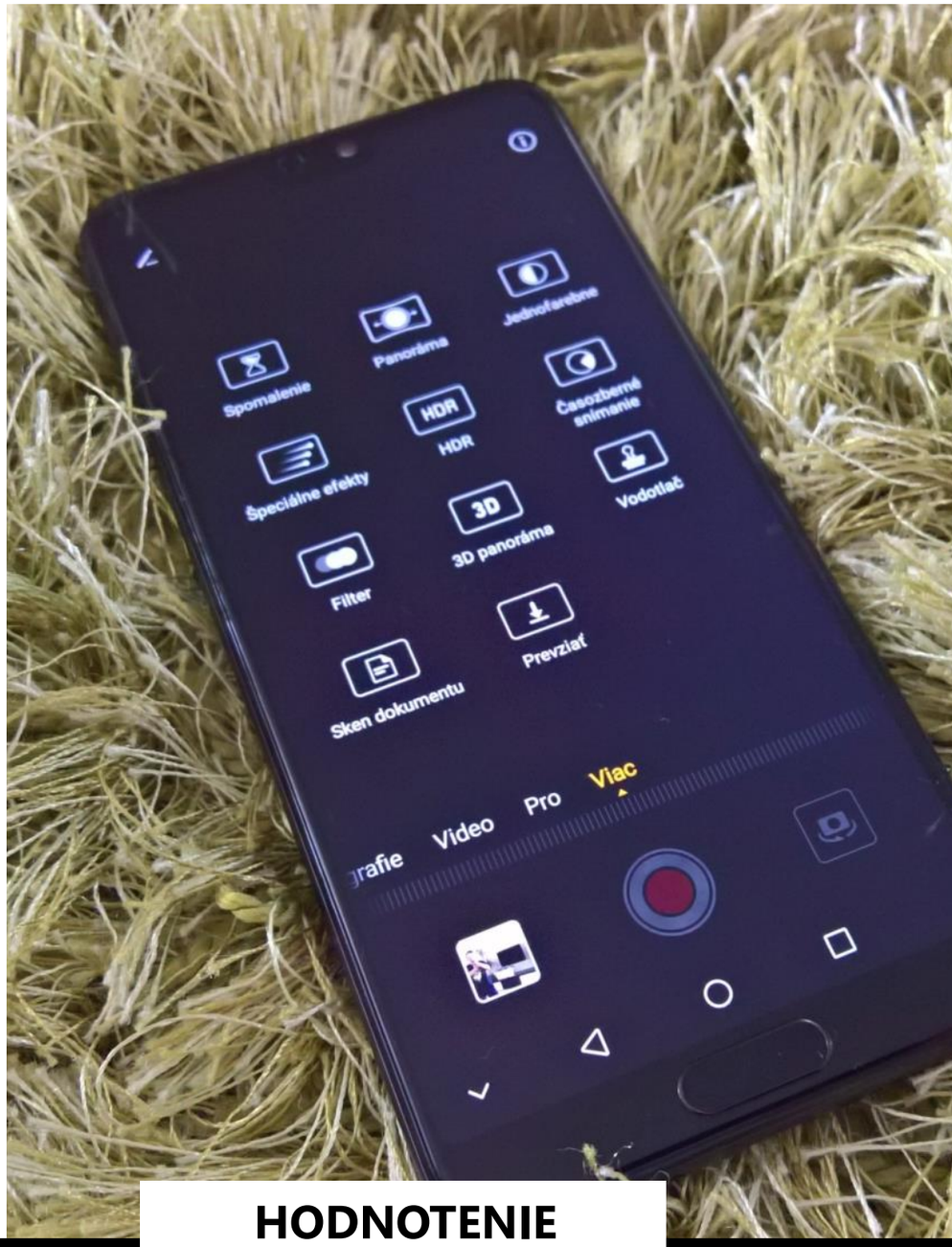
Čo však môže byť problém, je zahrievanie. Už pri benchmarkoch alebo hraní dosť cítiť zahrievanie na zadnej strane, kde sa teplo z procesora rozlieva do skla. Postupne teplo cítiť aj vpredu. Je to nezvyk, keďže tieto veci majú hi-end mobily už väčšinou vyriešené. Nie je to až také veľmi nepríjemné, ale cítite to.

Mobil ponúka systém Android 8.1 upravený Huawei launcherom, ktorý je veľmi slušný, ponúka dotiahnutý dizajn, hlboké nastavenia, či už spomínanej hornej lišty, alebo typov ovládania. Vyberiete, či chcete ovládať štandardným skrývajúcim sa menu, čisto spodným tlačidlom na odtlačky prstov, alebo ešte minimalizovanou čiarou. Každý typ ovládania je iný a záleží na tom, ako si na ktorých zvyknete. Osobne mi pripadajú tie nové typy ovládania veľmi zvláštne a pridávané akoby nasilu, len aby pre umiestnenie skeneru odtlačku prstov pod displej nezdvojovalo funkcie. Nechýba slušná ponuka vlastných aplikácii, čistič pamäte a správa telefónu s detailami o míňaní batérie, zapínaním rôznych typov úsporných módov a veľa ďalšieho čo vám uľahčí prácu s mobilom.

Keď to zhrnieme, P20 je parádny mobil, nie dokonalý, ale vidieť ako práve Huawei priniesol svoje hi-end mobily k masám. S P20 sa mu podarilo veľmi dobre skĺbiť dizajn a funkcie. Aj keď možno funkcie nie sú na úrovni Galaxy série Samasung, je ponuka P20 pôsobivá. Citeľne je zameraná hlavne na kvalitnú kameru a ak sa vyžívate vo fotení, je pre vás ako stvorený.

Na výkon sa však sťažovať nebudete a aj celkový dojem z konštrukcie a systému bude veľmi dobrý. Jedine ak používate wireless nabíjanie, chcete vodeodolnosť, alebo nemáte radi výrezy, tak to nie je mobil pre vás (na druhej strane, ak chcete toto, Huawei tam má pre vás Mate 10, len so slabšími kamerami). Možno je však skutočne škoda, že AMOLED displej si Huawei nechalo len pre drahšiu P20 Pro verziu, tu nájdete len klasický LCD, aj keď veľmi kvalitný s výraznými farbami a vysokou ostrosťou.

Momentálne ide Huawei P20 4GB/128GB Dual SIM od 500 eur , čo nie je na zlá cena pre hi-end, aj keď konkurencia nie je ďaleko a možno budete musieť zvažovať, čo preferujete. V každom prípade Huawei s celou P20 sériou už stojí za zváženie.



HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

PÔSOBIVÝ HI-END, ALE BEZ BONUSOV

+ kvalitné vyhotovenie a pôsobivý dizajn
+ veľmi dobré zadné kamery
+ rýchle odomkýnanie pomocou tváre
+ dobre spracovaný Android launcher
+ kvalitný displej s ostrým obrazom s možnosťou skrytia výrezu

- cítiť zahrievanie pri náročných aplikáciách
- ak ste zvyknutí na QI nabíjanie, vodeodolnosť alebo 3.5 mm jack, to tu chýba
- displej je len LCD, mohol byť rovno AMOLED

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

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 Peňu 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.

HODNOTENIE

7.0

ne Lilly,

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 den, 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.

HODNOTENIE

6.0

aniella Pineda,

MICHAL KOREC

PAT A MAT OPÄŤ V AKCII

Réžia: Marek Beneš. Scenár: Marek Beneš

Pat a Mat vo filme sa pred dvomi rokmi ukázali ako solídny jarný hit. V správnom čase dorazilo retro pre pamätníkov a čerstvá groteska pre súčasný drobizg, ktorým dvaja nešikovníci ukázali ako sa dá narobiť kopa neplechy. Akurát to boli len pospájané epizódy do jedného filmu, žiadny pestrý celok.

Filmová dvojka pokračuje v duchu predchodcu v tom, že ponúka opäť krátke epizódy nasekané do istej postupnosti a 75 minút. Mnohých prekvapí ich rozličná dĺžka: niektoré si vystačia na 5 minút, iné pýtajú takmer desať, vždy podľa jednotlivej témy, resp. podľa toho, na čo sa Pat a Mat vrhnú. Žijú si pekne v domčeku ako susedia, no rozličné výzvy prichádzajú: ako sa zbaviť krtka, postaviť si plot, vyhútať ako na kosačku, ktorá mala ufiknutý elektrický prívod či iné chuťovky. Opäť teda žiaden veľký príbeh na celovečernú stopáž a grandiózne filmové poňatie – niektorým to zrejme vadiť nebude a najmä rodičia s malými deťmi si na takom formáte zgustnú (ak odídu na vécko, nič sa nestane, lebo film sa pohne maximálne o pol epizódky ďalej a drobec si veľa nevšimne). No dlhoroční fanúšikovia by možno už po 40 rokoch aj pristali na dáku zmenu...

Druhý filmový Pat a Mat sa navyše snaží o rôzne variácie. Nedostavia sa ani tak pri tematickej náplni, kde sa riešia stavebné patálie vskutku svojským spôsobom – tatkovia i synovia vytušia prakticky od prvej epizódy, že Pat a Mat idú na veci akosi naopak, často sa im nedarí alebo dokončia úlohe skôr z núdze ako cnosti. Je prekvapivé sledovať, ako najmä malé deti už vedia, čo je správne a čo už nie, resp. je to aj filmovo prehnané a na miestach sa celkom bavia. No obe generácie sa predsa len vyšantia v iných momentoch. Do druhého Pata a Mata pribudlo akosi viac fyzických vtipov na prvú, t.j. jeden či obaja padajú na ústa, dostávajú poza uši, niečo im spadne na gebuľu alebo im uletí baretka. To otcov či rodičov veľmi nenadchne, skôr impozantné riešenia pri niektorých situáciách, kde sami uznajú, že toto by teda ani ich, najväčších kutilov, veru nenapadlo.

Je fajn vidieť, že Pat a Mat kráčajú s dobou a vo filme sú novšie technológie ako diaľkové ovládania či dokonca drony, ale nemusíte sa báť, že by autori zabudli na starú dobrú miešačku, kladivo a klince, lopaty či rýle. Je fajn zbúrať komín modernou technikou, a stará pecka do skleného okna pobaví vždy. Niekedy je úžasné sledovať, koľko škody dokážu Pat a Mat narobiť v jedinej epizóde, až máte pocit, že vo finálnej stopáži toho viac pokazia ako vôbec dajú dohromady.

Novinkou vo filme sú medziscénky, kde zväčša v interiéri Pat a Mat vykonajú jeden skeč a potom sa film prepne na ďalšiu epizódky. Zaberajú zhruba 30 až 45 sekúnd a výraznou novinkou je ich dabing. Väčšina epizód si naďalej drží hudbu a komunikuje cez gestá postáv, takže nasadenie hlasov je sčasti nečakané, možno až rušivé. Na Slovensku dabuje dvojica Latinák-Dangl, ktorí k ťuťmákom celkom aj sedia, no pridaná hodnota tých nahovorených sekvencií nie je vysoká a neukazuje pre Pata a Mata ten správny posun. Tvorcovia chcú, aby diváci sami posúdili, či dabovať ďalej alebo nie. Osobne som tu zástanca klasiky a hlasy sú príliš konkretizujúce, Pat a Mat ich nepotrebujú.

No pri tomto druhom filme mám pocit, že by potrebovali recept na väčšiu mieru pestrosti, originality a odlíšenia epizód, lebo tento raz mi prišla skladba filmu ako relatívne monotónna, už vo štvrtej-piatej epizóde sa začali objavovať pocity nudy a podozrivý pocit, že film sa už nenakopne. Ešte pár scénok sa vypälo k dobrému výkonu, ale celok je tento raz slabšie poskladaný ako prvý film.

Možno je to už aj menšími očakávaniami. Pri jednotke sme tipovali, ako si autori poradia s desiatkami minút, no tu ideme na väčšiu istotu. Tým, že autori ponechali formulku a skúsili skôr variáciu, sa film trošku ochudobnil. Je to viac toho istého – pre rodiny stále dobré, erudovanejší fanúšik už pýta viac.

HODNOTENIE

6.0

MICHAL KOREC

SICARIO 2: SOLDATO

Réžia: Stefano Sollima. Scenár: Taylor Sheridan. Hrajú: Benicio Del Toro, Josh Brolin, Isabela Moner, Jeffrey Donovan, Catherine P
zin Marco-Taylor ...

Vytvoriť pokračovanie pre Sicario sa zdá byť vopred prehraný pokus. Nadviazať na vynikajúci trilerod Denisa Villeneuea je kumšt, keď zhodnotíte jeho kvality a že teraz odskočil zároveň režisér, kameraman a hudobný skladateľ zároveň. No pozor, ostal tu scenárista Taylor Sheridan, ktorý začína rozvíjať Sicario ságu do slušných rozmerov a s dvojicou Josh Brolin-Benicio del Toro sa nedá úplne šliapnuť vedľa.

Na americko-mexickej hranici to opäť vrie. Kartely presmerovali pozornosť na iný výnosný artikel, popri kokaíne začínajú vo väčších množstvách pašovať ľudí za peniaze a naposledy sa im priplietlo zrejme aj pár teroristov, ktorí sa odpálili v nákupnom centre v Kansas City. To USA vyhodnotí ako veľké ohrozenie a rozhodne sa stiahnuť z Afriky chlapíka, aby rozpútal vojnu medzi kartelmi. A ten si zavolá nájomného zabijaka Alejandra na misiu, kde figuruje dcéra šéfa kartelu a lavírovanie na hranici začína naberať nové maximum. A ďalšie kroky v tejto misii sú čoraz nebezpečnejšie a nie všetko zrejme vyjde podľa plánu...

Roztrieštená narácia v prvých dvadsiatich minútach odstaví nejedného hltača popcornu, ktorý prišiel po ľahký akčný zážitok. Sheridan nikoho nešetrí a skáče medzi tromi kontinentmi, dáva rozličné indície a aj keď mexicko-americká hranica zohráva dôležitú úlohu, cesty pašerákov, africko-ázijské pletky či atentáty a vypočúvanie musíme vstrebať, aby sme pochopili neskorší kontext. Postupne si doň zaradíme nielen kravaťákov z ministerstva, ale aj chlapíkov v teréne či mladých chlapcov z blízkosti hranice, ktorí chcú blicovať a dobre si zarobiť. Globálny pocit je vynikajúci, ale neradno ignorovať najmä americký vplyv...

Emily Blunt je síce preč, žezlo preberá Josh Brolin, ktorý má plán a Benicio del Toro mu ho chce naplniť, kvôli osobnej vendete i celkovému kontextu. Obaja sú výborní, po úvodnej 20-minútovke nastúpia nielen malé scény, ale najmä parádna misia počas jedného dňa. Scenár je výborne pripravený, väčšinu času nedokážete odhadnúť čo príde v ďalšej sekvencii – to je vzácny element, ktorý Sheridan dokáže doručiť. Nepredvídateľný dej vás drží do posledných minút, kedy čo-to možno uhádnete, ale epilóg zrejme nie.

Lokálny pocit z hranice a prítomnosti kartelov posilňuje pendlovanie postáv, zvyšuje napätie a taliansky režisér Stefano Sollima ladí atmosféru veľmi dobre. Či ide o tiché momenty chlapcov na brehu rieky, boj v uliciach alebo prerážanie hranice na nebezpečnú misiu po zemi či vo vzduchu. Réžia nie je vôbec márna a je zrejmé, prečo pripadol režisérovi seriálu Gomorrah. Sollima si podržal napätie, Sheridan mu dal silnú zápletku a exekúcia dosahuje vysoký level.

Nevyhnutné porovnanie s jednotkou vás privedie k zisteniu, že prvotné očarenie či silná postava agentky su pasé, už neobjavujete fungovanie s originálnym pohľadom lepšieho režiséra, ale Sollima nie je ďaleko od jednotky vďaka neustálemu napätiu a silnej línii jednej misie. Hudba stále burcuje, kamera Deakinsa nemá repete, no stále sníma akčné i pokojné scény veľmi dobre (prvý záber na plot je výborný). Mnohí budú porovnávať jednotlivé profesie a budú trošku reptať, že od géniov a majstrov sme sa dostali „iba" ku výborným fachmanom. No v kontexte žánru to nie je márne resumé, keď so zadržaným dychom sledujete 122 minút kamikadze misiu, ktorá nemusela vyjsť, no všetci od začiatku verili, že sa im ju podarí zmastiť. Naopak, niektorí diváci (vrátane mňa), ktorým jednotka pripadala pomerne roztrieštená a po prvotnom hype z nej neboli úplne paf, zistia, že druhý diel ságy je celistvejší, hrdinov už poznáme a sme pripravení ponoriť sa do ďalšieho zásahu, objavovať detaily i citlivé scény s posunkovou rečou. Herci sú výborní, aj nové akvizície sa podarili (Isabela Moner je podstatne znesiteľnejšia ako v Transformers 5).

Druhé Sicario je o bod slabšie ako jednotka, niektorým fanúšikom môže imponovať na podobnej úrovni. Absenciu väčších mien, odlišný prístup a iných tvorcov netreba vnímať ako krok späť. Sága dáva ďalšiu nádej a osobne dúfam, že Sheridan už chystá trojku...

HODNOTENIE

7.0

Keener, Ten-

MICHAL KOREC

MANŽEL NA SKÚŠKU

Réžia: Rob Greenberg. Scenár: Leslie Dixon, Bob Fisher, Rob Greenberg. Hrajú: Anna Faris, Eva Longoria, Eugenio Derbez, John H
osie Kurtz, Emily Maddison ..

Zo slovenského názvu sa to asi nezdá, no Manžel na skúšku je nová variácia na 30-ročnú komédiu Cez palubu, kde hrali Kurt Russell a Goldie Hawn. Ona bola bohatá fiflena, on mladý chlapík, ktorému nechcela platiť za prácu. Keď prepadla cez palubu, stratila pamäť a on si ju k sebe nasťahoval, aby jej dal patričnú príučku. Režíroval Garry Marshall a komédii dodal patričný šmrnc 80. rokov...

Dnešná verzia má prakticky podobný scenár, akurát sa prehodia rolí pohlaví. Tentokrát je on ten zlý a ona uťahaná matka troch detí s dvomi zamestnaniami, ktorá čistila palubu jeho obrovskej jachty, no vyšupol ju preč. Keď počas plavby preletí Leonardo cez palubu, poraní si hlavu a končí v nemocnici, jej kamoška dostane supernápad – aby sa mohla Kate učiť na skúšky na zdravotnú sestričku, on bude zarábať na domácnosť, makať s deťmi či variť. A tak bývalý miliardár putuje do bežného domčeku, čo si žiada veľkú starostlivosť a nezvyknutý na fyzickú prácu je naverbovaný do firmy manžela kamošky. Ako dlho vydrží ten podfuk a nespomenie si Leo na reálny život skôr ako rodinku prestane hra baviť?

Len týždeň po Som sexy prichádza ďalšia komédia, ktorá má spoločný menovateľ uvádzajúci hrdinu do ďalšieho diania: rana do hlavy. Teraz ju absolvuje mimoriadne nesympatický chlapík, ktorému ju želáte prakticky od prvej minúty. Eugenio Derbez hrá svojho hajzlíka spoľahlivo a ak miestami tlačí na pílu v prvej štvrťhodine, je to skôr na škodu, lebo jeho extempore a zbytočnú obscénnu prehliadku nemusíte vstrebávať tak dlho, aby ste pochopili, že rozmaznaný synáčik si tento život veru nezaslúži.

Úvod nám rýchlo ukáže neskoršie symptómy komédie: postavy nechce príliš dôkladne predstavovať, vystačí si s niekoľkými scénami, kde na seba budú vyskakovať, vrešťať či gúľať oči a to má stačiť. Letmá výmena názorov a nutná premena je povinná jazda v scenári, ktorú už očakávame od prvých minút. Veľa scén nás zdržuje od toho, čo chceme reálne vidieť: ako sa bude Leonardo cítiť v novej roli a najmä, či to prinesie nové vtipné situácie, ktoré bude môcť komédia neskôr využiť.

Zo scenáristického hľadiska si tvorcovia príliš hlavu nelámali a servírujú instantné očakávané scény. Na jednej strane máme podarenú líniu makajúceho Lea, jeho prvé dni skutočnej práce sú peknou ukážkou Derbezovho humoru so zmyslom pre situačnú komiku. A banda chlapíkov, čo ho oslovujú Dámska rúčka, vhodne zapadla. Do druhej hodiny vstupuje polepšený Leo, ktorý varí lepšie ako Kate, učí dcéry dospievať i bicyklovať a rysuje ako sympatickejšia postava. Pre všetky dámy, ktoré sem prídu užívať si ako muž maká naplno v domácnosti (a kiežby takého aj doma mali) to komédia roka. No Anna Faris a jej Kate v tomto smere strácajú body, lebo sa z nej stane podrazácka persóna, ktorej nechcete ani fandiť. Nie je príliš sympatická pred podrazom a vôbec nie počas neho. Faris má síce po štyridsiatke a do roličky by sa mala hodiť, no jej obsadenie nie je dobré a postave silene vnucuje svoje vypätie a presvedčí vás skôr o tom, že tu podrážajú všetci ostatných. Body stráca v súlade so scenárom v poslednej tretine, keď sa už-už chce priznať, no rozhodnutie aspoň dva razy odkladá, čím zdržuje...

Paralelná línia Leových sestier, ktoré by chceli prevziať rodinný biznis namiesto neho a vymýšľajú neuveriteľné spojitosti, tiež ponúkne opäť podrázacke charaktery, no tie majú lepšiu pozíciu. Manžel na skúšku spája dva jazyky, pričom španielska línia vyjde lepšie a jej postavy doručia lepší humor. Nie až taký silený, občas s inteligentným presahom. Napriek tomu aj u nich by bolo dobré strihať.

Strihať, strihať. Manžel na skúšku má o 20 minút viac ako by si zaslúžil. Z každej tretiny by mohol ubrať a bol by lepšou komédiou, lebo ničím neprekvapí, kráča v očakávanej línii zápletky, podrazu, aj rozuzlenia. Pri tomto filme stále čakáte na to, čo má prísť a vy to dobre viete. No tvorcovia vám radi podhodia scény navyše, ktoré však zdržujú a znižujú satisfakciu z celku. Napriek tomu diváčky si film nájde – lebo premiérové publikum sa schuti bavilo na tom, ako fiktívny manžel naplno maká v dome, ktorý mu ani nepatrí. Keď diváčka vidí, ako chlap varí pre celú rodinu, uznanlivo pokýva hlavou. No ešte viac sa bude baviť na tom, keď sa mu nič nedarí a ešte schytá po gebuli. Škodoradosť, chápem.

HODNOTENIE

5.0

Hannah, Swo-

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

oah Taylor,

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