# SECTOR

#110

## FORTNITE

FALLOUT 76, HITMAN 2,
DARKSIDERS III, JUST CAUSE 4
BEAT SABER, NINTENDO LABO

TITAN RTX
IPHONE XR
AQUAMAN

# PREVIEW

- FAR CRY NEW DAWN
- INTERVIEW: SCS SOFTWARE
- HELLSIGN
- INTERVIEW: ARKANE STUDIOS

# RECENZIE

- FORTNITE
- BEAT SABER
- NINENTO LABO VEHICLE KIT
- SUPER SMASH BROS. ULTIMATE
- SPYRO REIGNITED TRILOGY
- FARMING SIMULATOR 19
- HITMAN 2
- DARKSIDERS III
- JUST CAUSE 4
- FORZA HORIZON FORTUNE ISLAND
- FALLOUT 76

SECTOR MAGAZÍN - ŠÉFREDAKTOR Peter Dragula REDAKCIA Matúš Štrba, Branislav Kohút, Michal Korec, Juraj Malíče

# HARDVÉR

- PRICHÁDZAJÚCE XBOX KONZOLY
- ZEN 2 PROCESORY
- RAZER TURRET
- NVIDIA TITAN RTX
- STEELSERIES RIVAL 630
- PLAYSTATION CLASSIC

# MOBILY

- HUAWEI NOVA 4, ASUS ROG PHONE
- LENOVO Z5 PRO GT
- SAMSUNG GALAXY WATCH
- IPHONE XR
- GALAXY TAB S4
- ATARI HANDHELD

# FILMY

- AQUAMAN
- SPIDER-MAN PARALELNÉ SVETY
- ROBIN HOOD
- SMRTEĽNÉ STROJE
- CREED 2

PREVIEW

PREDSTAVENIE

# FAR CRY NEW DAWN

## FAR CRY 5 POKRAČUJE

. PC, XBOX ONE, PS4

. UBISOFT

. AKČNÁ

Ubisoft predstavil Far Cry New Dawn, pokračovanie Far Cry 5. Bude sa odohrávať v rovnakom údolí Hope Conuntry ale zničenom po atómovej apokalypse. Dostaneme sa do farebného sveta, kde droga bliss zmiešaná s atómom spravila svoje. Bude to 17 rokov po udalostiach v pôvodnej hre, kde je svet po nukleárnej zime zmenený, ale prebúdza sa. Nie je však pustý a zničený ako to vidíme v iných hrách. Je farebný a mierne zmutovaný.

Samozrejme doba je ťažká  a každý sa snaží len prežiť. K tomu je tu gang Highwaymen, ktorý terorizuje všetko naokolo a chce vládnuť. Ale to ešte netuší, že do údolia prichádzajú dvojičky Mickey a Lou.  Mickey kalkuluje a plánuje, zatiaľ čo Lou je impulzívna a nepredvídateľná. Obe spolu vytvárajú smrtiace duo.  Snažia sa poraziť najmocnejší gang a nezastavia sa pred ničím. Ich motocyklový gang ich nasleduje.

My budeme hrať za ne a budeme samozrejme môcť hrať kooperačne, alebo singleplayerovo s tým, že si spoločníkov budeme vyberať. Chýbať nebudú ani niektoré postavy, alebo deti postáv z Far Cry 5, ako aj pamätné budovy a odkazy, ktoré nám pôvodnú hru pripomenú.

Hra vyjde už 15. februára. 2019 na PC, Xbox One a PS4. Stáť bude 45 eur, v Deluxe edícii 55 eur.

INTERVIEW

# AUTORI EURO TRUCK A AMERICAN TRUCK SIMULATOR NECHCÚ SKLAMAŤ SVOJICH FANÚŠIKOV

## SIMULÁTORY KAMIÓNOV BUDÚ ĎALEJ EXPANDOVAŤ

. SCS SOFTWARE

Pražské štúdio SCS Software a jeho hry možno nie sú bežným hráčom tak často na očiach, no možno by ste sami boli prekvapení tým, aké úspechy majú za sebou. Ich Euro Truck Simulator 2 už má na konte viac ako 5 miliónov predaných kusov a darí sa tiež americkej vetve American Truck Simulator. Za hrami je kopa poctivej roboty, no pred samotnými autormi je toho stále veľmi veľa. My sme k nim zašli na návštevu do pražských kancelárií, kde sme ich vyspovedali prakticky o všetkom a na otázky nám ochotne odpovedali Branko Jelinek, vedúci mapy a aktív v SCS Software; Patrik Sadloň, mapár na ATS; Pavel Medek, marketingový špecialista v SCS.

**Euro Truck Simulator a tiež American Truck Simulator sú enormne populárne hry. V čom podľa vás tkvie ich úspech týchto hier?**

BJ: Myslím si, že to je rozhodne tým, že okolo týchto hier tejto spoločnosti sa veľmi dlho budovala komunita. Tá komunita rástla s každým ďalším produktom a v podstate dnes zbierame ovocie toho niekoľkoročného snaženia. Ľudia sa na tie naše hry nabaľovali, bavili ich a Patrik je tiež dôkazom toho, že ľudia ako on vyšli z tej komunity a vlastne aj takto sa pre nás stali užitoční.

PS: A je to okrem iného vlastne aj presah. Pôvodne možno tá komunita pozostávala z hardcore kamioňákov a teraz sa zistilo, že tá hra má v sebe vlastne aj nejaké fajn relaxačné zázemie v sebe, takže si to môže pustiť aj niekto, kto nie je vyslovene „kamioňák". Prípadne títo kamioňáci majú svojich kamarátov, ktorých „nakazili" tou hrou.

PM: Tak ono to bude dané aj vekovým ratingom, ktorý je vlastne od nuly, na čo aj dbáme, aj keď sú s tým samozrejme malé problémy. Ťažko tam spravíme stopárky, lebo by sa ich niekto pokúsil prejsť. No a hlavne aj tou relaxačnou stránkou, ktorú uviedol Patrik, pretože na rozdiel od iných hier, ktoré adrenalín v tebe nabudia, toto je relax na druhú stranu. Takže to nie je odpočinok tým, že sa akoby hyperventiluješ, ale skôr tým, že hráš v pohode. Aj to riadenie je do určitého rytmu akoby meditačné: smerovka, pohľad do zrkadla, späť a ísť ďalej v pohode. Pokecá si pri tom s priateľmi, nie je to žiaden stres, dá si pri tom pivko, takže môže jazdiť a piť, čo v skutočnosti nefunguje. Takže sa ukázalo, že tie hry sú v tomto iné. Sú iné ako väčšina hier a aj keď je to nejaký menšinový kútik, tak sme v ňom asi pomerne dobrí.

**Na vašich hrách je zaujímavé to, že ich hrá naozaj mnoho kamionistov z povolania, ktorí si v práci odjazdia svoje, no aj potom doma si idú odjazdiť niečo za virtuálnym volantom. Cielite na nich priamo, alebo ako vnímate fakt, že aj profesionáli vo svojom voľnom čase trávia čas s hrou?**

BJ: Títo ľudia kamióny jednoznačne milujú a to už je prvý predpoklad, aby ich pozornosť bola cielená týmto smerom. Je to svojim spôsobom roztomilé. V tom množstve ľudí sa určite nájde aj táto skupina kamionistov, ktorí sa tomu venujú a manželky to rozčuľuje, ale sú medzi nimi aj ľudia, čo je vlastne to nádherné, ktorí sa vlastne od hry dostali ku kamiónom. Stáva sa nám, že nám niekto pošle fotku s licenciou niekde v Amerike a k tomu pošle aj svoj príbeh, že začal naše hry hrávať, lebo miluje kamióny, až ho to vlastne priviedlo k tomu, aby sa stal skutočným kamionistom. A ten príbeh môže pokračovať, že aj napriek tomu, že už je kamionistom, tak ho stále zaujíma naša hra.

PS: Tam je dobrý aj široký potenciál získania si fanúšika, lebo ako hovoril Medy (Pavel Medek, pozn. red.), tým, že sme už v podstate od 3 rokov, tak si dokážeme chytiť už detských fanúšikov, pre ktorých je to relatívne jednoduché jazdenie a nemusia riešiť nejaké komplikované záležitosti, ale zároveň tá hra simuluje prehrievanie brzd a ďalšie veci, ktoré si vychutná fajnšmeker kamiónov, takže ten rozsah potenciálnych fanúšikov je široký aj v tomto smere.

**Ako teda prispôsobujete hru pre rôzne publikum, keď vás hrajú hardcore hráči, ale na druhej strane, ako uvádzate, aj deti?**

PM: My tam svojim spôsobom nastavujeme obťažnosť.

To, že ten kamión perfektne vypadá, ocení to dieťa, ale možno neocení to, aké je to detailné, čo ocenia zase tí starší hráči. My už pri riadení, napríklad pri radení máme tak zjednodušený model, že si zajazdí aj to dieťa, no ten profesionál si tam naozaj môže pripojiť aj vlastnú páku ako hardvér, ktorou si bude aj správne dávať medzistupne a všetko ostatné a má to v poriadku.

To, akým spôsobom náš kolega Max dával dokopy prevodovky, je vyššia matematika a dokázal by o tom hovoriť snáď týždeň, takže to máme neskutočne premyslené a reálne. Týmto vychádzame ľuďom v ústrety, taktiež aj zjednodušeným parkovaním. Naozaj je hrateľnosť taká, že si tam nájde cestu aj niekto, kto to nechce hrať hardcore, no aj ten, kto chce. A tie aspekty, ktoré sú pre nich spoločné, napríklad ako to vyzerá, fungovanie hernej ekonomiky, to už nikoho neobťažuje. To je hrateľnosť, ktorá netlačí na vek a na skúsenosti.

PS: Zároveň si myslím, že aj to prostredie, po ktorom jazdíme, môže byť niečo, čo tých ľudí na hru naláka. Mňa ako Slováka láka si zahrať ETS, lebo je málo hier, v ktorých by som si mohol zajazdiť po Slovensku. A to je aj potenciál mapových DLC – zaujať ľudí, ktorí žijú niekde na Pobaltí, dať im baltické DLC. Zajazdíte si v krajine, ktorú dobre poznáte aj vďaka tomu, že ideme veľmi po realite, čo sa týka cestnej infraštruktúry.

**Nadviažem teda na tieto DLC. Kde vidíte priestor, do ktorého by sa ešte hra mohla posunúť, prípadne kam by ste sa radi posunuli vy a kam vaši fanúšikovia? Riadite sa pri vyberaní častí sveta ich ohlasmi?**

PS: Fanúšikovia sú v konečnom dôsledku to, prečo to robíme. Takže ak bude nejaký silnejší odkaz napríklad z Ruska, že chcú jazdiť po Rusku, tak určite to pre nás má zmysel. Nie je to úplne o tom, že by nám pár ľudí napísalo, že chcú Španielsko, tak zajtra dostanú Španielsko, ale určite aj tieto aspekty nás ovplyvňujú pri výbere toho, kam DLC zasadíme. Minimálne pri tej prioritizácii, keďže máme nejaké štatistiky, kde sa tá hra predáva, mame aj štatistiky, odkiaľ sa koľko ľudí pripája na World of Trucks.

PM: Je fakt, že World of Trucks nám funguje ako nejaký hub, ktorý zastreľuje obe hry a samozrejme sa rozvíja do budúcnosti ako platforma na online hranie a uvidíme, kedy a ako sa nám to podarí dostať na ďalšiu úroveň. Ale rozvoj tých hier a plán sú také, že zemeguľu pokryjeme. Úplne. Kým ju „nezožerieme“ celú, tak nebudeme spokojní. A keďže je nám to málo, tak sa snažíme aj spätne ľuďom priniesť vylepšenia. Teraz sa napríklad vylepšuje Nemecko, takže aj tie mapy, ktoré nám technicky trošku zastarali, sa snažíme dostať do takej

podoby, aby to plynulo fungovalo ďalej. pribúda tam hromada možností a tie hry sa ďalej vyvíjajú. Takže to nie je dané tým, že by sme si povedali, že toto dokončíme, tamto dokončíme a vznikne nejaký Euro Truck 3, 4, 5... Skôr ide o to, aby sa to postupne rozvíjalo. Uvidíme čo ďalej, ale myslím, že našliapnuté je to veľmi dobre a tá hra nám nezastaráva, stále trvá a pribúda tiež ľudí, ktorí ju hrajú, čo je dôkazom asi toho, že sme im nazačiatku niečo predali, oni si to kúpili a tá hodnota je z môjho pohľadu teraz niekoľkonásobne vyššia. A to platí aj pre Ameriku.

**Keď takto vylepšujete už hotové mapy, aj ich aktualizujete, aby zodpovedali napríklad zmenám, ktoré sa stali v skutočnosti?**

BJ: Prerábanie mapy spätne je veľká téma, lebo ten svet sa samozrejme rozširuje, ale ako sa rozširuje, tak treba spraviť kroky aj v rámci stredu sveta, kde sme začínali. Rozhodne máme veľké plány, ako sa na etapy tejto téme venovať , lebo predsa len je tá základná mapa najstaršia, takže jej tú starostlivosť a lásku chceme venovať. Je to niečo, čo samozrejme nemôžeme predávať, robíme to ako ústretový krok pre hráčov. Existuje plán, ako by sme to chceli dosiahnuť a je to vlastne nevyhnutné pre naše prežitie. Ak chceme hru vnímať ako službu, ten svet si neustále vyžaduje nejakú starostlivosť. A áno, ak sa dejú nejakú zmeny, tak sa to ukáže v tej hre a určite sa tomu budeme chcieť venovať.

**Takže neplánuješ kolegom odporučiť v budúcnosti obchvat Bratislavy a takéto veci? (otázka na Patrika)**

PS: Nemusí to byť nutne o tom, že niekde pribudne nejaká cestička. Na Amerike sa nám nedávno podarilo reflektovať to, že na pobreží bol obrovský zosun pôdy, ktorý tam uzavrel cestu, a my sme ju v hre reálne uzavreli a ešte sme z toho spravili event, kde ľudia prišli na to miesto, a keď odviezli XY ton piesku, tak sme im tú cestu otvorili. Bolo to časovo veľmi podobné tomu, ako sa tá cesta sprístupnila v skutočnosti, takže aj toto je spôsob, ako ich aktualizovať.

PM: Takže týmto sa to reflektuje, ale to sa ponúka z toho dôvodu, že my to miesto na mape máme, odohralo sa to tam, takže to v hre mať môžeme. Takže spätne k tomu, čo by sa mohlo udiať na Slovensku. Je nejaká mierka, ktorá je menšia ako reálny svet, a čo sa nám tam vojde, to tam máme, no množstvo vecí sa tam nedostane.

Takže čo máme, s tým môžeme pracovať a snažíme sa o to. Takže je možné, že keď bude niečo významné na Slovensku, tak sa nám to môže niekde odraziť, ale väčšinou sú to skôr nejaké katastrofy, takže si možno budeme želať, aby sme nič nemuseli robiť.

PS: Predpokladám, že keď tá hra bude žiť o 10 rokov a teoreticky by sa dovtedy dokončila diaľnica do Košíc, tak je dosť možné, že si niekto nájde nejaký čas a tú malú cestu, kde sme uzatvárali diaľnicu pred Braniskom a išli sme tam len jednou rúrou, dokončí. Nevylučujeme to. Myslím, že v Poľsku sa už diala nejaká takáto aktualizácia, že keď sme vydali Poľsko, tak bola diaľnica rozostavaná, tak sme ju potom len potiahli ďalej. V Amerike sa vlastne stalo to isté v Carson City, čo je hlavné mesto Nevady, kde keď dokončili obchvat mesta, tak sme ho pridali aj my. Ale zase je to otázky aj mierky. Človek musí zvážiť, čo stojí za pridanie a nie každý obchvat je dôležitý aj truckerského hľadiska.

**Keď ste mali úspešnú prvú časť ETS a následne aj pokračovanie, prečo ste sa vybrali do Ameriky? Bol tam dopyt po takejto hre?**

PS: Je to potenciál vkročiť na trh, kde nás ľudia už ako-tak poznajú cez 18 Wheels of Steel sériu a vieme, že tam nejaké artefakty komunity ostali, tak sme teraz na to nadviazali a evidentne sa hre darí. Má to stále potenciál. Vieme, že nás hrá veľmi veľa ľudí v Texase, na pobreží máme veľa hráčov a podobne.

PM: Tak hlavne truck a Amerika ide automaticky dohromady, takže tam sme nemohli chýbať.

BJ: Mnohí z nás sme fanúšikmi amerických ťahačov, je to pre nás vizuálne atraktívne. Byť súčasťou toho sveta je sexi.

**Okrem kamiónov sú tam aj iné špecifiká, v ktorých sa musia hry odlišovať?**

BJ: Sú to samozrejme iné svety, je tam iný vizuál, sú tam iné podmienky na dopravu, iné zákony. Máme tu borcov, ako napríklad Patrik, ktorí sa v Amerike zorientovali a sú schopní podať to, ako to tam funguje. Tak, ako je Európan prekvapený, keď ide do Ameriky, aké je to tam iné rozmermi, veľkosťou, vnímaním priestoru proti Európe a všetky tie pocity, keď Američan príde do Európy a naopak, sa hra snaží sprostredkovať a dúfame, že sa nám to darí.

PS: Diametrálne odlišná vec je, že Američania nemajú benzínky vedľa diaľnice, že len zídu dole a tankujú. Ten svet to reflektuje aj vizuálne tým, že máme zjazdy a vždy musíš prísť na nejaký truckstop, lebo americký trucker nemá možnosť natankovať benzín niekde na diaľnici, vždy odtiaľ musí niekam zísť. Ďalej sú tam veci ako weight stationy, kde sa ten trucker, a teda aj hráč musí zvážiť, aby mohol pokračovať v ceste. Napodobňujeme tú mechaniku, ako to funguje, snažíme sa to balansovať. Reálny spôsob fungovania je dosť náročný a my stále balansujeme simuláciu a jednoduchosť. Nevážime trebárs každú nápravu zvlášť, ale človek tam príde, zváži si celý kamión naraz a nejaká AI povie, že môže ísť ďalej.

BJ: Samozrejme tá Amerike je pre nás náročnejšia. Od začiatku mal človek akože „hračkárskejšie" predstavy o tom, čo je to Amerika. Bolo zložitejšie nasať atmosféru priestoru, je to iné ako môžete vidieť z filmov či krátkej návštevy. Je to zložitejšie ako napríklad Maďarsko, ktoré je tu za humnom, ale myslím si, že sme sa s tým dokázali vysporiadať a je to stále lepšie a lepšie.

PM: Dalo by sa povedať, že sú to Spojené štáty, takže tam majú len tak nakreslené čiary, je tam veľa plochy, niekde sú Indiáni, inde nie sú, ale ako sa ukazuje, v každom tom štáte platia trochu iné zákony a nariadenia pre premávku, ktoré sa potom premietnu do hernej ekonomiky napríklad tak, že niekde tento náves ísť nemôže, aj keď inde môže. Sú tam nejaké formule pre zaťaženie mostu a ďalšie takéto drobnosti, taktiež unikátne značenie. A to sa deje štát od štátu, takže tej zábavy je tam veľa, čo na prvý pohľad nie je vidno, ale narážame na to.

**Je asi jednoduchšie tvoriť materiály pre hru, ak je jej prostredie blízke. Ako ale prebieha tvorba v prípade ATS, kde ani takéto kamióny nenájdete bežne u nás na cestách?**

PS: Základom toho, aby sme mali nejaký kamión v hre, je vždy licencia. Takže je to o tom, aké máme vzťahy s výrobcom kamiónov.

V Európe sme napríklad šli niekoľkokrát hore do Škandinávie, kde je Scania. Tam nás výrobca pozval do svojho testovacieho centra, kde nám dovolil nafotiť si tie kamióny a byť v priamom kontakte s nimi, pozrieť sa, ako to funguje, sadnúť si do toho, nahrať si zvuky a takéto záležitosti. Vždy je to o tom, aké máme možnosti v rámci licencie. V Amerike je to náročnejšie, ale len o to, že treba v podstate prekonať väčšiu vzdialenosť, aby sme za tými ľuďmi prišli.

**A čo podklady pre svet?**

PS: V tomto nám veľmi nahráva doba, lebo existujú satelitné snímky, StreetView a technológie, ktoré pred 10 rokmi neexistovali, takže máme oveľa lepšiu predstavu, než sme kedykoľvek doteraz mohli mať o tom, ako ten svet vyzerá a odzrkadľujeme to aj v tom, ako vlastne budujeme náš herný svet.

Pavel o tebe prezradil, že si musel zvládnuť veľa detailov o Amerike, takže je náročné získavať tieto informácie, ktorý štát má aké obmedzenia a podobne?

PS: Myslím si, že Američania to majú lepšie oproti Európe, pretože nikde som napríklad nenašiel nijaké regulácie, ako na Slovensku fungujú navigačné značky, pretože tam to riadi ministerstvo a keď sa postaví nejaký kus cesty, jednoducho to ministerstvo označkuje, že takto to funguje. V Amerike to funguje úplne inak, pretože tam každú križovatku stavia konkrétny architekt, ten si musí naštudovať tie značky, takže ten systém, akým to funguje, je viac verejný, čiže sa dá aj lepšie naštudovať. Je to ale samozrejme otázka času, ktorý sme ochotní do toho vložiť, aby sme to nasali. Napríklad tie navigačné značky boli otázkou naštudovania nejakého 700-stranového dokumentu a myslím si, že to dnes máme na pomerne dobrej úrovni.

**Využívate v priebehu vývoja aj nejakých profesionálov z radov kamionistov, či od výrobcov kamiónov, aby vám radili a prípadne upravovali detaily?**

PM: Áno, využívame profesionálnych vodičov. Napríklad s nami úzko spolupracuje Irenej Štalmach, ktorý je inštruktor pre výcvik inštruktorov vodičov kamiónov, občasný pretekár a hráči ho môžu poznať aj z programu Game Page. V našom tíme máme tiež profesionálnych vodičov kamiónov, s ďalšími zahraničnými spolupracujeme ako v Európe, tak aj v Amerike pri konzultácii o nákladoch, nariadeniach a podobne. Taktiež nás veľmi tešia pochvalné komentáre, keď sa z našich hráčov skutočne stali profi vodiči, ktorí mali autoškolu zjednodušenú napríklad tým, že už vedeli perfektne cúvať podľa zrkadiel.

Tým, že Oregon je už vonku, aj keď vás asi čakajú nejaké záplaty, čo budú ďalšie kroky v prípade Ameriky?

PS: My plánujeme Ameriku pokryť celú jedného dňa. Nie sú to len Spojené štáty americké, je to tiež Kanada aj Mexiko a tie ambície tam sú, ale primárne sa sústredíme na to, aby sme čo najskôr pokryli celú Ameriku. Najlogickejšia sa ukazuje vízia čo najskôr sa spojí s východným pobrežím, aby sme na tom mohli budovať taký ten tetris. Máme nejakú čiaru, sme spojení od západu na východ a na tom sa dá stavať.

PM: Toto ale nie je projektová línia. Toto je úvaha o jednej z možností. Nie je to tak, že to Patrik povedal a my to teraz prepojíme. Ono to tak úplne nebude.

**Predpokladám teda, že ste si už sami robili prieskum, ako by Amerika u vás mohla a mala vyzerať. Sú tam nejaké štáty náročnejšie ako iné? Prečo?**

PS: Napríklad keď sme prišli do Nového Mexika, mysleli sme si, že púšť je jednoduchá, pretože tam de facto nič nie je, ale ukazuje sa, že v tom počítačovom svete bude vždy vyzerať zle, keď spravíte len placku, kde nič nie je, aj keby bol engine neviem aký. Takže sme trochu bojovali s tým, aby sme to nič a špecifikácie toho krajinného rázu

predali v čo najlepšom svetle v tej hre. A takýchto štátov tam bude ešte niekoľko. Sú tam štáty ako Severná Dakota, kde sú samé kukuričné polia, je to placka, cez to vedie jedna diaľnica, ktorá je stále rovno. Na jednej strane sa zdá byť jednoduché nastreliť tam rýchlo cestu, na druhú stranu to bude o tom, že stále chceme, aby sme hráča bavili, aby sme boli vizuálne atraktívni, aby sme hráča držali pri pozornosti a pri živote, keď hru hrá.

**Môžeš tam teda v rámci tohto na úkor 100% presnosti povkladať niečo vlastné, aby svet pôsobil chytľavejšie?**

PS: Tým, že máme mierku 1:20, tak sa to celkom dobre vyvíja, keďže vždy sa nájde niečo, čo tam v konečnom dôsledku je. Aj cez tú púšť ide nejaké korýtko, alebo niečo iné, čo vlastne rozbíja ten krajinný ráz. Táto naša mierka nám umožňuje vypichnúť si tie zaujímavé miesta a dať ich do lajny jedno za druhým, takže je to stále vizuálne atraktívne.

PM: Nám je odpustené v rámci tvorby, že tam niečo nie je, ale už by nám neodpustili, že sme tam dali niečo, čo tam nepatrí. To by sa nám hráči veľmi rýchlo ozvali, pretože už teraz nám prichádzajú na Oregon reakcie od ľudí, ktorí tam žili, alebo žijú, a dokonca aj riadili kamióny, a tie reakcie sú pozitívne, takže to je ten správny smer.

**Kam by ste to v budúcnosti chceli ešte posunúť, ak sa nebavíme len o Európe a Amerike, ale v rámci World of Trucks? Išli by ste na ďalšie kontinenty, keďže napríklad po Austrálii jazdia známe „cestné vlaky"?**

PM: To je úplne logická úvaha. Záleží to na tom, ako sa bude firme dariť, ako bude vyzerať celková svetová ekonomická situácia. Ak firma pobeží ďalej, tak nie je dôvod si nemyslieť, prečo by sme časom nemohli mať Australian Truck Simulator. Je to úžasný kontinent, tvorili by sme to isto radi, ale ľudí nie je nekonečné množstvo a naše človekohodiny sú značne obmedzené, aj preto je pre nás dôležité na opravy starého obsahu vyčleniť toľko ľudí, aby to ekonomicky dávalo zmysel a firma ďalej bežala. Za to patrí naša veľká vďaka vedeniu, ktoré to riadi veľmi dobre.

**No a úplne na záver: čo nás čaká najbližšie v rámci týchto hier?**

PM: Ďalšie mapy a veľa obsahu.

BJ: Nie je to len o mapách, sú to aj nové kamióny. Stále sa snažíme spájať komunitu, ktorá je okolo World of Trucks, ale nechcem prezrádzať viac ako môžem.

PM: My môžeme povedať to, čo sa všeobecne vie. To znamená, že budeme veľmi radi, ak sa nám tento rok podarí vydať mapové rozšírenie na Pobaltie, ktoré bude obrovské – je to 5 krajín, 3 úplne nové, plus zásadná časť Fínska a veľký kus Ruska, takže to nie je nič malého. Do toho nám stále pribúdajú ďalšie projekty, stále sa niečo deje a diať bude.

PS: Je to trochu o tom, že SCS je firma v obrovskom raste, hry sú úspešné, ľudia samozrejme čakajú na produkty a my sa snažíme čo najefektívnejšie sa zachovať interne v rámci firmy, aby sme tie produkty dávali čo najčastejšie. Aby na nás ľudia nezabúdali, aby sme boli na očiach, aby sme tie impulzy dávali ľuďom čo najčastejšie. Bojujeme aj s tým, aby sme ten veľký nárast firmy, ktorý sa udial, dokázali vlastne uchopiť a nájsť efektívne procesy, aby ľudia na tú Ameriku nečakali, kým si všetci splatia hypotéku, ale aby to bolo v rozumnejšom časovom horizonte. Takže to je tiež jeden z bojov, ktorý tu vedieme.

PM: My môžeme zefektívniť čo sa dá, ale je tam obrovské kvantum práce od výskumu cez úvahu o tom, čo v tom štáte bude v zmenšenej mierke, aby fungovala ekonomika, aby to ľudí bavilo a aby nebol pocit, že sa to šilo horúcou ihlou. To si nesmieme dovoliť, lebo ak raz hráčov sklameme, tak budeme mať veľký problém získať ich dôveru späť.

Všetci traja postupne: Ale my nesklameme.

INTERVIEW

# HELLSIGN

## AKČNÁ RPG V ZÁHROBÍ

. PC

. BALLISTIC INTERACTIVE

. AKČNÁ

Duchovia a paranormálne javy sú fascinujúce. Zahráva sa s nimi aj rozpracovaný titul HellSign a keďže nás lákajú tiež, vyskúšali sme si verziu s predbežným prístupom a stali sa „krotiteľom duchov". Toto však nie je komédia v štýle obľúbených filmov Ivana Reitmana, hoci aj v tomto prípade ide o lov prízrakov či démonov. HellSign sa snaží navodiť temnejšiu atmosféru a nahnať hráčovi, ktorý prehľadáva podozrivé lokality, strach z nadprirodzena. A darí sa to, hoci nie všetko funguje tak, ako má a rozhodne je treba ešte popracovať na obsahu aj hrateľnosti.

Začínate ako amatérsky vyšetrovateľ podozrivých úkazov v mestečku, ktoré je priam zamorené duchmi. Najskôr si vyberiete svoje zameranie, ktoré určí vaše prvé schopnosti a základnú výbavu. Archeológ uprednostňuje prehľadávanie okolia a dokáže vyrábať artefakty. Breacher je drsný a akčný, má viac života a profituje z ťažkých brnení. Detektív hľadá odpovede a najlepšie mu to ide s vyspelými technologickými hračkami. Každopádne si svoju postavu počas hry vylepšujete bodmi, ktoré získavate pri každom novom leveli. Zdokonaľujete ju v štyroch oblastiach - vyšetrovanie, zbrane, survival a útočisko. Môžete teda zlepšiť jej vnímavosť a úspešnosť pri pátraní, zvýšite odolnosť, manipuláciu s výzbrojou, ale aj úspešnosť pri kartovej hre Blackjack , ktorá je doplnkovou aktivitou a možnosťou ako získať nejaké peniaze navyše.

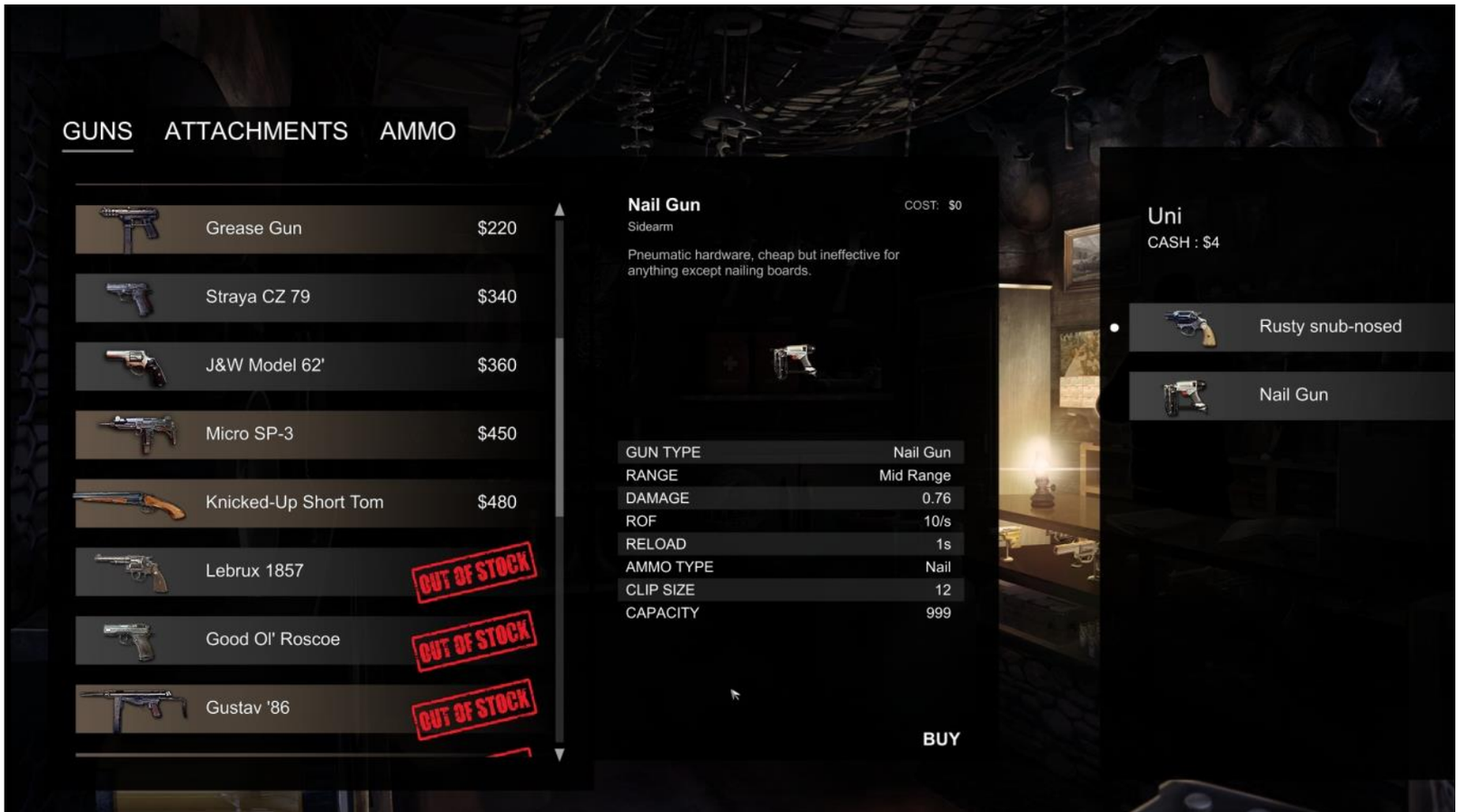
V teréne vládne lákavá pochmúrna atmosféra. To vďaka izometrickému pohľadu v tme, ktorú pretína len svetlo vašej baterky. V dosahu lúča a okolí vašej postavy je šero a vo väčšej vzdialenosti úplná temnota. Všetko čo vidíte, je však detailne vykreslené, hoci sa vždy jedná len o schátraný dom, ktorý máte preskúmať a jeho blízke, veľmi limitované okolie. Vystúpite zo svojej dodávky a môžete sa túlať popri vonkajších stenách alebo rovno vkročiť do obydlia.

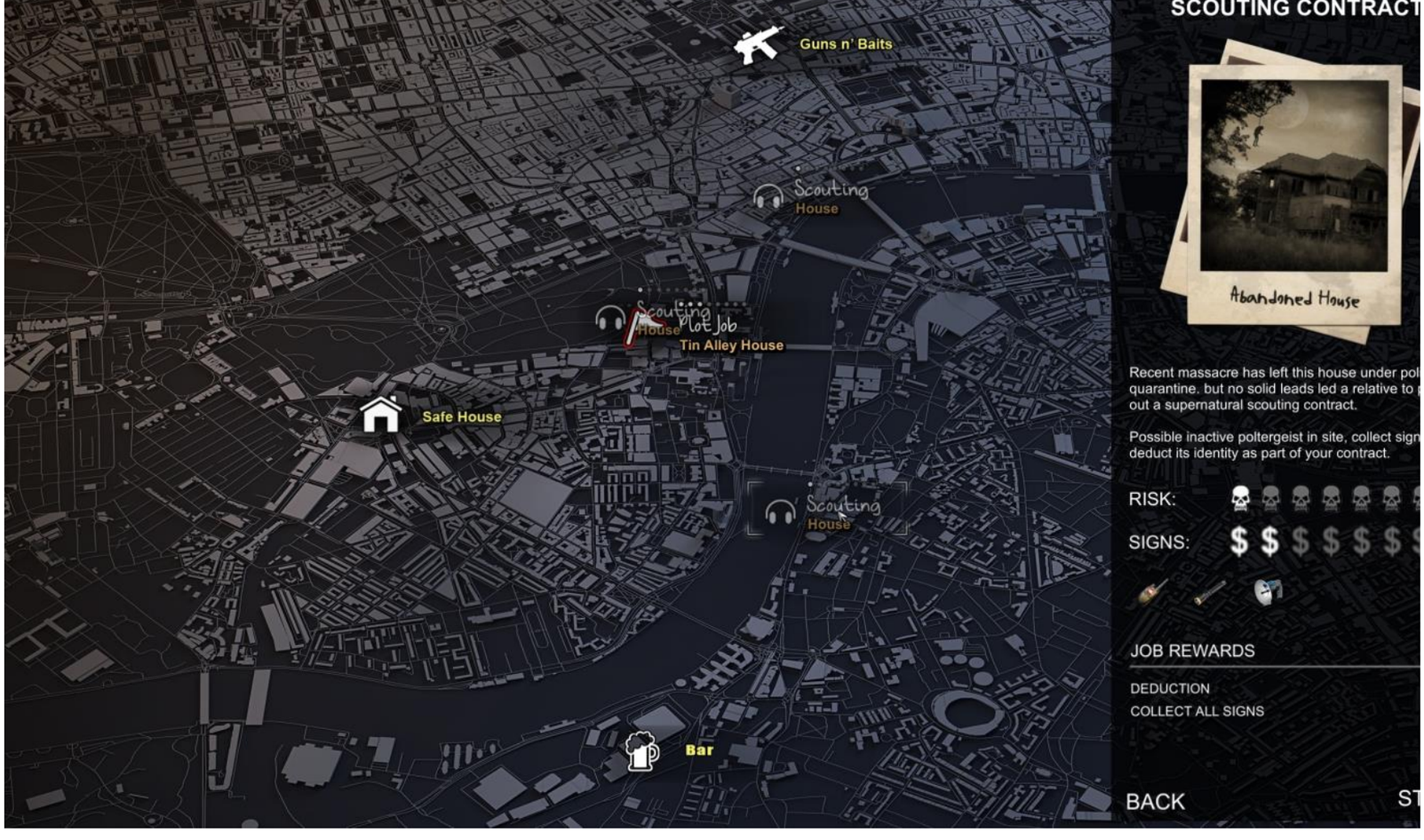
Dom tvorí séria miestností, kde nájdete rozbitý nábytok, odlupujúcu sa omietku, staré obrazy, telá nebožtíkov a krvavé stopy na podlahe. Všetko môžete prekutať, ale je to toho dosť veľa a navyše na získanie dôkazov o pôsobení duchov a temných síl musíte použiť špeciálnu výbavu.

Základom je EMF detektor podozrivých signálov - čím sú hlasnejšie, tým bližšie ste k objektu, ktorý súvisí s paranormálnou entitou. Keď prístroj zapíska, našli ste presne to, čo ste hľadali. Ultrafialové svetlo zas odhalí bežne neviditeľné stopy na podlahe či stenách ktoré vás opäť zavedú k nejakému zaujímavému nálezu. S tým si pre začiatok vystačíte, ale určite sa oplatí prikupovať novú výbavu, s ktorou sa rozšíria vaše možnosti. Môžete získať pasce, termálny skener alebo parabolický mikrofón, ktorým zaznamenáte podozrivé zvuky.

Pomocou prístrojov objavíte rôzne rituálne a prekliate predmety a znamenia, získate nahrávky, vzorky krvi a symboly. Teda ak to predčasne nevzdáte alebo vás niečo nezabije. Z misie totiž môžete kedykoľvek odísť - stačí nasadnúť do dodávky a hra vám zobrazí štatistiky, výdavky, prípadné nálezy a extra finančný zisk za dedukciu a zozbieranie všetkých symbolov. Dôvodom na útek môžu byť temné sily, ale tým predchádzajú stretnutia s obrími pavúkmi a stonožkami, ktoré špacírujú po dome. S týmito fyzickými potvorami sa stretnete často, sú rýchle a ťažko sa zameriavajú pištoľou, ktorú máte pri sebe. Pavúky až taký problém nie sú, ale stonožky vás najmä v prvých domoch, kde ešte nemáte prikúpenú lepšiu výbavu a najmä efektívnu brokovnicu, neraz zabijú. A frustrujúce je i to, že sa tieto bytosti, aj keď sú hmotné, veselo pohybujú aj cez steny. Máte síce vždy dve injekcie na doplnenie zdravia (neskôr aj lekárničky) a môžete sa uhýbať kotrmelcami, ale ani to nemusí stačiť.

Po smrti vaša aktuálna prehliadka domu končí, prídete o najlepšie nálezy a časť skúseností. No potom to jednoducho skúsite v inom strašidelnom dome. Ak ste však pri vyšetrovaní úspešní a v obydlí nájdete niekoľko potrebných stôp, môžete si priamo tam otvoriť špeciálnu knihu Cryptonomicon, spájať a vyhodnotiť dôkazy. Do slotov na stránkach knihy vkladáte nálezy a môžete z nich vyvodiť, aká nadprirodzená sila alebo bytosť vyčíňa v danom dome. Súčasťou analýzy je aj identifikovanie správneho symbolu či štruktúry podľa údajov v knihe. Ak vyberiete nesprávne označenie, môže to viesť k mylnému záveru.






V prípade správnej voľby však získate nové poznatky, zistíte, o čo ide a aké sú najlepšie spôsoby pri útoku či obrane pred objaveným nepriateľom. Tomu sa neraz môžete postaviť aj zoči-voči v náročnejšom súboji.

Z terénu sa po vyriešení záhady ďalšieho strašidelného domu alebo predčasnom odchode prenesiete na mapu. Tam sú vyznačené lokality ďalších desivých miest, no ako zistíte, vyžadujú prakticky rovnaký postup a navyše sa miestnosti domov často opakujú. Budú síce aj pokročilé misie, kde je to už dramatickejšie, ale aj náročnejšie a potrebujete najskôr získať určitú úroveň reputácie, inak sa tam nedostanete. Prostredníctvom mapy vstúpite aj do svojej provizórnej „kancelárie". Tam si môžete prehadzovať výbavu, vyrábať artefakty, zbrane a iné predmety či odomykať schopnosti.

A potom vyrazíte do ďalšej akcie, alebo ešte predtým zaskočíte do baru a obchodu so zbraňami a doplnkami.  Na obrazovke baru sú siluety postáv - s tými môžete hodiť reč a najdôležitejší je kšeftár, ktorý vám ponúkne džob, predá alebo zaplatí za rituálne predmety a informácie z beštiára. Tradičnú výbavu však kúpite v obchode, kde nájdete slušný sortiment strelných zbraní, náboje a časti oblečenia, ktoré má aj ochranné účinky. Ďalej pasce, medikamenty a nové prístroje, ktoré využijete pri vyšetrovaní. A keď sa patrične vybavíte (ak máte za čo), nezostáva vám už naozaj nič iné, len si vyhliadnuť ďalší strašidelný dom.

HellSign má skutočne výborný námet aj značný potenciál, avšak hrateľnosť ako taká zatiaľ pokrivkáva. Boje sú dosť ťažkopádne a spočiatku až frustrujúce aj vďaka chybám a nevybalansovanej obťažnosti. Hľadanie stôp najskôr zaujme, ale je zdĺhavé a čoskoro aj stereotypné, dizajn domov sa opakuje a mapa, na ktorú sa vraciate po misii, neponúka veľa možností a zatiaľ je fádna. Ale netreba zabúdať na to, že je hra v ranom štádiu a kým dorazí do cieľa vo finálnej verzii, môže sa (a malo by sa) všetko patrične vylepšiť. Ten potenciál tam totiž skutočne je, len treba rozšíriť a vyladiť obsah a ponúknuť ho v atraktívnejšom podaní. Dúfame, že sa to vývojárom podarí.

INTERVIEW

# PREČO SA MOONCRASH DLC PRE PREY NIESLO V ROGUE-LIKE DUCHU?

## DOČKÁME SA EŠTE NOVÉHO OBSAHU DO PREY?

. PC, XBOX ONE, PS4

. BETHESDA

. AKČNÁ

Na konferencii 4C v Prahe sme mali možnosť sa porozprávať s Karen Segars ihneď po jej prednáške o tvorbe DLC pre hru Prey. Karen Segars v súčasnosti pracuje ako hlavný projektant levelov v Arkane Studios, ktoré je podľa jej slov úžasné. Štúdio má za sebou úspešné tituly, ako Dark Messiah of Might and Magic, Dishonored a Prey, na ktorom sa Karen podieľala pri tvorbe levelov. Predtým však pracovala pre Sony Online na hre DC Universe Online, tiež na hre BlackSite: Area 51 od Midway Games či Metroid Prime 3: Corruption. Na svojej prednáške Karen priblížila, ako využili už existujúce materiály a systémy a previazali ich s naráciou pomocou prostredia v Prey - Mooncrash. My sme sa pýtali na ďalšie detaily ohľadne vývoja hry Prey a jej DLC Mooncrash.

**Prečo ste sa v porovnaní s pôvodným Prey rozhodli až tak výrazne zmeniť koncept sveta a odstrániť portály?**

Tú hru sme my nevyvíjali, originál bol vydaný v roku 2006. My sme už totiž pracovali na niečom sci-fi s mimozemšťanmi a vesmírnou stanicou a potom za nami prišli zo ZeniMax s titulom, pretože oni k nemu vlastnia práva. A navrhovali sme viacero názvov, ale slovo Prey má samo osebe také silné konotácie – je to skvelé slovo. Takže okrem nášho obdivu základnej hry s ňou nemáme žiadne spojenie. Bol to náš pohľad na Prey.

**Isté zmeny nastali aj v prípade DLC Mooncrash. Prečo ste sa rozhodli ho situovať na Mesiaci?**

Sčasti to bolo preto, aby sme znovu využili časť prvkov, ktoré sme vytvorili. Uvažovali sme nad Zemou, ale to by si vyžadovalo 100 % nového artu. A nakoľko má DLC výrazne menší produkčný cyklus, možnosť recyklovať veci zo základnej hry skutočne zväčšuje množstvo materiálu, s ktorým pracujete. Samozrejme, že v našom zasadení  je nový art, ale to, čo som ukázala na prednáške, je len malý príklad toho, ako veľa sme recyklovali z Prey.

**Ako dlho trval vývoj Mooncrash a čo predstavovalo najväčšiu výzvu?**

Samozrejme, že niektorí ľudia začali z vývoja odpadávať, takže Prey sme vydali 5. mája 2017 a Mooncrash v júni 2018, takže vďaka tomu máte predstavu o produkčnom cykle, čiže niečo okolo roka.

**A aká bola najväčšia výzva počas vývoja?**

Aj keď sme využili rôzne spôsoby prístupu k levelu, rôzne trasy ako preskúmať level, v skutočnosti to malo podporovať všetky rogue-like prvky. Takže si viete predstaviť, že je to v skutočnosti o tom vytvoriť levely

a potom ich zničiť (smiech). Takže sme prehodnotili levely a potom sme skúmali, kde by to mohla byť pre hráča výzva, keby sme tam niečo podpálili alebo zrútili, alebo by sme pridali radiáciu. Takže sme sa snažili nájsť najlepší spôsob, ako stimulovať hráča, aby sme podporili rogue-like elementy.

**Prečo ste sa vlastne rozhodli pridať do hry spomínané rouge-like prvky?**

Sčasti to bolo preto, že mnohí z nás sú fanúšikovia rouge-like hier a ďalšia vec je, že znova, keď sa pozriete na základnú hru a ako hráč hrá vašu hru, DLC je príležitosťou urobiť niečo odlišné. A preto sme chceli pridať rogue-like elementy – po prvé, nám to umožnilo recyklovať všetky naše systémy a po druhé, bolo lepšie to nechať malé o 4 či 5 leveloch a spolu s krátkym produkčným cyklom je level vďaka tým rogue-like elementom vždy iný, keď ho hráte. Už to nepôsobí, že je to malé, skutočne to rozširuje zážitok hráčov a levely.

**Uviedli ste, že ste skúmali, ako hráči hrali základnú hru. Myslíte si, že ste so základnou hrou dostatočne motivovali hráčov na to, aby využívali všetky schopnosti a zbrane?**

Nemyslím si, že je to o motivácii. Myslím, že keď vám predstavia tak veľa možností a keď nájdete neuromody, nemáte hneď naraz nekonečné množstvo, aby ste odomkli všetky. Takže musíte rozmýšľať strategicky, ako ich použijete a skutočne je to celé o tom, ako vy chcete hrať, či chcete behať a strieľať, alebo sa zakrádať. Hráči majú špecifické spôsoby, ako ich využiť a tiež môžu nájsť nástroje, ktoré sa im páčia a ktoré spolu fungujú. Jedným z príkladov je lepiaca pištoľ a francúzsky kľúč, kedy dokážete nepriateľa prilepiť a biť kľúčom – to môže byť váš obľúbený spôsob hrania. Alebo sa vám páčia niektoré z mimozemských schopností a chcete vidieť veci explodovať (smiech). Takže rozhodne hráčov povzbudzujeme, aby si našli spôsob, ako hrať hru, ktorý sa im bude páčiť. Ale v prípade tohto DLC bolo zábavné vytvoriť týchto 5 postáv, ktoré už mali prednastavené určité nástroje a schopnosti, takže hráči mohli zažiť niečo, čo predtým neskúšali v Prey.

**Máte nejaké údaje o tom, koľkokrát hráči rozohrávajú Mooncrash a koľko času v ňom strávia?**

Myslím, že čisté prejdenie hry zaberie 25 hodín, ale chcete prebádať prostredie, hľadať e-maily a skúmať príbeh a nájsť všetky alternatívne trasy, potom to môžete hrať donekonečna.

**V prípade Mooncrash sme si všimli istú podobnosť so System Shock. Bola to časť inšpirácie, alebo ste sa inšpirovali inými hrami?**

System Shock bola inšpiráciou pre Prey, ako aj Mooncrash. Všetky tieto pohlcujúce zážitky – mnohí z našich zamestnancov v Arkane na takých hrách pracovali – Thief, Bioshock, Deus Ex a podobne. Je to o pohlcujúcich zážitkoch, to je taká Arkane vec.

**Plánujete pridať do Mooncrash nejaký nový obsah, alebo je to dokončený produkt?**

Nie som si istá, čo môžem prezradiť (smiech).

(rozhovor vznikal pred oznámením multiplayerového Typhon Hunter updatu, ktorý príde do Mooncrash 11. decembra, pozn.red.)

**A plánujete ďalšie expanzie po Mooncrash?**

Nie som si istá, čo môžem prezradiť. Prepáčte, to je snáď tá najtrápnejšia odpoveď zo všetkých.

Myslíte si, že tento prístup v podobe expandovania singleplayer režimu s úplne iným štýlom hrania a rogue-like prvkami je tak trochu alternatívou k multiplayeru?

Áno, pretože to skutočne stimuluje, ako pristupujete k hrateľnosti a po každom rozohratí je to iné. Takže môžete mať svoj spôsob na prejdenie hry, ale keď ju rozohráte znova, už nemusí fungovať. Takže si myslím, že to udržiava hráčov v strehu a neustále musia reagovať na premenné, ako napríklad ktorí nepriatelia sa tu spawnujú. Napríklad prvý raz sú to len nejakí Operators a nabudúce už to môže byť Nightmare (smiech).

Ďakujem za rozhovor.

# RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

KAŽDÝ JE TU!

ŠTANDARDNÁ EDÍCIA

7. DECEMBRA

LIMITOVANÁ EDÍCIA

TERAZ DOSTUPNÉ!

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

© 2018 Nintendo
Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.
Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / Konami Digital Entertainment / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / MONOLITHSOFT / CAPCOM U.S.A., INC. / SQUARE ENIX CO., LTD.

RECENZIA

# FORTNITE

## JEDNA Z NAJPOPULÁRNEJŠÍCH HIER SÚČASTNOSTI

. PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH, MOBILY

. EPIC GAMES

. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA

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

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

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

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

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

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

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

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

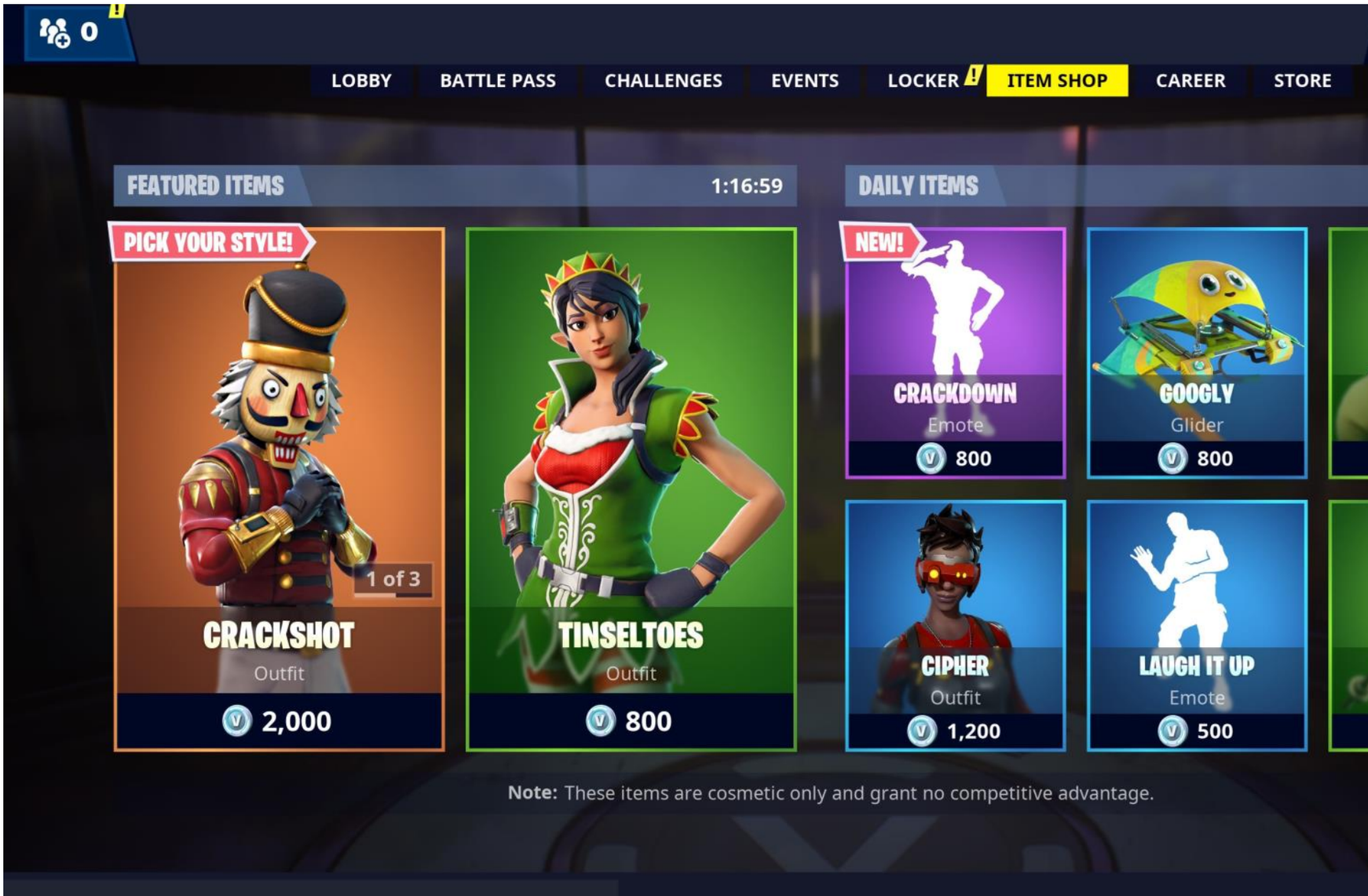
Možno je škoda, že celé to updatovanie mapy nemá nejaký základný príbeh a autori to viac menej upravujú ako im napadne a ako sa im na aktuálny čas v roku hodí. Napríklad teda aktuálna zima prišla na Vianoce a, samozrejme, priniesla aj vianočné obleky, skiny a emotes tančeky. Skiny a tance sú zároveň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

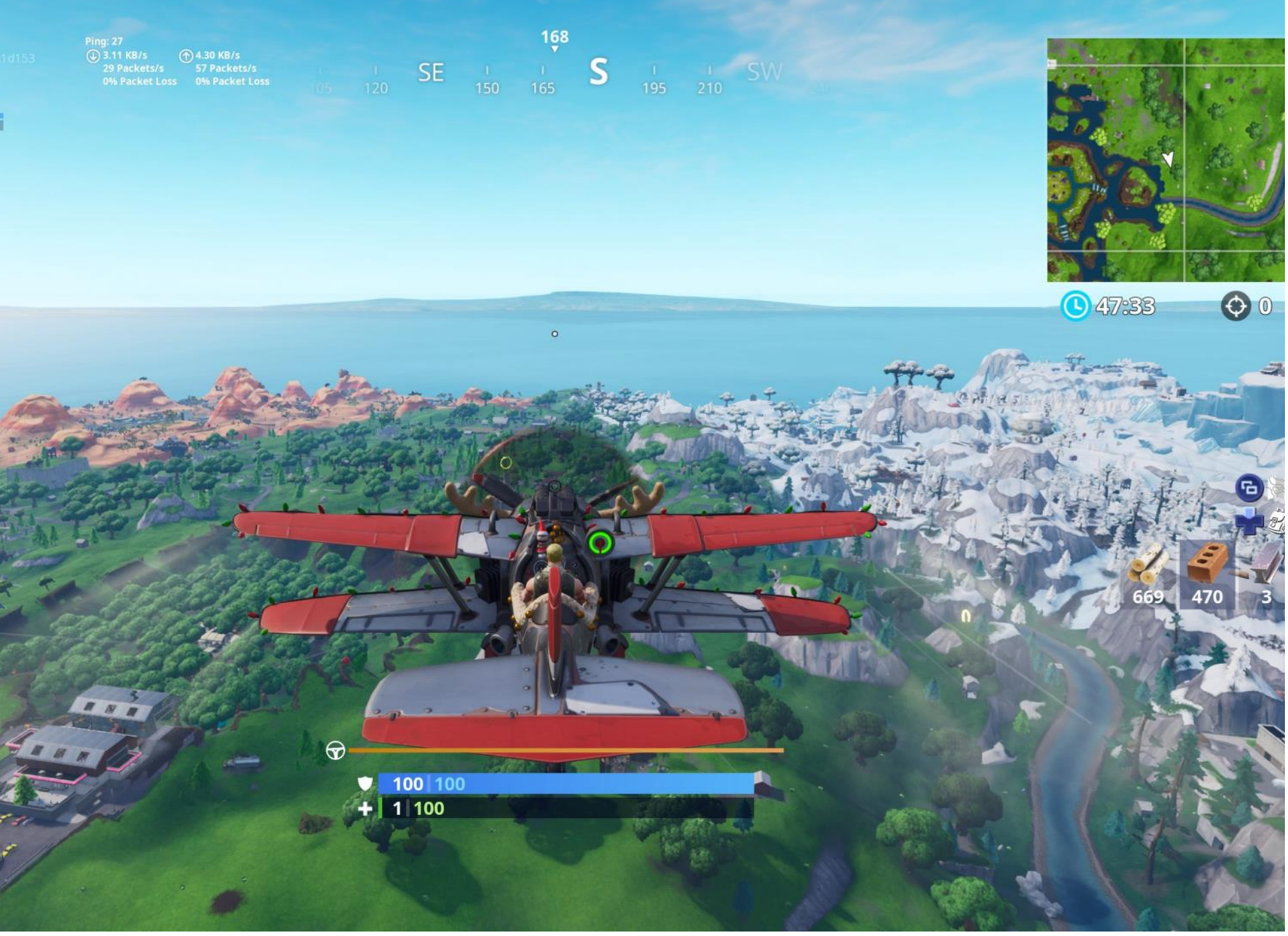
Ale Epic myslel aj na hráčov, ktorí nechcú platiť a síce pomaly, ale predsa sa dá zarábať. Zarobíte však len maximálne 200 V-Bucks za sezónu, a teda až po dvoch-troch sezónach si viete niečo zaujímavé kúpiť. Po piatich si zarobíte na Season pass a následne už viete zarábať ako platiaci hráči. Samozrejme,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

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

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

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






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

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

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

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

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

**HODNOTENIE**

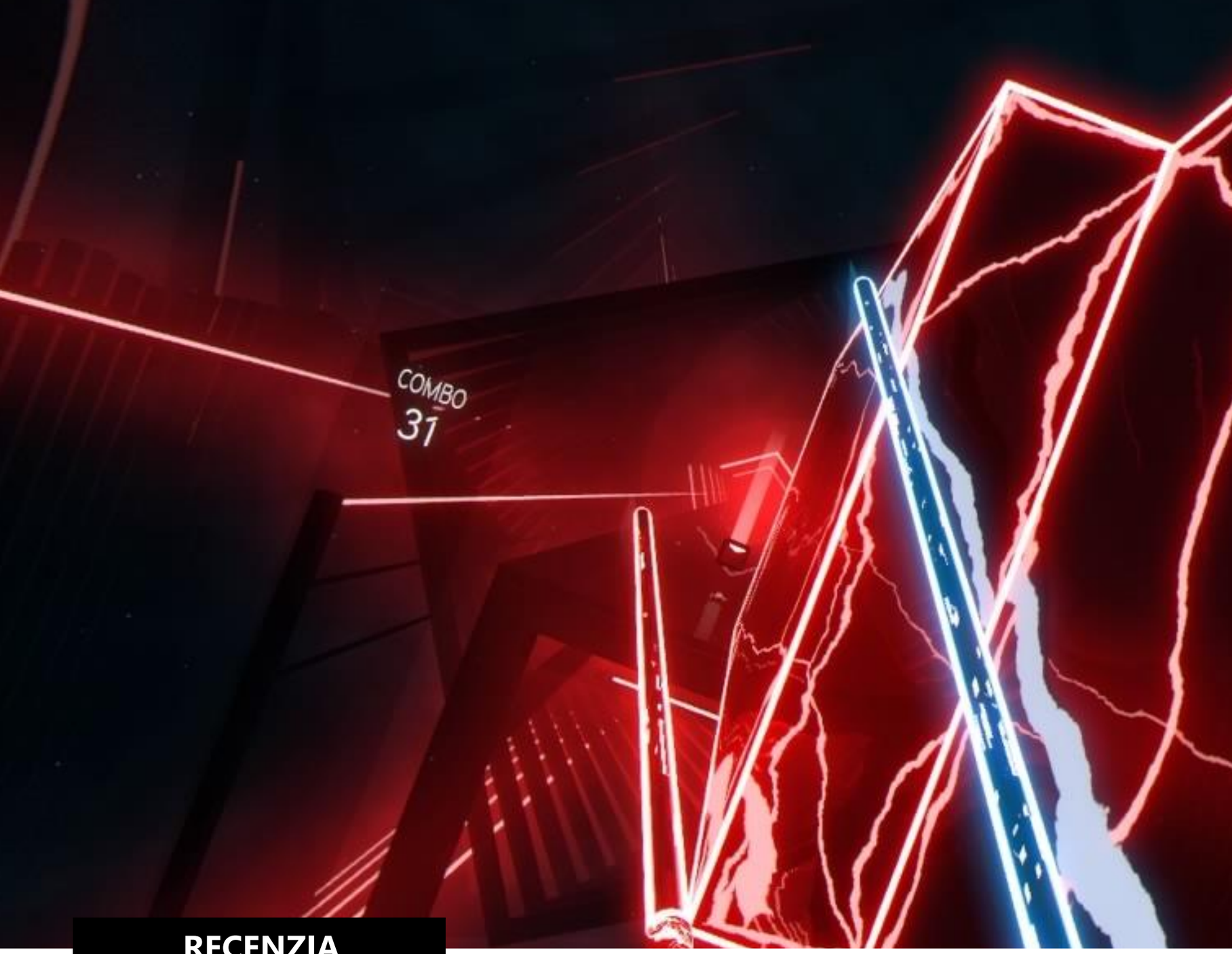
**9.0**

PETER DRAGULA

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

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

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




RECENZIA

# BEAT SABER

## HVIEZDNE VOJNY MIXNUTÉ S ROCK BAND

. PC, PS4 - VR
. HYPERBOLIC MAGNETISM
. PARTY HRA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**HODNOTENIE**

# 9.0

MATÚŠ ŠTRBA

"JEDNA Z NAJLEPŠÍCH VR HIER "

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

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

RECENZIA

# NINTENDO LABO - VEHICLE KIT

## KARTÓNOVÁ ZÁBAVKA PRE SWITCH

. SWITCH

. NINTENDO

. RACING

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**HODNOTENIE**

# 8.0

PETER DRAGULA

PARÁDNA HRA PRE DETI, KTORÉ MAJÚ RADI STAVANIE A AUTÍČKA

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

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

RECENZIA

# SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

## NOVÁ VERZIA JEDINEČNEJ ARÉNOVEJ BOJOVKY

. SWITCH
. NINTENDO
. BOJOVKA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

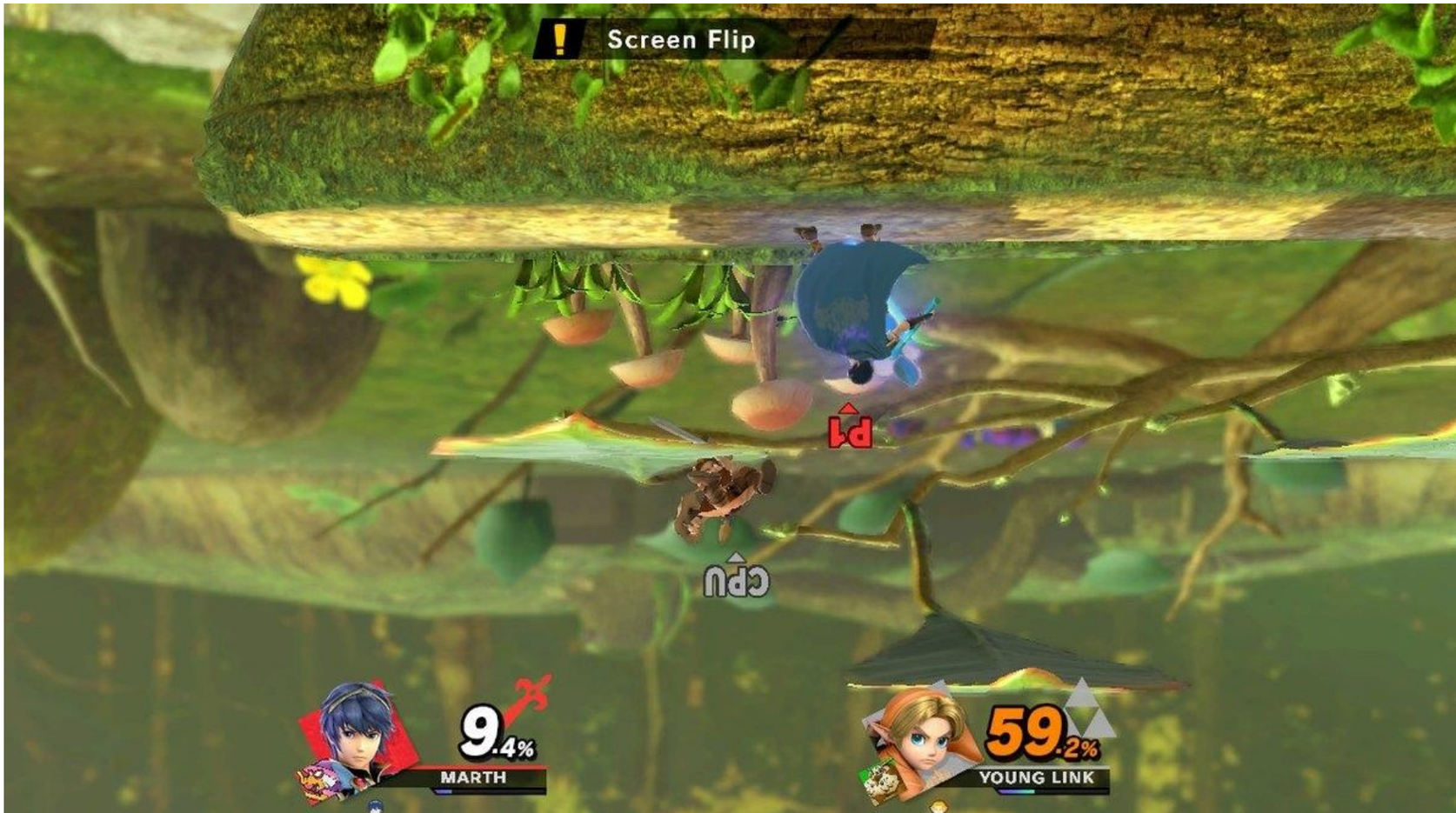
Naozaj veľa je tu aj režimov s rôznymi pravidlami a nemá zmysel asi niektoré z nich detailne rozoberať. Asi viete, o čom je tréning. Rovnako tak aj viete, o čo ide v rýchlych zápasoch, turnajoch, zápasoch s náhodnými pravidlami, rôznymi veľkosťami postáv a podobne.

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

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

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

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



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

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

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

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

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

**HODNOTENIE**

**9.0**

MATÚŠ ŠTRBA

STOVKY HODÍN ZÁBAVY PRE VÁS A VAŠU PARTIU

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

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

RECENZIA

# SPYRO REIGNITED TRILOGY

## TRILÓGIA S MALÝM DRAKOM ZNOVU OŽÍVA

. XBOX ONE, PS4
. ACTIVISION
. SKÁKAČKA

Už roky sa hovorí, že žáner point and click adventúr vymiera, ale skúste sa pozrieť niekde na internete, koľko vyšlo tento rok adventúr a koľko 3D skákačiek. 2D skákačky dnes žijú naozaj vo veľkom, ibaže sa presunuli najmä do indie sféry, ktorá v tejto oblasti tvorí ostošesť, no 3D skákačky vo vysokej kvalite dnes drží pri živote a vo väčšom počte snáď už len Nintendo. Pričom sa k nemu tu a tam pridá aj niekto iný, ale nie je to v až takej miere, ako by si hráči týchto hier želali. Možno by sa zdalo, že sú to len detské hry, ale opak je pravdou. Kráľovsky sa pri nich vedia zabaviť aj hráči, ktorí na nich vyrastali.

Najväčšiu slávu tieto hry zažili v 90. rokoch, pričom súvisela s rozmachom konzolového hrania. Nintendo malo svoje značky a podporovalo ich skvostmi od Rare, no a ani Sony so svojou PlayStation nezaostávala, kde sa podobným hrám taktiež nadmieru darilo. Vzniklo hneď niekoľko rôznych ikon, ktoré časom upadli do zabudnutia, no teraz, keď už prakticky žáner takmer neexistuje, sa vracajú v remakoch, ktoré oslavujeme ako druhý príchod Krista. A je na to aj pádny dôvod. Tieto hry totiž teraz nevynikajú len kvôli tomu, že tu veľa podobných zážitkov nie je. Vynikajú aj kvôli tomu, že stále dokážu osloviť. Stačil len nový grafický kabát.

Ako asi tušíte, hovorím o dvoch značkách, ktoré hviezdili na prvej PlayStation a teraz pod Activisionom zažívajú návrat.
A kým trilógiu Crasha Bandicoota máte už asi všetci prejdenú aj niekoľkokrát, dráčik Spyro je tu len pár dní. Jeho Spyro Reignited Trilogy v sebe skrýva prvú trojicu hier: Spyro the Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage! a Spyro: Year of the Dragon. Vraciame sa tak do rokov 1998 až 2000. Aj keď skrývanie asi nie je najlepšie označenie. Asi ste už postrehli kontroverziu okolo diskovej verzie, takže ak ste siahli práve po tejto, pripravte sa na to, že na samotnom disku je len prvá hra a úvodné časti ďalších. Zvyšok si musíte stiahnuť a je to väčšia porcia dát, ako nájdete na disku. Je smutné, že aj napriek odkladu Activision tento neduh nevyriešil.

Ak sa ale cez tento fakt prehryziete, je pred vami herný zážitok, ktorého prejdenie vám zaberie niekoľko desiatok hodín a nebudete mať dosť, kým hru nebudete mať prejdenú na 100% (alebo aj viac). Dokonca by som povedal, že Spyrova trilógia prekonáva tú Crashovu. Áno, Crash je väčšou legendou, trojka je doteraz vynikajúco hrateľná a okamžite chytľavá, no ako celok to v tomto prípade funguje o niečo lepšie. Celý zážitok je aj napriek rozdielom medzi jednotlivými hrami vyrovnanejší, silno začína a silno aj končí.

Prvý Crash Bandicoot nezostarol najlepšie a keď ho hráte teraz v novej kolekcii, tak aj napriek novej grafike cítiť vek hry na jej mechanizmoch a hrateľnosti. Je to len súčasť, ktorou sa chcete prehrýzť, ale zaujímajú vás najmä tie ďalšie dve hry. Tu je to inak. Na prvej hre sa jej 20 rokov až tak neprejavilo a stále dokáže veľmi dobre zabaviť a vlastne aj okamžite chytiť. Spoznávame v nej krajinu drakov, ktorá je jedným zo šiestich svetov a už dlho žije v mieri. To však dlho netrvá a ani sa nenazdáte a už v tejto krajine beriete do rúk osud jej dračích obyvateľov. Nie však v koži jedného z tých veľkých a silných hrdinov, ale v koži drobčeka Spyra, ktorý musí zachrániť svojich bratov a poraziť poriadne škaredého nepriateľa.

Musíte pritom bojovať proti mágii, hordám nepriateľov a najmä oslobodzovať drakov uväznených v podobe sôch. A čo by to bola za 3D skákačka z deväťdesiatych rokov, ak by ste v nej niečo nezbierali ako o život. V tomto prípade sú to drahokamy, ktorých sú po leveloch rozhádzané stovky a musíte ich mať všetky, ak chcete hru na 100%. Našťastie v tom nie ste sami a vašim najlepším priateľom je vážka, ktorá sa veľmi rýchlo ukáže ako neoceniteľný pomocník. Indikuje stav vášho života a tiež vám pomáha pri hľadaní pokladov. Musíte sa však o ňu dobre starať, takže keď dostanete zásah, rýchlo niekde pohľadajte nejakého chrobáka, ktorý vám život dobyje.

Tento svet je tiež obývaní vílami, ktoré vám ukladajú progres naprieč levelmi. No a nájdete tu aj takých nepríjemných škriatkov, ktorí kradnú dračia vajcia a vy ich potom musíte krkolomne naháňať po leveloch. Toto je ale poctivá stará škola a kým mnohé spestrenia hre len prospievajú, jej jadro tkvie v skákaní a v jednoduchej akcii. Spyro je drak, takže dokáže chrliť oheň a útočiť rohmi. Na svojich potulkách naprieč svetmi narazíte na naozaj pestré množstvo nepriateľov a aj niekoľkých bossov, no musíte dať pozor na to, ako im pôjdete po krku. Väčších a aj niektorých menších nepriateľov ľahko spálite ohňom, no potom sú tu aj takí, ktorí sú pred ním chránení a musíte použiť rohy, ktorými prerazíte obranu. Nechýba ani plachtenie vzduchom, bez ktorého by tu platforming nefungoval.

Každý zo svetov ponúka základný svet, ktorý je akýmsi hubom, ktorý však taktiež musíte prejsť. Postupne si tu otvárate brány do ďalších a keď splníte podmienky centrálneho kráľovstva na presun ďalej, môžete tam odletieť. Tieto podmienky sú ale previazané na všetky ďalšie svety okolo, takže sa musíte pozrieť prakticky všade. A čo je najlepšie, tieto svety len hrajú fantáziou. Každý je iný, úplne špecifický. Či už vizuálne, dizajnom, alebo nepriateľmi. Putovanie naprieč takou dávkou rôznorodosti si budete naozaj užívať plnými dúškami a aj keď niekde badať, že toto bola prvá hra v sérii, autori sa hľadali a niektoré technologické možnosti boli vtedy obmedzené, stále hra zostarla veľmi dobre a dokáže parádne zabaviť.

Ripto's Rage (predtým známa ako Gateway to Glimmer) stavia na týchto princípoch a k tomu pridáva aj mnohé novinky. Spyro sa v príbehu hry už nudí, tak si chce odskočiť na dovolenku do nejakého iného sveta. V tom istom momente ale vedec vo svete Avalar zúfalo hľadá draka, ktorý by pomohol jeho krajine zbaviť sa zloducha Ripta, ktorý tu vládne so svojimi posluhovačmi. Spolu so Spyrom a jeho vernou vážkou tak končíte v tomto svete, kde stretávate nové postavy. Príbehom vás prevedie Elora, na scéne sa objaví aj bojazlivý Hunter a potom je tu ešte Moneybags, podnikavý medveď, ktorý vás výmenou za ťažko nájdené drahokamy naučí novú schopnosť, otvorí vám portál, či iné nedostupné miesta.

Herný svet sa tentoraz delí na tri tematicky (leto, jeseň a zima) oddelené kráľovstvá, kde musíte cez portály opäť navštevovať iné svety, aby ste získali talizmany a tiež orby, ktoré vás posunú ďalej a dajú vám možnosť dobyť hrad. Musíte poraziť posluhovačov, neskôr Ripta a dostať Spyra domov. Opäť treba pochváliť svety, ktoré sú zase vizuálne krásne, no z hľadiska dizajnu ešte bohatšie a zaujímavejšie. Nápadmi sa nešetrilo, neustále je pred vami niečo nové a hra pridala aj na humore. Hre naozaj veľmi pomohlo pridanie nových schopností a kým napríklad zberanie orbov a talizmanov nie je také chytľavé ako zachraňovanie drakov, rozhodne poteší potápanie, šplhanie a rozbíjanie veľkých prekážok nárazmi. Takto sa spestrila hrateľnosť a aj level dizajn, ktorý toho ponúka oveľa viac. Spestrenie prinášajú aj power-up brány, ktoré vám dočasne zlepšia schopnosti, aby ste sa niekam dostali, kde to inak nie je možné.

No a nakoniec je tu Year of the Dragon, to najlepšie z celej trilógie. Ponúka všetko to, čo ste si zamilovali na predchádzajúcich dvoch hrách, no a ešte aj niečo navyše. Vraciame sa späť do dračieho kráľovstva a spolu s nami aj Hunter (a tiež Moneybags, ktorému musíte opäť platiť za prístup k niektorým veciam), ktorý v tejto hre plní úlohu lektora a učí vás schopnosti a ďalšie dôležité veci. V príbehu sa ocitáme v roku draka, kedy by tento svet mal oslavovať, no zlá čarodejnica si robí zálusk na dračie vajcia a prikázala svojej zverenkyni, aby ich ukradla. Vy ich musíte tískať späť a opäť rozbiehate neuveriteľne návykovú hru o tom, aby ste ich všetky našli. Je to chytľavé a najzábavnejšie v celej sérii, pričom v jednotlivých kráľovstvách máte aj vedľajšie úlohy, ktoré to celé ešte spestrujú.

Svet sa teraz delí na štyri časti: Sunrise Spring, Midday Garden, Evening Lake a Midnight Mountain. Opäť sa vracia formulka s portálmi, ktorými sa dostávate do ďalších svetov, v ktorých musíte hľadať vajíčka a plniť úlohy. Vracajú sa tiež schopnosti, ktoré ste sa museli učiť v predchádzajúcej hre. No hra toho pridáva ešte viac. Na svojej púti naprieč 4 časťami sveta totiž stretnete štvoricu rôznych postavičiek, ktoré ešte viac pridávajú na variabilite hry, nakoľko ich vo vybraných leveloch môžete ovládať a prinášajú svoje vlastné schopnosti. A nakoľko ide o zostavu klokana, lietajúceho tučniaka, yetiho a opice, tak si asi viete predstaviť, aká rôznorodá môže byť hrateľnosť za tieto postavy.

Naozaj sa tu neustále bavíte a čo je najlepšie, stále sa bavíte inak. Áno, je to Spyro a opakuje veľa z toho, čo ste hrali pravdepodobne predchádzajúcich 20 hodín (ak ste pred trojkou prešli jednotku a dvojku), ale tu je dotiahnutý do maximálnej zábavy a maximálnej variability herných svetov, prostredí, nepriateľov a aj štýlov hrania, čo je super. Jednoducho sa nenudíte, idete ti po tých 100%, idete po krku zle čarodejnici a aj si popri tom užívate ten pomerne jednoduchý príbeh. Hra dokonca rozširuje minihry nielen do počtu, ale aj v rámci ich konceptu.

Rovnako ako Crash, Spyro tiež patrí medzi skôr jednoduchšie platformovky. Ak od hier očakávate poriadnu výzvu, tej sa tu nedočkáte. Teda až na zopár nečakaných výkyvov v hre, kedy je zrazu nejaká časť vyslovene ťažšia. Zároveň by som ale nepovedal, že sú hry plytké. Sú jasne cielené na okamžitú hrateľnosť a to im ide veľmi dobre. Je otázne, nakoľko ich dokážete hrať všetky tri naraz po sebe, aby vás neunavili. Ak ste hrali tieto hry v minulosti, toto prevedenie je originálom 100% verné v každom ohľade. Ešte aj rozmiestnenie nepriateľov je rovnaké. To isté však platí aj pre tajné miesta. Ak si teda ešte pamätáte niektoré z nich, aj tu ich hravo nájdete.

Potom sú tu však veci, ktoré tak úplne nevyšli. Niekto by možno povedal, že sa v hrách veľa grinduje. Je tu však silná motivácia, aby ste do všetkého išli na 100% a to aj vďaka skill pointom. Aj keď sa to možno nie vždy podarí, stále budete mať všetkého nadbytok, takže o grinde nemožno hovoriť. Samozrejme, niektoré levely majú tu a tam slabšie pasáže a naprieč všetkými troma hrami nie vždy úplne všetko funguje. Takouto dnes už horšie fungujúcou relikviou 90. rokov sú levely, v ktorých napríklad lietate po mape a snažíte sa trafiť kruhy. Hold, v tej dobe to bolo populárne. Mňa to nebavilo. A nebaví ma to ani teraz.

No a hry sa nevyhli ani bugom a chybám, čo zamrzí snáď asi najviac. Tu a tam sa rôzne postavičky niekde zaseknú (napríklad nepriateľ o nejaký objekt), či trošku haprujú modely niektorých NPC. Raz mi jedna zmizla úplne, ďalšie zas boli len čierne. Nepríjemným bugom bolo tiež rozhodenie synchronizácie medzi audiom a obrazom v predelovej scéne. Kamera hnevala kedysi a občas vás bude hnevať aj teraz, aj keď ju máte vo väčšej miere vo vlastnej kontrole. Ďalším nepríjemným prvkom sú framedropy, ktoré síce nie sú nijaké časté a stanú sa naozaj len ojedinele, no nie je to niečo, čo by budilo dobrý dojem.

Naopak dobrý dojem budí grafika. Kolekcia beží na Unreal Engine a kým sa snaží byť verná predlohám, autori sa vybláznili na množstve detailov, ktoré aktuálne technológie umožňujú. Dokonca by som sa nebál povedať, že je Spyro najkrajšou 3D platformovkou súčasnosti. To je doplnené aj kvalitným audiom. Skvelý je dabing, ktorý je nahratý nanovo a Spyrov hlas dobre poznáte z pôvodnej dvojky a trojky. Dobré výkony podávajú aj ďalší herci no a nová hudba tiež stojí za to. Bohužiaľ sa však v tom množstve nájdu aj niektoré viac otravné skladby. A práve v leveloch, kde sa zvyknete viac zasekávať.

Keď sú hry takto pokope, je na Spyro Reignited Trilogy vidieť, aký kus cesty séria prešla od prvej časti k tretej. Nový kabát hrám prospel a len zvýraznil to, že sú aj po 20 rokoch veľmi dobre hrateľné. Samozrejme, v jednotlivých častiach sa nájdu veci, ktoré až tak dobre nevyšli. No a sú tu tiež globálne chyby, ktoré sa tiahnu naprieč všetkými tromi časťami. Ak sa ale na kolekciu pozrieme ako celok, za svoje peniaze dostanete naozaj veľa dobrej zábavy pre malých aj veľkých, pre starších hráčov a aj pre úplných nováčikov.

**HODNOTENIE**

**8.5**

MATÚŠ ŠTRBA

## ĎALŠÍ VYDARENÝ REMAKE KLASIKY

+ obrovská porcia obsahu
+ aj po rokoch stále zábavné
+ naozaj pestré svety plné rôznorodých nepriateľov
+ okamžite prístupné
+ graficky vynikajúce

- kamera občas hnevá
- bugy
- nie všetko funguje ideálne

RECENZIA

# FARMING SIMULATOR 19

## ZNOVU OBSIAHLEJŠIA SIMULÁCIA FARMY

. PC, XBOX ONE, PS4

. GIANTS

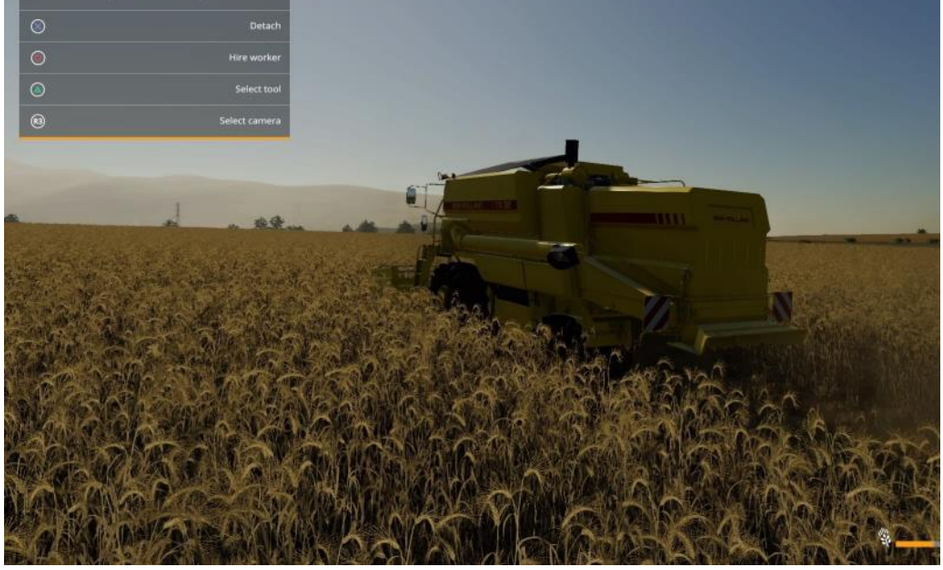
. SIMULÁCIA

Mnohí hardcore hráči sa budú možno stále čudovať, avšak farmárske simulátory patria medzi čoraz populárnejšie žánre. Na poliach tak vzniká konkurenčné preťahovanie o zákazníkov a aspoň je z čoho si vyberať. Každá z farmárskych hier navyše ponúka niečo iné a môže sa zapáčiť inej skupine nadšených pestovateľov obilia. Pre niekoho je hrateľnejší Farm Expert, niekto si viac užije s pestrejším Pure Farming a ostatní relaxujú s Farming Simulatorom, ktorého ročník 2019 prichádza s ďalšími vylepšeniami a rozšírenými funkciami.

Giants Software postupne ladia a vylepšujú ďalšími dielmi v minulosti zatracovaný projekt, ktorý dnes patrí k perspektívne vyhľadávaným. Pretože ak si chcete oddýchnuť od starostí bežného života, je hodinka strávená na farme omnoho vhodnejšia ako očakávaný titul vyžadujúci omnoho viac pozornosti. Práve o tom, že ide predovšetkým o relax, sú farmárske simulátory. Neraz sa za niekoľko dní testovania stalo, že ma to ťahalo primárne k Farming Simulatoru 2019 ako k inak očakávanému titulu z predvianočnej nádielky. Len tak si sadnúť, niečo porobiť na farme a hodiny ubiehali. Dokonca to vyústilo do situácie, kedy bolo nutné riešiť čo skôr. Čomu sa venovať primárne, pretože možností, ktoré nový Farming Simulator ponúka, je neúrekom.

Ale aby sme vykročili od začiatku a neznalých zasvätili, poďme si povedať, o čo vlastne ide. Najprv si vytvoríte vlastnú postavu: pohlavie, oblečenie a to je tak všetko, na hru to nemá žiadny vplyv. Nasleduje výber miesta, pričom oficiálne dostanete dve mapy, v módoch nájdete ďalšiu. Americká mapa Ravenport je rozľahlejšia a väčšia placka, s poliami omnoho rozsiahlejšími a na prvý pohľad lepšia voľba, no mne osobne sa lepšie farmárčilo v európskom Felsbrunn, ktoré je predsa len pestrejšie s rozmanitejším prostredím s výraznejšími výškovými rozdielmi. Ale inak sú to miesta, kde budete potiť krv, špiniť si ruky na poliach, prevážať komodity do sýpok, predajní, prístavov či drevo na pílu. Plusom je, že rozšírenia začne moderská komunita postupne pridávať a nespia ani vývojári a denne pribúdajú nové stroje, dokonca i mapa. Južanská mapa Estancia Lapacho síce nedosahuje úroveň dvoch defaultných krajín, no máte ďalšie miesto, ktoré na vás čaká.

Následne si zvolíte obťažnosť, ktorá ovplyvní vaše počiatočné výdaje. Môžete si zvoliť finančnú rezervu s už postavenou farmou a so základným strojovým vybavením. Alebo dostanete k dispozícii poriadny balík peňazí a všetko si musíte postaviť od základov. Farmu, polia, stroje, silá, garáže.




Prvú možnosť odporúčam minimálne na začiatok, kým zistíte čo ako funguje. Ešte je tu aj vražedná kombinácia: málo peňazí, vysoké postihy, malé výnosy. Pre koho je táto alternatíva určená, keď sa musíte obracať na začiatku pri normálnej obťažnosti, je pre mňa záhadou. Náročnosť okrem finančných postihov je nastaviteľná aj cez menu: ako rýchlo má rásť obilie, výskyt buriny, či úrodu znehodnotíte, ak pri hnojení prechádzate s traktom po poli, potrebu chemických úprav a podobne.

S tým súvisia aj novinky. Odhliadnuc od novej techniky, ktorej tu po novom nájdete vyše tristo kúskov (vrátane John Deera, ale stále bez Zetoru), sa vylepšenia týkajú hlavne nového obsahu. Pribudlo niekoľko nových plodín a okrem obligátnej pšenice, kukurice či zemiakov tu máme aj slnečnicu, cukrovú trstinu, sóju, využívať možno aj trávu (pokosiť, pridať do kompostu, dávať zvieratám, obracať a predávať). Znovu tu nájdeme aj zvieratá ako napríklad sliepky či kravy, no k dispozícii sú aj kone. Chov si vyžaduje viac než postavenie príslušnej budovy. Na koňoch môžete dokonca jazdiť, zlepšovať ich štatistiky a následne ich predať za viac peňazí. Každá z činností navyše vyžaduje nemalé množstvo času.

Už nestačí len poorať, zasadiť a zožať úrodu. Teda môžete, avšak pripravíte sa tak o nemalé percento výslednej komodity. Potrebujete hnojiť a nemusíte to vykonávať výhradne chemikáliami, ale je tu i tráva z kompostu. Lenže ani s ňou to nie je jednoduché: potrebujete sekačku, zberač, prípadne ju obracať, transportovať na miesto, kde ju uskladníte. Alebo občas musíte použiť vápno. A ako je uvedené vyššie, nielenže na všetko potrebujete k tomu určenú techniku, ale pri zapnutom poškodení plodiny pri prejazde je lepšie mať traktor s úzkymi kolesami. Následne vás čaká zber úrody, jej predaj alebo uskladnenie v silách. Na každej z máp je hneď niekoľko miest, kde môžete obchodovať s odlišnými cenami.

Všetko si to žiada čas. Na začiatku na vás toho ešte toľko nepadá, takže voľno sa dá využiť na plnenie rôznych úloh, ktoré vám zadávajú majitelia ostatných fariem. Dá sa tak zarobiť na rôznu techniku a nemusíte ju na danú činnosť ani vlastniť, no jej prenájom z obchodného domu nie je práve najvýhodnejší. Takto môžete fungovať ako pomocná sila, čo sa vám minimálne zo začiatku hodí k vylepšeniu vášho skromného majetku. Nechýba ani spracovanie dreva, avšak v tomto prípade je to stále skôr sekundárna činnosť, ktorá nie je dostatočne prepracovaná. Motorová píla je fajn, ale v Doomovi. S drevom je nemotorná manipulácia, nehovoriac o ovládaní strojov k píleniu, nakladaniu a podobne. No táto možnosť tu je a svoj biznis môžete skúsiť aj v tomto smere.

Ak už všetko nestíhate alebo sa chcete venovať iným činnostiam, v ponuke je najatie pomocnej sily. Zvládne to, čo má, avšak stále chýba virtuálnym farmárom aspoň štipka umelej inteligencie. Musíte pristaviť stroj s adekvátnym vybavením k poľu a až potom aktivovať najatie. Nedokážu samostatne pracovať počas celého procesu. Ešte horšie sú na tom civilní vodiči, ktorí jazdia tak, akoby ste neboli na ceste viac než zbytočná prekážka, do ktorej treba nabúrať. Mestá už nie sú vyľudnené, ale stále ide len o pár bábok. Napriek tomu sú prostredia zaujímavé. Ide v nich o niečo viac ako interakciu. Fyzikálny engine stále nezvláda simuláciu zeme a nemusíte sa obávať ničoho viac než grafického efektu. Je to možno škoda a zapnutie tejto funkcie by pravdepodobne odradilo menej náročných hráčov, avšak ako voliteľná možnosť by potešila.

Hra bola testovaná na PS4, takže odpadli hardvérové problémy, s ktorými sa stretávajú niektorí hráči sťažujúci sa na vyššiu náročnosť v prípade PC verzie. Problémom je optimalizácia, ktorá je biedna. Aj napriek tomu, že sa konzolová verzia viditeľne zlepšila, je na kritiku dosť priestoru.

Modely traktorov, kombajnov a všetkej techniky sú skvelé a prepracované do najmenších detailov. Vidíte pracujúce súčiastky pod otvorenou kapotou a podobne. Avšak tráva a plodiny sú na tom slabšie. Výrazne prekáža vzdialenosť vykresľovania detailov, ktorá je mizerne malá. Dosahuje len niekoľko desiatok metrov, čo nevyzerá práve najlepšie. Vaša farma je taktiež len kulisou s nulovou interakciou. Stále je okolo vás akoby umelý svet. Nehovoriac o vyššie spomínanej nulovej fyzike blata a prostredia všeobecne po prejazde ťažkou technikou.

Obsah vo Farming Simulatore 2019 narástol, pribudli nové možnosti a virtuálne farmárčenie dostalo novú vzpruhu aj po grafickej stránke. Ak podobnej hrateľnosti holdujete, dokáže pobaviť. Činnosť komunity a aj samotných tvorcov zabezpečí ďalší obsah a prítomný je taktiež multiplayer pre socializujúcich sa farmárov. Hra poskytuje zábavu na desiatky hodín, no stále jej toho môžeme vytýkať toho viac než dosť. Zlepšenia sú v medziach zákona - tak ako pri športových sériach. Nič to nemení na tom, že Farming Simulator 2019 napreduje. Len naň tentoraz potrebujete trochu lepšie železo a nesmiete očakávať hardcore simuláciu.

**HODNOTENIE**

**7.5**

JÁN KORDOŠ

NÁJDETE TU PARÁDNU HĽBKU A HRU PLNÚ VYLEPŠENÍ

+ bohaté možnosti a obsah
+ komunita a módy
+ skvelá relaxačná zábava
+ modely techniky

- hardvérová náročnosť a optimalizácia
- slabá fyzika
- vykresľovanie do diaľky
- AI farmárov

RECENZIA

# HITMAN 2

## ZABIJAK SA VRÁTIL V DRUHEJ SEZÓNE

. PC, XBOX ONE, PS4

. IO INTERACTIVE

. TAKTICKÁ AKCIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**HODNOTENIE**

**8.0**

PETER DRAGULA

## NOVÝ A VYLEPŠENÝ HITMAN

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

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

RECENZIA

# DARKSIDERS III

ŠTYROCH JAZDOV APOKALYPSY TERAZ DOPREVÁDZA FURY

. PC, XBOX ONE, PS4

. GUNFIRE GAMES

. AKČNÁ

Vlastne je tak trochu zázrak, že je tu séria Darksiders ešte stále s nami po tom, čím všetkým si prešli vydavatelia, autori a aj samotná značka. Nikdy síce nepatrila medzi tie najsilnejšie a najznámejšie, no oznámenie a vývoj dvojky boli aj tak dôvodmi na radosť pre obrovské množstvo fanúšikov, ktorých si výprava štyroch jazdcov apokalypsy získala. Navyše, predsa len sú to štyria jazdci, takže by bola len škoda, ak by skončila po dvoch z nich. Aj preto si myslím, že treba dať klobúk dole pred THQ Nordic a Gunfire Games, že sme sa trojky nakoniec dočkali. A hra tu nie je len kvôli tomu, aby tu bola. Naozaj sa s ňou snažili, no možno sa na nej mnohé problémy za tie roky nakoniec nepekne odrazili.

Darksiders séria je zároveň veľmi zaujímavým úkazom v hernom svete tým, že teraz tu už máme tretiu časť a aj keď sú všetky tri vlastne sekačky s pohľadom z tretej osoby, každá je v skutočnosti dosť rozdielna a aj keď jadro zostalo rovnaké, tie ďalšie prvky na ňom sa nechávali ovplyvňovať inými hrami na trhu. Pomer akcie, hádaniek a skúmania prostredia sa tak vždy menil a každá hra tieto tri piliere ponúka v inom pomere. Áno, aj Darksiders III ponúka isté obmeny v rámci hrateľnosti a vlastne sa ani nedá presne prirovnať k svojim predchodcom, keďže si ide svojou cestou a skúša niečo iné, no k tomu až neskôr.

Kým niektoré zmeny sú skryté hlbšie, iné si všimnete na prvý pohľad. Jednou z nich je aj to, že tentoraz hráte za ženu.

Tretím jazdcom je totiž Fury, ktorá síce patrí k nežnejšiemu pohlaviu, no je rovnako neľútostná a nebezpečná ako jej dvaja súrodenci, ktorých už poznáme. Oproti nim je však arogantnejšia a ambicióznejšia. Mnohými podceňovaná, no naozaj silná. Jej charakter je zo začiatku vykreslený len veľmi povrchne, no postupom času zistíte, že sa v nej skrýva viac, ako sa zdá na prvý pohľad. V hre si totiž prechádza zaujímavým prerodom a každý nový boss je pre ňu posunom vpred nielen po stránke bojových schopností, ale tiež po charakterovej stránke. Aj preto je Fury na konci niekým iným ako na začiatku.

Dej trojky je poprepletaný s predchádzajúcimi dvomi, takže vás nemôže prekvapiť, že narazíte na rovnaké udalosti, ale možno z iného uhla pohľadu. Fury doň vstupuje so svojou vlastnou agendou. Koniec sveta totiž prišiel pomerne nečakane a jazdci v ňom majú pomerne netradičné miesto. Nemajú byť skazou ľudstva, to už je dávno stratené v súboji medzi nebom a peklom. Jazdci bojujú za rovnováhu. A kým War chcel prísť tomu celému na kĺb (a nakoniec je on obvinený z toho, že je ľudstvo fuč) a Death sa pokúšal očistiť meno svojho brata, Fury má zaujímavejší cieľ. Apokalypsa totiž z klietky vypustila 7 smrteľných hriechov v podobe naozaj vynikajúco nadizajnovaných démonov, ktorých musí nová hrdinka loviť.

Nezostáva to však len pri tom. Postavy tušia, že za tým všetkým bude oveľa zložitejšia schéma, v ktorej pravdepodobne plnia len úlohu užitočných pešiakov. Musíte však prísť na to, kto rozohral túto nebezpečnú hru a čo to vlastne pre vás znamená. Dokonca prídete aj do kontaktu s ďalšími jazdcami, aby sa ich príbehy viac preplietli (a v jednom momente sa autori naozaj pekne pohrali s očakávaniami). Zároveň je to aj cesta samotnej Fury, ktorá chce síce najmä dokázať svoje schopnosti, no časom sa stáva niečím iným. Tie hriechy sú vlastne súčasťou jej samotnej a konfrontáciou s nimi sa ako postava posúva ďalej. Zachová si svoj drsný a sarkastický štýl, no možno vo vašich rukách zachráni nejakých tých ľudí a neznesie zo sveta nejakého anjela.

Príbeh možno má svoje menšie problémy s tempom a dávkovaním (ešte väčšie problémy vedia aj do príbehu priniesť technické nedostatky), no rozhodne by som povedal, že dokáže zaujať nielen hráčov pôvodných dvoch hier, ale aj nováčikov. Intro vie dobre predstaviť svet a samotná trojka veľmi dobre prezentuje, o čo tu vlastne ide. No a potom sú tu postavy. Niektoré sú dôležité viac, iné zas menej, do príbehu však zapadajú veľmi dobre. Nie sú to len jazdci a hriechy, ale napríklad aj Maker, ktorý sa postavil na stranu ľudí a dá vám ponuku, ktorá sa len ťažko odmieta. A tento je len jedným z viacerých, na ktorých na svojej púti narazíte.

Pravdepodobne je po príbehovej stránke trojka asi zatiaľ najlepšia zo série, len sa do deja musíte poriadne ponoriť. Nie je len o toľko omieľaných hriechoch. Je o mocenskom boji, do ktorého vstupuje hneď niekoľko ďalších tvárí, na ktoré narazíte a s ktorými sa musíte vedieť aj porátať. Z toho všetkého tu odhalíte pomerne dosť, no zároveň hra hneď niekoľkými vecami naznačuje možnú štvorku, či je to samotný koniec (hádam ste nečakali, že Darksiders III neponúkne otvorený koniec), nejaký ten naozaj podarený zvrat, alebo aj Strife (štvrtý jazdec) a jeho úloha.

Fury je v základe vyzbrojená bičom, ktorým si hravo poradí s nepriateľmi a ak sa oň budete starať, pomôže vám neskôr aj v boji proti démonom, anjelom a hriechom. Navyše neslúži dobre len v boji, ale tiež pri prekonávaní prekážok, keďže sa ním viete prichytiť o správne nastavená potrubia a iné predmety a hojdať sa medzi platformami. Na útoky bičom pritom slúži len jedno tlačidlo a kombá vytvárate buď počtom stlačení, alebo nejakou modifikáciou, napríklad úskokom, či útokom z výskoku. Nie je toho síce málo, ale zároveň to až taká variabilita nie je. Našťastie to týmto nekončí a Fury v priebehu hrania získa okrem základnej aj štyri ďalšie podoby.

Tieto sú v hre označované ako Hollow formy a každá so sebou prináša hneď niekoľko zmien. Líšia sa vizuálne, takže Fury naberie vždy trochu inú podobu, no hlavne so sebou prinesú novú zbraň s novými schopnosťami, no a tiež novú možnosť prekonávania prekážok a riešenie hádaniek. Ohnivá forma dokáže páliť pavučiny a vysoko skákať (aj keď kamera by v tomto ohľade mohla byť viac nápomocná v tom, kam sa dá vyskočiť).
Vďaka bleskovej zas viete využívať vzdušné prúdy a dostať sa na horšie dostupné miesta. Force je zameraná na silu v boji a tiež chodenie pod vodou. No a Stasis hovorí sama za seba, teda dokáže dočasne zastaviť veci, čo opäť pomáha v boji, ale aj dostať sa tam, kde to predtým nebolo možné.

Hollow formy si odomykáte progresom a ak ich už máte, môžete sa medzi nimi prepínať, no musíte si uvedomiť, že nefungujú vždy a napríklad pod vodou si ohnivú neaktivujete. Keďže má každá forma vlastnú zbraň, prichádza aj s vlastným setom útokov, ktoré si musíte osvojiť, čo už súbojový systém naozaj slušne spestruje oproti tomu, čo ponúka základ. Síce je princíp útokov rovnaký, ale prakticky s päticou rozdielnych zbraní. No a to isté platí aj pre progres hrou. Už od začiatku budete bežne vo svete narážať na lokality, kde je viac ciest, no niektoré sú pre vás zatiaľ nedostupné. Môžu viesť k ďalším bossom alebo len na skryté miesta, kde môžete niečo získať, či niekoho zachrániť.

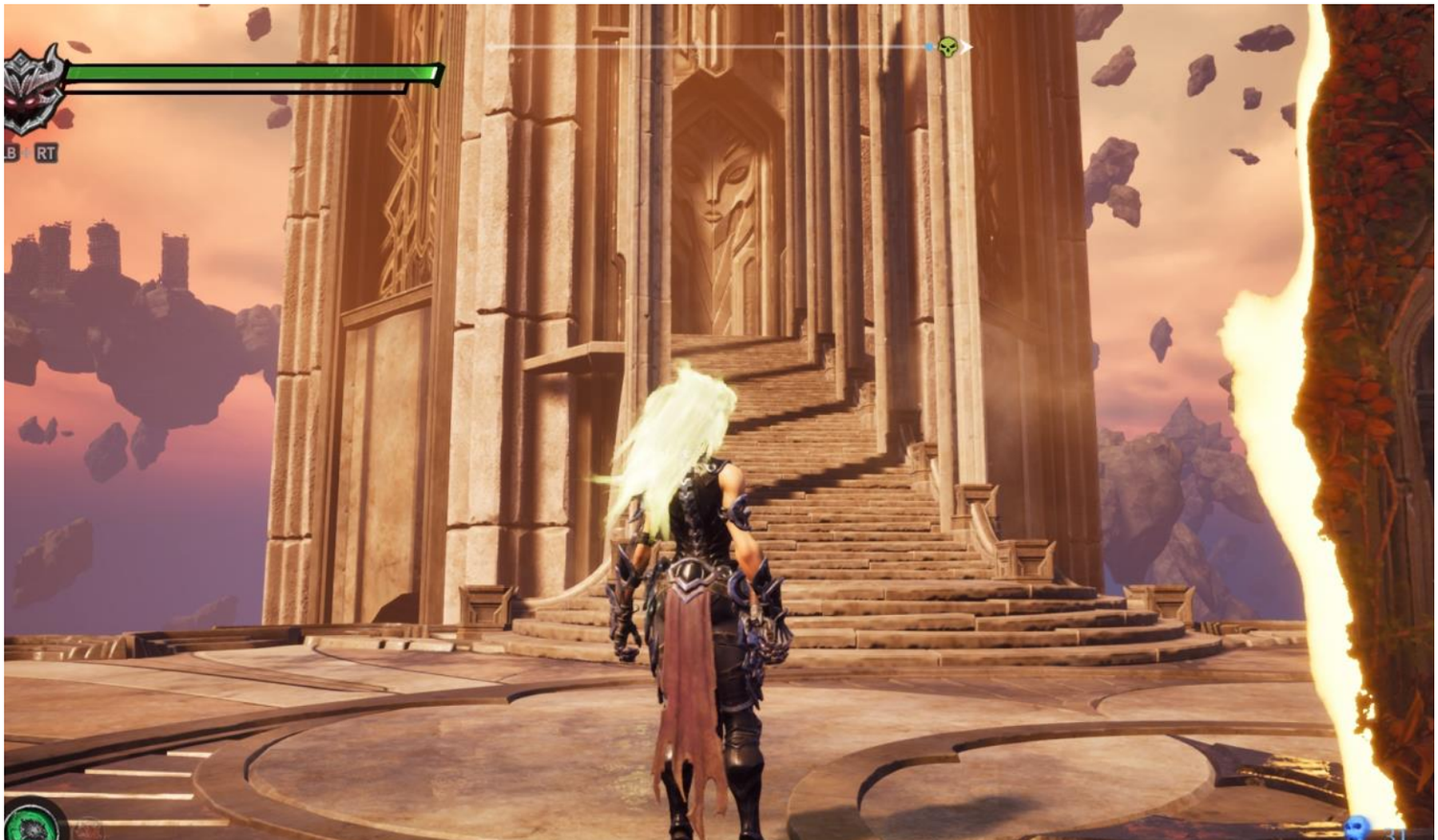
Celkovo Darksiders III narába so svojím svetom veľmi zaujímavo a vlastne pozostáva z akýchsi hubov, odkiaľ sa vetvia pomerne lineárne (aj keď stále s odbočkami) cesty na konkrétne miesta. Svet je lineárny a aj vetvený zároveň, pričom aj keď sa vrátite na už prejdené miesta, tak len kvôli tomu, aby ste sa odtiaľ dostali niekam, kam to predtým nešlo. Dizajn sa pohybuje od zničeného mesta, cez rôzne podzemné tunely, pavúčie diery, peklo, až po chrámy, takže niekde sa vám svet páči viac, inde menej. Záleží od vkusu. Problémom sveta sú však loadingy, ktoré prídu vždy, keď z takéhoto „hubu" prebehnete na jednu z lineárnych ciest alebo naopak. Kazí to tempo a aj dojem z dotiahnutia hry, keď všetko na chvíľku zamrzne, aby sa načítala ďalšia časť sveta pred vami. O to horšie je, ak nejakou častou len prebehnete a máte tri takéto loadingy v jednej minúte. Prípadne keď na takomto nešťastnom mieste bojujete.

Každá časť sveta má vlastných nepriateľov, takže sa nemusíte báť, že by ste neustále stáli proti tým istým. Líšia sa navyše aj typmi. Niektorých dokážete kosiť aj viacerých naraz, inokedy si musíte dávať poriadny pozor, aby ste neskončili mŕtvi po pár úderoch. Veľmi záleží na tom, kto proti vám stojí. Aj bez ohľadu na to však súbojový systém v trojke prešiel zmenou smerom k Dark Souls sérii, kde to už bez uhýbania jednoducho nedáte a neustále si musíte strážiť pozíciu a uskakovať. Zameranie na konkrétneho nepriateľa by síce mohlo byť vyriešené inteligentnejšie, ale dá sa na to zvyknúť. Musíte si strážiť život, vhodne ho dopĺňať a presne útočiť, aby ste rozrazili obranu či uštedrili čo najsilnejší úder.

Ak totiž zomriete, nečaká vás nič príjemné. Checkpointy sú vo svete pomerne ďaleko od seba, takže vás niekedy čaká aj poriadna „štreka“, aby ste sa dostali tam, kde ste zomreli. Na tomto mieste vás navyše čaká balík duší, ktoré ste pred smrťou stratili. Aspoň v tomto ohľade to nie je až na takej úrovni ako Dark Souls, čo by fanúšikovia prvých dvoch Darksiders hier asi neocenili. Checkpointy okrem toho plnia aj ďalšie funkcie. Je to miesto na rýchle cestovanie po svete, teda z jedného checkpointu sa viete prepraviť na iné, ktoré ste už objavili. No taktiež tu nájdete obchod. Duše slúžia ako platidlo pre Vulgrima. Buď ho nimi nakŕmite a získate skúsenostné body, alebo za ne nakúpite vylepšenia a predmety, či už na liečenie, alebo na posilnenie útokov či obrany priamo v boji, čo sa neraz hodí a mali by ste si čo najskôr osvojiť prácu s inventárom.

Skúsenostné body môžete investovať do troch vetiev. Buď si zlepšíte zdravie, základné útoky, alebo špeciálne útoky. Pod ne spadá aktivovanie hnevu, čo predstavuje slabšiu formu špeciálnych útokov, no rýchlejšie sa dopĺňa. Silnejšou formou je Havoc, na ktorý si však viac počkáte, no Fury zmení na skutočnú beštiu, ktorá trhá všetko navôkol. Vylepšovať si viete aj samotné zbrane, na čo musíte zbierať materiály a vylepší vám ich váš starý známy Maker. Navyše záleží aj na tom, ako vlastne hráte, takže sa toho snažte plniť čo najviac a taktiež tam choďte čo najčastejšie, aby ste nepremeškali žiadne vylepšenie, ktoré pre vás môže Ulthane pripraviť.

A kým to všetko zatiaľ znelo veľmi dobre, v Darksiders III je aj niečo, čo veľmi kvalitnú hru sťahuje tak veľmi dolu, že si to vlastne ani nezaslúži. Je tu množstvo nepríjemných bugov, ktoré celý kladný akčný zážitok veľmi zhadzujú. Samozrejme, môžete hru celú dohrať a nezažijete nič vážnejšie. No môže sa stať aj to, že hru dohrať nebudete môcť kvôli jednému z mnohých hlúpych game-breaking bugov, ktoré vám ju rozbijú, zničia vám uloženú pozíciu a podobne. Jeden bug vám môže preskočiť predelovú scénu, ďalší zase spôsobí, že sa hra z nahrávacej obrazovky už nikdy nepreberie.



V lepšom prípade hru vypnete, zapnete a úspešne vám načíta aspoň poslednú pozíciu. V tom horšom môžete skončiť ako ja a musíte začať odznova. Je až neuveriteľné, v akom zlom stave vaša hra môže a vlastne ani nemusí byť.

Okrem toho ale technická stránka nie je až taká zlá, aj keď na grafike napríklad vidieť, že THQ Nordic majú k najbohatším vydavateľom ešte ďaleko. Darksiders III nevyzerá najlepšie, ale ani najhoršie. Znie však veľmi dobre, za čo vďačí veľmi slušnej hudbe a najmä výbornému dabingu, kde exceluje hlavne Cissy Jones (známa z Firewatch) ako Fury. Postave dodáva hĺbku a je zábavné sledovať jej prerod v podaní tejto herečky. Skvelý je aj dizajn monštier, hlavne bossov, kde síce súboje sú o tom, aby ste do nich bili toľko, koľko sa do nich zmestí, no aj tak je každý inou výzvou s inou taktikou, ktorej sa musíte prispôsobiť a naozaj skvele vystihujú podstatu týchto hriechov. Je tu toho naozaj veľa, čo by ste si na Darksiders III mohli zamilovať, no je tu toho aj veľa, čo vás môže privádzať do zúfalstva. Ak ste fanúšikmi, choďte do toho. Ale buď počkajte na opravné patche, alebo sa obrňte poriadnou dávkou trpezlivosti a nezabudnite ani na modlitbu za to, aby sa práve vám aspoň tie najhoršie bugy vyhli. Toto je totiž pre niekoho snáď aj deviatková hra, pre iného zas padá aj pod 5 a najhoršie na tom je, že to všetko je len o náhode.

**HODNOTENIE**

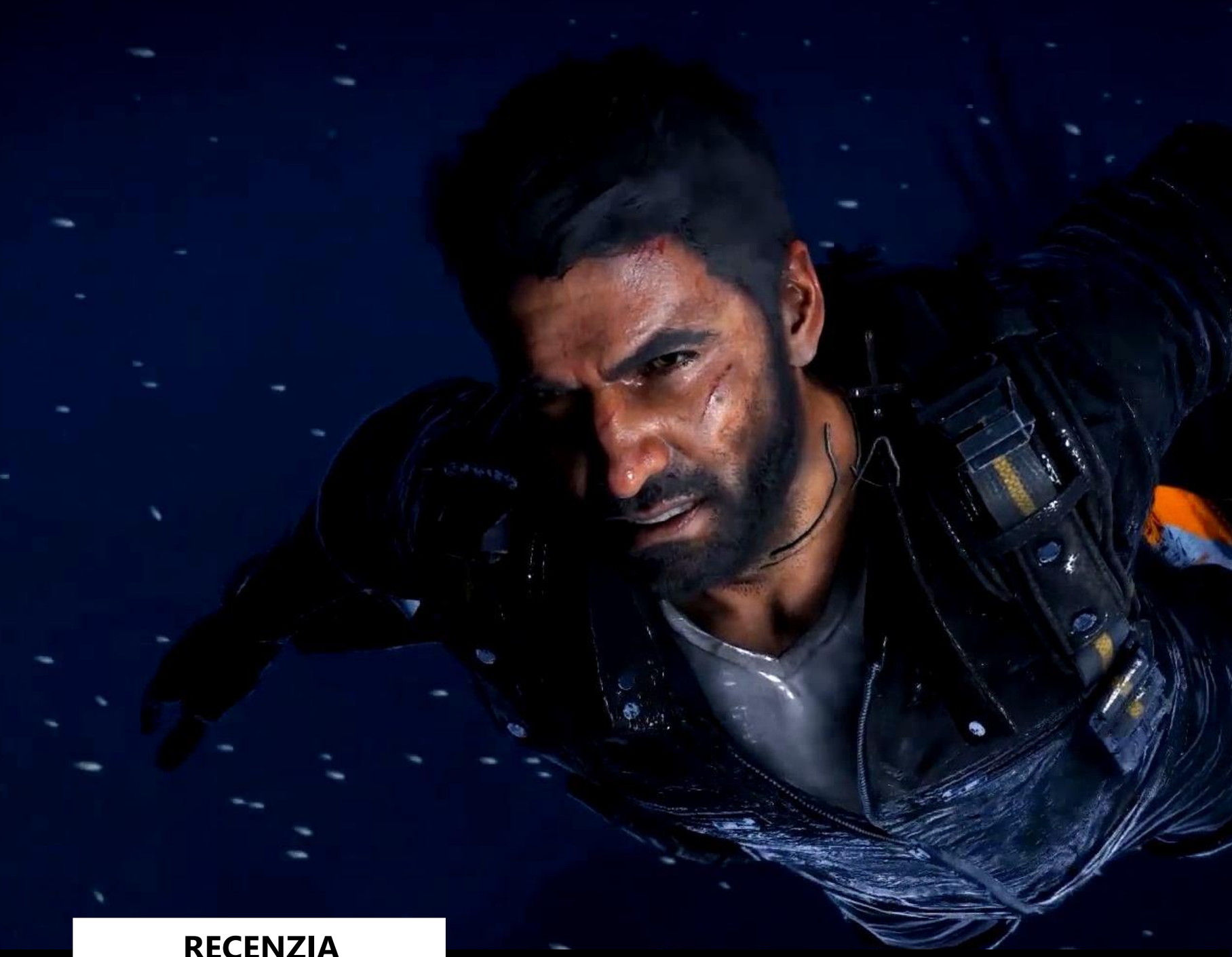
**6.5**

MATÚŠ ŠTRBA

"KEBY NEBOLO CHÝB HODNOTENIE BY IŠLO VYŠŠIE"

+ 5 podôb s rôznymi štýlmi boja a spôsobom prekonávania prekážok
+ variabilný svet s rôznymi nepriateľmi
+ štýloví bossovia s nápaditým dizajnom
+ dabing a hudba
+ naozaj zaujímavý príbeh s postavami, ktoré vás vtiahnu
+ slušná výzva

- bugy, mnohé z nich môžu hru rozbiť
- časté a otravné loadingy
- veľká vzdialenosť medzi checkpointmi
- občas kamera



RECENZIA

# JUST CAUSE 4

## RICO RODRIGEZ SA PUSTÍ PROTI TORNÁDU CHÝB

. PC, XBOX ONE, PS4

. AVALANCHE

. AKČNÁ ADVENTÚRA

Just Cause séria svojho času ukázala, ako má vyzerať deštruktívne sandboxové hranie. Po úvodnej jednotke prišla parádna dvojka nasledovaná priam explozívnou trojkou. Každá hra ponúkla veľký upgrade vpred po každej stránke, až teraz na štvorku. Tá prichádza relatívne krátko po trojke a síce s niekoľkými vylepšeniami, ale nie až takým skokom vpred. Možno je to taký skok so zatiahnutou ručnou brzdou.

Ak sériu nehrávate, mali by ste vedieť, že hlavnou postavou vo všetkých hrách je Rico Rodrigez, CIA agent so zameraním na likvidáciu diktátorských režimov. V každej hre si podá jedného diktátora a doslova rozbije jeho krajinu na kúsky. Zatiaľ čo minule bol vo svojej domovine na stredomorskom ostrove, teraz sa vydáva do Južnej Ameriky, kde dikátorský režim pripravuje niečo veľké. Pripravuje zbraň v podobe stroja na počasie a tentoraz to bude pre Rica ešte osobnejšie ako minule. Stroj na počasie je totiž projektom jeho otca. Vydáva sa tak na novú výpravu, ktorej príbeh bude najhlbší v Just Cause hrách doteraz.

Ale, samozrejme, ak pri Just Cause hovoríme o najhlbšom príbehu, stále to bude v porovnaní s takým GTA V len minimalistický príbeh vyrozprávaný počas hlavných dejových misii. Teda nečakajte od neho veľa. Síce vidieť, že sa teraz autori viac sústredili na prestrihové scény a rozšírili tam rozhovory a viac poodhalili pozadie postáv a aj Rica, ale to je všetko. Stále to bude primárne hra orientovaná na sandboxové ničenie všetkého naokolo. Síce tentoraz s inými cieľmi a iným postupom ako v Just Cause 3, ale ostáva tu základ hrateľnosti založený na ničení, používaní rozmanitých zbraní a vozidiel siahajúcich od motoriek až po dopravné lietadlá,.

Tentoraz sa Rico znovu pridáva k rebelským vojskám na ostrove Solis, ktoré útočia na diktátorský režim, ale už to nebudú malé izolované skupinky odboja, ale pridáva sa rovno k armáde rebelov. Tá zároveň bojuje proti najväčšiemu nepriateľovi Rica, a to nájomnej Black Hand armáde a jej veliteľke Gabriele Morales. Tá má ostrov pod kontrolou a popritom ako chcete získať kontrolu nad počasím, budete s rebelmi zatláčať vojakov a postupne rozširovať svoje obsadené územie. A doslova tú vojnu budete vidieť. Totiž na hraniciach rebeli skutočne bojujú s nepriateľmi, zatiaľ čo my sa s Ricom vydáme rovno za nepriateľské línie, aby sme ich oslabili a posunuli hranice nášho územia znovu o kúsok vpred.

Rico tak bude dostávať rôzne  misie zamerané sa pomoc rebelom a napríklad dostane za úlohu zničenie určitého zariadenia, záchranu väzňov, vyradení rôznych veží, zničení generátorov alebo získanie nejakého vozidla. Budú to misie presne v jednoduchom štýle Just Cause série.

Nimi sa posuniete vpred a otvoríte si ďalšie územie, aby ste mohli splniť príbehovú misiu. Tieto príbehové misie sú mierne komplexnejšie, doplnené prestrihovými scénami a rozhovormi, sú viac naskriptované, ale nevychádzajú z jednoduchých štandardov série. Často budete niekoho obraňovať a pomáhať mu, prevážať ho a útočiť na nepriateľov.

Príbehové misie vás budú neustále posúvať vpred k stroju na počasie, zatiaľ čo vedľajšie budú zamerané na oslobodenie ostrova, ako aj odomkýnanie nových možností. Každé oslobodené územie pridá nové bonusové úlohy, niektoré majú snajperské misie, iné jednoduché acheologické puzzle misie, doplnia to ničenia vzducholodí,  všetky majú akrobatické skoky, wingsuit výzvy alebo dosahovanie čo najvyššej rýchlosti vozidlami. Je toho veľa, aj keď zadania sú viac-menej jednotvárne. Ak ich však prejdete, za odmenu sa vám odomkýnajú ďalšie zbrane alebo vozidlá, ktoré si môžete na bojisko instantne objednať cez air dropy.

Dôležitým parametrom je tu Chaos level, ktorý spôsobujete pri deštrukcii nepriateľov. Čím viac budov, nádrží, vozidiel nepriateľom zničíte, tým rýchlejšie sa vám zbierajú body. Pričom pri každom leveli sa vám pridá určitý počet armád rebelov, s ktorými sa môžete posunúť na ďalšie územia a obsadiť ich. Tieto územia vám následne sprístupňujú ďalšie misie a možnosti. Je to prekvapivo dobre zapracované z hľadiska hrateľnosti, pretože sa vám aktívna hracia plocha neustále rozširuje.

Tentoraz je ostrov znovu masívny, ponúka cez 1000 kilometrov štvorcových plochy, kde nájdete ako zelené lesnaté časti, tak zasnežené hory a aj púšte. Je tu všetko a postupne sa vám prostredie mení, aby sa zabránilo stereotypu. Zároveň sa postupne menia aj pohromy, ktoré na vás stroj na počasia posiela, od parádneho tornáda, cez nebezpečné búrky s bleskmi, až po piesočnú búrku, kde nič nevidíte. S týmto sa autori skutočne pohrali.

Rovnako svet je teraz živší, je v ňom viac ľudí, viac áut a spolu so spomínanými bojmi vidieť, že to tam žije. Je to pekne spracovaný masívny svet. Autori k tomu teraz vylepšili jazdný model pri autách, ktorý je už prirodzenejší a lepšie sa svetom pohybujete, ak máte radi autá - ak nie, tak helikoptéry to istia. Aj keď, samozrejme, základ tu je stále v používaní háku a padáku, to je parádna kombinácia z oblasti pohybu svetom. Budete sa znovu priťahovať ku všetkému možnému, rozprestierať padák, alebo si ho meniť na wingsuit pre rýchle klesanie.

Tieto základné prvky série dopĺňajú aj priťahovacie laná, nastreľovacie boostery, a tentoraz aj novinka, a to balóniky, ktorými môžete nadvihnúť veci a nechať ich vyletieť. Je to pekná vec na zábavku a kreatívnu deštrukciu. Môžete niekoho priviazať k stene, zavesiť za auto a nechať vyletieť alebo pripnúť k explodujúcej nádrži.

Ak poznáte hrateľnosť Just Cause série a páči sa vám, tu sa sťažovať nebudete. Znovu ponúkne otvorené možnosti a aj cez 50 alebo aj 100 hodín hrateľnosti. Záleží len od vás, ako sa budete realizovať a či budete chcieť všetko vyčistiť. Možnosti tu na to sú a objavovanie sveta sa skutočne dá užiť, ponúka množstvo zaujímavých lokalít a easter eggov, samozrejme, v prípade, že vás tento štýl baví. Easter eggy zahŕňajú napríklad zbraň, ktorá každého premení na kravu, odkazy na Jurassic park, retro kreslený videoklip, miniautíčko a veľa ďalšieho.

Na čo sa zrejme budete sťažovať je technická stránka ako aj celý UI systém menu. V PC verzii je odfláknuté už úvodné menu. To nefunguje poriadne a zle reaguje na ovládanie klávesnicou a myšou (autori sľúbili fix) a pokračuje to v menu mapy v hre. Je to jediná menu obrazovka pri hraní a máte v nej všetko na sebe neprehľadne nahádzané a potrvá aj zo 10 hodín, kým sa v tom zorientujete. Je to ako retro menu z 15 rokov starej zlej hry. Sú tu samé položky so zle navrhnutými podskupinami. Celé je to doplnené veľkým písmom, mapou, ktorú nezoomujete, s masívne vyznačenými hranicami a misiami. Zjavne to autori robili pre konzoly, ale ani tam to nebude dvakrát prehľadnejšie. Dá sa na to zvyknúť, ale je to celé zle. Pritom v Just Cause 3 to bolo všetko oveľa lepšie, jednoduchšie a prehľadné. K tomu ani nespomínam nastavenie klávesov v PC verzii hry, akoby priam jednoducho portované z konzol. Hre to nepomáha.

Ale nie len to, aj samotná technická stránka je diskutabilná. Tá je na jednej strane parádna, na druhej strane vidieť, že autori nemali čas na dokončenie detailov. Je tu totiž veľmi pekný svet s pôsobivými poveternostnými efektmi, hustou vegetáciou, rozmanitými budovami a mestečkami, ktorý však pre zmenu sťahuje zvláštne zašumené zobrazenie.

Totiž pri každom pohybe akoby pixely v pozadí na vegetácii šumeli, preskakovali a pôsobí to zle. Podobne preskakujúce pixely vidieť na detailoch postáv alebo vlasoch, akoby mali zle nastavené shadery. Nehovoriac o vode, ktorá trpí podobným problémom, ale zároveň je často príliš rozmazaná a statická. Chýbajú tu dynamické vlny za loďami z trojky a na niektorých plochách chýbajú vlny úplne. Je tam len rozmazaný odraz prostredia. Pritom citeľne vidieť ako sa autori snažili spraviť real-time odlesky. Možno však až za príliš vysokú cenu.

Možno je to cena za optimalizáciu, ktorá je teraz na konzolách veľmi dobrá a 30 fps je základný framerate, a to aj pri veľkých explóziách. Totiž v Just Cause 3 framerate padalo aj pod 20 fps. Pritom na PC sa tiež autori pohrali a na GTX 970 ide hra na maxime okolo 50 -60 v 1080p. Tam je to prekvapivo dobré, aj keď čo nie je dobré, je padanie hry. Neviem, či sa to stáva všetkým, ale osobne padala hra aspoň raz za hodinu.

Ale technickú stránku treba aj pochváliť, fyzika je parádne zapracovaná ako pri efektoch počasia, tornáde, tak aj pri explóziách, kde to má veľmi peknú dynamiku. Dokonca viete zničiť masívny drevený most alebo autom zoťať stromy, ktoré následne majú vlastnú fyziku a postupne padajú z kopca a berú so sebou ďalšie. Navyše môžu byť vtiahnuté aj do tornáda, tak ako väčšia objektov na mape a ponúkne to parádny zážitok. Zaujímavá drobnosť je napríklad aj to, že menšie kamene sa dajú rozdrviť tankom. Niektoré veci sú skutočne prekvapivé, škoda, že pre veľa iných nedotiahnutých vecí nemôžu poriadne vyniknúť. Ak si však zvyknete na problematické časti, viete sa pekne zabaviť.

Just Cause 4 je zvláštny mix oddychovej hrateľnosti sťahovanej dolu nedotiahnutosťou. Fanúšikovia série sa môžu tešiť na vylepšený herný štýl, konečne poriadne ovládanie vozidiel, lepšiu AI, masívnu mapu a dobre navrhnutý postup v obsadzovaní prostredia hry a zase desiatky až stovky hodín hry. Zároveň uvidia veľa vecí horších ako v minulej hre, hlavne grafické problémy, orezania, zvláštne spracovanú vodu alebo zle navrhnutú a neprehľadnú mapu, ako aj úlohy. Hráčov, ktorí nehrávajú Just Cause, však ani táto hra nemá pre absenciu príbehu alebo hĺbky misii čím osloviť. Je to stále arkádová explozívna zábava na masívnom ihrisku.

Dúfal som, že sa autori poponáhľajú s patchom ešte do dopísania recenzie, ale vyzerá to tak, že to nestihli a tie všetky chyby a nedotiahnuté veci sťahujú hru na 6,5. Ak by to tvorcovia zafixovali, mohla by sa ťahať aj na hodnotenie 7,5 až 8.

**HODNOTENIE**

# 6.5

PETER DRAGULA

## BOL RAZ JEDEN JUST CAUSE, KTORÝ VYŠIEL SKÔR AKO BOL DOKONČENÝ

+ masívny a rozmanitý svet
+ parádne spracované počasie so zapracovanou fyzikou
+ jedinečné explózie
+ dobre navrhnutý pohyb po svete s kombináciou háku, wingsuitu a padáku
+ množstvo možností, úloh a easter eggov

- grafické a technické problémy
- padanie hry na PC
- zle navrhnuté UI menu, zobrazenie mapy a úloh
- jednoduché a opakujúce sa úlohy v misiách

RECENZIA

# FORZA HORIZON 4: FORTUNE ISLAND

## NOVÝ OSTROV PLNÝ VÝZIEV

. PC, XBOX ONE

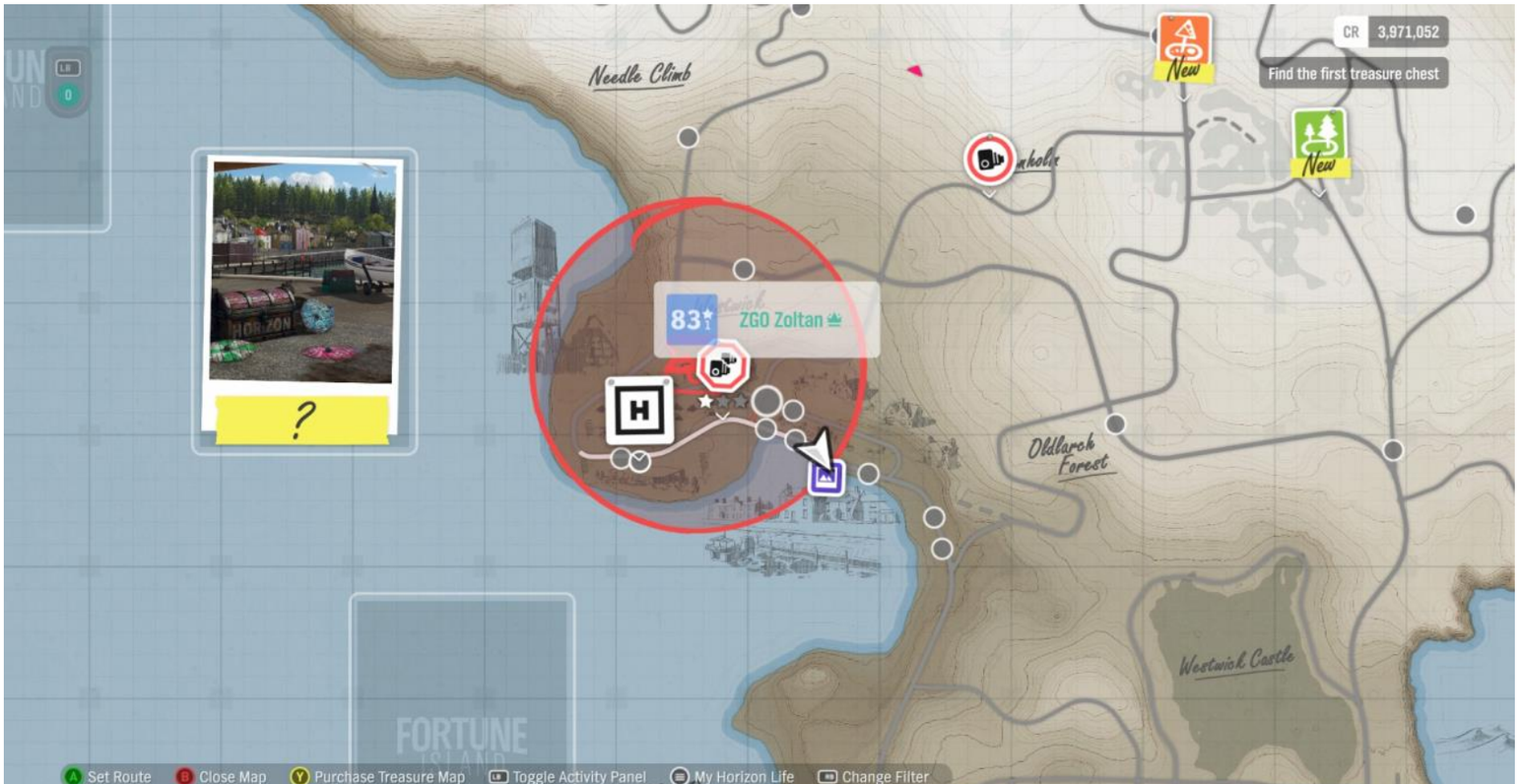
. PLAYGROUND GAMES

. RACING

Séria Forza Horizon sa tento rok rozrástla o naozaj parádnu štvrtú časť, ktorá nás zaviedla do Británie a okrem otvoreného prostredia a dynamiky sveta ponúkla aj striedanie ročných období na týždennej báze. Autori však s hrou neskončili. Nielenže stále pridávajú nové aktualizácie a DLC balíčky s autami, ale zapracovali aj na prvej expanzii, ktorá vyšla minulý týždeň a pokračuje v tradícii, ktorá je tu už od prvej časti. Expanzia totiž Forza Horizon hry vždy zoberie do extrémnejšieho prostredia. Jednotka nás zobrala z ciest Colorada na rally etapy. Dvojka prišla z doteraz najlepšou expanziou v podobe extrémneho ostrova Storm Island. Trojka nás najskôr zobrala na zasnežené hory a neskôr popustila uzdu fantázii s Hot Wheels dráhami. No a teraz tu máme Forza Horizon 4: Fortune Island.

Horizon festival nás tak opäť láka na ďalší extrémny ostrov, ktorý sa tentoraz nachádza ďaleko na severe v Škótku a vďaka tomu hra opäť raz mení svoj vizuálny ráz, ktorý jasne vychádza zo základnej hry, ale zároveň ponúka mnoho nového. Expanzia stojí 20 eur samostatne, prípadne je v rámci Expansion balíka aj s ďalšou, ktorá nás ešte len čaká. Dostanete sa do nej tak, že vám pribudne nová ikonka na mape základného sveta, kde si pre vás príde vznášadlo a ide sa na nový ostrov. A keď niekam cestujete vznášadlom, asi si viete predstaviť, že to nebude úplne obyčajný zážitok.

Nový ostrov vám učaruje svojim vizuálom. Pekného počasia sa na ňom až tak často nedočkáte, no je to práve sychravé počasie, dážď a blesky, kedy toto nové prostredie vynikne najlepšie. Keď sa zabárate so svojou milovanou „zadokolkou" do piesku a blata na pláži, či keď sa rútite pomedzi obrovské skaly, druidské ruiny, alebo aj vraky lodí rozbité o útesy. Prostredie možno nie je až také veľké, no aj tak je tu toho pomerne veľa a hra si vo veľkom zakladá na úplne novej atmosfére, kedy sa vysoko nad vami týčia zlovestné skaliská. Korunu tomu celému nasadí dúha po hustom daždi, či dokonca polárna žiada, ktorá rozžiari oblohu počas noci.



To však nie je jediná téma typická pre Fortune Island expanziu. Názov toho naznačuje veľa a keďže boli tento rok v hrách v móde piráti, rozhodli sa po nich siahnuť aj Playground Games. Nie priamo, ale pirátska tematika tu rozhodne je zastúpená a to formou pokladov, ktoré môžete hľadať. Ako v expanzii postupujete jej kariérou, každý level vám odomkne novú hádanku. Ak ju vyriešite, dostanete indíciu o tom, kde je skrytý poklad (až 1 milión). Potom je už len na vás, aby ste ho našli. Hádanky sú veršované a viazané na isté činnosti a konkrétne autá. Napríklad musíte s nejakým autom vykonať konkrétny kúsok. Potom je pred vami už len jeden z 10 pokladov, pričom tie sú často skryté na naozaj extrémnych miestach.

Kariéra je tak rozdelené na 10 levelov a každý z nich so sebou prinesie nielen jeden nový poklad, ale tiež podmienky na odomknutie ďalšieho, kedy opäť musíte šplhať po rebríčku zbieraním bodov, ktoré dostávate nielen za umiestnenia, ale aj za ďalšie aktivity, aby ste mali neustále dojem progresu a ani na chvíľku ste nestagnovali. No a nakoniec vás čakajú hneď dva náročné eventy, ktoré vás prevedú okolo ostrova, aby ste tu zavŕšili svoju kariéru. Jeden vás povodí po cestách, druhý aj mimo nich.

K porazeniu týchto dvoch beštií ale vedie relatívne dlhá cesta. Nie tak dlhá ako v základnej hre, ale na expanziu je to pomerne slušné a môžete si byť istí, že vám tu zostane hromada obsahu na hranie aj po dosiahnuté levelu 10. Systém progresu je pritom rovnaký ako v základnej hre. Prídete na ostrov a ten vám ponúkne prvých pár pretekov v rôznych kategóriách a čím vyšší level máte, tým viac sa vám ich sprístupňuje a otvára. Sú tam jednoduché eventy, šampionáty a nechýbajú kaskadérske kúsky, driftovacie zóny, rýchlostné pasce a rýchlostné zóny. To všetko sú veci, ktoré poznáte zo základnej hry veľmi dobre. Rovnako aj kategórie pretekov, či sú to cestné, alebo vás povodia aj mimo cesty. V tejto oblasti je to tak klasika, na ktorú ste dobre zvyknutí.

Je tu aj jedna novinka, ktorou sú Trailblazer eventy, ktoré krásne vzdávajú hold otvorenému svetu hry a aj keď sú to len krátke trasy z bodu A do bodu B, cesta je to, na čo na nich takmer nenarazíte. Poletíte ponad skaly, pôjdete cez prírodné tunely, trávu, lesy a podobne.

Len aby ste sa do svojho cieľa dostali za čo najkratší čas a prekonali nielen seba, ale aj priateľov v tabuľkách. Aj keď sa to zdá ako jednoduchý koncept a vlastne to aj je jednoduché, je to zároveň naozaj zábavné a kým niektoré sú pomerne priame, na iných by ste v skutočnosti v aute sedieť nechceli, ale takto v hre sú krkolomné trasy naozaj zábavné.

Problémom tejto expanzie je, že okrem pokladov je toto jediná naozaj nová časť obsahu. Čakali by ste, že možno autori budú s expanziou viac experimentovať a pridajú nové typy eventov, no bohužiaľ nie. Navyše ubrali niektoré naozaj obľúbené veci, ktoré poznáte z hlavnej série. Nekúpite si tu napríklad domy. Nenájdete tu tie rôzne príbehové misie. No a hlavne tu nie sú barn finds a zdá sa, že ich nahradili práve poklady. To je trošku škoda. Poklady síce zabavia, ale barn finds mali svoje čaro. Obsahu tu pritom nie je menej, len sa viac sústredí na tradičnejšie formy pretekov a hra výrazne pridala v oblasti driftov.

Ak vás v hre baví práve driftovanie, tu si prídete na svoje. V porovnaní s predchádzajúcimi expanziami hra obsahuje menej ciest. Je ich tu „len“ 63. Ale sú výrazne dlhšie, kľukatejšie ako kedykoľvek predtým. Je tu snáď najdlhšia driftovacia zóna v sérii a keď sa ňou budete preháňať a budete sa pokúšať udržať zadok auta v riadenom šmyku na jazde dole kopcom, ani vám nebude vadiť, že tu toho nie je až toľko nového, ale „len klasika“. Pre drifterov je Fortune Island rajom a autori sú si toho vedomí, takže práve túto činnosť tlačia často do popredia a stačí len pohľad na mapu a už viete, že niektoré úseky boli dizajnované špeciálne na to.

Celkovo je na expanzii badať dôraz na niektoré naozaj silné detaily. Má oveľa pamätnejšie scenérie ako základná hra a dostanete sa na extrémnejšie miesta, pričom jej svedčí herná jar, ktorá je plná vody a bahna, no už teraz si môžete všimnúť niektoré miesta, najmä jazerá a ostrovy okolo nich, ktoré sú šité na mieru zimy a uvidíme, ako ich premení. Hra je už teraz najlepšia vtedy, keď veci ženie na hranu.

Niektoré trate sa ťahajú tesne po okrajoch útesov, kedy sa vám rovno pod kolesom rozsypáva krajnica a samozrejme aj tieto musíte neraz prejsť šmykom. Takto vám hra pumpuje adrenalín do žíl a práve takto si ju najlepšie užívate, pričom je šťastie, že podobným momentom autori venovali dosť práce.

Vozový park sa vďaka Fortune Island rozrástol hneď o desať nových áut, pričom pokrývajú hneď niekoľko rôznych tried, aby ste si v nejakej novinke mohli zajazdiť bez ohľadu na to, s akou triedou radi jazdíte. V čele celej ponuky je 2019 Lamborghini Urus, ktoré sa dostalo aj na „obal" expanzie. Nasledujú 2018 BMW M5, 2017 Ram 1500 Rebel TRX Concept, 2002 Koenigsegg CC8S, 2018 Exomotive Exocet Off-Road, 2012 Lamborghini Aventador J, 2010 Saleen S5S Raptor, 1953 Morris Minor Series II Traveler, 2018 Funco Motorsports F9 a 2015 Hoonigan GYMKHANA 8 Ford Fiesta ST RX43. Niektoré sú pritom zamknuté za progresom, takže si ich musíte sprístupniť hraním.

Okrem toho všetkého tu nechýbajú veci, ktoré poznáte zo základnej hry. Môžete si vo veľkom upravovať autá nielen po vizuálnej stránke s naozaj hlboko prepracovaným editorom polepov, ale tiež aj po stránke výkonu, aby ste aj zo starej klasiky vytiahli toľko koní, koľko sa len pod kapotu zmestí. Rovnako nechýbajú možnosti tvorby vlastných eventov a ich zdieľanie s ďalšími hráčmi. A tam to vôbec nekončí. Expanzia má vlastné Forzathon eventy, môžete tu hrať multiplayer v celej jeho paráde, zapájať sa do klubov (ten náš stále nájdete pod názvom SECTORsk) a podobne. To všetko nájdete detailnejšie rozpísané v recenzii pôvodnej hry.

Audiovizuálne sa tu toho veľa nezmenilo. Zmenila sa celková atmosféra grafiky vďaka inak ladenému prostrediu a hre naozaj pristane všetko z toho, čo vás čaká, či je to ráz krajiny, alebo aj vrtochy miestneho počasia. V krátkosti ale hra stále vyzerá parádne. A parádne tiež znie, pričom sa však ani zvuková stránka príliš nerozrástla. Nové autá dostali zodpovedajúce zvuky, ponuka rádií príliš nenarástla, ale aspoň sa rozšíril komentár rádiových moderátorov, ktorý zodpovedá dianiu na ostrove a je tak pestrejší o niekoľko ďalších riadkov v prípade každého jedného rádia, ktoré v hre nájdete.

Môj dojem z Forza Horizon 4: Fortune Island je trošku nejednoznačný. Hrá sa naozaj veľmi dobre a výborne zabaví najmä vtedy, keď ženie veci na hranu. Je zasadená do skutočne veľmi dobre spracovaného prostredia, ktoré si zamilujete. A prináša so sebou kvalitné rozšírenie vozového parku. Mohla to byť najlepšia expanzia v sérii Forza Horizon, no bohužiaľ jej k tomu niečo chýba. Ostrov mohol byť o niečo väčší, no hlavne tu malo byť viac pestrejších činností. Ak by sa k tomu vrátil nejaký ten barn find, nejaký ten hrad a ďalšie možnosti zo základnej hry, Storm Island expanzia by bola prekonaná. Takto je to „iba“ kvalitná osmička.

**HODNOTENIE**

**8.0**

MATÚŠ ŠTRBA

## NOVÝ OSTROV PLNÝ POKLADOV

+ chytľavé hľadanie pokladov
+ kvalitná hrateľnosť, tentoraz výraznejšie zameraná na drifty
+ vynikajúce prostredie
+ nové Trailblazer eventy vedia chytiť
+ jazda na hrane v extrémnom prostredí

- chýbajú niektoré prvky zo základnej hry
- nový ostrov mohol byť aj väčší

RECENZIA

# FALLOUT 76

## POMOHOL FALLOUTU PRECHOD DO MULTIPLAYERU?

. PC, XBOX ONE, PS4

. BETHESDA

. RPG

Fallout 1, 2, 3, 4....76. Nesedia vám tie čísla? Mnohým nesedí ani posledná hra vo Fallout sérii, ktorá je (opäť) iná ako očakávali fanúšikovia. Neznamená to však, že je zlá, hoci ju mnohí odsúdili ešte skôr, ako vôbec vyšla.  A pravdou je, že za to môže aj Bethesda. Šokovala komunitu náhlym ohlásením a hneď od začiatku bolo jasné, že „sedemdesiatšestka" bude veľmi odlišná. Navyše vyšla len bezmála pol roka po svojom predstavení, čo sa odrazilo aj na jej technickej kvalite. Pre niektorých to znamená rýchlo kvasenú hru, ktorej už z princípu odmietajú dať šancu. V horšom prípade ju úmyselne zhadzujú a hľadajú v nej chyby aj tam, kde ich nemá.

Hneď na úvod si treba ujasniť, že ani tento Fallout nie je tradičná RPG, hoci práve tento žáner sériu preslávil v prvých izometrických tituloch a neskôr v hrách s pohľadom prvej a tretej osoby. Fallout 76 je v prvom rade survival zameraný na prežitie v otvorenom, neobmedzujúcom svete. Nie je to klasický singleplayer, ale ani MMO. Je to objavovanie obľúbeného post-apokalyptického sveta, ktoré si vystačí so zmutovanou flórou a faunou, robotmi a menšou hustotou hráčov na serveroch. A v konečnom dôsledku je to len dobre. Vždy totiž nájdete nejakých potenciálnych kamarátov, s ktorými sa môžete dať do tímu, prípadne si zmeriate sily. Súčasne krajina nepôsobí príliš preľudnene, čo korešponduje s tým, že väčšina jedincov Homo sapiens po nukleárnej katastrofe vyhynula a v krytoch ich zas až tak veľa nezostalo. Navyše si hráči viac vážia prítomnosť tých ostatných, viac sa rešpektujú, len ojedinele tu nájdete zákerných primitívov, ktorí zabíjajú všetkých, na ktorých narazia, len preto, lebo... No skrátka lebo. Veď to poznáte - v mnohých online tituloch vám také živly vedia znepríjemniť celkový zážitok. Tu sa vám to pravdepodobne nestane.

Fallout teda zmenil žáner, ale mnohé súčasti, na ktoré sme zvyknutí z predošlých titulov, zostali zachované a s minimálnymi alebo žiadnymi zmenami. Vaša postava je vybavená obľúbeným Pip-Boyom, teda zariadením na ruke, ktoré vám sprístupní prakticky všetky položky, vrátane statusu postavy, inventára, úloh, záznamov a rádiových staníc, ktoré môžete počúvať a občas aj súvisia s úlohami. Všetko prebieha v reálnom čase, ale na  určité činnosti využívate akčné body prezentované formou samovoľne sa dopĺňajúceho ukazovateľa. Tieto body  môžete využiť na automatické zameranie nepriateľov počas boja. V.A. T. S. vám ukáže percentami vyjadrenú šancu na úspešný zásah a po vylepšení môžete mieriť na konkrétne časti tela, napríklad na nohy, aby ste spomalili nepriateľa. No aj to prebieha bez pauzy, takže cieľ je neraz v pohybe. Ale bojovať sa dá aj klasicky, takže si sami zameriavate protivníka, s pravou myšou je to pri streľbe cez mieridlá, dá sa aj udrieť pažbou alebo, samozrejme, seknúť či bodnúť zbraňami na boj zblízka.

Vašimi cieľmi sú často roboti a väčšinou známi obyvatelia post-apokalyptického sveta, ako sú supermutanti, zmutované hlodavce, dvojhlavé zvieratá či rad-škorpióny. Akčné body sa míňajú i pri behu a keď ste preťažení, aj pri bežnej chôdzi.

V krajine môžete a vlastne aj musíte prehľadávať terén aj ruiny domov, aby ste našli potrebné suroviny a predmety na prežitie. A ďalšie získate ako korisť z padlých nepriateľov. Vecí na zbieranie je neúrekom, väčšina objektov sa dá prezrieť a čosi z nich vziať. Okrem byliniek, prírodných zdrojov, zbraní a medikamentov sú to rôzne bežné veci, hoci aj čajové kanvice, lyžičky, nádoby, ktoré môžete rozobrať pri dielenských stoloch, pomocou ktorých aj vyrábate a modifikujete zbrane, muníciu, brnenia a podporné doplnky. Ale aj opravujete poškodenú výbavu, na ktorú potrebujete konkrétny materiál. Neraz sa hodí otváranie dverí spinkami a nabúranie sa do počítačov, čo sprevádzajú známe minihry. Bežná voda, potrava a mnohé časti krajiny sú rádioaktívne, takže na jednej strane síce napoja a nasýtia, ale súčasne získate postihy. Rádioaktivita vám znižuje kapacitu života a ten zostáva na tejto úrovni dovtedy, kým nepoužijete prípravky RadAway. V teréne príležitostne narazíte aj na obchodníkov a podebatujete si s NPC, avšak opäť sú to len roboti alebo mutanti. Hráči sú totiž prakticky jedinými ľuďmi v hre, ale ako už bolo spomenuté, môžu komunikovať aj medzi sebou, a to aj hlasom alebo gestami, spojiť sa alebo na seba navzájom útočiť. Určite sa bude hodiť Power armor a tentoraz si ho môžete prenášať priamo v inventári a vyložiť tam, kde potrebujete a v tomto efektnom brnení lepšie čelíte nepriateľom.

Charakteristickou súčasťou hry je Pip- Boy nielen vo forme zariadenia na ruke, ale aj jeho animované postavičky. Nájdete ich na kartách s perkmi, ale objavujú sa aj pri úlohách a aj vtedy, keď vám hra naznačuje napríklad to, že trpíte dehydratáciou. Je to skutočné príjemný doplnok, bez ktorého by to nebolo ono.

Tvorcovia však skúsili zakomponovať aj nejaké novinky. Alebo aspoň modifikovať zaužívané súčasti a dať im trochu inú podobu, či ich posunúť na vyššiu úroveň. Navyše si pre Fallout univerzum atypická online forma hry, prirodzene, vyžiadala aj ďalšie kroky, aby podporila zážitok v multiplayeri, o ktorý sa delia hráči na serveroch.  Snaha je viditeľná, ale predsa len si to celé viac užijú vlci - samotári a ak očakávate hlbšiu komunikáciu medzi hráčmi, zrejme vám to stačiť nebude. Každopádne sú tu veci, ktoré stoja za pozornosť.

Prenosný C.A.M.P.

Skvelá vec, ktorú by sme radi videli aj v iných survival tituloch. Vaša postava už krátko po štarte a opustení svojho domovského krytu dostane prenosné zariadenie, ktoré môže rozložiť takmer kdekoľvek v krajine. Po umiestnení C.A.M.P. sa vytvorí vaša malá privátna zóna, kde si môžete postaviť a umiestniť množstvo vecí. Budovateľské menu obsahuje veľa záložiek a objektov, ktoré najčastejšie získate z naučených plánov a receptov alebo pri recyklácií prebytkov. Môžete si vyrobiť svoje vlastne pracovné stoly na výrobu a opravu výzbroje, varenie a zhotovenie doplnkov. Postavíte si vodnú pumpu, užitočné prístroje, generátory, obranné múry, dom s posteľou a nábytkom, ochranné vežičky. To možno až tak neprekvapí. Ibaže to všetko si môžete kedykoľvek preniesť na iné miesto. Takže napríklad prejdete kus sveta a zastavíte sa na druhom konci mapy. Znovu umiestnite C.A.M.P. a tým pádom sa váš tábor prenesie na toto miesto. Veci, ktoré ste mali na starom stanovisku, sú dostupné v budovateľskom menu a už na ne nepotrebujete materiál, len si ich znovu rozostavíte okolo seba. Je to paráda!

Okrem toho si v tábore uložíte prebytky, ktoré si potom môžete vyzdvihnúť tu alebo v špeciálnych boxoch priebežne umiestnených v krajine. A neraz sa to hodí už preto, aby ste sa vyhli preťaženiu, ktoré vám spomalí pohyb a míňa cenné akčné body pri bežnom pohybe. Do svojho kempu sa navyše môžete okamžite preniesť z ľubovoľného miesta na svete. Uskutočňuje sa to prostredníctvom mapy.

Na tej sú vyznačené aj mestečká a kľúčové lokality, ktoré ste už objavili a kam sa tiež dá rýchlo vrátiť jednoduchým kliknutím. Rozdiel je v tom, že tábor naozaj umiestnite tam, kde sa vám to hodí a na rozdiel od iných „fast travel" miest za presun do tábora nič neplatíte (hoci za premiestnenie tábora áno, ale to je zanedbateľný počet obvyklých vrchnáčikov).

Vývoj postavy

Je originálny a môže sa vám páčiť, ale aj nemusí. Každopádne je riešený naozaj zaujímavo. S novým levelom získate možnosť vylepšiť si jeden zo svojich atribútov - sila, vnímanie, odolnosť, charizma, inteligencia, agilita, šťastie. Súčasne si môžete vybrať kartu s novým perkom. Perky tradične prinášajú unikátne bonusy, sú rozmanité, ich efekt sa dá znásobiť na tri hviezdičky a niekedy si dostupný sortiment môžete rozšíriť celými balíčkami. Perky sú však rozdelené podľa druhu a môžete ich používať na základe počtu bodov a hodnoty atribútu, ku ktorému prislúchajú. Napríklad pod inteligenciu sú zaradené karty s prvou pomocou či hackovaním počítačov, k charizme patria bonusy pri zjednávaní cien a postupe v tíme hráčov a podobne. Karty môžete obmieňať, ale stále treba myslieť na to, že nesmú prekročiť limit - ten si zväčšíte zvýšením atribútu pri ďalšom leveli.

Majiteľ továrne a eventy

Obsadzovanie tovární je ďalšou lahôdkou, ktorá spestruje hrateľnosť. V krajine je niekoľko podnikov, ktoré sú síce v ruinách, ale dajú sa uviesť do prevádzky. Aby sa tak stalo, musíte najskôr vyčistiť túto oblasť od nepriateľov a potom si ju privlastníte aktivovaním centrálneho zariadenia a skromným poplatkom. Následne je celý komplex váš a stávate sa jeho vlastníkom až do chvíle, kým vám ho nezničia nepriatelia alebo neobsadí iný hráč.

V továrni je však dostatok materiálu a miesta na umiestnenie ochranných múrov, vežičiek a pascí, prípadne sa sem teleportujete v prípade nebezpečenstva, keď budete niekde vzdialení. V továrni je často výrobné zariadenie, ktoré uvediete do prevádzky vybudovaním generátorov.  Potom vám stroj priebežne vyrába napríklad zásoby kvalitného jedla, čo je v tomto svete naozajstná vzácnosť.

Jednotlivé procesy privlastnenia, uvedenia do prevádzky a obrany továrne sú v hre prezentované formou privátnych eventov.  Tie dopĺňajú bohatý sortiment hlavných a vedľajších úloh, ako aj denných a skupinových eventov, ktoré sa týkajú všetkých hráčov nachádzajúcich sa v oblasti. Čiže ak napríklad niekde prebieha boj s rebelujúcimi robotmi a vy vstúpite do tejto zóny, môžete prispieť svojou troškou do mlyna a všetci zúčastnení na konci eventu okamžite obdržia skúsenosti a predmety. Dokonca ani nemusíte byť aktívni, stačí, keď ste v správnom čase (teda pri ukončení a vyhodnotení eventu) na správnom mieste.

Úlohy, ktoré dokážu zaujať

Úlohy ako také sú jednou z najsilnejších zbraní hry. Väčšinou sú prekvapivo komplexné aj vcelku rozmanité. Spravidla ich tvorí niekoľko nadväzujúcich krokov a pestré aktivity. Napríklad musíte zhromaždiť vzorky vody, vyhodnotiť ich kvalitu a následne zaevidovať výsledky. Zúčastníte sa pomerne náročných vojenských alebo hasičských testov. Alebo vstúpite do budovy, kde preverujete signál. Do výťahu na najvyššie poschodie sa dostanete len s ID kartou, ktorú získate splnením testu v počítači.

Následne hľadáte prístupové kódy v nahrávkach alebo záznamoch zamestnancov a musíte niečo opraviť. A podobných komplexných zadaní je v hre veľa.

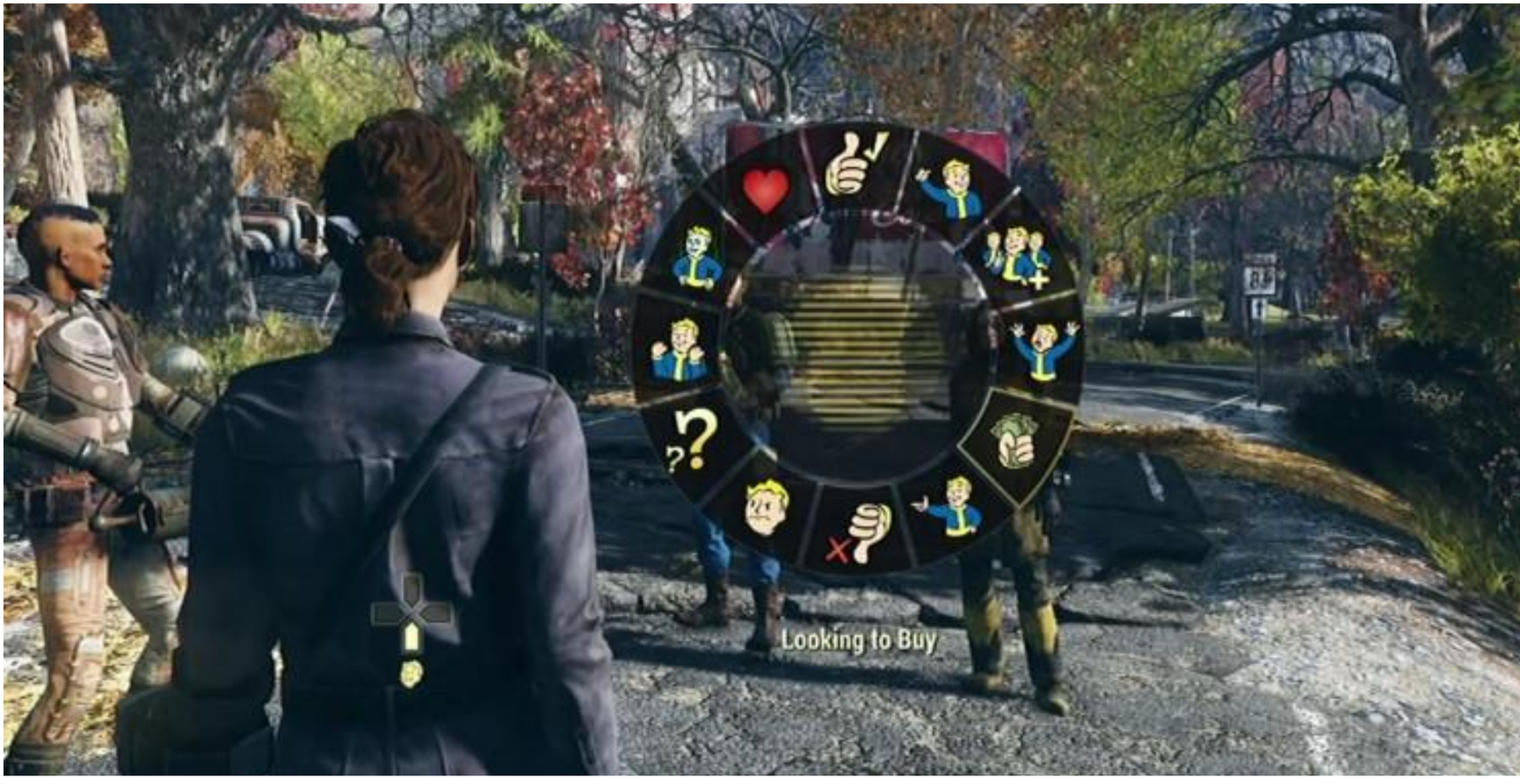
Veľmi dobre by sa osvedčili aj v plnohodnotnej RPG, v tomto prípade výrazne oživujú primárnu survival zložku. Hra vás však do týchto úloh netlačí a pribúdajú priebežne po vkročení na určité miesta, po prečítaní správ alebo komunikácii s obyvateľmi (spravidla robotmi). Len vás pritom nabáda, aby ste sledovali putovanie správkyne vášho krytu, ktorá ho opustila ešte predtým, ako sa otvoril pre všetkých preživších.

Môžete tak sledovať jej stopy, vstúpite na miesta, kde bola pred vami, zanechala vám nahovorené odkazy a neraz aj debnu so zásobami, ktoré vás popri jej príbehu motivujú, aby ste ju ďalej nasledovali.

Druhá strana mince alebo čo sa pokazilo

Všetko, čo sme doteraz uviedli, je síce pekné, ale hra má aj svoju tienistú stránku, ktorá ju pripravila o množstvo fanúšikov. Nebudeme teraz riešiť to, že niektorí hráči skrátka odmietajú prijať Fallout survival a jeho online víziu - buď tento žáner akceptujete, alebo nie. Sú tu však závažné chyby, ktorých sa dopustila Bethesda a na tie hra veľmi dopláca.

V prvom rade niekto zbytočne tlačil na pílu a hra vyšla v mimoriadne krátkom čase, čo sa negatívne odrazilo na jej kvalite. V základe 76-ka funguje, ale sú tu skrátka veci, ktoré zjavne nie sú dokončené a vyladené. A je ich dosť veľa.



V úvode hry vás môže odradiť naozaj zlá optimalizácia a problémy s grafikou a jej nastavením, ako aj chýbajúcimi úpravami užívateľského rozhrania. Hoci hra beží na zastaranom engine, čo je samé osebe negatívum, aj na pomerne výkonných PC kolíše snímkovanie, zaznamenáte lagy a ďalšie komplikácie. Na stredne výkonnej zostave by vám však hra mohla prijateľne bežať na stredných nastaveniach. Zatiaľ chýba aj podpora rozlíšení 21:9 a na ultraširokých monitoroch sa hra zobrazí v menšom okne, s nižšom rozlíšením a s obrazom, ktorý nie je vycentrovaný, ale posunutý na stranu. A nevyzerá to dobre. Zvuky a hudba sú na tom lepšie.

Spomínali sme zaujímavé úlohy, ale pravdou je, že sú neraz zabugované. Viackrát sa nám stalo, že sa na určenom mieste jednoducho neobjavila kľúčová postava, chýbala značka na mape, alebo hra nezaregistrovala splnenie určitého kroku, či ho neumožnila vykonať. Napríklad si „nevšimla", že ste úspešne vyzdvihli úlohový predmet. Tým pádom sa neaktualizoval status a nebolo možné pokročiť v plnení zadania. Alebo sa pri vstupe do hry vôbec neukázali vaše aktívne úlohy. Našťastie, stačí vyskočiť z hry a potom sa znovu nalogovať a spravidla je to už v poriadku. Nie je to však práve ideálne riešenie, najmä ak ste mali nejakých spoluhráčov a musíte sa do nich odpojiť. Nepáčili sa nám ani nepriatelia, ktorí občas zostali prepadnutí v textúrach v teréne pod nami - zospodu nás zraňovali, ale nebolo ich vidno a nedali sa zasiahnuť. A mohli by sme uviesť aj ďalšie kazy, ktoré tu rozhodne nemali byť a už vôbec nie v takej veľkej miere. I keď ruku na srdce - poznáte nejakú hru od Bethesdy, ktorá by pri vydaní neobsahovala more chýb? Napríklad kultová RPG séria The Elder Scrolls je nimi priam povestná. Nič to však nemení na tom, že Fallout 76 skrátka nie je v ideálnom technickom stave a nedá sa to prejsť bez povšimnutia.

Okrem toho Bethesda nezvolila práve najšťastnejšiu taktiku, keď sa vyhla distribúcii hry formou zaužívanej online služby, ako je Steam a namiesto toho zvolila svoj privátny launcher, ktorý bol nespoľahlivý už počas beta testu. Po novembrovej záplate, ktorú mal Bethesda launcher problém vôbec nainštalovať (nakoniec som musel preinštalovať celú, niekoľko desiatok GB veľkú hru), musím smutne skonštatovať, že Bethesda nie je schopná poriadne vyladiť ani len softvér na spúšťanie svojich hier. Pritom samotný patch nejaké zásadné opravy nepriniesol - aspoň v PC verzii nie sú veľmi viditeľné a najväčšie chyby stále bijú do očí. A tak, paradoxne, po tejto aktualizácii mám z hry horší pocit ako predtým. Ale hlavne z vývojárov.

Milujem svet Falloutu už od prvej chvíle, keď som s týmto univerzom prišiel do kontaktu a ochutnal prvú hru stojacu na úplnom začiatku. A potom aj ostatné. Každá si ma niečím získala (s výnimkou Fallout Shelter - hoci mám podobné manažmentové vecičky rád, táto ma nudila), niektoré viac ako iné a neprekáža mi ani to, že prechádzajú rôznymi hernými žánrami.

Aj vo Fallout 76 som si našiel to svoje a okrem osvedčených prvkov a charakteristických znakov ( Pip-Boy, dizajn objektov a prostredií, sortiment obyvateľov a nepriateľov, perky, V.A.T.S...) ma potešila aj novými súčasťami, ktoré sú zábavné. Na druhej strane sú tu aj nedostatky (more bugov, zlá optimalizácia, zastaraný engine), ktoré hre nepríjemne podrážajú nohy, čo je obrovská škoda.

Fallout 76 je zábavný, no aj napriek tomu opovrhovaný titul obhadzovaný zhnitými paradajkami a vajíčkami, ktorý dopláca hlavne na svoj zlý technický stav. A obnoviť naštrbenú povesť hry nebude jednoduché, hoci v survival žánri patrí k tomu najlepšiemu v aktuálnej ponuke. Odhodlaní fanúšikovia Falloutu, ktorí to napriek tomu nevzdajú, obrnia sa poriadnou dávkou trpezlivosti a prižmúria obe oči nad chybami, si však tento titul dokážu vychutnať. Ale aj tým odporúčame istý čas počkať, kým sa zredukujú nedostatky a zníži cena hry. Ak si ju totiž kúpite teraz, zrejme vás viac nase...nasrdí ako poteší. A tí ostatní, ktorí sa cez to nedokážu preniesť, môžu tento produkt odigonorovať, veľkým oblúkom obísť a vyčkávať na nejaký ďalší Fallout, ktorý určite skôr či neskôr príde a dúfať, že bude podľa ich gusta a v lepšej kondícii. Alebo sa môžu vrátiť k niektorej staršej časti.

**HODNOTENIE**

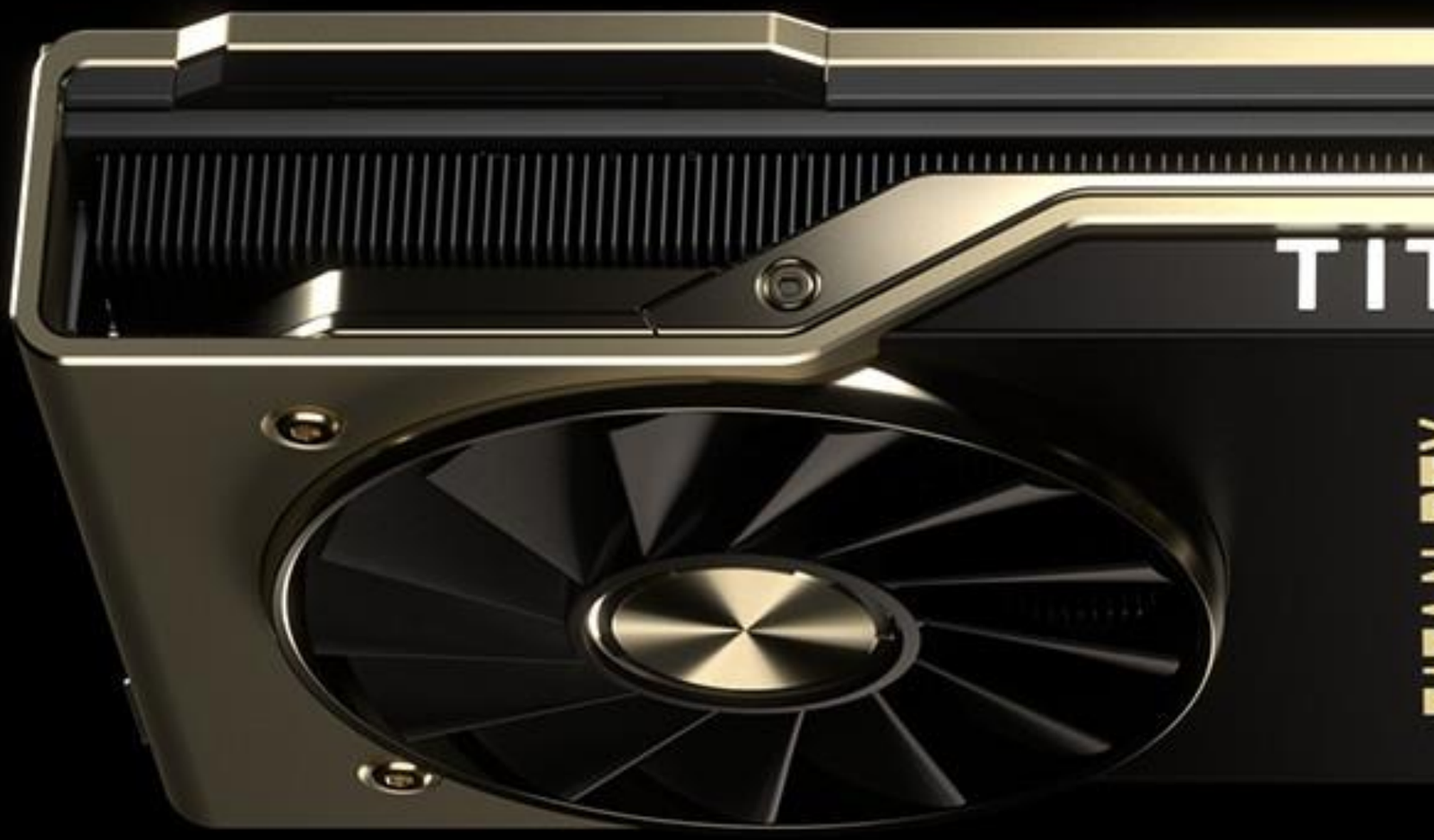
**7.0**

BRANISLAV KOHÚT

"DOBRÝ ZÁKLAD MÁ VEĽA CHÝB, NA KTORÝCH OPRAVY TREBA POČKAŤ"

+ výborné úlohy a slušné eventy
+ prenosný tábor C.A.M.P.
+ stále prítomná pôsobivá atmosféra post+apokalyptického sveta
+ vydarená survival zložka a prehľadávanie krajiny
+ privlastňovanie tovární

- zlá optimalizácia
- zastaraný engine
- početné bugy, technické chyby a nedorobky
- Bethesda launcher




# HARDVÉR

TAN
TITAN RTX

# MICROSOFT PRIPRAVUJE ŠTYRI NOVÉ KONZOLY

Vieme, že Microsoft plánuje dve konzoly z aktuálnej generácie vydať budúci rok a dve z novej v roku 2020. Teraz už máme aj všetky kódové názvy a bližšie vysvetlenia k nim.

**2019 - Xbox One generácia - streamovacia a slim Xbox One S**

Budúci rok vyjde streamovacia konzola pre xCloud bez diskovej mechanikyMaverick, táto bude mať AMD Picasso APU procesor na menšie hry a aplikácie a eventuálne vyjde už na jar. Teda niečo ako Nvidia Shield TV. Bude nezávislá na generáciách a plne zameraná na streaming.

Nakoniec koncom roka čakáme novú verziu Xbox One S, ktorá bude lacnejšia slim verzia a s pridanými xCloud prvkami.

**2020 -  Xbox Scarlett (Xbox Two) generácia - Pro a Arcade**

Už sme spomínali konzolu s kódovým názvom Anaconda, čo bude plná Xbox Two 'Pro' konzola, ktorá by mala byť ekvivalentom Xbox One X.  Ak by ste počuli niekedy názov Danta, je to devkit postavený na Anaconde.

Druhá Xbox Two 'arcade' konzola je nazvaná Lockhart a je to ekvivalent Xbox One S, teda bude to menej výkonná a lacnejšia verzia.

Čo sa týka hardvéru pre novú generáciu, má ísť o AMD Zen 2 a next-gen GPU architektúru. Samotný výkon je zatiaľ nejasný, ale výkon na 4K pri 60 fps tam určite bude.

Po stránke softvéru Microsoft pracuje ako na xCloude, tak aj na vývojovej platforme pre hry nazvanej GameCore, na ktorej budú vývojári ľahšie vyvíjať hry na PC a Xbox aj s vstavanou funkcionalitou Xbox služieb. Je to evolúcia UWP platformy nastavená pre hry a zameraná na výkon v low level prístupe na systém a hardvér.

Microsoft pracuje aj na projekte Roma, ktorá ponúkne služby priamo pripojené na váš Xbox hardvér a teda priamo budú služby predkonfigurované a predplatené na určitý čas na vašom Xboxe. Nebude treba nič aktivovať a všetko bude fungovať automaticky. Je to hlavne pre zjednodušenie úvodnej inštalácie pre causal používateľov.

# ZEN 2 PROCESORY NAZNAČENÉ, VYJDÚ BUDÚCI ROK

Zen 2 procesory postavené na 7nm prídu už budúci rok a teasing pomaly začína. Konkrétne kórejský distribútor AMD procesorov tam spustil súťaž v hádaní tohom aké skóre dosiahnu nové procesory v Cinebenchu. Aj keď súťaž následne zrušil, keďže veľa webov začalo preberať odhady ako reálne čísla výkonu procesorov.

Samotné procesory budú pokračovať v Ryzen sérii teraz s 3000 označením, a teda príde Ryzen 3, 5, 7 a aj 9, čím sa AMD bude snažiť napodobiť i9 od Intelu. Konkrétne podľa leaku majú vyzerať nasledovne (nemusí byť reálny):

**- AMD Ryzen 3 3300X, 3300 & 3300G** – 6 jadier, s taktami do 4.3 GHz - za cenu 99 a 129 dolárov

**- AMD Ryzen 5 3600X, 3600 & 3600G** – 8 jadier, taktované do 4.8 GHz - za cenu 179 a 229 dolárov

**- AMD Ryzen 7 3700X, 3700** – 12 jadier, taktované do 5.0 GHz - za cenu 299 a 329 dolárov

**- AMD Ryzen 9 3850X, 3800X** – 16 jadier, taktované do 5.1 GHz - za cenu 449 a 499 dolárov

Procesory podľa informácií majú byť vydávané postupne budúci rok s tým, že prvá dávka bude ohlásená hneď na začiatku roka na CES. Verzie s Navi grafickým čipom - 3300G (6 jadier a 15 Navi CU) a 3600G (8 jadier a 20 Navi CU) až neskôr v lete. A najvyššia verzia 3850X v máji. Záleží, ako AMD zvolí stratégiu vydávania.

Pritom 3300G a 3600G nám ukážu približne to, čo uvidíme v konzolách v roku 2020, keďže sa v nich spája Zen 2 CPU jadro s Navi grafikou.

Minimálne vieme, že Sony má mať Navi grafiku spojenú so Zen procesorom, ten však eventuálne môže byť Zen 1, ak sa ponáhľali.

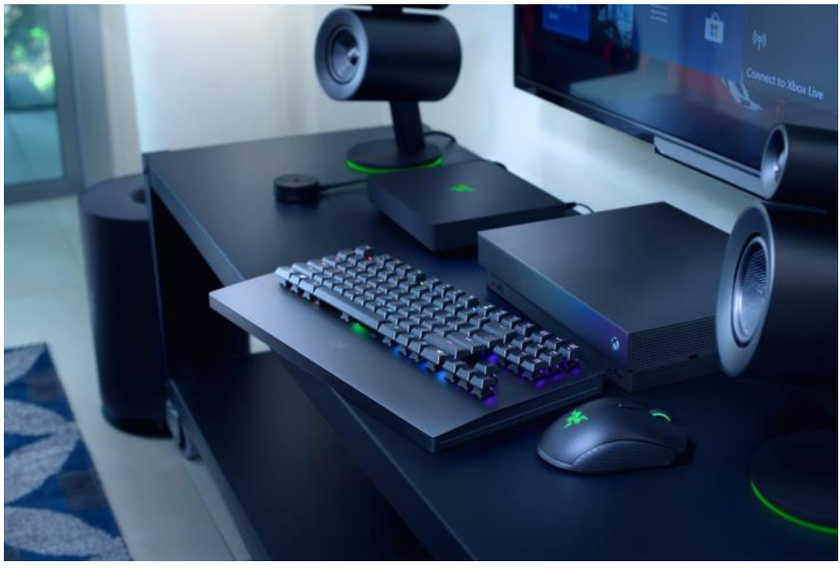
Microsoft má pre zmenu potvrdené Zen 2 jadro a nextgen grafiku, kde zatiaľ nevieme, či tým myslia Navi, alebo ešte novšiu architektúru, ktorú aj AMD označuje nextgen. Vyvíja ju však pod kódovým menom Arcturus a vyjde v roku 2020, ak sa teda nič nezmení.

# RAZER TURRET PRICHÁDZA NA XBOX ONE

Razer predstavil xboxovú verziu Razer Turret,  klávesnice určenej k Xbox One alebo PC a tentoraz aj s pridanou Xbox klávesou. Teda je to prvá klávesnica s Xbox funkcionalitou, ktorá pridáva aj vysúvateľnú podložku na myš pre pohodlné používanie na kolenách na gauči. Doplnkom je aj podsvietenie synchronizované priamo cez Xbox hry.

Je to nová verzia Razer Turretu, pôvodná vyšla už skôr pre PC ale bola plochšia a nebola určená na hranie. Teraz tu budú vyššie, Razer mechanické klávesy a celé to bude mohutnejšie aj s vysunutou časťou pod zápästie. Zdá sa však, že podložka je vysúvateľná len na pravú stranu a tak ľaváci hrávajúci na ľavej strane majú smolu. Samotná myš má 5G optický senor, 16,000 DPI a switche ktoré vydržia 50 miliónov kliknutí.

Turret vyjde na 250 dolárov a vyjde v prvom štvrťroku.  Na Xboxe však môžete už teraz hrať prakticky s ľubovoľnou myšou a klávesnicou. Podporu má napríklad Fortnite, Warframe, Minecraft a ďalšie tituly.



# TITAN RTX BUDE NAJRÝCHLEJŠIA GRAFIKA NA SVETE

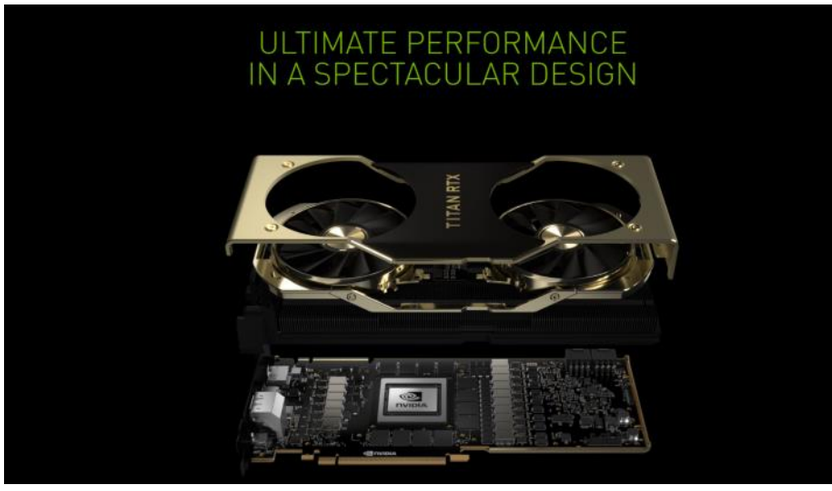
Očakávaná  Titan RTX karta bola Nvidiou tento mesiac predstavená a ponúkne vysoký výkon a samozrejme aj vysokú cenu. Presnejšie prinesie rovno 16.2Tflop výkonu na 4608 jadrách, čo je nárast z 13.4Tflop oproti RTX2080ti s 4352 CUDA jadrami.

Z ďalších jadier ponúkne 576 tensor jadier, 72 RT jadier, vďaka čomu ponuke 130 Tflops deep learning výkonu a 11 Gigarays raytracing výkonu. V raytracingu je nárast menší oproti RTX2080ti, ktorá má 10 Gigarays výkon.

Zároveň má masívnych 24GB GDDR6 pamäte, teda veľký nárast oproti 11GB v nižšej verzii.  Samozrejme táto verzia je určená primárne na produkciu a teda dostatok pamäte je potrebných. Rovnako je potrebná aj rýchlosť pamätí, ktorá stúpla na 672 GB/s čo má byť dostatok na editovanie 8K videa.

Spotreba karty je stanovená na 280W a teda potrebuje pripojenie cez dva 8 piny.  Podobne ako predchádzajúce RTX karty aj táto sa dá pripojiť cez NV link s druhou kartou.

Náležite vysokému výkonu a množstvu pamäte bude vysoká aj cena a to 2499 dolárov (u nás okolo 2600 eur).  Karta vyjde koncom decembra.



TEST

# STEELSERIES RIVAL 650

## WIRELESSKA OD STEELSERIES

. STEELSERIES

. MYŠ

SteelSeries ponúka wireless verziu svojej obľúbenej a veľmi kvalitnej e-sports Rival 600 myši. Rival 650 ju prakticky kopíruje celú so všetkými funkciami, ale pridáva aj možnosť hrať bez kábla. Užívať si hranie budete tak môcť tak bez obmedzení a prakticky v reálnom čase bez oneskorenia.

Rival 650 prichádza rovnako ako 600 verzia s podsvietením a aj závažiami. Konkrétne tak ponúka:

Senzory: SteelSeries TrueMove3+ Dual Sensor System (TrueMove 3 Optical Gaming Sensor plus hĺbkový senzor)
CPI: 100–12000
IPS: 350+
Akcelerácia: 50G
Zdvih: nastaviteľný od 0.5–2 mm
Veľkosť: 131 mm x 62 mm x 27 mm - 43 mm
Váha: 121 g - doplniteľná závažiami do 153 g
Switche: SteelSeries Switch, 60 miliónov kliknutí
Tlačidlá: 7  (tri bočné)
Kábel: gumený, 2 m

Jediný rozdiel v parametroch oproti 600 verzii je váha, pričom táto myš je približne o 30 gramov ťažšia pre vstavanú batériu. Tá ponúka aj  fastcharging, takže ju za 15 minút nabijete na približne 10-hodinové hranie. Samotné nabíjanie funguje cez USB kábel, po ktorého pripojení sa myš zároveň prepne na káblový mód a stratí sa aj prípadné wireless spomalenie.

Samozrejme, keďže je myš wireless, prichádza s ňou aj USB receiver, ktorý musíte mať v PC zapojený. Na spodnej strane myši máte k tomu prvé tlačidlo, ak ju chcete zapnúť alebo vypnúť a connect tlačidlo na pripojenie k USB.

Wireless spomalenie je však nebadateľné, keďže myš používa Quantum Wireless, ktoré ponúka bezlagové 1000 Hz hranie. Teda sa obnovuje každú 1 milisekundu, a to aj vďaka TrueMove3 1:1 senzoru. Ten prenáša pohyb do PC verne podľa posunu po rôznych typoch podložiek a ponúka 12000 CPI, 350 IPS. Sťažovať sa určite nebudete, hráči si ho pochvaľujú a je to už štvrtá SteelSeries myš s týmto senzorom.

Steelseries tu už štandardne ponúka dva senzory, pričom druhý je na detekciu výšky zdvihu. Vďaka nemu dokáže myš zablokovať snímanie pri zdvihnutí. Môžete si nastaviť medzi  0.5 a 2 milimetrami. Pri dôležitých zápasoch je to veľmi dobré, keďže myš vám bude reagovať, len keď bude položená alebo aj jemne nadvihnutá. Keď už sme pri zdvíhaní a pohybovaní, myš podobne ako 600 verzia prináša so sebou závažia, ktoré si môžete vkladať a myš ako zaťažovať, tak aj ju vyvažovať. Závažia majú po 5 gramov a na každú stranu ich môžete dať štyri. Samotné závažia sú skryté pod bočnými stenami,ktoré môžete odopnúť. Fungujú na magnetickom princípe a držia pevne, takže sa nemusíte báť, že by vám odpadli počas hry.

Steelseries tu skôr stále nedomyslelo vkladanie závaží, ktoré je také násilné a musíte ich vtlačiť do malej gumičky na rôznych miestach.

Znamená to 256 kombinácii vyváženia. Keďže môžete dať napríklad závažia len dopredu alebo len dozadu, prípadne vytvoríte inú kombináciu, ktorá vám bude vyhovovať. Je to, samozrejme, skôr pre Pro hráčov, ktorí malé rozdiely vo vyvážení aj spozorujú a prinesú im výhody. Pre ostatných to bude skôr o tom, či chcú mať myš ťažšiu alebo ľahšiu.

Z konštrukčného hľadiska má myš kombináciu lesklých plastov a zdrsnených gumených plôch. Všade kde ju držíte prstami, sú pogumované drsnejšie plochy, ktoré zabraňujú šmýkaniu prstov. Drží sa príjemne a rovnako sa pekne šmýka po podložke vďaka veľkým klzným plochám na spodnej strane myši. Neunaví tak ruku a umožňuje rýchle reakcie.

Dizajnovo čakajte v strede mierne vyššiu, ale dobre uchopiteľnú myš ako pre väčšie, tak aj pre menšie ruky. Autori tomu prispôsobili hlavné tlačidlá, ktoré sú predĺžené a sadnú na rôzne typy rúk alebo aj úchopov. Obe sú navyše jemne preliačené a prsty do nich pekne sadnú. Tlačidlá sú rozdelené kolieskom a vpredu majú dieru. Vyzerá zvláštne, ale pri hraní neprekáža. Možno skôr vadí umiestnenie DPI tlačidla, ktoré je vysoko za kolieskom a ja osobne musím posunúť celú ruku, aby som naň dočiahol. Mohlo byť o pol centimetra bližšie ku koliesku.

Sú to pekné parametre, ktoré dopĺňa 8 podsvietených zón, v ktorých si môžete nastaviť rôzne farby, rôzne typy stmievania a prechodov. Nie som si istý, či je to na wireless myši veľmi potrebné, možno ak chcete udržať batériu čo najdlhšie, je dobré vypnúť ich. Sú to síce LED svetlá a extra veľkú spotrebu nemajú, ale ak to uznáte za vhodné, dajú sa vypnúť. Všetko si môžete detailne nastaviť v Steelseries softvéri, ktorý pridáva aj podporu podsvietenia pre rôzne aplikácie.

Nedá sa povedať, že by to bolo extra užitočné, keďže si podsvietenie aj tak zakrývate rukou a reálne vidíte len podsvietenie kolieska. Tentoraz, keďže je myš wireless, dostanete aj možnosť nastavenia si detailov okolo pripojenia a vidíte ako nabitie batérie, tak si nastavíte sleep time aby myš vysielala čo najmenej, keď ju nepoužívate.

Okrem podsvietenia si môžete v softvéri nastaviť aj DPI, akceleráciu, deakceleráciu, pooling, nastavenie zdvihnutia myši a môžete si to aj celé uložiť do pamäte myši, aby ste mohli fungovať bez nutnosti softvéru aj na inom počítači.

SteelSeries tak znovu ponúka parádnu myš určenú ako pre bežné hranie, tak aj pre e-sports. Požíva veľmi dobrý systém vyvažovania závažiami, veľmi dobre sa drží a, samozrejme, sa  s ňou veľmi dobre hrá. Síce je primárne určená pre pravákov, ale ani ľaváci nebudú mať problém, ak výrazne nepotrebujú používať tri bočné tlačidlá.  Myš však nie je nevyhnutne pre každého, má až priveľké zameranie na e-sports a hlavne ak nevyhnutne nepotrebujete vyladenie závažiami, môžete sa pozrieť po lacnejšej Rival 310 verzii alebo symetrickej Sensei 310.

**HODNOTENIE**

**9.0**

PETER DRAGULA

+ wireless bez lagu
+ kvalitný senzor
+ možnosť vyváženia myši
+ rýchle nabíjanie cez USB

- 8 zón podsvietenia zaťaží batériu

TEST

# PLAYSTATION CLASSIC

. RETRO KONZOLA

. SONY

Nostalgia má obrovskú moc. Môže prehovárať ku generácii starších hráčov v hociktorom čase a má šancu upútať ich pozornosť stále vo väčších časových odstupoch. Ak ju spojíte so silným produktom, môže vám priniesť solídne predaje i posilniť reputácia vašej značky. A Sony sa presne po 24 rokoch rozhodla, že znovu staví na kartu prvej PlayStation...

Nostalgia teraz vládne vo viacerých smeroch. Filmári najnovšie milujú osemdesiate roky (a o chvíľu „objavia“ asi aj deväťdesiate) a Nintendo v uplynulom čase vychrlilo malé škatuľky ako NES či Super NES Mini. Cieľom je vrátiť hráčov do dôb minulých v spojení s novými technológiami. Teda ako sa to vezme, z noviniek sa tu nájde jedine HDMI port, lebo ovládače či grafika sa udržiavajú skôr v starej dobrej forme.

Pre zaujímavosť  tu sú špecifikácie konzoly, ktoré sú výrazne vyššie ako mala pôvodná PS1, ale potrebné pre emuláciu, aj tak niektoré hry idú s framerate veľmi nízko:

Procesor: Mediatek 8167A Quad Core Cortex-A35 1.5 GHz  (procesor býval v lacnejších tabletoch)
Zvukový čip: Mediatek MT6392A
Pamäť: 1 GB DDR3-1866 Mhz
Úložisko: eMMC 5.1 16 GB
Rozmery: 149 x 33 x 105 mm
Váha: 170 gramov
Podporované rozlíšenia: 720p / 480p cezHDMI
Napájanie: 5V / 1A cez micro USB

Prvá PlayStation je pre mnohých aj synonymom prvej konzoly. (Iste, my ešte starší si pamätáme vlka s vajcami či podmorský poklad a megachobotnicu, prípadne Tetris 8v1.) A spolu s ňou si spájajú prvé zážitky - Crasha, Spyra, Resident Evil, Metal Gear Solid, Gran Tourismo, Ridge Racer či Final Fantasy VII. Mnohé z týchto hier sa už vrátili v oprášenej, FullHD či 4K podobe...

Ale ak zasiahne nostalgia aj samotný hardvér, existuje iba jedna šanca  – priniesť konzolu znova. Musíte dobre zvážiť, čo ponechať a čo vyhodiť. A dať dobrú cenu, podporu súčasných TV a možno aj čosi navyše. Sony si povedala, že po 24 rokoch je ideálny čas priniesť tzv. PlayStation Classic. Je tu za 99 eur, obsahuje 20 hier a strávili sme s ňou jedno dopoludnie...

Ako vyzerá a kam s ňou?

Šanca vydať PS Classic ako minikonzolu vyústila do podstatne menších fyzických rozmerov. Tento drobec sa zmestí pomaly do vrecka kabáta, je výborne prenosný a ani v obývačke nezaberie veľa miesta.

Dizajn sa na prvý pohľad nezmenil: ostala pôvodná farba, je tu staré dobré logo a mechanika je síce virtuálna, ale stále sa dá využiť pri Final Fantasy VII, keď si hra vypýta zmenu disku. Treba ju akože otvoriť, tým sa načíta ďalší disk a hranie môže pokračovať.

Na to slúži dedikované tlačidlo OPEN vpravo. Dvojica tlačidiel vľavo je tiež jasná – POWER zapne konzolu a RESET slúži na návrat do menu. Z prednej časti si môžete zapojiť dva ovládače a zo zadnej jedine HDMI kábel a USB sieťový adaptér. Na dizajne niet po chvíli čo objavovať: verná kópia starej PlayStation v podstatne menšom vydaní.

Menu a fungovanie

Po zapnutí sa nahrá pôvodná zvučka a potom sa dostanete do menu, kde už čaká 20 predinštalovaných hier. Tvoria kruh, v ktorom sa prepínate a pri každej hre vidíte názov, rok vydania, firmu a dokonca aj počet hráčov, t.j. či to bude iba sólo záležitosť, alebo budú môcť zápoliť dvaja. Rozloženie je cca 50:50 a roky vydania sú rozmanité, od 1995 do 2000.

Hra simuluje aj pamäťovú kartu, kde sa ukladajú vaše pozície z hier. Ale najdôležitejšie je fungovanie uložených pozícií v kontexte celého OS. Šikovný operačný systém si totiž sám vie zapamätať, kde ste skončili a po ukončení hrania a skoku do menu dostanete na výber: uložiť pozíciu hry alebo ju nechať tak. Táto nadstavba save game má vynikajúce využitie pre rýchle testy i pokračovanie v hre, sami si vyberáte ako hru odložiť a či budete na druhý deň v nej pokračovať. Iste, stále môžete používať bežné ukladanie pozícii v hrách, ale niektoré tituly boli známe tým, že hru neukladali aj hodinu, čo je na dnešné pomery neúnosné, a tak príde táto nová metóda vhod. Súčasní hráči sú zvyknutí vyskočiť z hry, odísť od konzoly a potom sa k nej vrátiť – a PS Classic presne toto umožňuje.

20 hier a veľké vášne pri výbere

Veľa revu sme už počuli kvôli hrám, ktoré sú uložené na PS Classic. V balení dostanete 20 hier a Sony nás chvíľu napínala, kým zverejnila všetky názvy. Pri oznámení mikrokonzoly bolo pár titulov (Tekken 3, Final Fantasy VII, Ridge Race Type 4), neskôr sa upresnila celá dvadsiatka. Je prirodzené, že každý hráč má fixovanú TOP 20 po svojom a šanca, že sa každému Sony trafí do vkusu, má ďaleko od sto percent.

Pri nazeraní na dvadsiatku hier sa dá pozerať aj takto: hral som ich všetky? Poznám niektoré spamäti, takže aj po 20 rokoch si sadnem s gamepadom a odohrám preteky či pasáž s bossom ako by som ju dorazil včera? Lebo tu platí: dvadsať a dosť. Sony postupovala podľa možností: do konzoly vložila hry, na ktoré má práva (zrejme preto žiadny Crash či Spyro, ktorých monetizuje už Activision, alebo nejaký Tomb Raider).

Pri testovaní budú mnohí rátať, ktoré hry sú super a ktoré slúžia skôr ako výplň. A čím dlhšie sa hráte s konzolou, tým lepší pocit máte zo zvolenej ponuky. Lebo na papieri všetko vyzerá inak – plačete nad tým, čo vám tu chýba, ale keď dostanete na niekoľko hodín konzolu do rúk, nestihnete všetko a všade sa zdržíte. Zrazu zistíte, že aj niektoré odpisované hry sú v praxi chytľavé a iné hráte z povinnosti...

Testovanie bláznivých zážitkov

V prvom rade dôležité overenie faktu: PS Classic nestavila na žiadnu emuláciu, vyššie rozlíšenie alebo iné bonusy. Hry dostávate v pôvodnej forme, čo najprv pri 4K a FullHD TV môže vyzerať podivne, no pôvodné rozlíšenie doručí súčasne istú vlnu nostalgie a otestuje, či hráte iba kvôli grafike (je prakticky hranatá, hrubá, miestami príjemne archaická) alebo aj hrateľnosti. A čo je dôležité, ostali aj ovládacie schémy, takže sa občas musíte doučiť či krúžok náhodou nesupluje potvrdenie namiesto krížika a pod.

Ideme na to podľa abecedy a ako prvý testujeme Battle Arena Toshinden. Ideálny pre boje v dvojici, osvedčená klasika, ktorá nič nepokazí a znalcov náramne poteší. Tekken 3 podobne, silná bojovka a azda je lepšia voľba, že autori siahli po neskoršej časti – viac postáv, väčšia popularita. Je fajn vidieť dve silné bojovky, lebo tie začali tvoriť široký katalóg prvej PlayStation a primäli kupovať hráčov konzolu.

Mnohí si spomenú na totálne bláznivé preteky s názvom Twisted Metal. Bláznivý klaun, divné typy, kopa zbraní, grafika obstojná, ale do hry sa dalo parádne ponoriť a vo všelijakých tirákoch strieľať v arénach. Je tu úplne prvý diel, originálne postavy i arény, dá sa tu stráviť hodinka. Možno sa budete pýtať, prečo Sony neživí sériu dlhšie. Nuž, nároky hráčov sa zmenili a už nestačí iba drsná akcia na kolesách, žiada sa čosi viac.

Aj Destruction Derby je fajn klasika, kde sa jazdí na okruhoch a naplno zrážajú protivníci. Opäť je to prvý diel, pravidlá sú rýchle, zrozumiteľné a do hry sa dostanete okamžite. Nechýba ani Ridge Racer, Sony vybralo verziu Type 4, čo je celkom solídny výber – osobne si stále pamätám jednu z tratí, no akosi sa mi za tie roky zhoršil čas o dve sekundy. Treba viac trénovať, ale tu si užijete veľa poctivej arkádovej pretekárskej zábavy. A kto chce poriadnu arkádu, rozhodne si zvolí Cool Boarders 2 – možno trošku podceňovaná hra, kde jazdíte na snowboarde a robíte parádne triky. Tá hra mi imponuje aj po rokoch, hoci mi veľa trikov nevychádza...

Ako starnú velikáni

V ďalšej časti testu som si úmyselne vyberal hry pre jedného hráča a testoval, ako obstáli v čase. Jasné, pustil som Final Fantasy VII na desať minút, tá hra je stále nostalgicky úžasná, s grafikou si vystačíte, ak sa chcete naplno ponoriť do príbehu a RPG systému. Využijete tu aj virtuálnu výmenu diskov a desiatky hodín času si treba vyhradiť aj po 20 rokoch. Ak chcete, lebo FF7 sme už hrali asi na x platformách...

Grand Theft Auto starne neuveriteľne a je to už takmer retro. Pohľad zhora, prvé mesto, ale vnútri brutálna zábava zameraná na zrážanie chodcov, kradnutie áut, zdvíhanie telefónov a plnenie bláznivých misií. Je fajn mať ho poruke, no veľa hráčov mu venuje asi 20-30 minút a dosť, toto je už old-school.

Kolega Vlado sa pustil do prvej misie v Rainbow Six a ako jeden z mála hráčov si pamätá prepínanie postáv, rozstrieľanie dverí, skiel či podlahy – celú kampaň síce nemal v úmysle hrať, ale obaja sme uznali, že pôvodná podoba potrápi mnohých hráčov v ovládaní i náplni misií.

Podobne sa javí aj trio Syphon Filter - Metal Gear Solid - Resident Evil. Tri absolútne klasiky a dá sa do nich zažrať (najviac asi do MGS kvôli príbehu), no zrejme sa do nich hráči pustia sami, až kým opadne prvotný ošiaľ, kedy sa testuje najmä multiplayer. Resident Evil má aj náročné ovládanie, zvykal som si naň z trojice hier najdlhšie.

Jednou z najlepšie starnúcich hier je však Rayman. Totálna klasika, stále chytľavá hrateľnosť, vysoká náročnosť – funguje to spoľahlivo, zoberiem gamepad do rúk a vynárajú sa mi aj všetky triky na nepriateľov. Podobne sa osvedčí Oddworld: Abe's Odyssey, ibaže jeho vizuálny kabát zostarol viac. Staré dobré hlasové príkazy, nasledovanie a oslobodzovanie kamošov, to je

klasika ako remeň, čo sa dá hrať aj po 20 rokoch!

Po 15 minút som sa venoval dvom RPG. Wild Arms je výborná vec z divokého západu, ale rozbieha sa typicky pomaly. Dedinka, svetová mapa, ťahové súboje, môj malý favorit, ktorého som nečakal a asi by som ho aj dokázal hrať 5-10 hodín. No a Revelations: Persona je úplne nečakaná RPG v Európe, lebo pôvodne tu pred dvomi dekádami ani nevyšla a zrazu ju tu máme. Pri súčasnej popularite série nie je vôbec márne dať si prvý diel. RPG borci nemusia zúfať, že sem neprišli väčšie hity, táto dvojica je fajn zastúpenie. I keď... spomenul niekto Legend of Dragoon? Aaaaaaaaaa...

A na záver PlayStation crazyyyyy

Už keď si myslíte, že vás PS Classic nemá čím prekvapiť, príde finálna štvorica titulov. Jeden som si úmyselne nechal na koniec a zvyšná trojica je presne tou ukážkou exkluzívnych divných titulov, ktoré sú spojené s PlayStation ekosystémom. IQ Cube je puzzle hra, kde sa na postavičku valia kocky, vy ich musíte odstrániť skôr, ako sa zvýši úroveň levelu – je to niečo také ťažko pochopiteľné, že okrem klasikov a znalcov sa súčasné publikum bude do toho dostávať pomaly. Ale má to v sebe čosi svojské.

Jumping Flash je bizarná plošinkovka, kde skáčete do výšky levelu a odrážate sa ďalej. Je to dobrá ukážka hrateľnosti arkád z konca 90. rokov, no osobne sa mi z nej trochu točí hlava. Ak sa ukáže jej opätovná popularita, bol by to ideálny titul do VR.

Mr. Driller je taká divná arkáda, kde sa snažíte prekopať cez rôzne bloky farieb, pričom každý má svoj význam. Je to kombo Tetrisu s kopaním v rýchlom tempe.

A na záver čierny kôň kolekcie: Super Puzzle Fighter 2 Turbo! Aj táto hra vychádza z Tetrisu, takže skladanie kociek dokopy je základ, no s viacerými obmenami. Po prvé, vždy hráte proti niekomu a váš stĺpec a úspech ovplyvní toho druhého. Po druhé, hra je zároveň kombinovaná s bojovkou, tie kombá zo zložených kociek slúžia na uštedrenie úderu protivníkovi. Ak si teda necháte veľa šancí na zloženie superobjektu... bum, o chvíľu zasypete stĺpec oponenta a dostane po hube tak, že sa už nespamätá!

Päť eur za hru a dúšok nostalgie k tomu

PS Classic je teda jasná propozícia: zmenšená konzola, rovnaký dizajn, povedomé ovládače, stará dobrá zábava. 20 vybraných hier, s ktorými trávite čas a ak ste pripravení na retro chvíle či párty časy, užijete si ako kedysi. Môžeme ďalej polemizovať, prečo sme nedostali to a ono, ale keď si zoberiete gamepad do rúk, odštartujete šikovné carousel menu a prehrábavate sa v dvadsiatke, vždy si tam niečo nájdete. Výborná nadstavba ukladania hier je jasné plus a grafika... nuž, ako pred 20 rokmi. Málokto asi dohrá všetko, ale ak ste nikdy nemali starú PlayStation a chcete dobehnúť 90. roky, máte šancu. Ak si to prerátate na drobné, jedna hra za päť eur a malá prenosná konzola s dvomi ovládačmi k tomu.

# MOBILY

# HUAWEI NOVA 4 DOSTANE DIERKU V DISPLEJI

Po Galaxy A8s bol práve ohlásený ďalší mobil s dierkou v displeji a to od Huawei. Je to Huawei Nova 4. Ten bude priamou konkurenciou A8s, keďže rovnako ponúkne 6.4 palcový displej a vyšší stredný výkon.

Konkrétne Nova 4 má 2310x1080 rozlíšenie displeja, starší Kirin 970 čip, 8GB pamäte, 128GB flashu. Vzadu má 48MP kameru, 20MP senzor a ďalší senzor na detekciu hĺbky. Vpredu má 24MP kameru. Batéria bude mať 3750mAh.

Cenovo v prepočte v Číne ide okolo 400 eur.

# ASUS ROG PHONE JE UŽ DOSTUPNÝ AJ U NÁS

Asus ROG phone práve oficiálne vychádza u nás a ponúka masívny výkon a aj veľa doplnkov. Samozrejme, prichádza so Snapdragonom 845, ktorý je však pretaktovaný na 2.96GHz a vďaka tomu dosahuje 300 tisíc bodov v Antutu 7. Mobil je náležite chladený Gamecool technológiou Asusu, a teda sa nebude výrazne zahrievať.

Čo je ale najlepšie na Asus ROG je množstvo doplnkov, ktoré z neho robia skutočne herný mobil. Je tam Mobile Desktop Dock, WiGig Display Dock, TwinView Dock s dodatočným displejom, alebo aj Gamevice ovládač. Samozrejme, každý doplnok si musíte samostatne dokúpiť. K tomu samotný mobil má vzadu dve ultrazvukové dotykové zóny Airtriggers, ako aj RGB podsvietenie.

Samotný mobil má 6 palcov AMOLED displej s 1080 x 2160 rozlíšením a podporou 90Hz. Mobil má 8GB pamäte a 128GB, alebo 512GB flashu. Dopĺňa to 4000mAh batéria.  U nás sa bude predávať za 919 eur.

# LENOVO Z5 PRO GT JE PRVÝ MOBIL SO SNAPDRAGONOM 855

Nový Lenovo Z5 Pro GT ponúkne hneď začiatkom roka nový hi-end medzi mobilmi. Ponúkne totiž nový 7nm Snapdragon 855 procesor, pridá mu aj 12GB pamäte a 512GB úložiska. Budú však aj menšie verzie a to 6GB so 128GB a 8GB s 128GB a 258GB úložiskom.

Samotný displej bude slider so 6.39 palcovmý 2340x1080 AMOLED displejom a s 95% pomerom plochy a displeja prednej steny. Kamery budú dve vzadu, dve vpredu pod slider plochou. Vzadu bude kombinácia 16MP a 24MP, obe s f/1.8. Vpredu bude 16MP a 8MP. Doplní to senzor odtlačkov prstov v displeji a face unlock.

Čo nebude práve najlepšie je 3350mAh batéria, ale nový čip má 7nm, a teda niečo ušetrí. Je to zmenšené pre slider mechanizmus, kde sme podobné menšie batérie videli aj pri ostatných slideroch. Váha bude rovnako vyššia a to 210 gramov.

Cenovo pôjde v Číne v prepočte od 343 eur za najlacnejšiu verziu, do 559 eur za najdrahšiu verziu. Vyjde tam 24. januára.

# CHCELI BY STE HERNÝ NÁVLEK NA RUKU?

Ak ste si ešte nedávate pančuchu na ruku pri hraní, možno vás tento výrobok presvedčí. Je to Performance Enhancing Gaming Glove. Návlek, ktorý má zaistiť dobrú cirkuláciu krvi v ruke, teplotu, znižuje stres svalov počas hrania.  Návlek sám o sebe ruku stiahne a bude zohrievať a k tomu si môžete dokúpiť aj podložku ktorá zaistí optimálny uhol zápästia smerom k myši.

Kickstarter je už zaplatený, kde autor chce len 11 tisíc dolárov a už má 48 tisíc. A ak chcete môžete ešte prispieť a jednu pančuchu na ruku si kúpiť za 22 eur štandardnú alebo dizajnovú za 35 eur. Pritom podložka ide od 52 eur. Oboje je za 70 eur a rôzne špeciálne edície idú vyššie. Najdrahšia diamantová edícia je za 1770 eur.

TEST

# SAMSUNG GALAXY WATCH

## ZNOVU VYLEPŠENÉ HODINKY OD SAMSUNGU

. SAMSUNG

. SMART HODINKY

Samsung aktuálne premenoval svoje Gear hodinky a názvom ich priblížil k svojej úspešnej Galaxy sérii. Jeho hodinky majú za sebou peknú sériu, v ktorej sa postupne vylepšujú. Sú to jemné vylepšenia v rýchlosti a pamäti, ale aj s postupne pribúdajúcimi funkciami. Presne to vidíme aj v Galaxy Watch.

Minule sme sa pozreli na Gear Sport, viac športovo zamerané hodinky, ktoré ponúkli všetky možné senzory meraní pri športovaní, nemali však verziu s vlastnou SIM kartou. Galaxy Watch nasledujú plnohodnotnú Gear S sériu a dostanete ich ako v bluetooth, tak aj LTE verzii so SIM kartou a sú aj v dvoch veľkostiach 42 mm a 46 mm. Teda majú vlastný reproduktor aj mikrofón na komunikáciu.

Základom hodiniek je teraz nový Exynos procesor, vďaka ktorému aj pri menšej batérii vydržia hodinky viac dní bez nabitia. Batéria tak môže byť menšia a hodinky ľahšie. Rovnako Tizen systém už bol upgradnutý na 4.0 verziu.

Samotné hodinky sú elegantné, vhodné ako pre mužov v striebornej a čiernej farbe, tak aj pre ženy vďaka ružovozlatej verzii.

**Špecifikácie:**

- Veľkosť: 42 mm a 46 mm
- Displej: 1.3" (33 mm) pre menšiu verziu a 1.2" (30 mm) pre väčšiu - 360x360px, Gorilla Glass DX+
- Verzie: LTE a Wi-fi verzia
- Váha: 49 gramov a 63 gramov
- Procesor: Exynos 9110 Dual core 1,15 GHz
- Systém: Tizen 4.0
- Pamäť: LTE verzia má 1.5 GB RAM, Bluetooth verzia 768 MB RAM
- Úložisko: 4 GB
- Vodeodolnosť: IP68 do 50 metrov hĺbky
- Farby: Strieborná, čierna a ružovo zlatá verzia s vymeniteľnými remienkami
- Batéria: 472 mAh v 46mm verzii a 270 mAh v 42mm verzii
- Wireless nabíjanie: WPC
- Senzory: Accelerometer, Gyroskop, Barometer, HRM, Ambient Light, NFC

Samozrejme, dôležité je vybrať si správnu veľkosť. 46 mm sú pre väčšie, hrubšie ruky a ak máte menšiu a nechcete, aby vám hodinky pretŕčali, 42 mm sú univerzálnejšie. Ak chcete hodinky pre deti, tak určite zoberte menšie, prípadne sa pozrite po Gear Sport.

K obom veľkostiam hodiniek dostanete základný remienok aj s doplnkom vo forme náhradného remienku, ktorý je väčší a môžete si tak podľa svojej ruky vybrať, ktorý budete nosiť. Ak sa vám však gumený, aj keď kvalitný remienok nebude páčiť, ponuka je už dosť široká a viete si dokúpiť kožené alebo kovové (len si sledujte veľkosť remienka, menšie hodinky majú 20 mm, väčšie 22 mm). Náležite si k tomu môžete doladiť hodinky ľubovolným číselníkom. Čo je samozrejmosťou na smart hodinkách.

Číselník bude vždy vyzerať veľmi dobre, keďže hodinky majú AMOLED displej s pekným 360x360 rozlíšením a teda úplne čiernou čiernou. Farby sú výrazné a budete ich vidieť aj v slnečnom dni. Okolo displeja nájdete otočný kruh, ktorý je základným ovládacím prvkom hodiniek, spolu s dvomi bočnými tlačidlami. Samozrejme, dopĺňa to dotykový displej. Celé je to postavené v kovovom ráme, ktorý zozadu uzatvára umelá plocha so senzorom na detekciu tepu.

Detekcia tepu patrí k jednému z 39 meračov aktivít. Hodinky totiž, samozrejme, majú rôzne gyroskopy a akcelerometre, ktoré automaticky zachytávajú rôzne typy pohybu. Vedia, koľko krokov prejdete, ako dlho ste behali, kráčali, koľko poschodí ste prešli. Ale môžete si na nich zapnúť aj špecifické tréningové módy, ako lyžovanie, cyklistiku, turistiku, plávanie, ale aj trenažéry, bežecké pasy, výpady, brušáky, drepy, a rôzne ďalšie cviky. Keďže majú reproduktor, hodinky vás aj odštartujú, počítajú a aj upozornia na koniec cvikov. Ak trénujete napríklad len s mobilom, toto je efektívnejší spôsob. Samozrejme, nechýba ani počítanie spálených kalórii.

Pri hodinkách sa nemusíte báť ani vody a ďalších vonkajších vplyvov, keďže splnili vojenské normy na MIL-STD-810G na pád, extrémne teploty, prach, vibrácie, nízky tlak a vysokú výšku. Aj keď, samozrejme, ak budete plávať v mori alebo chlórovej vode, v bazéne následne si ich poumývajte, aby sa nepoškodili materiály.

Pre turistov a horolezcov je tu novinka, a to výškomer spojený s meračom tlaku vzduchu. A pre tých čo menej športujú a veľa pracujú pridal výrobca zaujímavosť, a to merač stresu. Ten je založený na meraní tepu a možno analyzovaní krivky. Nakoniec pre každého nechýba detekcia spánku, teda jeho dĺžky, fáz a aj tepu pri spánku.

Všetko je spojené so Samsung Health aplikáciou, ktorú si môžete dať do Android alebo iOS mobilov a prepojiť s hodinkami. Tá vám všetky tieto údaje zhŕňa a môžete tam sledovať svoje výkony, spánok, ale aj spotrebované kalórie a ak si budete zadávať, tak aj prijaté kalórie, prijatú vodu a aktuálnu váhu. Môžete sa spojiť s priateľmi a reagovať na globálne výzvy v počte prejdených krokov.

Celé to dopĺňa aplikácia Galaxy Wear, ktorá sa prepojí s hodinkami a umožňuje do nich nahrávať aplikácie, hry a číselníky. Wear vám k tomu zobrazuje aj stav batérie,

voľné miesto v hodinkách a aj voľnú RAM. Viete si to optimalizovať a premazávať aj na diaľku. Rovnako môžete na diaľku zapnúť mód šetrenia energie.

Samotný výber číselníkov je v Store bohatý, veľa pekných je tam zadarmo, ale veľa je aj za peniaze. Možno až príliš veľa, ale zrejme pre rôzne firmy alebo ľudí je to jednoduchá cesta ako zarobiť. Cenovo idú okolo eura, nie sú drahé, ale osobne som nevidel dôvod nejaké si kupovať, keďže sa dá vybrať aj z tých, ktoré sú zadarmo. Sú tam jednoduché minimalistické, športové, klasické, futuristické, ručičkové. Často číselníky rovno dopĺňajú aj informáciu o prejdených krokoch, tepe a ďalších údajoch hodiniek. Niektoré reproduktorom simulujú aj tikanie.

Zároveň je na Store pekná ponuka aplikácii. Tie zahŕňajú rôzne užitočné veci, ako kalkulačka, mapy, ovládanie Smart Things od Samsungu, navigačné aplikácie, stopky, barometer, ale aj videoprehrávač alebo prepojenie s kamerou či už na mobile, alebo kamerami na internete. Nechýbajú ani sociálne aplikácie a, samozrejme, to dopĺňajú hry.

Hry sú tu primárne menšie, jednoduché a len na ultra rýchle zabitie času, ako sú Fruit Ninja, Snake, Invaders, pekným doplnkom je klasický vlk a zajac s vajciami, ale je tam aj emulátor Gameboya alebo kartové hry. Hry ovládate podľa ich potrieb - niektoré otáčaním číselníka, iné cez touchscreen. Znovu sú niektoré zadarmo, ale za iné zaplatíte okolo eura.

Základom smart hodiniek je preberanie notifikácii z mobilu, kde si môžete nastaviť, aké notifikácie vám majú chodiť do mobilu, vidíte aj kto vám práve volá, kto poslal SMS alebo aký email prišiel. Pritom jednoduché odpovede a SMS správy môžete posielať aj rovno z hodiniek a pri LTE verzii z nich môžete aj telefonovať. V hodinkách je aj NFC na prepojenie s aplikáciami a bankovými systémami a priame platenie priložením.

Batéria vydrží 3-4 dni pri LTE verziách a 4-5 dní pri bluetooth verziách. Menšie verzie vydržia o deň menej ako väčšie, keďže je tam väčší rozdiel v batériách. Záleží, samozrejme, na tom, ako ich využívate, pri častom hraní, alebo dlhom športovaní môžete nabíjať každý večer. Nabíjanie je jednoduché, hodinky majú vlastný magnetický dock, kam si ich len položíte a nabijete. Je škoda, že stále majú vlastný štýl nabíjania a neprešli na QI štandard. Ním by ste mohli hodinky nabíjať aj na iných nabíjačkách alebo už rovno na mobiloch. Pritom napríklad Huawei Mate 20 Pro už má umožnené nabíjanie iných zariadení a Samsung by mohol pre hodinky zapracovať niečo podobné.

Nové Samsung hodinky majú síce iný názov a sú znovu vylepšené, ale zároveň stále rovnaké. Nečakajte od toho zásadné zmeny, ale lepšia batéria a nové funkcie sú pozitívne úpravy. Ak nemáte staršie verzie a chcete investovať do hodiniek, tieto sú veľmi kvalitné a nesklamú.

**HODNOTENIE**

**9.0**

PETER DRAGULA

NOVÉ FUNKCIE, VYŠŠIA VÝDRŽ

+ veľká výdrž batérie
+ množstvo funkcii pre šport
+ výškomer
+ kvalitné číselníky, dostatok aplikácii

- len vlastné nabíjanie, nepodporuje QI

TEST

# IPHONE XR

. MOBIL

. APPLE

Apple k iPhone XS a XS Max pridáva aj lacnejší iPhone XR, ktorý by mal byť určený pre mainstream používateľov iPhonov. Apple v ňom chcelo ponúknuť niečo nižšie, orezané a farebné, ale cenu nenastavilo práve najlepšie. Čo nakoniec pri žiadnom z nových iPhonov. Apple tu neodhadlo situáciu na trhu a prestrelilo maximálnu cenu pri každej z verzii. To následne viedlo k nižším predajom, zastavovaniu výroby a najmasívnejšiemu pádu akcií v histórii firmy. Pozrime sa však, čo prináša iPhone XR.

Špecifikácie:

Displej: 6,1 palcov, 828 x 1792px - LCD
Rozmery: 150.9 x 75.7 x 8.3 mm
Váha: 194 gramov
Procesor: Apple A12 - 7nm
Pamäť: 3 GB RAM
Úložisko: 64/128/256 GB
Kamera: 12 MP, f/1.8, 26 mm (wide), 1/2.55", 1.4µm, OIS, PDAF
Predná kamera: 7 MP, f/2.2, 32mm
Nabíjanie: Lighting port, QI wireless
Vodeodolnosť: IP67
Batéria: 2942 mAh

Dizajnovo čakajte podobný mobil ako ostatné verzie iPhone X, teda displej na takmer celú prednú stranu, bez spodného tlačidla a s horným výrezom. Ale konkrétne tu vidieť veľké rozdiely oproti X a XS verziám, a to veľmi veľké okraje okolo displeja, jedna kamera alebo aj hrubé hliníkové telo mobilu, je to veľký kontrast oproti aktuálnemu trendu tenkých mobilov. Nedá sa povedať, že by 8,3 mm bolo príliš veľa, ale tie zaoblené boky ho robia na pohľad a aj na držanie zvláštne tučným. Váha 200 gramov tomu v tejto veľkosti vôbec nepomáha. Na takýto mobil je to veľmi veľa. Celé to pôsobí ako retro, z čias, keď mobily boli hrubé a ťažké.

Farbami tu Apple skúsilo osloviť masy a mobil pripravilo hneď v šiestich rozmanitých farbách, pričom nechýba biela a čierna, dopĺňajú to modrá, žltá, červená a koralová. Až na bielu majú všetky mobily zafarbené aj telo danou farbou. Možno aj preto biela verzia nevyzerá tak kompaktne. Ale ak máte radi čistý šedý hliník, môže vám biela verzia sadnúť. Osobne sa mi to zdá také neupravené a lacné a na dotyk nie také príjemné ako napríklad oceľ ako pri ostatný X verziách.

Na okrajoch nájdete klasické tlačidlá, teda power, volume a prepínač na tichý režim, čo je stále štandard pri iPhone mobiloch. Rovnako na pripojenie a nabíjanie je tu stále štandardný lighting port. Uvidíme, či sa ho Apple v budúcich verziách nezbaví, keďže pri novom iPade Pro ho už zmenili za USB.

Samotný displej je o kategóriu nižšie ako X alebo XS série, nie je to AMOLED, ale LCD, ktorý má prekvapivo len 828p rozlíšenie a nemá ani 3D touch funkciu. Nie je to až také kvalitné na pohľad, zároveň čierna tu nie je čierna ako pri ostatných X verziách, ale celý displej ide skôr do modra. Farby sú však stále decentné. Hlavne v rozlíšení je to prekvapivý low-end. Také nízke rozlíšenie už nemávajú ani mobily za 200 eur. Ak ste zvyknutí na 1080p, zbadáte väčšie zuby a nepravidelné zaoblenia.

Čo nesklame, je kamera, je síce len jedna, ale ponúka dostatočnú kvalitu v základnom fotení. Nečakajte tu žiadne optické zoomy, nočné módy alebo DSLR. Je tu len jedna wide šošovka. Fotky však zachytí pekne ako cez deň, tak aj pri slabšom svetle. Je to F/1.8, takže citlivosť bude dostatočná, aj keď, samozrejme, nespraví vysokokvalitné nočné fotografie. Oproti vyšším XS mobilom tu bude chýbať napríklad rozmazanie pozadia pri iných objektoch ako ľuďoch. Šošovka totiž nemá podporu DSLR a všetko prechádza na softvér, ktorý vie na fotografii rozpoznať len ľudí. Vo videách ponúka časozber a aj štandardné spomalené video, ktoré je štandardne iphonovských 240 fps. Nie je tu možnosť pre 960 fps spomalenie.

Kamera je už štandardne vystúpená, a teda ak nechcete, aby sa vám mobil pri ťukaní na stole hojdal, vhodný je obal. Ten je však pri sklenených mobiloch vhodný vždy. Keďže riziko rozbitia je vysoké a hlavne pri iPhone, najmä ak rozbijete zadné sklo, oprava stojí niekoľko stoviek. Okrem bočných tlačidiel nemá mobil na sebe žiadny senzor odtlačkov prstov, ktorý Apple vyhodilo bez toho. aby zapracovalo buď senzor dozadu, na bok, alebo do displeja, ako to už majú rôzne čínske značky. Ostáva tak len odomkýnanie formou rozpoznávania tváre prednými senzormi. Predná kamera má 7 MP s f/2.2 senzorom, čo je dostatočné na selfie fotky, ktorým nechýba ani možnosť rozmazania pozadia alebo emoji.

Za samotný výkon sa mobil nemusí hanbiť, má A12 procesor, ktorý je aj v XS a XS Max, a teda môžete čakať masívny výkon. Nie až taký vysoký ako vo väčších verziách, ale nie je od nich ďaleko. Zdá sa, že hlavne spomalili grafickú časť procesora. Konkrétne sa benchmark v Antutu pohybuje medzi 350 tisíc, zatiaľ čo XS verzie sú okolo 360 tisíc, rozdiel robí tých 149 tisíc bodov za GPU v XS a len 121 tisíc v XR. Rovnako sa tu procesor zahrieva a spolu s tým spomaľuje a teda ak dlhšie hráte, pôjde výkon nižšie, niekde k hranici 300 tisíc bodov. Primárne sa pri podtaktovaní znižuje frekvencia CPU, čo následne sťahuje dole aj GPU.

Antutu benchmark 7:

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
iPhone XR - 349408 (CPU 131945, GPU 121945, UX 61591, MEM 10627)
HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)

Samotný výkon v 3D marku je na 3630 bodoch, čo je prekvapivo málo oproti Androidom, ktoré idú už cez 4000 bodov. Možno tá náročná grafika nefunguje až tak efektívne na iPhonoch. Ale to nie je ani dôležité, keďže také náročné hry sa na mobily ani nevyvíjajú a sú postavené niekde hlboko pod hi-endmi. Bez problémov ich totiž rozbehajú aj 150-eurové mobily. Na druhej strane rýchlejšie mobily ponúknu vyšší framerate v hrách.

Čo sa týka batérie, tá má mať podľa Apple najlepšiu výdrž z nových iPhonov, je síce menšia ako v XS Max, ale zase má menší displej, podtaktovaný procesor a má LCD displej, ktorý by mal mať nižšiu spotrebu. V reálnych testoch však rozdiel nevidieť. Čo je dôležité, batéria pekne vydrží dva dni bežného používania. Nemusíte sa veľmi obávať, že by sa vám rýchlo vymíňala. Na druhej strane nabíjanie rýchle nebude, keďže Apple stále nepustilo žilou a stále aj k drahým mobilom pribaľuje pomalú nabíjačku, s ktorou nabíjate mobil tri hodiny.  Ak by ste chceli rýchlejšiu nabíjačku, musíte si ju dokúpiť samostatne.

iPhone XR, XS, prípadne XS Max?

Ak stále nechcete Android a rozmýšľate, aký model z nových iPhonov X zobrať, možno si do porovnania zaraďte aj minuloročné X-ko. To je cenovo na tom podobne alebo lepšie ako XR a povedal by som, že sa oplatí viac. Síce nemá takú rýchlosť procesora, ale zase má lepší displej, dizajn, duálnu kameru vzadu a 3D touch. Na druhej strane XR má rôzne pastelové farby, ak vás práve toto ťahá.

Ak však obetujete dvesto eur naviac, máte už XS a to je vyšší mobil v každej oblasti. Má Amoled, lepšiu konštrukciu, kamery, jedine čo je nižšie, je batéria a uhlopriečka displeja. Ak chcete niečo vyššie a nevadí vám ešte vyššia cena, ostáva ešte zväčšený XS Max, ktorý prináša aj lepšiu batériu.

Zhrnutie

Z iPhone XR mám pocit predraženého mobilu. Teda niežeby ostatné iPhony X neboli predražené, ale tie majú aspoň pocit hi-endu. Tu ten pocit chýba, cítiť a aj vidieť, že je „budgetový" mobil, len za vysokú cenu. Displej, rozlíšenie, veľké okraje, rám, hrúbka a aj váha - nič nepôsobí ako v mobile za 730 eur.  Sú však dve veci, na ktoré sa nedá sťažovať, a to rýchlosť a kvalita kamery. Tá je síce len jedna a nečakajte od nej zázraky, ale v rámci svojich možností nesklame, stále však môže chýbať druhá kamera napríklad so zoomom.

Nedá sa povedať, že je to zlý mobil, má všetko, čo mám mať, ale ak by toto bol Android, čakali by sme ho niekde na úrovni 300 eur. Tam už sú podobné výkonnostné hi-endy, ale s kompromismi v iných oblastiach. Tu je však cena viac ako dvojnásobok.

**HODNOTENIE**

**6.5**

PETER DRAGULA

+ vysoký výkon
+ kvalitná kamera

- cena
- vysoká váha
- len LCD displej s nižším rozlíšením
- veľké okraje okolo displeja
- pomalá nabíjačka v balení
- jedna zadná kamera obmedzuje možnosti fotografovania

TEST

# SAMSUNG GALAXY S4

. TABLET

. SAMSUNG

Firmy sa v poslednej dobe do tabletov nehrnú, keďže sa tento trh stále zmenšuje. Na jednej strane z neho ujedajú stále väčšie mobily, na druhej strane používatelia zistili, že 2-in-1 windows notebooky sú rozumnejšia voľba ako Android tablety, ak chcú na tablete reálne niečo robiť. Samsung sa snaží v Tab S4 priniesť kompromisné riešenie.

Samsung Tab S4 sa tak práve postavil oproti Surface tabletu a aj iPadu. Ponúka ako tlakové pero, tak doplnok klávesnice a aj novinku, a to desktopový mód pre Android systém. Skutočne zaujímavá ponuka. Síce to stále bude len obmedzený systém bez možnosti spustenia skutočne produktívnych aplikácii, ale minimálne na browsovanie, Office, kreslenie, videá a hry je to zaujímavá ponuka.

**Špecifikácie**

Displej: 10.5" WQXGA, Super AMOLED (2560x1600), 287 ppi
Rozmery: 249.3 x 164.3 x 7.1 mm
Váha: 482 g (Wi-Fi), 483 g (LTE)
Kamera: 8 MP F1.9, 13 MP AF F1.9
Procesor: Qualcomm MSM8998 (Snapdragon 835)
Pamäť: 4 GB RAM
Úložisko: 64 GB / 256 GB + 400 GB SD karta
Zvuk: 4 reproduktory AKG, Surround sound s Dolby Atmos
Port: USB-C
Batéria: 7300 mAh

Tablet dostanete vo wifi a 4G verzii, oba v čiernej a bielej farbe. Rovno k nemu dostanete dotykové pero S pen, dokúpiť si môžete klávesnicový obal, ako aj HDMI konvertor pre výstup na monitor a nakoniec je dostupný aj štandardný malý dock len pre nabíjanie.

Tablet vyzerá parádne, je tenučký, pevný, prednej ploche kraľuje 10-palcový AMOLED displej, zatiaľ čo zadná stena je sklenená. Vyzerá luxusne a zároveň ponúka prijateľnú váhu, ako aj výkon. Aj keď pri výkone je veľká škoda, že nepoužili rovno Snapdragon 845, ale dali minuloročný 835. Mohli sa s výkonom posunúť vyššie. No stále je to v dnešnej dobe útlmu tabletov pekný kúsok.

Z kamier ponúka len nevyhnutné doplnky pre tablety. Síce nie sú zlé a f1.9 ponúknu relatívne slušný obraz, ale nečakajte od toho nič hlbšie, Nakoniec na tabletoch sa kamery skôr využívajú na videokomunikáciu ako fotenie a selfie. Predná kamera pridáva odomkýnanie dúhovkou a tvárou. Je to zároveň jediné automatické odomkýnanie kedže tu nie je senzor odtlačkov prstov. Okrem toho už môžete zadávať len kód. Na druhej strane, ak máte tablet stále doma, kódovanie ani nebude potrebné.

Snapdragon procesor dopĺňa 4 GB pamäte, čo je už na dnes aj na tablet len tak-tak. Keďže hlavne na tablete môžete robiť väčšie veci a tento si to doslova pýta, keďže Samsung ho bral ako produktívne 2-in-1 zariadenie. Možno 6 GB alebo 8 GB by bolo lepšie vzhľadom aj na budúcnosť, keďže tablet vydrží viac rokov ako mobil. Na jednoduché veci, ako je Skype, Facebook a ich multitasking na polovicu displeja je to dostatok, rovnako ani pri Office aplikáciach nebude problém. Ale ak plánujete kresliť, používať Photoshop a pritom otvárať viac aplikácii naraz, už sa to zaplní. Špeciálne ak chcete využívať desktopový DEX mod tabletu.

Samsung totiž rozšíril svoj Samsung Experience launcher a ako do mobilov, tak aj do tabletov pridal možnosť zapnutia desktopového módu. Mobily ho síce zapnú len pri pripojení na monitor alebo TV, ale tablety si môžete do desktopu prepnúť kedykoľvek. Aj keď je ideálne používať ich s klávesnicovým obalom, keďže v desktop móde vám už virutálna klávesnica bude zavadzať. V tomto móde ponúkne tablet prostredie veľmi podobné Windowsu, a teda spodná lišta s odklikmi, shortcutmi, task manager. Všetko tu je. Samozrejme, sú tu aj presúvateľné okná a voľne meniteľné veľkosti. Len nezabudnite, že 4 GB RAM počet okien a spustených aplikácii mierne obmedzí.

Je to veľmi pekne spravené a ak chcete z tabletu dostať viac, toto je presne to, čo potrebujete. Síce vzhľadom na obmedzenosť ponuky aplikácii sa nikdy nedostanete k produktívnosti Windows 2-in-1 zariadení, ale ak to nevyžadujete, Tab S4 je dobrý kompromis. Je to priam ideálne na jednoduché a rýchle browsovanie, pozeranie videí a, samozrejme, hranie mobilných hier. Plus, prirodzene, kreslenie vďaka dotykovému tlakovému peru. No ak by ste chceli verziu tabletu s Windowsom, Samsung tam má Galaxy Book zariadenia, aj keď tento rok zatiaľ nepriniesol novú verziu.

Samotné mobilné hry sa stále viac rozširujú aj do oblasti veľkých titulov, ale, samozrejme, len takých, čo môžu byť financované cez mikrotransakcie. Náležite tomu tu už je PUBG alebo Fortnite, pričom pri Fortnite má Samsung stále bonus, ktorý môžete získať, a to Galaxy skin. To platí aj pri Tab S4.

Výkon v hrách tu je bezproblémový, aj keď vzhľadom na použitie Snapdragom 835 procesora nie je úplne na vrchole. Konkrétne ponúkne 203-tisícové skóre v Antutu benchmarku. Teda je to taký výkon, aký majú 835 mobily, čo je o 50 tisíc menej ako S9 mobily a o 100 tisíc menej ako najrýchlejšie Snapdragon 845 mobily. Zároveň je to výrazne menej ako nové iPady, ktoré majú masívne 569-tisícové skóre.

V 3D marku ide na 3700 bodov, čo pekne stačí na zahranie aj tých najnáročnejších mobilných hier. Veľká škoda, že mobilné tituly často nemajú nastavenia kvality, a teda neprepnete rozlíšenie ani nenastavíte kvalitu textúr. Napríklad Fortnite má niekoľko nastavení kvality, stále sú len na úrovni mobilov. To by sa už na veľkej 10-palcovej obrazovke  zišlo, keďže hra tam vyzerá úplne inak ako na miniatúrnom displeji mobilu. Viac vidíte slabé textúry a aj slabé detaily. Stále sa to však pekne dá zahrať a veľká obrazovka má výhodu v tom, že si prstami nezakrývate celý displej. Zároveň ale v niektorých hrách nemusíte dočiahnuť na všetky prvky prstami a musíte sa natiahnuť. Zážitok z hrania je však pôsobivý.

Hranie alebo aj púšťanie hudby a filmov veľmi dobre umocňujú štyri reproduktory tabletu, pričom na každej strane má tablet dva a znie to veľmi dobre, hlasno a so slušnými bacmi. Pri štyroch reproduktoroch doslova cítite ako vám ide zvuk z celého tabletu. Reproduktory sú tunované firmou AKG a pridanú majú aj podporu Dolby Atmos.

K tabletu som skúšal aj Keyboard book cover,  teda obal s klávesnicou pre tablet. Cover je zvonku jemne kožený a ponúka slot na dotykové pero aj keď je relatívne nestabilný a odnímateľný. Klávesnica je však veľmi dobrá. Klávesy sú umelohmotné s dostatočným zdvihom a aj so zvukovou odozvou. Píše sa na tom pohodlne aj keď na klávesoch chýba diakritika, ale to nie je neočakávané. Správa sa však takmer rovnako ako na PC klávesniciach, takže môžete ísť po pamäti. Ak by ste niečo nevedeli, viete si na displeji vždy otvoriť virtuálnu klávesnicu a stlačiť kláves tam.

Samsung Tab S4 je konštrukčne veľmi pôsobivý Android tablet. Veľmi dobre sa drží, je pevný a cítite z neho kvalitu, aj keď výkonovo a pamäťovo mohol Samsung ešte pritlačiť. Stále je však v decentnom výkone a ponúka zaujímavú alternatívnu k Windows 2-in-1 zariadeniam, hlavne vďaka desktopovému módu a dotykovému peru. Ideálne je tak dokúpiť si aj klávesnicový obal. Rozšíri možnosti tabletu a zároveň ho ochráni.

**HODNOTENIE**

**8.0**

PETER DRAGULA

+ kvalitné vyhotovenie
+ veľmi dobrý desktop mód systému
+ kvalitné pero
+ pekná výdrž batérie

- výkon mohol byť vyšší a aj pamäte mohlo byť viac
- tablet nemá slot na pero

TEST

# ATARI HANDHELD

. RETRO KONZOLA

. ATARI

Boom retro konzol so sebou prináša aj návrat Atari konzoly hneď v niekoľkých verziách a to ako handheld, tak aj ako joystick. Teda konzola je prerobená do podoby joysticku, ktorý pripojíte k TV, alebo priamo handheldu s displejom. My tu máme Blaze Atari Retro Handheld, ktorý tak ponúkne zmenšenie Atari konzoly z konca 70-tych rokov do minimalizovanej podoby. Je to  konzola vašich otcov, alebo starých otcov s extrémnymi retro hrami, ktoré svojho času rozbiehali herný biznis.

Špecifikácie:

Displej: 2.4 palcový LCD
Napájanie: 4x AAA batérie
Výstupy: Slúchadlá, TV
Softvér: 50 hier

Handheld prichádza v retro vyhotovení, ktoré sa snaží pripomínať klasické Atari 2600, teda kombinácia čierneho plastu a hnedého dreva. Tu je však drevo nahradené hnedým textúrovaným plastom. Na pohľad to nevyzerá zle, ale na dotyk to pôsobí lacno. Nakoniec, čo najnižšie náklady boli zrejme aj cieľ autorov, a teda dopĺňa to slabší displej a v handhelde nie je vstavaná batéria, ale funguje na štyri AAA batérie, ktoré si musíte dokúpiť.

Z výstupov handheld ponúka ako možnosť slúchadiel, ak chcete jednoduché pípanie hier počúvať v slúchadlách, tak aj možnosť výstupu na TV cez AV out, kde si ale musíte dokúpiť kompatibilný kábel. Nechýba tlačidlo na zapínanie a hlasitosť. Z ovládačov prináša jeden d-pad ako náhradu joysticku a dve štandardné tlačidlá. Ďalšie funkcie hier ovládate cez Start a Select, ktorých súčasným stlačením oboch tlačidiel konzolu resetujete a vraciate sa do úvodného menu s výberom hier.

Zvláštnym doplnkom je LED dióda v pravom hornom rohu, ktorá sa nezdá ako najvhodnejší doplnok. Je príliš silná a zapnutie zariadenia vyslovene nepotrebujete mať naznačené diódou, keďže vám svieti displej.

Po zapnutí vám handheld ukáže výber 50-tich klasických Atari titulov. Tesa úplne prvých retro titulov v časoch, kedy hry boli zložené z pixelov veľkých ako päsť a farby v hrách ste mohli rátať na prstoch jednej ruky. Na danú dobu to však bolo niečo nevídané a zaujímavé. Nájdete tu tak legendárne hry, ako Asteroids, Breakout, Centipede, Missile Command, Pong a veľa ďalších hier, medzi ktorými nechýba golf, bowling, tenis, pinball, kasínové hry atď. Všetko v úplne jednoduchom spracovaní.

Ponuka je rozmanitá, od arkád, športov, cez lietadielka, autá až po stolné hry. Niektoré sú graficky lepšie, niektoré úplne hrozné a nechýbajú ani textové hry. Vizuálne najlepšie sú športy, kde majú postavičky aspoň aký-taký tvar. Väčšinu hier si zahráte najviac pár minút, niektoré nevydržíte ani toľko.

Čo sa týka ovládania, hry boli pôvodne navrhnuté na joystick a nedá sa povedať, že by sa d-padom ovládali práve najlepšie. Záleží od hry, ale napríklad v Breakoute je pohyb veľmi citlivý a na jedno stlačenie tlačidla prejde palička viac ako by ste čakali a často je tá vzdialenosť náhodná. Veľmi ťažko sa nastavíte pod padajúcu loptičku. Rovnako všetky autíčka a všetko, čo si vyžadovalo rýchle a presné reakcie, sa hrá dosť zle. Centipede je na tom lepšie, ale tiež tam bude presnosť problém. Asteroids ako tak viete zahrať, aj keď tam to na miniatúrnej obrazovke nie je práve najprehľadnejšie.

Najzaujímavejšou hrou je tam asi Adventure (video, ako má prostredie vyzerať bez pixelov, pekne ukázal reboot). Je to prakticky predchodca všetkých RPG a dungeonov. V jednoduchých miestnostiach musíte hľadať kľúče, otvárať brány, niekedy zobrať meč, ak je v ďalšej miestnosti nepriateľ. Musíte sa aj vracať a prechádzať bludiskom. Na tú dobu je to prekvapivo hlboké, aj keď vaša postava je len štvorček. Prejdenie hry trvá tak 15 minút.

Všetky hry sú relatívne jednoduché, krátke, často však náročné, sú to ešte hry z časov predtým, ako začali mať hry aj hĺbku, alebo väčší obsah. Tie nasledovali až v neskorších tituloch, ktoré tu chýbajú. Tony lepších hier alebo aj vylepšených verzií týchto hier nájdete na mobiloch zadarmo, ale keď už pre nič iné, hry sa oplatia zahrať pre štúdium histórie hier. Je to ako návrat v čase do hier, ktoré dnes aj začínajúci programátor spraví za hodinu. Ukazuje to, aký pokrok hry spravili za 40 rokov. Uvidíme, ako sa naše dnešné hry budeme my alebo budúce generácie pozerať o ďalších 40 rokov.... Možno dostanú retro Xbox digitálnu šošovku do oka.

Handheld má však aj chyby a okrem toho, že sa mi niektoré hry zdali zabugované a nedali sa ovládať, alebo som ich nevedel hrať, celý handheld sa niekedy nechcel spustiť. Niekedy sa totiž nabootoval len do bielej obrazovky a prebral sa až na niekoľké zapnutie, respektíve po určitom čase od vypnutia. Je to zvláštna chyba a neviem, či je to špecifické len na tento handheld, alebo to môže robiť každému.

Chýábalo mi tu však druhé ovládanie. Na handheld by sa síce ani nezmestilo, ale veľa starých Atari hier je spravených pre dvoch hráčov. Pri niektorých hrách je zvláštne, keď je polovica obrazovky je zamrznutá, alebo sa druhá postava nehýbe, lebo druhý hráč neovláda.

Ak to zhodnotím, je to handheld zaujímavý na tri veci a to pre nostalgiu pre starších hráčov, ktorí hrávali ešte koncom 70. a začiatkom 80-tych rokov a pripomenie im to mladosť aspoň na chvíľu. Druhá vec je historické hľadisko, aby ste mali doma časť hernej histórie, ktorú takto môžete študovať a uvidíte jej začiatky. A nakoniec vám handheld môže môže pekne dotvárať vašu poličku s hrami. Pretože presne na to je handheld dizajnovo stavaný. Spodná hrana je totiž plochá a pekne môže stáť a vynímať sa vo vašom hernom zátiší.

Ale jednu vec tam len ťažko nájdete - a to je zábava. Neviem si predstaviť, ako presne môžu tieto hry dnes niekoho na dlhšiu dobu zabaviť. Možno na chvíľu si to preklikáte a poskúšate, dlhšiu zábavu tam ťažko nájdete. Napriek tomu to za cenu mierne cez 30 eur nemusí byť zlý darček otcovi, starému otcovi, alebo aj dieťaťu, ak ho chcete potýrať a ukázať mu, čo sa niekedy hrávalo. Možno ho na pár minút odpútate od Fortnite.

# FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

James Wan môže režírovať, čo chce a máte veľkú šancu, že urobí pozerateľný hit. Spomeňte si na prvú Pílku (Saw). Prvý Insidious. Jeho dva horory V zajatí démonov patria medzi najlepšie žánrové kusy za dekádu. A ak by niekto zapochyboval o tom, či zvládne akčný film, stačí si spomenúť na kamerové excesy z Rýchlo a zbesilo 7. Preto asi dlho u Warner Bros. neváhali, či mu nechajú Aquamana s plnou víziou.

Zabudnite na všetky predchádzajúce filmy z DC univerza, na videnie Aquamana nepotrebujete vedieť takmer nič. Film štartuje vlastným prológom, kde sa dozvieme o tom, ako kráľovná Atlanna prišla na z hĺbky mora na pevninu, stretla strážcu majáka Toma Curryho a mali spolu syna Arthura. O pár rokov neskôr Atlanna musela ísť späť do podmorskej ríše, zatiaľ čo z Arthura vyrástol silný junák, ktorý tu pomôže niekomu v dedinke, tam zastaví útok pirátov a pod. Všetko sa mení, keď sa objaví červenovlasá Mera, ktorá mu hovorí o jeho cnostnom pôvodne a že prichádza čas, kedy môže nastať vojna medzi postupne sa spájajúcimi morskými ríšami a ľuďmi na pevnine. Dôvodov je viac – znečisťovanie, vlastné ambície i snaha použiť najväčšie armády na Zemi.

James Wan natočil komiksovú rozprávku vo veľkom štýle, o čom svedčí rozpočet 160 miliónov dolárov a 143-minútový zostrih. Je len ťažké uveriť, že robil nejaké kompromisy, narval sem toľko mytológie, architektúry, efektov, postáv i kreatúr, že sa nestačíte diviť. Relatívne civilný prológ je iba odrazovým mostíkom pre veľké veci, ktoré postupne servíruje v ďalších aktoch. Tento prístup vám môže trošku vadiť na štarte, ktorý je mierny a rozbieha sa cez pár dialógov, spoznávanie rodičov, no v momente nabehnutia prvej akčnej scény vám Wan dá niekoľko dôvodov prečo nepochybovať o tempe, ktoré nasadí neskôr. Úvodný súboj mu umožní naštartovať kameru a lietať v malej miestnosti, v dravom štýle viesť súboj, páliť zo zbraní i ničiť. Aby ste náhodou nemohli zadriemať, servíruje dunivé akčné sekvencie každých 10-15 minút.

# AQUAMAN

Réžia: James Wan. Scenár: David Leslie, Johnson-McGoldrick, Will Beall, Geoff Johns, James Wan. Hrajú: Jason Momoa, Amber H
Dafoe, Patrick Wilson, Nicole Kidman, Dolph Lundgren

Ako správny origin nám Aquaman ponúkne spoznávanie pôvodu, tréning (štýlový, avšak ponúkaný vo forme flashbackov a mentorom je Willem Dafoe), objavovanie druhého sveta (na pevnine je Arthur silný, no ako pod vodou?), vlastných druhov i nepriateľov. Neustále sa miešajú pevninové i podmorské lokality, akoby sa snažili tvorcovia nahovoriť, že koexistujú a Zem nie je limitovaná iba na jednu či druhú. Platí to dokonca pre celkovú mytológiu Atlantídy a dočkáme sa aj vysvetlenia, kedy bol ešte kontinent nad vodou, prečo sa potopil a ako sa v ňom žije teraz. Do celého ekosystému sa ponárame cez optiku Arthura, ktorý veľa netuší, iba to, že mu kedysi musela mama odísť a on dusí v sebe nádej, že by ju raz mohol objaviť. Že ho tam dole čaká veľké množstvo neprebádaných miest, pravidiel alebo nutnosť podstúpiť súboj s nevlastným bratom, to je iná vec.

Už prvá tretina dá vytušiť, že z dejového hľadiska sa nekoná nič svetoborné a podľa videohernej schémy sa presúvame z jednej lokality na druhú, kde treba niečo nájsť, získať, prebojovať sa atď. Hľadať väčšiu hĺbku sa neoplatí, rieši sa tu pôvod postáv, rodinné vzťahy, mocenské, chuť spájať i rozdeľovať či vyvolať vojnu. Občas vycítite, že niekto môže byť falošný alebo prehodí motiváciu, inokedy sa ide jasne za cieľom. Pre Aquamana sú vytvorení suchozemskí i morskí nepriatelia a Wan medzi nimi umne kľučkuje podľa zvolených miest. Nie je problém dostať Arthura do akčného víru – a presne tam ho Wan potrebuje mať.

Niežeby Jason Momoa bol slabý herec alebo mal menej podarený ansámbl naokolo. Práve naopak, všetci hrajú výborne to, čo majú. Momoa trúsi suché hlášky, je dobrodruh, nechce ísť do každého konfliktu a má horúcu hlavu. Všetko mu náramne pasuje, je v ostrom kontraste s Merou (Amber Heard hrá peknú zrzku v kostýme, čo bude asi hit budúceho Halloweenu), vynikajúcim Patrickom Wilsonom (Wanov borec z Démonov si užíva Orma znamenite) a azda najväčším prekvapením: Dolphom Lundgrenom ako kráľom Nereusom s rozvážnymi momentmi. Pripočítajte si Nicole Kidman a spomenutého Dafoe, ktorí hrajú solídne, nie iba len tak za nájom...

V niektorých momentoch máte pocit, že by Wan mohol nasadiť trošku ekologickej agitky, neporiadne ľudstvo znečisťujúce oceány, ktoré by sa mohli vzbúriť. Ale zdanie klame, Wan nám chce ukázať skôr všetkých sedem kráľovstiev, perfektnú trikovú výpravu (ktorá možno zoberie inšpiráciu Avatarovi pod vodou) a vygradovať svoje úsilie do pompéznych akčných sekvencií v druhej polovici. Tá ponorková na začiatku je dobrý štart, no už súboj v Kruhu ohňa (pod vodou, stále vám to dáva logiku?) začne naberať vyššie obrátky a potom...

...si nemôžete nevšimnúť jednu fantastickú akciu na Sicílii. Zaslúži si samostatnú pozornosť, lebo ide o jeden z dvoch míľnikov filmu. Wan točí akciu súbežne na viacerých miestach, kamerou lieta ponad domy, kde skáču hrdinovia, mení miesta a všetko vyzerá ako natočené na jednu šupu. Dopraje si efekty, načasované zásahy či krásny súlad červenovlasej hrdinky v jednom špecifickom priestore...

Že Wan nemá dosť, to sa presvedčíte aj neskôr. Kráľovstvo trenchov, zemské jadro, vlastná variácia Krakena, je tu toľko nápadov, že ich nestačíte vstrebávať. Finálna tretina je vyšperkovaná masívnou bitkou, kde sa ani nedá konštatovať, že je to „dosť preefektované", je to čistá demonštrácia aktuálnych efektov a možností akcie, ktorú si veľké štúdio môže dovoliť. Kvantum jednotiek, opäť kopa nápadov a do toho... Áno, Wan to robí zas! Točí kameru o 90, 180, aj 270 stupňov, aby docielil neuveriteľný efekt. A jedna vec sa mu rozhodne darí: aby vás jeho Aquaman naplno pohltil a zabudli ste na existenciálne problémy tam vonku a užili si trikovú akciu. Že k tomu prispeje aj dunivá hudba Rupert Gregson-Williamsa natrénovaného z Wonder Woman, to je veľké plus. Našiel si svoj motív, je drasticky akčný, nedá vám vydýchnuť. Pôjdete ohučaní veľkolepým sprievodom.

Áno, Aquaman by dostal ešte vyššie skóre, ak by mal prepracovanejší dej. Alebo ak by v ňom išlo o čosi viac. No je verný predlohe, núka nám fantastickú odyseu do iného sveta, ktorý je radosť objavovať a nechať sa tam uniesť cez šikovne zvoleného hrdinu, krásnu ženu po jeho boku. Sú tu epické akčné scény a niektorí pôjdu naň znova, lebo na jedno videnie všetko nevstrebajú. Nemusí imponovať všetkým, tento digitálny festival by však bola škoda zmeškať – najmä v IMAX vydaní, kde dve tretiny dĺžky sú formátované špeciálne na plné plátno!

**HODNOTENIE**

**8.0**

Heard, Willem

MICHAL KOREC

Začnime od konca. Toto je najlepší komiksový film roka. Svedčí, že Spider-Man je super a žáner stále dokáže priniesť niečo nevidené. Je to komiks pre súčasnú generáciu odchovanú na smartfónoch, má skvelé tempo, dokáže predostrieť smutnú i veselú náladu, skvelú akciu a záporáka s dobrým cieľom (nie v štýle Teraz vyhubím svet, haha, a pomstím sa hrdinovi!). Západní tvorcovia pochopili to, čo už dávno ovládajú východní: ak chcete pustiť uzdu fantázie naplno, nebabrite sa s hercami pred zeleným plátnom a otvoríte nové dimenzie.

Nový Spider-Man je navyše vzácny svojou pozíciou v univerze, ktorý štartoval za 15 rokov už tri razy a niektorí diváci môžu mať guláš, kto je poriadny Spider-Man alebo stávkovať na Tobeyho, Andrewa či Toma. Pre mnohých bude animovaný Spidey novou výzvou: môžu zabudnúť na všetkých minulých a dostanú poltucet nových. No Spider-Verse rešpektuje, čo sme videli už doteraz: záporákov, niektoré udalosti a ráta so znalosťami minulých filmov. Nie je klasický reštart, ako podtitul napovedá, pracuje s paralelnými svetmi, čím sa scenáristi vyhli časovým líniám i kolíziami s hranými filmami.

Nenechajte sa zmiasť, že Spidey je animovaný, dabovaný = bude automaticky pre deti. Slovenskému divákovi treba plesnúť po čele a primäť ho zabudnúť na archaické názory. Pred nami je skvelý celok, má širokú paletu postáv a začína celkom obyčajne. Tínendžer Miles Morales chodí na novú školu, kde nie je borec ako na minulej a chýba mu pochopenie rodičov i okolia. Útechu občas nájde u strýka Aarona, ktorý ho raz zobral pomaľovať zabudnutú stenu v metre a prejaviť sa umelecky. Rafol ho tu malý pavúčik, vďaka ktorému má Miles nadobudne nadprirodzené schopnosti: lepia sa mu prsty, lezie po stenách a asi to nebude puberta.

Všetko sa mení, keď sa v New Yorku udeje viacero nečakaných udalostí, dorazí odhodlaný Kingpin, pokúša sa o neuveriteľné energetické pokusy, ktoré neústia iba do výpadkov elektriny alebo bizarných udalostí v metropole, ale reálne prepájanie nášho sveta s inými dimenziami. Zastaviť ho nebude ľahké, a Miles objaví neuveriteľnú partiu, ktorá mu dá nielen patričné rady do života.

# SPIDER-MAN PARALENÉ SVETY

Réžia: Bob Persichetti, Peter Ramsey. Scenár: Brian Michael Bendis (postavy), Stan Lee (postavy), Phil Lord, Christopher Miller, Ro
Alex Hirsch. Hrajú: Shameik Moore, Jake Johnson, Hailee Steinfeld, Liev Schreiber, Mahershala Ali, Brian Tyree Henry

Miles Morales je skvelo napísaná postava. Vnútri odhodlaný chalan, navonok chce byť frajer, a bojuje s ostychom, aj pozíciou v rodine. Chce sa presadiť, osloviť krásnu babu vo vedľajšej lavici a nebyť terčom posmechu, keď mu tatko poliš cez vysielačku vyzná lásku. Téma rodiny a priateľstva vyčnieva už v civilnej rovine a hoci sa rozbehnú akčné scény, film nezabúda na pol minútky zastaviť.

Spider-Man: Paralelné svety nie je iba obyčajný komiks, kde figuruje hrdina v kostýme a ide dať na frak zloduchovi. Je to pocta zošitom Spider-Mana, ktoré vyšli za dekády vrátane odbočiek, alternatív, reštartov atď. Autori výborne spracovali fenomén alternatívnych svetov a vďaka experimentu sa im darí všetky zhutniť do jedného – vytvoriť prienik zhodou okolností v našom svete, kde sa stalo niečo fatálne. Výborne pôsobí postupný nástup iných Spider-Manov a ich roly. Peter B. Parker je zaujímavá postava staršieho chlapíka, ktorý nám ukazuje čo sa môže stať superhrdinovi po dlhých rokoch a či má potenciál byť mentorom niekomu mladšiemu.

Politicky korektne je využitá aj Spider-Gwen, mrštné dievča s parádnou osobnosťou, ktorá zosobňuje silu superhrdinky s veľkou dávkou šarmu. Spider-Noir dal šancu nielen štýlovej čiernobielej animácii, ale aj Nicolasovi Cageovi v originálnom znení, ktorý pôsobí ako veterán a nezameniteľne komentuje niektoré momenty. Peni Parker pridá nádych animé, čím parádne povýši film na globálnu úroveň v kontexte animácie a Peter Porker/Spider-Ham slúži na čistú zábavu a skvelé gagy. Na každej postave je pútavé sledovať jej intro a zaujatie pozície v top sekvenciách.

Základné elementy prvého filmu sú dodržané: intro, výcvik, boj s menšími nepriateľmi a veľký boss na koniec. Pomedzi to sa infiltrujú ďalšie cenné scény: geniálne prepojenie núka postava Prowlera, čo pochopíte po prvých momentoch – je to hrozivá postava, animáciou i charakteristickým zvukom. Doc Ock v ženskom vydaní v laboratóriu a okolitom lesíku ponúkne brilantne animovanú akciu.

Ruku na srdce, akčné scény sú neuveriteľné, zbesilé a predsa prehľadné, animácia im ponúka tonu možností, kamera skáče po hrdinoch a okolí. A samotné finále vám vyrazí dych a je úplne možné, že množstvo divákov ho bude trošku kritizovať, lebo sa tam toho deje strašne veľa. To hráči videohier a špeciálne Bayonetty sa môže uvelebiť a vychutnať si na veľkom plátne kvantum elementov súčasne.

Paralelné svety sú už komiksom pre dnešnú generáciu s rozbitou pozornosťou od všetkých displejov. Je na míle vzdialený prvému Spider-Manovi či X-Menom. Nielen animácia, ale zhutnené nápady tímu Lord-Miller (LEGO Movie, 21 Jump Street) vám nedajú dýchať. Dokážu sem vložiť úplne všetko – napínavé akčné scény, scenáristické pointy, milé rodinné momenty, chlap(čen)ské chvíle, priestor pre stratu i nádej. Autori prehadzujú výhybku neustále, no celku to neškodí.

Najprv sa rehocete na obúchanom starom Parkerovi a potom zatlačíte slzičku pri citlivej scéne. Dospievanie v modernom svete je málokedy zobrazené takto verne, bez ohľadu na superschopnosti a dilemy s nimi. Navyše, tento Spider-Man nemá ani tradičnú lovestory a predsa výborne rieši vzťahy postáv. 117 minút vám ubehne veľmi rýchlo a oceníte aj výber záporákov, menších i hlavného, lebo je čo riešiť.

Mimoriadne sa vydaril aj slovenský dabing, ktorý si zobrala do parády partička okolo Jakuba Kronera a voľbu hlavného hlasu pre Milesa vyriešili nečakane – Kroner ho dabuje sám a vtisol postave nielen potrebnú hĺbku a rozvahu, ale aj slang a celkový štýl. Prakticky ani jeden hlas vás v priebehu filmu nevyrušuje a to je veľké víťazstvo. Hoci preferujem originál (Nicolas Cage! Jake Johnson! Oscarový Mahershala Ali! Hailee Steinfeld!), nemal som problém vidieť ani dabovanú verziu.

Áno, toto Sony vyšlo a zrejme to bude čierny kôň Vianoc ako vlaňajšie Jumanji 2. Nedajte sa zmiasť, že je to animovaný film, naopak, toto je najlepší Spider-Man od čias Raimiho dvojky. Má všetko, čo komiksový film potrebuje a ešte aj veľa navyše, lebo odkaz Petra Parkera pretaví do novej podoby. Má čo povedať deťom, dospelým, popcornožrútom, ktorí sa budú váľať od smiechu i top fanúšikom Marvelu s poctivou rozlúčkou pre Stevea Ditka i Stana Lee.

**HODNOTENIE**

**9.0**

odney Rothman,

MICHAL KOREC

# ROBIN HOOD

Réžia: Otto Bathurst. Scenár: Ben Chandler, David James Kelly. Hrajú: Taron Egerton, Jamie Foxx, Ben Mendelsohn

M

Po otváracom týždni nového Robina Hooda zavládlo údajne v Hollywoode veľké vzdychanie a malé zdesenie. V Lion's Gate zistili, že ich 100-miliónový projekt bude mať v Amerike problémy a musia sa začať spoliehať na Európu či iné trhy, aby sa vôbec zaplatil. A tri ostatné štúdia, ktoré svojho času tiež laškovali s vlastnými projektmi na Robina Hooda si vydýchli, že to radšej neskúsili. Warneri mali plán a vymenili ho napokon za Kráľa Artuša od Guya Ritchieho. Disney videl cez svoju optiku nového Hooda v štýle Pirátov Karibiku. Najbližšie k aktuálnemu výsledku mali asi borci zo Sony špekulujúc o štýle Rýchlo a zbesilo či Mission: Impossible. Hoci najradšej by som videl všetky štúdiové pokusy...

Snaha interpretovať starú dobrú klasiku pre dnešnú generáciu odchovanú na megaakčných sériách fakt vyúsťuje v nadupanú verziu Robina Hooda vo forme Rýchlo a zbesilo. Rapídne rýchle rozprávanie deja, zrýchľujuce i spomaľujúce scény, bláznivé akcie v meste, kde ide o veľké prachy a občas sa prepadne nejaký ten transport s peniazmi. Vymeňte trezor z Ria za ozbrojené vozy na anglickom panstve a máte približnú predstavu.

Spočiatku je pritom rozprávanie síce poňaté ako variácia na starú klasiku, kde Robin z Loxley funguje ako šľachtic, nájde si lásku Marian, no potom putuje na križiacke výpravy a bojuje za Anglicko. Tam sa trošku búri proti štýle boja, dokonca zachráni jedného protivníka, a tak putuje naspäť do domoviny, kde zistí, že drahá mu zdrhla za iným, šerif mu zhabal panstvo a navyše drancuje obyvateľov. Nechce to nechať tak, preto sa s dovezeným chlapíkom (dostane meno Malý Jon, hoci meria 1,75m) dohodne, že podstúpi náročný tréning a stane sa ochrancom ľudu, bude brať bohatým a rozdávať chudobným. A popritom možno odhalí pár spiknutí a premyslí si, či je to s Marian skutočne prehraná partia...

Bolo by ľahké označiť Robina Hooda za multikultúrnu zlátaninu s mnohými rasami a všakovakými motiváciami postáv. Je to zbrklý, súčasne dynamický kúsok, ktorý sa vykašľal na klasickú púť hrdinu a alternuje ju neuveriteľne prekrútenými vecami. Má tam postavy zhodných mien, no kontext vypálil úplne iným smerom: ak budete ochotní experimentovať s očakávaniami i autormi, zabavíte sa aspoň prvú hodinu.

Množstvo prvkov, ktoré sú autori ochotní vložiť do scenára, je miestami neuveriteľné: sú tu križiacke výpravy a ich prekrútená pointa, je tu neľútostný šerif kujúci pikle s mešťanmi i cirkvou a to ešte nehovoríme o jeho baniach či komplote. A aj príchod kardinála či celý ekosystém má podivné nuansy fungovania, ale je zábavné ho odhaľovať a zisťovať, kto je tu vlastne šéf...

Rýchlo sa objaví aj náznak milostného trojuholníka, no jeho problémom je obsadenie 50-odtieňového Jamieho Dornana, ktorý sa stáva ľahkým terčom pre Robina a jeho polovičnú snahu získať Marian späť. Pri hereckom obsadení okolo priemeru osciluje Taron Egerton (žiaľ, druhý Eddie či Kingsman sa nekoná) a Jamie Foxx si tu robí zo všetkých srandu. Eve Hewson je fajn objav do pár scén a tradičný záporák Ben Mendelsohn hrá to isté: podľa očakávaní naštvaného, reči prednášajúceho... hajzla šerifa.

No aj pre tých, čo sú ochotní hodiť mytológiu za hlavu a užiť si Robina Hooda na steroidoch príde po hodine stopáže vizuálna i pocitová únava. Najprv je to vtipne prepálený film: bizarný štart i neskoršie sekvencie vrátane bleskového tréningu (najprv je Robin priemerný lukostrelec, keď si trošku zacvičí, skolí aj štyroch naraz) a postupné zapadanie do akožesmotánky (mnohých bude asi interesovať odkiaľ berie prašule, keď mu všetko čmajzli) prinesie pár intríg i ďalších postáv.

No neskôr sa už vlečieme od jednej heroickej scény do druhej: bane tu pôsobia ako makačky z Pána prsteňov, v starých reáliách sa odohráva moderná akcia a do toho duní hudba, čo sa snažila čosi naplno vykradnúť a štyri dni pátram čo presne. Od originálneho soundtracku má ďaleko, hoci sa dobre počúva hodinu v práci.

Áno, akcie tu nie je málo – sú tu stredoveké bitky, prepadnutia vozov, kľúčových miest, infiltrácie do nepreniknuteľných zákutí a digitálna produkcia sa snaží o veľké veci. No tam vnútri je to naťahovaný film, ktorý by pri lepšom strihu dorazil na úroveň priemeru, no tých 116 minút je už moc a keď sa asi každých 10 minút pozriete na hodinky, neveští to nič dobré. Ak sa náhodou nájde dostatok divákov, rysuje sa tu aj šanca na dvojku...

**HODNOTENIE**

**4.0**

ICHAL KOREC

# SMRTEĽNÉ STROJE

Réžia: Christian Rivers. Scenár: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson, Philip Reeve. Hrajú: Hera Hilmar, Hugo Weaving, Jiha
Sheehan, Leila George, Stephen Lang, Colin Salmon, Frankie Adams, Caren Pistorius...

M

Vysoký potenciál sme videli už v prvej ukážke: mestá na kolesách sa preháňajú bezduchou prázdnotou postapokalyptickej Zeme a prísľub bol obrovský: dynamika, efektná akcia, ešte aj idea, že malá dedina súperí s veľkým Londýnom a jej šance sú... no viete, také filmové, že sa pokúša bojovať, ale dopadne to asi podľa klasickej mustry, že väčší berie a zároveň štartuje čosi osudové, lebo malý sa nedá...

Vitajte v roku 3118, kde snaha prežiť je čoraz ťažšia ako kedysi. Zopár vyvolených žije v obrovskom Londýne, metropole na kolesách, ktorá putuje po Západnom svete a drancuje energiu, malé mestečká a pološialený Thaddeus Valentine sníva v kabíne o veľkom pláne, vďaka ktorému by mohol tiahnuť na hranicu Východu a získať obrovské bohatstvo, ktorým by zaistil Londýnu ďalšiu prosperitu. Všetkým je totiž zrejmé, že donekonečna sa nedá jazdiť po svete a skalpovať malé mestečká...

Hrdinov tohto príbehu je však podstatne viac. Je tu Londýnčan Tom Natsworthy pracujúci v múzeu, aj blondínka Kate (zhodou okolností dcéra Valentina = nič moc perspektíva do ďalšieho diania) a z malej dedinky do metropoly tu skáče maskovaná Hester Shaw túžiaca po pomste. A aby postáv nebolo málo, vo svete sa hľadá smrtonosná Anna Fang na vlastnej misii.

Spleť hrdinov nie je márna, scenár si dáva načas, aby nám vysvetlil ich dejové pozadie i motivácie, akurát približne v polovici zistíte, že veľa originálnych cieľov či ambícií sa nekoná. Je fajn odhaľovať nitky a komploty z minulosti a ešte lepšie zistenie príde pri ich dávkovaní, no tento film namiesto veľkej gradácie deja nasadí skôr typickú akciu pre blockbuster a veľa snahy vyšumí do obrovskej palebnej sily v mýtickej lokalite...

Pochopiteľne, tento film je drahý, obrovský a v Universale budú mnohí nervózni, či sa im podarilo naštartovať novú sériu. Súčasne je vízia miestami taká megalomanská, že sa nedá celých 128 minút spoliehať iba na efekty, ale musíme deliť pozornosť medzi exteriéry, kde sú obrovským kontrastom tie megamestá a pustatina Zeme vs. interiéry, kde sa výprava snaží čo-to ušetriť, ale míňa veľa za neurčité kostýmy či historické artefakty.

Niektorí možno budú bažiť po futuristickom Londýne – ten ostal skôr konzervatívny a kamera nad ním lieta efektne, no chýba mu atmosféra. Má všetko od industriálneho podzemia po majestátnu katedrálu, ale ostáva neurčitou megalopolis, pri ktorej sa nerieši ani dôvod vzniku či putovanie po zemi. Skrátka, mestá sú na kolesách, to nám musí stačiť.

Film mení vysvetľovanie z knihy za efektné nábehy – a to je občas škoda, lebo postávam i udalostiam chýba hĺbka. Je tu kopa nápadov, ale nerozpracovaných. 60-minútová vojna? No, asi dačo nukleárne. Prečo sú niektoré mestá na kolesách, iné vo vzduchu či za múrom? A ako sa energeticky uživia? Veľa sa nedozvieme, ale dlhodobo je to asi neudržateľný stav. Môže jeden veľký požrať malých? A potom?

Na druhej strane, čo film nenadhodí, to sa snaží neskôr vysvetľovať cez flashbacky, návraty, dialógy. Spočiatku sú hrdinovia divní, majú rozohraných veľa plánov a začnú sa prepájať dvojice či trojice. To spájanie je ešte celkom výživné a fascinujúce – keď sú už ale motivácie určené a skupiny začnú konať, film skĺzne do festivalu obrovských akčných scén, čo vás na chvíľu ohlušia, no súčasne otupia, že sa už nedokážete sústrediť ďalej. Ambivalentné motivácie postáv sú v poriadku, občas niektorá prebehne inam (a zväčša má na to aj dôvod). Kto je zloduch, to sa postupne vysvetlí, môže byť malý i veľký...

Posledná tretina však výrazne skresáva body z hodnotenia. Pôvodná fascinácia je preč, už tušíme, že sa filmu nepodarí servírovať iba výborné sekvencie ako je tá úvodná a postavy sú vmanévrované do typických filmových šablón. Je fajn vidieť, že aj k záveru sa objaví pár nových mien, súboje sú často otvorené a upaľujeme stále niekde preč a Smrteľné stroje stále chcú pridávať niečo nové.

Lenže záver takmer zlyháva kvôli neotesanému režisérovi, ktorý nevie ponúknuť veľa invencií a skĺzne takmer do x ráz videných klišé a očividne miluje Star Wars, lebo v jednej scéne ich priamo cituje a v inej má na ne takmer jednoznačný nábeh. Už som čakal iba nejaké šokujúce odhalenie z rodinných dynastií...

Tým, že sú Smrteľné stroje prvá kniha zo štyroch, nečakajte ani úplne uzavretie dejovej línie. Zámerne nič neprezrádzam, ale tvorcovia by určite radi film rozvinuli. Osobne mu dávam šancu, lebo s lepším režisérom by to možno dopadlo lepšie a bolo by komu držať palce. Herci sú síce totálne nevýrazní, je zrejmé, že okrem Huga Weavinga sa za casting veľa neutratilo a rozpočet zhltli efekty.

Na štart novej ságy sú Smrteľné stroje celkom pozerateľné, majú nápady, no ku koncu vyšumia, čo je trošku škoda. A tradične platí, že na veľkom plátne či s dunivým zvukom (IMAX, Dolby Atmos) čosi aj odpustíte.

PS - Vy ostatní, ktorí nebodaj zablúdite na dabovanú verziu, alebo na megakino šťastie mať nebudete, odpočítajte bod.

**HODNOTENIE**

**6.0**

ne, Robert

MICHAL KOREC

# CREED 2

Réžia: Steven Caple Jr. Scenár: Cheo Hodari Coker, Ryan Coogler, Sascha Penn, Sylvester Stallone, Juel Taylor. Hrajú: Michael B. J
vester Stallone, Tessa Thompson, Phylicia Rashad, Dolph Lundgren, Florian Munteanu ...

M

Vysoký potenciál sme videli už v prvej ukážke: mestá na kolesách sa preháňajú bezduchou prázdnotou postapokalyptickej Zeme a prísľub bol obrovský: dynamika, efektná akcia, ešte aj idea, že malá dedina súperí s veľkým Londýnom a jej šance sú... no viete, také filmové, že sa pokúša bojovať, ale dopadne to asi podľa klasickej mustry, že väčší berie a zároveň štartuje čosi osudové, lebo malý sa nedá...

Vitajte v roku 3118, kde snaha prežiť je čoraz ťažšia ako kedysi. Zopár vyvolených žije v obrovskom Londýne, metropole na kolesách, ktorá putuje po Západnom svete a drancuje energiu, malé mestečká a pološialený Thaddeus Valentine sníva v kabíne o veľkom pláne, vďaka ktorému by mohol tiahnuť na hranicu Východu a získať obrovské bohatstvo, ktorým by zaistil Londýnu ďalšiu prosperitu. Všetkým je totiž zrejmé, že donekonečna sa nedá jazdiť po svete a skalpovať malé mestečká...

Hrdinov tohto príbehu je však podstatne viac. Je tu Londýnčan Tom Natsworthy pracujúci v múzeu, aj blondínka Kate (zhodou okolností dcéra Valentina = nič moc perspektíva do ďalšieho diania) a z malej dedinky do metropoly tu skáče maskovaná Hester Shaw túžiaca po pomste. A aby postáv nebolo málo, vo svete sa hľadá smrtonosná Anna Fang na vlastnej misii.

Spleť hrdinov nie je márna, scenár si dáva načas, aby nám vysvetlil ich dejové pozadie i motivácie, akurát približne v polovici zistíte, že veľa originálnych cieľov či ambícií sa nekoná. Je fajn odhaľovať nitky a komploty z minulosti a ešte lepšie zistenie príde pri ich dávkovaní, no tento film namiesto veľkej gradácie deja nasadí skôr typickú akciu pre blockbuster a veľa snahy vyšumí do obrovskej palebnej sily v mýtickej lokalite...

Pochopiteľne, tento film je drahý, obrovský a v Universale budú mnohí nervózni, či sa im podarilo naštartovať novú sériu. Súčasne je vízia miestami taká megalomanská, že sa nedá celých 128 minút spoliehať iba na efekty, ale musíme deliť pozornosť medzi exteriéry, kde sú obrovským kontrastom tie megamestá a pustatina Zeme vs. interiéry, kde sa výprava snaží čo-to ušetriť, ale míňa veľa za neurčité kostýmy či historické artefakty.

Niektorí možno budú bažiť po futuristickom Londýne – ten ostal skôr konzervatívny a kamera nad ním lieta efektne, no chýba mu atmosféra. Má všetko od industriálneho podzemia po majestátnu katedrálu, ale ostáva neurčitou megalopolis, pri ktorej sa nerieši ani dôvod vzniku či putovanie po zemi. Skrátka, mestá sú na kolesách, to nám musí stačiť.

Film mení vysvetľovanie z knihy za efektné nábehy – a to je občas škoda, lebo postávam i udalostiam chýba hĺbka. Je tu kopa nápadov, ale nerozpracovaných. 60-minútová vojna? No, asi dačo nukleárne. Prečo sú niektoré mestá na kolesách, iné vo vzduchu či za múrom? A ako sa energeticky uživia? Veľa sa nedozvieme, ale dlhodobo je to asi neudržateľný stav. Môže jeden veľký požrať malých? A potom?

Na druhej strane, čo film nenadhodí, to sa snaží neskôr vysvetľovať cez flashbacky, návraty, dialógy. Spočiatku sú hrdinovia divní, majú rozohraných veľa plánov a začnú sa prepájať dvojice či trojice. To spájanie je ešte celkom výživné a fascinujúce – keď sú už ale motivácie určené a skupiny začnú konať, film skĺzne do festivalu obrovských akčných scén, čo vás na chvíľu ohlušia, no súčasne otupia, že sa už nedokážete sústrediť ďalej. Ambivalentné motivácie postáv sú v poriadku, občas niektorá prebehne inam (a zväčša má na to aj dôvod). Kto je zloduch, to sa postupne vysvetlí, môže byť malý i veľký...

Posledná tretina však výrazne skresáva body z hodnotenia. Pôvodná fascinácia je preč, už tušíme, že sa filmu nepodarí servírovať iba výborné sekvencie ako je tá úvodná a postavy sú vmanévrované do typických filmových šablón. Je fajn vidieť, že aj k záveru sa objaví pár nových mien, súboje sú často otvorené a upaľujeme stále niekde preč a Smrteľné stroje stále chcú pridávať niečo nové.

Lenže záver takmer zlyháva kvôli neotesanému režisérovi, ktorý nevie ponúknuť veľa invencií a skĺzne takmer do x ráz videných klišé a očividne miluje Star Wars, lebo v jednej scéne ich priamo cituje a v inej má na ne takmer jednoznačný nábeh. Už som čakal iba nejaké šokujúce odhalenie z rodinných dynastií...

Tým, že sú Smrteľné stroje prvá kniha zo štyroch, nečakajte ani úplne uzavretie dejovej línie. Zámerne nič neprezrádzam, ale tvorcovia by určite radi film rozvinuli. Osobne mu dávam šancu, lebo s lepším režisérom by to možno dopadlo lepšie a bolo by komu držať palce. Herci sú síce totálne nevýrazní, je zrejmé, že okrem Huga Weavinga sa za casting veľa neutratilo a rozpočet zhltli efekty.

Na štart novej ságy sú Smrteľné stroje celkom pozerateľné, majú nápady, no ku koncu vyšumia, čo je trošku škoda. A tradične platí, že na veľkom plátne či s dunivým zvukom (IMAX, Dolby Atmos) čosi aj odpustíte.

PS - Vy ostatní, ktorí nebodaj zablúdite na dabovanú verziu, alebo na megakino šťastie mať nebudete, odpočítajte bod.

**HODNOTENIE**

**7.0**

Jordan, Syl-

MICHAL KOREC