SECTOR

#101

KINGDOM COME DELIVERANCE

MONSTER HUNTER WORLD
SUBNAUTICA, AGE OF EMPIRES
METAL GEAR SURVIVE

NOKIA 3,6,8
CORSAIR K68
GALAXY S9

PREVIEW

- YLANDS
- FORGED BATTALION
- JCB PIONEER MARS

RECENZIE

- KINGDOM COME DELIVERANCE
- TITAN QUEST RAGNAROK
- MONSTER HUNTER WORLD
- SHADOW OF THE COLOSSUS
- SUBNAUTICA
- BAYONETTA 2
- AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION
- RAILWAY EMPIRE
- METAL GEAR SURVIVE

HARDVÉR

- NOVÝ XBOX DUKE CONTROLLER
- GPD WIN 2 PREDSTAVENÉ
- CORSAIR K68 RGB
- ROCCAT KHAN AIMO / KONE AIMO

MOBILY

- XIAOMI REDMI NOTE 5 A NOTE 5 PRO
- VIVO APEX
- SAMSUNG GALAXY S9 A S9 PLUS
- NOKIA 8
- NOKIA 6
- NOKIA 3

FILMY

- ČERVENÁ VOLAVKA
- ČIERNY PANTER
- 50 ODTIEŇOV SLOBODY
- NOČNÁ HRA

PREVIEW

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

TIEŽ OBSAHUJE KÓD NA STIHANUTIE PRE BAYONETTA

BAYONETTA 2

© 2014-2018 Nintendo Co., Ltd.
© SEGA
Published by Nintendo

18 www.pegi.info

SEGA

NIKTO – ANI ANJEL, ANI DÉMON NEMÔŽU UNIKNÚŤ TRESTU

ŠTANDARDNÁ EDÍCIA + KÓD KU STIAHNUTIU

Zrodená zo zakázaného spojenia medzi Svetlonosmi a Čarodejnicami Ambra, tajomná čarodejnica Bayonetta cestuje z ďalekej minulosti do dnešného sveta. S jej elegatným bojovým štýlom a jedinečnými magickými schopnosťami si Bayonetta dokáže podmaniť a zároveň vystrašiť jej protivníkov v ich posledných sekundách.

ŠPECIÁLNA EDÍCIA

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

PREVIEW

YLANDS

SANDBOXOVKA PRE KREATÍVNYCH HRÁČOV

. PC
. BOHEMIA CREATIVE
. SURVIVAL

Ak vám je sympatický Minecraft a nepohrdnete ani survival hrami, Ylands od Bohemia Interactive môže byť to pravé pre vás. Rozpracovaná hra od našich českých susedov totiž spája spomínané prvky a podnecuje hráčov k vytváraniu vlastných sandboxových svetov. Dnes už nie až taká nová idea, avšak stále s dostatočným priestorom, ktorý môžu šikovní vývojári využiť. Darí sa to v Ylands?

Titul je teda zameraný na podporu kreativity a fantázie pri realizovaní svojich predstáv. A dôležitou súčasťou je aj zdieľanie svojich výtvorov s komunitou, aby mal vašu snahu kto oceniť. Ylands je aj nie je jednou hrou. Zhromažďuje totiž diela hráčov, ktorí v podstate tvoria vlastné hry. Vy si ich môžete spúšťať po výbere a potvrdení voľby na stránke Ylands, ktorú otvoríte okamžite prostredníctvom menu produktu. Stiahnu sa dáta a položka sa objaví v ponuke, odkiaľ si ju kedykoľvek vyvoláte a môžete hrať.

Razom sa tak ocitnete na divokom západe, v stredoveku, na pirátskej lodi alebo bludisku v štýle výpravy Indiana Jonesa. No napriek rozdielnym prostrediam a témam všetky výtvory spája základná schéma, ktorá sa opakuje a pripomína, že sa reálne jedná len o rôzne variácie tej istej hry. Zatiaľ ich nie je veľa, ale niektoré sú skutočne nápadité, hoci ak nemáte poruke kamarátov, budú pre vás len prehliadkou rôznej architektúry a dizajnu. Vaša postava, s ktorou tam vstúpite, môže mať totiž rôzne podoby (šerif, bandita, kapitán, šofér, bádateľ), ale vo vymodelovaných krajinkách sa ocitnete sami. Prakticky nič sa tam nedeje a v lepšom prípade po okolí aspoň pobehujú nejaké dravé zvieratá alebo múmie, ktoré môžete zabíjať. Po niekoľkých minútach na špacírke už vlastne nemáte veľmi čo robiť a nebude vás baviť ani jazda bez súperov na vozidle, ani cválanie na koni, kormidlovanie lode na prázdnom mori či ostreľovanie a obliehanie hradu bez obrancov. Áno, multiplayer v hre je, ale nájdete tam zvyčajne len základnú krajinku so zameraním na jej prehľadávanie a survival.

Predvolený režim od Ylands tímu, v ktorom prevezmete úlohu stroskotanca na ostrove, dokonale vystihuje vaše možnosti. V tradičnom duchu pobehujete po ostrove obklopenom vodou, zbierate a ťažíte drevo, kameň a ďalšie suroviny a veci, ktoré využijete na výrobu primitívnych predmetov a z tých zas dokážete zhotoviť nejaké pokročilé. Je to jednoduché - keď máte v inventári dostatok surovín, prepnete na záložku výroby a tam vidíte, čo môžete zhotoviť.

Po označení požadovaného výrobku sa ukáže zoznam potrebných materiálov a ak ich máte dostatok, jediným kliknutím okamžite zostrojíte primitívne kladivo, luk, klobúk, ošatenie, ohnisko a neskôr aj niečo lepšie.

Možnosť výroby je obsiahnutá v každej hre vytvorenej v Ylands, i keď režimy s dôrazom na survival počítajú aj s takými súčasťami, ako je hlad či chlad, ktoré vás oslabujú a uberajú život. Za zmienku stojí možnosť chrániť svoj majetok a interaktívne predmety v hre zámkami na heslo, aby vám iní hráči niečo neukradli alebo nemohli kormidlovať loď. A je tu aj ochranná bariéra, ktorú môžete používať po oprave poškodeného generátora vo vašom inventári. Následne ho môžete aktivovať a vytvoriť si zabezpečenú zónu. Takže keď práve nie ste online, neohrozia vašu postavu zvieratá či okoloidúci hráči. Tie možnosti zábavy sú celkom fajn, lenže niečo veľmi podobné vidíme bežne aj u konkurenčných titulov, takže hráči nebudú ohúrení.

Pravdou je, že sa tu dá vytvoriť aj celkom fajn prestrelka, pretože už je obsiahnutých dosť zbraní, od kamenných sekier a oštepu, po pištole, pušky a delá. Lenže ako už bolo spomenuté, AI protivníci v hre zatiaľ prakticky nie sú a živých hráčov je ako šafránu.

Pritom aj taký útok je riešený celkom prakticky a dá sa bojovať zblízka i z diaľky aj pohodlne zamerať cieľ. V konečnom dôsledku sa však vzhľadom na okolnosti napokon vrátite k výrobe, pretože tak máte aspoň nejakú motiváciu a zmysluplnú aktivitu.

A keď už máte niečo svojpomocne vytvárať, určite radi siahnete po kreatívnom móde. Aj tam máte postavu, ktorá sa pohybuje po vygenerovanej krajine, ktorej však môžete nastaviť parametre a napríklad aj pekne zvoliť klímu podľa polohy na zemeguli. Hlavný rozdiel je v tom, že pri hraní môžete meniť okolie a umiestňovať tam objekty a zvieratá priamo - bez výrobných procesov (ale stále sa môžete venovať aj tejto aktivite). Chodíte alebo lietate po krajine s vaším „pandrlákom" s vrtuľkou na hlave (to aby ste mali lepší výhľad) a pomocou špeciálnej kocky - extra záložky v inventári, umiestnite kdekoľvek a čokoľvek z kompletného sortimentu položiek v hre. Je to vlastne taký jednoduchý editor, ktorý bez problémov zvládnu aj deti.

Ylands však obsahuje aj plnohodnotný samostatný editor, ktorý je viac schematický. Obsahuje záložky s rôznou ponukou a nastaveniami objektov, kamery a úpravami terénu.

Svoj výtvor potom môžete otestovať s postavou vo vytvorených podmienkach, uložiť, upravovať, zdieľať. A práve práca s editormi je v Ylands to najzaujímavejšie, čo v súčasnosti ponúka. Hoci tvorcovia nezaháľajú a možnosti svojho projektu priebežne rozširujú. Napríklad najnovšia aktualizácia vo februári okrem iného pridá NPC postavy a možnosť obchodovania s nimi aj postavami iných hráčov. Čo znie dobre.

Na druhej strane tu už teraz vidíme online obchod s možnosťou prikupovať nové skiny, emočné prejavy postavičiek, dekorácie a hernú menu za reálne peniaze (pribudnú aj avatari a maznáčikovia).

Mikrotransakcie by sme pochopili v bezplatnej hre, ale v platenom (a ešte nedokončenom) produkte nás veľmi netešia, hoci cena Ylands nie je vysoká a 15 € je prijateľných.

Ylands je príjemný titul a dokáže slušne konkurovať podobným produktom, ktorých je na trhu hneď niekoľko. Zaujímavejšie ako samotné hranie je však vytváranie vlastných svetov a scenérií, realizovanie svojich predstáv a práca s dizajnom. Takže ak ste kreatívni a chcete naplno popustiť uzdu svojej fantázii, tu sa môžete skvele uplatniť. A zvládnu to aj deti. Uvidíme, kam sa Ylands posunie v blízkej budúcnosti.

PREVIEW

FORGED BATTALTION

ARMÁDA, KTORÚ SI PRISPÔSOBITE

. PC

. PETROGLYPH GAMES

. REALTIME STRATÉGIA

Petroglyph nás donedávna kŕmil svojimi 8-bit stratégiami (8-Bit Armies, 8-Bit Hordes, 8-Bit invaders) a teraz pripravuje celkom novú RTS, ktorú hráčom približuje vo verzii s predbežným prístupom. No hoci sa zatiaľ jedná o polotovar, ktorý sa sotva ohrial na hernom trhu, prezrádza toho dosť veľa o tom, čo nás čaká a zrejme neminie.

Forged Battalion sa odohráva na konci 21.storočia vo svete poznačenom klimatickými zmenami a vojnou, do ktorej sa zapojíte aj hry. Budete stáť na strane odboja proti vojenskej organizácii The Collective. Príbeh je zatiaľ skôr okrajový a trochu sa obávame, či sa mu tvorcovia budú dostatočne venovať. Vo svojich posledných tituloch totiž dej zatlačili úplne do úzadia a bol len krehkou a skôr symbolickou spojnicou ponúkaných misií. Podobne to vyzerá aj v kampani aktuálnej hry, kde je na skúšku prvých päť máp s obvyklými zadaniami (zničiť nepriateľov, ubrániť vysielač, udržať svoju základňu, ochrániť civilné budovy, eliminovať generála). No hrá sa to celkom dobre a v rozpracovanej hre a v úvodných misiách, ktoré sú v ponuke s tromi obťažnosťami, toho veľa očakávať nemôžeme, takže kvality ťaženia sa môžu prejaviť neskôr.

Každopádne, základný systém hry bude hráčom dôverne známy, najmä ak majú skúsenosti so spomínanými 8-Bit stratégiami od Petroglyphu. V teréne tradičným spôsobom staviate základňu, ktorá potrebuje rafinérie s ťažobnými strojmi dolujúcimi okolité nerasty a k tomu elektrárne, aby bol dostatok energie na prevádzku všetkých budov. Potom sú to baraky na (mechanickú) pechotu, továreň na ľahké vozidlá (buginy), riadiace centrum, ktoré sprístupní pokročilé možnosti, továreň na ťažké vozidlá (tanky), fabrika na letecké jednotky (drony) a na vrchole je ničivá superzbraň.

Platí, že nové budovy smiete stavať len v blízkosti centra a v dohľade iných vašich konštrukcií. A nemôže ich súčasne zhotovovať viac (s výnimkou obranných veží), musíte počkať, kým sa jedna stavba dokončí a potom môžete začať druhú. Pomocou pechoty viete obsadiť budovu neutrálneho tábora, kde si vytvoríte vysunuté stanovisko. Viac tovární rovnakého druhu neznamená, že sa tie isté jednotky budú vyrábať na viacerých miestach súčasne, ale zrýchli sa produkcia v tej, ktorú určíte ako primárnu. To znamená, že ak máte dve stavby, proces je dvakrát rýchlejší, v prípade troch je to trikrát atď.

V boji do veľkej miery rozhoduje početná prevaha, takže musíte chrliť stále nové posily. Významnú úlohu však zohráva výzbroj. Na základe vývoja a úprav, o ktorých si povieme o chvíľu, môžu mať jednotky viac ako tucet rozdielnych zbraňových systémov. Pritom guľomety, raketomety, lasery. plazmové, chemické či ohnivé strely majú rôzny účinok na rozmanité ciele. Pri označení vojakov a vozidiel pekne vidíte, aký má daná zbraň efekt a na ktoré zo šiestich druhov protivníkov a stavieb (pechota, ľahká technika, ťažká technika, letectvo, veže, budovy základne) sa hodí. Čím je farebne zvýraznený násobič vyšší, tým väčšie škody spôsobíte zvoleným útokom.

Samotné bitky prebiehajú tradične - presúvate jednotky a šijete to do nepriateľov, pričom armády môžete zoraďovať do skupín vyvolávaných klávesovými skratkami. Pohodlná je však ich produkcia z ktoréhokoľvek miesta v teréne. Na spodnej časti obrazovky si totiž prepínate menu s výstavbou budov a menu s výrobou jednotiek, ktorých sortiment sa zmestí do jedinej tabuľky. Tam vidíte pekne vedľa seba dostupné posily pechoty, vozidiel a letectva a môžete kedykoľvek naklikať tie, ktoré požadujete. Nové jednotky potom vychádzajú z určených budov a zoraďujú sa na vami zvolenom bode.

Je v tom však jeden háčik, každá zo štyroch odlišných tovární môže vyrábať iba štyri druhy jednotiek. Maximálne teda na bojisko privediete 16 typov vojska (+ ťažobný stroj), ale aspoň v nelimitovanom počte. Ale v tejto naozaj dynamickej stratégii to bohato stačí. Spravidla totiž ide o bleskovú vojnu s rýchlymi a ničivými výpadmi, ktoré veľmi skoro rozhodnú o víťazovi. Nepotrebujete tam teda priveľa rozmanitých jednotiek, pretože ich skrátka nevyužijete. Niekedy si vystačíte s dvomi - tromi druhmi. Ale výborné na tom je, že vy sami rozhodnete o tom, ako bude vyzerať presné zloženie každého typu vojaka, vozidla či drona, ktorého privediete na bojisko. S tým vám pomôže Faction Creator - globálny systém hry, ktorý umožní zadefinovať a meniť zloženie vašej frakcie. V hre nemáte žiadnu predvolenú vojenskú veľmoc, ale už od začiatku si vytvárate svoju vlastnú. Pomenujete ju a upravujete tak, ako sa vám zapáči a potom ju používate v kampani, ale aj voľnej hre a multiplayeri. Zmeny nevykonávate na bojisku, ale v hlavnom menu hry a priamo na mapách už len staviate základňu a bojujete s tým, čo ste si pripravili. Za úspechy v bitkách pri vyhodnotení dostanete výskumné body a môžete ich investovať do ďalšieho rozvoja frakcie.

Nadobudnuté body investujete do výskumu technológií vo Faction Creatore. V tejto sekcii odomykáte nové druhy zbraní, ale aj doplnkov a získate možnosť vyvíjať ďalšie a pokročilejšie. Potom prejdete na úpravy, kde môžete nadobudnuté inovácie priamo použiť na zhotovenie nových jednotiek, respektíve vylepšenie už jestvujúcich. Stačí si vybrať druh (od pechoty až po letectvo a obranné veže) a na pravej strane obrazovky hneď vidíte, ktoré nové technológie môžete použiť.

Pri úpravách máte vždy základnú konštrukciu jednotky a môžete jej vybrať zbraň, brnenie - prípadne iný doplnok a k tomu vylepšenie pohybu. Schválený návrh si pomenujete a uložíte. Treba myslieť aj na to, že náklady na výrobu lepšej jednotky v boji sú vyššie. Okrem toho musíte označiť maximálne štyri typy vašich výtvorov v každom odvetví (štyri preferované drony, štyri tanky atď.), pretože ako už bolo spomenuté, každá továreň na bojisku vyrobí len takýto počet rôznych druhov. Svoj výber viete mimo bojových máp kedykoľvek zmeniť. Okrem toho môžete aplikovať aj jedno vylepšenie základne.

Práve ľubovoľné úpravy konštrukcií jednotiek robia hru zaujímavou. Tieto prestavby sú možno dokonca atraktívnejšie ako samotné boje, ktoré sú skutočne klasické a vlastne neobsahujú nič neobvyklé. I keď musíme pripomenúť, že Forged Battalion nie je prvou RTS s pozmeňovaním vojsk. Starší priaznivci žánru si určite spomenú na Warzone 2100, kde sme už v roku 1999 menili jednotkám podvozok aj zbrane. Na druhej strane ale tento nápad odvtedy nebol v hrách veľmi využívaný, takže Petroglyph stavil na správnu kartu a tento krok mu schvaľujeme.

Vo voľnej hre a multiplayeri s dedikovanými servermi je momentálne 10 máp pre 2-8 hráčov v tímoch a orientácia na PvP boje sprevádzané rebríčkami je jasná. Tri dostupné režimy sa však prakticky nelíšia, rozdiel je len v tom, či musíte zničiť všetkých nepriateľov a jednotky, alebo len budovy a základňu. No poteší možnosť vytvoriť v editore vlastné mapy, ktoré môžete zdieľať s komunitou.

Forged Battalion je stratégia s tradičnými bojmi, ťažbou surovín a výstavbou základne, ale aj sympatickou možnosťou prestavať každú zo svojich jednotiek a dať jej ľubovoľnú zbraň a doplnky. Jednoduchá schéma kampane a už teraz slušné množstvo máp v multiplayeri naznačujú, že nová RTS bude orientovaná hlavne na rýchle a dosť hardcore bitky po sieti. Tie môžu byť naozaj adrenalínové a ak preferujete boje proti iným hráčom, prídete si na svoje. Ale určite sme zvedaví aj na výslednú podobu ťaženia v sólo režime.

PREVIEW

JCB PIONEER: MARS

STRASTIPLNÁ KOLONIZÁCIA ČERVENEJ PLANÉTY

. PC

. GAMESCO

. SURVIVAL

Už je to jasné, na Marse je život, pretože ste tam vy - osamelý astronaut so skromnou výbavou, ktorý musí prežiť v nehostinných podmienkach a založiť tam kolóniu. Znie to dobre, hoci aj tento nápad sme tu už mali. A ako sme si pomaly zvykli, jedná sa o ďalšiu hru s predbežným prístupom, ktorá láka hráčov ešte pred svojím dokončením. Môže byť táto výprava na červenej planéte osudová?

Na JCB Pioneer: Mars sa celkom dobre pozerá, teda keď práve nezúri piesočná búrka, alebo nie ste vystavení iným nepriaznivým vplyvom, ktoré ohrozujú vás alebo vaše budovy a vozidlá. Všetko okolo seba môžete vnímať z pohľadu prvej alebo tretej osoby, takže vidíte buď len okolie, alebo aj seba v skafandri.

Hneď od začiatku vás čakajú urgentné výzvy, pretože inak dlho neprežijete. Najskôr sa musíte dostať k svojmu provizórnemu domovu. Tvorí ho tesný obytný modul s blízkou garážou a solárnym panelom na výrobu energie. Naokolo sú porozhadzované debničky s užitočnými predmetmi, ktoré vám pomôžu v začiatkoch, ale aj tak sa treba poponáhľať, aby ste vybudovali funkčný komplex so sieťou pokročilých stavieb na výrobu vzduchu, vody a potravín.

Všetkým vás sprevádzajú misie, ktoré si vyberáte v module, kde je aj zariadenie na výrobu užitočných predmetov, ale hlavne CPV počítač, pomocou ktorého koordinujete výstavbu budov.

Vtedy sa vám zobrazí displej s okolím a menu, pomocou ktorého vyberiete a umiestnite objekty v teréne. Nesmiete pritom zabudnúť na ich pripojenie k elektrickým rozvodom. Pripomína to systém výstavby v strategických hrách.

To je ale iba základ a vonku vás čaká konštrukcia s ramenami 3D tlačiarne, ktorá vám doslova vymodeluje vybranú budovu. Ale až keď do nej vložíte potrebné suroviny. Tie musíte nájsť a vyťažiť. Takže treba šupnúť do garáže vaše prvé JCB vozidlo, ktoré ste dostali hneď v úvode a vonku použiť prístroj na vývoj technológií a vylepšenie dopravného prostriedku. Prvou inováciou je ťažobný nástavec. Vyviniete ju za výskumné body a na nákupy zvyčajne potrebujete JCB kredity - oboje získate počas progresu a za úspechy v misiách. Podobným spôsobom zdokonaľujete v obytnom module aj váš skafander.

Vozidlo je pripravené, môžete vyraziť do terénu, skenovať okolie a sledovať značky na mape aj na navigácii so svetovými stranami v hornej časti obrazovky. Keď zastanete na zdroji surovín, aktivujete ťažobné rameno a určíte mu polohu minerálov. To robíte opakovane, kým nezískate potrebné nerasty alebo sa nezaplní inventár vozu, prípadne aj astronauta. Vrátite sa na základňu a suroviny jednoducho prenesiete do 3D tlačiarne. Keď sú všetky, budova sa okamžite zhotoví a po pripojení k zdroju energie funguje.

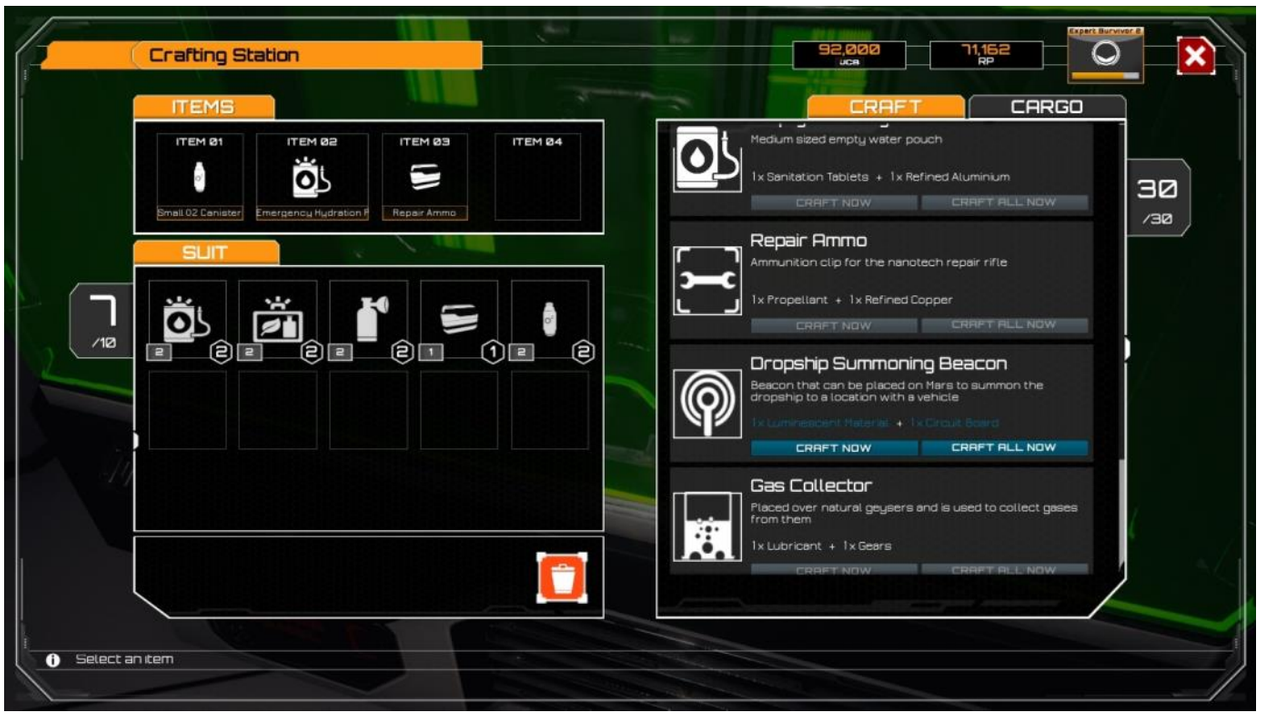
Váš astronaut má obmedzené množstvo kyslíka, takže prvou stavbou by mal byť generátor, aby ste mohli v module bez problémov obnovovať zásoby vzduchu. Potom treba myslieť na jedlo, tekutiny, sklad, rafinériu, pristávaciu plochu. Vozidlo má vlastnú vzduchovú zásobu, ktorá sa dopĺňa v garáži. Pri hľadaní roztratených debničiek a surovín by ste sa teda mali vzďaľovať len natoľko, aby ste sa stihli vrátiť späť, kým sa vám neminú životodarné zdroje (môžete použiť aj prenosné kanistre). A ak prídete do kontaktu s radiáciou či inými hrozbami, mali by ste sa doliečovať lekárničkami a opraviť auto. Poškodené časti vozidla, ale aj budov, zreparujete pomocou opravárenského nástroja. Jednoducho prídete k vozu či trhline a namierite lúč na kritické miesto, kým sa neobnoví.

Za prácu v teréne získate skúsenosti aj spomínané odmeny na ďalšie výskumy a vylepšenia. Môžete zhotovovať pokročilé budovy a zvyšovať ich úroveň, ale aj kupovať nové JCB vozidlá, s ktorými ide všetko jednoduchšie a rýchlejšie. A fungovalo by to veľmi dobre, keby v hre momentálne neboli nepríjemné chyby a bugy.

Napríklad sa v teréne zasekne vozidlo a nemôžete sa pohnúť. Alebo po príchode na základňu úplne zmizne. Našťastie, keď vyskočíte z hry a znovu ju nahráte, voz nájdete v garáži, ibaže ak v ňom boli nejaké suroviny a predmety, tie už sú stratené. Okrem toho hra sem-tam padne.

Tvorcom by sme spomínané nedostatky v hre s predbežným prístupom ani nevyčítali, keby nebola stanovená permanentná smrť v prípade vášho zlyhania. A ak vám hrozí kolaps v dôsledku kazov titulu, za ktoré vy nemôžete, je to naozaj neférové a aj si ponadávate. Po skonaní sa síce reštartujete na základni, ale všetko, čo ste pred smrťou postavili, je stratené a musíte začať stavať od nuly. Na nižšej obťažnosti to zrejme také prísne nebude, ale z nejakého dôvodu tvorcovia nateraz povolili len najvyššiu extrémnu (hard) obťažnosť, ktorá hráčov prísne trestá za každý prešľap. I keď je pravda, že za daných podmienok všetko pôsobí reálnejšie a je to väčšia výzva, ktorá aj dosť láka (OK, až na ten jeden život to zas také náročné to nie je). Berieme, ale najskôr žiadame odstránenie bugov.

JCB Pioneer: Mars je lákavá expedícia, na ktorej nebudete bojovať proti nepriateľom, ale popasujete sa s nástrahami nehostinnej planéty. Je to survival na Marse, simulácia, pri ktorej vykonávate bežné činnosti, aby ste zabezpečili podmienky pre život a vybudovali funkčný komplex vo vesmíre. Prekonávať budete najmä sami seba. Ale produkt už obsahuje aj rebríček, kde si s inými hráčmi porovnávate výkony vyjadrené skúsenosťami a počtom prežitých dní a hodín. Keď to celé vývojári vyladia a doplnia, dočkáme sa zábavnej kolonizácie susednej planéty. Každopádne, my sme sa bavili už teraz, hoci v neskoršej fáze sa začal prejavovať určitý stereotyp.



RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

Kirby Star Allies

Objav viac ako 40 Kamarádskych Schopností!

Spoj sa s kamarátmi aby ste zosilnili svoje schopnosti!

© 2018 Nintendo / HAL Laboratory

7 www.pegi.info

Fantastická dobrodružná adventúra.

Friend Circle

Skúšaj a objavuj s Kamarátskymi Schopnosťami!

VYCHÁDZA 16. MARCA

Až štyria hráči na zariadení s tvojimi Joy-Con!*

*Hra pre viacerých hráčov vyžaduje jeden kompatibilný ovládač na hráča. Dodatočné ovládače (predávané zvlášť) môžu byť vyžadované.

PRÁVE V PREDAJI!

BALENIE OBSAHUJE

Konzola Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R) + Nintendo Switch Dokovacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Nintendo Switch AC adaptér + HDMI kábel

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

RECENZIA

KINGDOM COME DELIVERANCE

OBJAVTE ČARO A CHYBY ČESKÉHO STREDOVEKU

. PC, XBOX ONE, PS4

. WARHORSE STUDIOS / DEEP SILVER

. RPG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

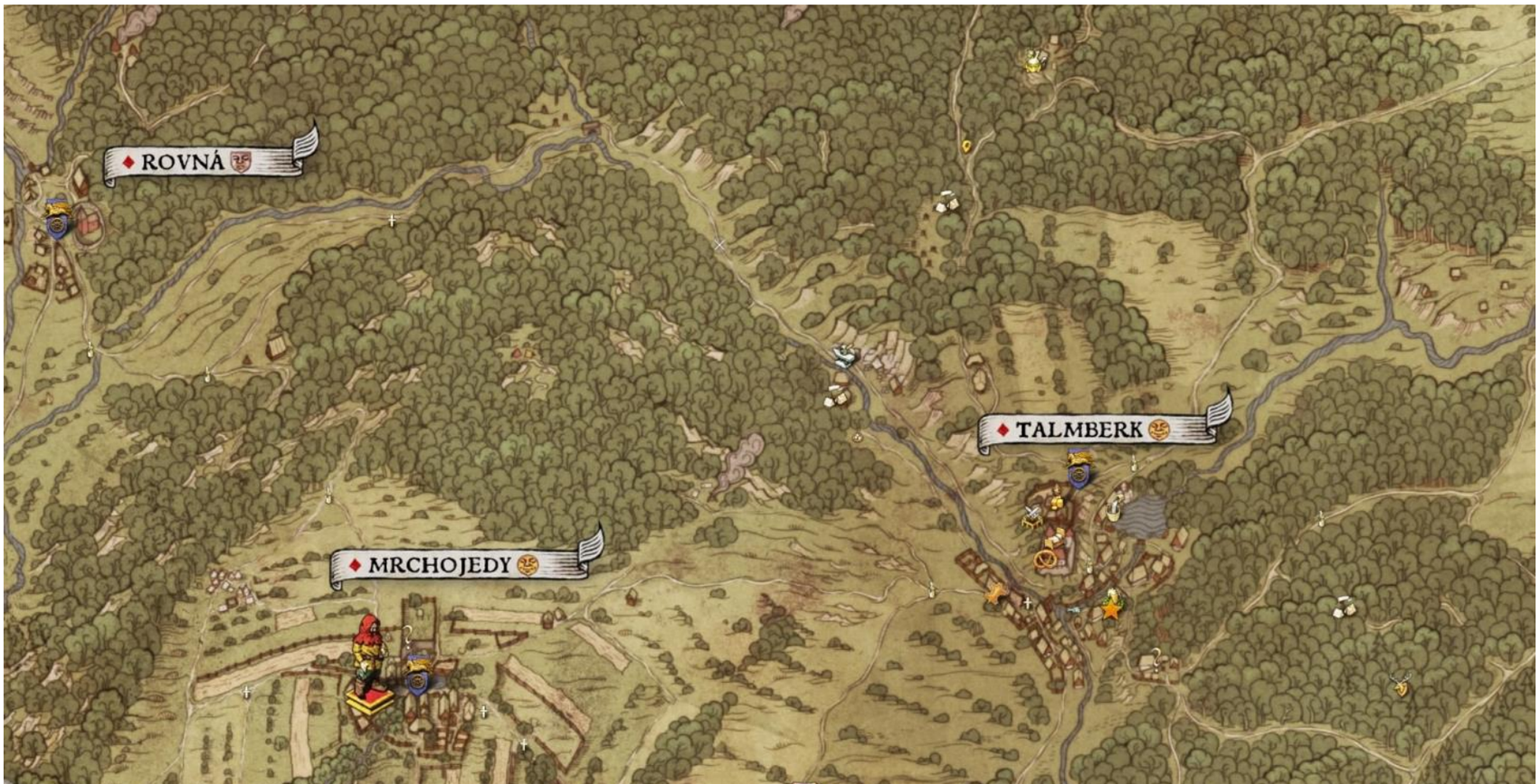
Je to, prirodzene, náročnejšie na ovládanie, horšie sa to učí, nakoľko zo začiatku ani len netušíte, čo máte ako spraviť a ako ste vlastne ten trik urobili, keď ste stláčali všetko naraz. V tutoriáloch ešte áno, lenže príde prvý skutočný boj a zistíte, že už idete naostro a nik na vás neberie ohľad.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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

9.0

JÁN KODROŠ

"JEDINEČNÉ HISTORICKÉ ZASADENIE DOPĽŇAJÚ CHYBY"

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

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

RECENZIA

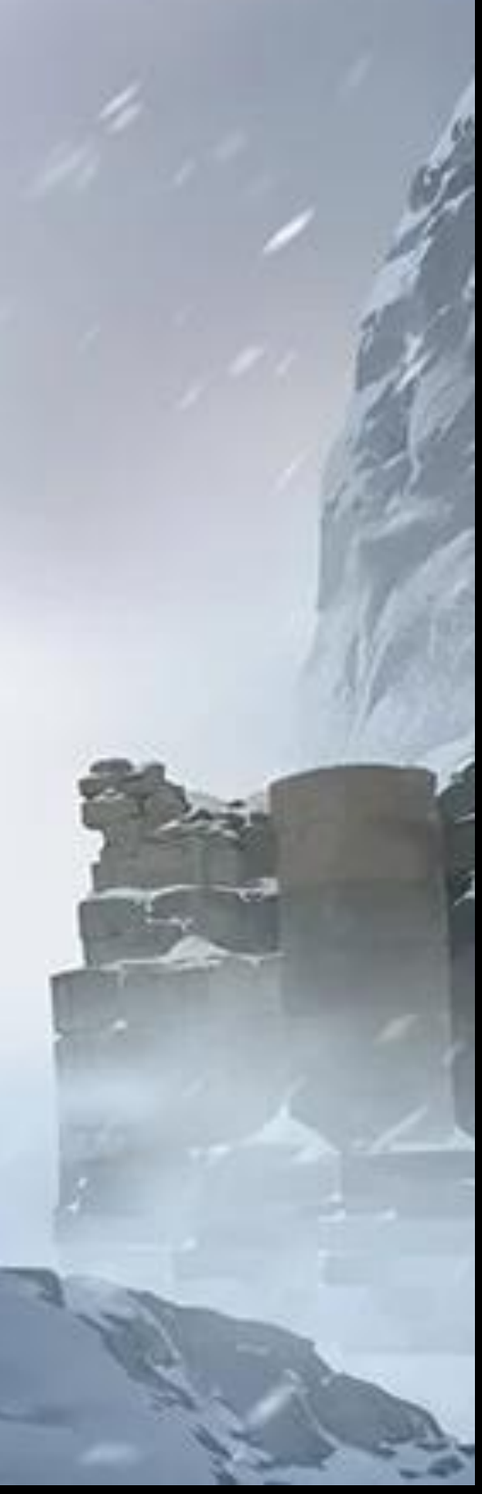
TITAN QUEST: RAGNAROK

SPÄŤ DO SVETA VIKINGOV

. PC

. PIECES INTERACTIVE/ THQ NORDIC

. RPG



Po úspechoch prerobených starších hier sa niet čo čudovať vzniku ďalších. Titan Quest kráča ešte ďalej, okrem vylepšenej výročnej edície vznikol aj plnohodnotný datadisk, a to po dlhých jedenástich rokoch. Rozširuje príbehovú kampaň a ako naznačuje už názov, nazriete na ľadový sever Európy. Lenže názov trochu zavádza. Severská mytológia nie je jediná, s ktorou sa tu stretnete.

Váš hrdina porazil gréckeho boha podsvetia Hádesa a užíva si zaslúžený dôchodok. Lenže ten, kto spraví poriadok s Titanmi, nemôže mať pokoj nikdy. Váš úspech si všimli v Škandinávií a princezná Ylva vás požiada, aby ste spravili poriadok aj s ich božstvom. V meste Korint sa prebojujete snáď najťažšou pasážou v hre a hurá do sveta. Ale keďže tu neexistuje žiadna letecká spoločnosť, musíte prejsť Európu pekne po svojich.

Navštívite tak pobrežie Dunaja, povodie rieky Rýn, ale aj Teutoburský les a podobne. Bližšie spoznáte Keltov, germánske kmene, ale napodiv narazíte aj na slovanské prvky, ktoré sú tu zmiešané s tými keltskými. Prebíjať sa krajinami Európy sa budete podstatnú časť hry a na samotný zasnežený sever Európy sa dostanete podľa štýlu hry za približne sedem - osem hodín.

Cestou je možné „stratiť sa“ na mnohých vedľajších chodníčkoch, alebo zdržať pri nepovinných úlohách.

Tie sú plné nudnej „aportovacej" náplne – prines, zabi, nájdi. Neprekvapí ani úloha zachrániť vílu z vysychajúceho jazierka a vyprevadiť ju na najbližšie čerstvé jazero. Táto úloha je však plná komplikácií. NPC sa totiž radi zasekávajú a v okolí je toľko živých protivníkov, že ich máte problém pobiť. A ešte keď sa víla snaží zapájať do každej bitky, spôsobí vám to jedine vrásky na tvári.

Problémových je viacero vecí. Jednak je to nepresnosť mytológie, predovšetkým v porovnaní s tou gréckou v pôvodnej hre. Nie celkom ideálna je stavba samotnej hernej náplne a systém uložených pozícií. Titul je náročný a umierať tu budete naozaj často. V porovnaní s Diablom sa pripravte sa na ťažkopádnejšie ovládanie. Titan Quest je presne taký, ako si ho pamätáte z roku 2006. Ak umriete, musíte sa prebojovať na druhý koniec mapy, ak splníte úlohu, čaká vás rovnaká rutinná cesta – to sa týka predovšetkým vedľajších úloh.

Nováčikom odporúčam začať hru úplne od začiatku. Aj keď je tu možnosť začať okamžite piatou, teda novou kapitolou. Tá je zo všetkých najdlhšia.

Môžete si tu vytvoriť novú postavu a rozdeliť všetky body ľubovoľne po štyridsiatu úroveň. No ak si nevytvoríte vhodnú postavu, veľmi ťažko sa to napráva a budete oveľa častejšie umierať. Zo zábavnej hry sa stane cesta útrap. Samozrejme, stále môžete stretnúť mystika, ktorý vám za pár drobných umožní vykonať úpravy, ale zameranie vám už nezmení. V druhom datadisku pribudla nová trieda hrdinu – runový majster. Tá je vhodná najmä pre tých, ktorí majú radi cestu mágie. Výhody rún sú značné, môžete využívať rôzne kamenné pasce a ochranné sily.

Celkovo je nového obsahu viac než dosť. Hrať hru odznova má zmysel aj pre veterána série. Množstvo drobností, doplnkov a vylepšení pribudlo už vo výročnej edícii. Samotný datadisk zaberie určite viac ako 15 hodín čistého herného času. Jednak kvôli obsahu, ale aj náročnosti, ktorá však postupne klesá. Obyčajní protivníci na začiatku hry vám možno dajú zabrať viac ako legendárny boss v neskoršej fáze hry. Môže za to zvolený systém RPG, ale aj iné faktory. Naučíte sa hrať hru, odhalíte rozšírené možnosti, ohmatáte si ich a nakoniec využijete vo svoj prospech. Ďalej sú to rôzne amulety, doplnkové predmety a výzbroj. Každú novú vec, ktorú nájdete, dobre preskúmajte. Aj výrazne silnejšia zbraň môže byť v skutočnosti horším variantom ako meč s magickými bonusmi (a tých tam je!).

Kto sa bude cítiť osamelý, môže si vyskúšať aj kooperatívny multiplayer a kedykoľvek sa pripojiť online k živému hráčovi alebo založiť vlastnú hru a... čakať na zázrak. Živých spoluhráčov je totiž nedostatok, takže možno po hodine sa k vám niekto pripojí a keď vás niekde na mape nájde, možno si aj spolu zahráte. Oveľa lepšie je, ak sa dohodnete s nejakým kamarátom a spolu sa vrhnete do víru nových udalostí. Táto možnosť solídne funguje. Grafická úroveň je v porovnaní s dnešnými titulmi na obstojnej úrovni. Autori zo štúdia Pieces Interactive hru poriadne prekopali a dodali jej chýbajúci lesk.

Nové predmety a prostredie sú navyše neporovnateľne krajšie než v gréckej kampani. Voda krásne žblnká, moderné grafické efekty plnia v hre svoju úlohu. Lenže samotný herný základ je už zánovný, a tak to dohromady pôsobí neforemne. Čo by sme však chceli od takej starej hry? Za zmienku stojí aj kvalitný hudobný sprievod, ktorý teraz prináša najmä folkové melódie príznačné pre keltskú hudbu a severské drsné tóny.

Ragnarök nie je koniec sveta pre Titan Quest. Na jednej strane môže k hre priviesť nových záujemcov, ale najviac vyčarí úsmev na tvári oddaným fanúšikom tejto značky. Datadisk je splneným snom ostrieľaných hráčov akčných RPG a v podstate darček. Stojí síce 20 €, ale je toľko hodný. Opäť sa môžete vydať na dobrodružnú výpravu a zaspomínať na súboje v masívnom svete pretkanom mytológiami.

HODNOTENIE

8.5

POSSOL

"TITAN QUEST KONEČNE OŽIL, ALE HLAVNE PRE FANÚŠIKOV PÔVODNEJ HRY."

+ obrovská porcia nového obsahu
+ prítomnosť rôznych mytológií
+ vylepšená grafika

- miestami frustrujúca hrateľnosť
- neopravené chyby z minulosti
- systém checkpointov
- nevyvážená náročnosť

RECENZIA

MONSTER HUNTER WORLD

LOV MONŠTIER TERAZ PRE VÄČŠIE PUBLIKUM

. XBOX ONE, PS4

. CAPCOM

. AKČNÁ RPG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

9.0

MICHAL KOREC

NAJVÄČŠÍ LOV MONŠTIER DOTERAZ ZAČAL.

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

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

RECENZIA

SHADOW OF COLOSSUS

REMASTER KOLOSOV TERAZ NA PS4

. PS4
. BLUEPOINT GAMES
. AKČNÁ ADVENTÚRA

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

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

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

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

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

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

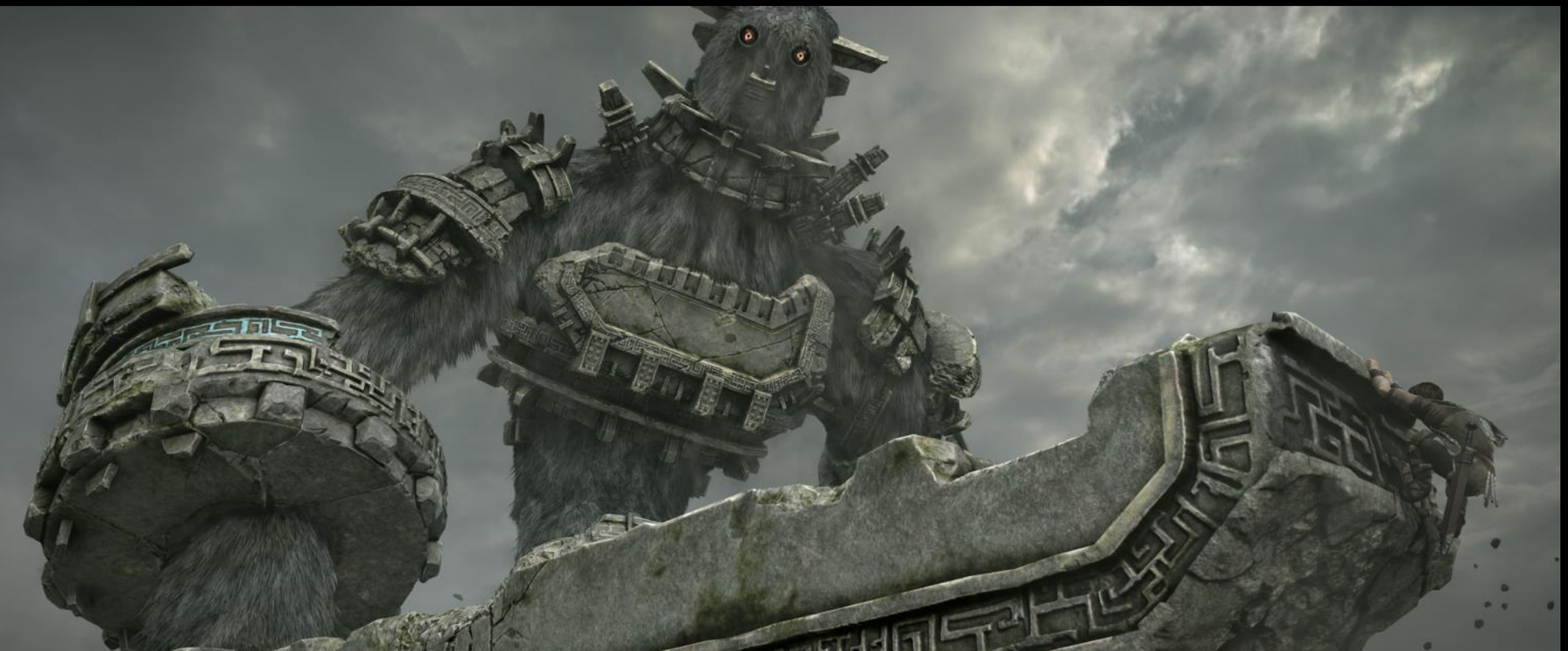
S dôverou tak nasledujete lúč svetla, prechádzate rozmanitou krajinou, dostávate sa do úzkych, častokrát aj slepých uličiek. Niekoľko ťažkých návratov strieda úspech a prichádzajú veľkolepé súboje. Pochopiteľne, všetko sa tu točí práve okolo nich a je to čertovsky cítiť. Šestnásť kolosov znamená šestnásť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

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

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

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

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



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

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

HODNOTENIE

9.5

TOMÁŠ KUNÍK

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

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

- občas neposlúcha kamera

RECENZIA

SUBNAUTICA

NAVŠTÍVTE PODMORSKÝ SVET

. PC
. UNKNOWN WORLDS
. SURVIVAL

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

9.0

BRANISLAV KOHÚT

"RADOSŤ POTÁPAŤ SA"

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

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

RECENZIA

BAYONETTA 2

BAYONETTA ZNOVU OŽILA, TERAZ PRE SWITCH

. SWITCH

. PLATINUM GAMES

. AKČNÁ

Bayonetta je jednou z tých značiek, ktorej sa nedostáva toľko lásky, koľko by si zaslúžila. Aj preto bola dvojka ohrozená a ak by sa jej v minulosti nechopilo Nintendo, pod ktorým ju PlatinumGames priniesli exkluzívne na Wii U, možno by celá séria skončila len pri prvej časti. Takto sa teraz môžeme tešiť už na tretiu, o ktorej zatiaľ nevieme absolútne nič, no povesť PlatinumGames hovorí jasne. Možno sa bližšieho predstavenia dočkáme na tohtoročných výstavách, no dovtedy máme možnosť opäť sa nechať zviesť touto brutálnou dominou v nových verziách jednotky a dvojky, ktoré vyšli na Nintendo Switch samostatne a aj v spoločnom balení.

O jednotke už nie je čo nové napísať, toto je už jej tretia verzia, no aj tak sme sa k nej vrátili aspoň v kratšom článku o Switch verzii. Bayonetta 2 má u nás len pôvodnú recenziu a v porovnaní s novou verziou jednotky je dvojka pre Switch oveľa zaujímavejšia aj vďaka zmenám a novinkám, ktorých sa dočkala. Nie sú síce nijako zvlášť závažné, no zároveň sú dobrým dôvodom k tomu, aby ste sa do hry pustili opäť. Samozrejme, okrem jej kryštalicky čistej hrateľnosti.

Ak sa obzrieme za históriou Wii U, Switch má už teraz na konte viac hráčov ako až doteraz predchádzajúca konzola. Aj preto môžeme predpokladať, že toto bude pre mnohých prvé stretnutie s druhou Bayonettou. Nakoľko však bola podobná situácia aj na Wii U, nemusíte sa báť, že by ste v príbehu tápali. Ten nový síce nadväzuje na jednotku, rozširuje históriu jej sveta a postáv, pričom občas už niektorými momentmi pripomína druhý Návrat do budúcnosti. Aj tak vás ale zoznámi so základmi, ktoré musíte poznať pre správne pochopenie príbehu. Dozviete sa tak o svete a jeho vzniku, čo je naviazaný na rovnováhu svetla a temnoty, ktorá je však teraz narušená a na obzore je nová hrozba.

Naša sexi hrdinka má však vtedy iné starosti. Sú Vianoce a ona sa túla obchodmi, kde si robí radosť novými šatami a topánkami. Nováčikovia sa skvele zoznamujú s jej unikátnou náturou, hráči predchádzajúcej časti si užívajú to, že sa nezmenila. Na scéne sa objavujú aj ďalšie známe postavy z prvej časti, no tiež nové problémy, ktoré túto nákupnú idylku veľmi skoro zničia. Bayonetta je totiž bosorka a aj keď už raz svet zachránila, v nebeských kruhoch má stále hordu nepriateľov so svätožiarami, pre ktorých nie sú ani vianočné nákupy sväté.

Asi nemusíte dlho uvažovať nad tým, že na nej elegantné šaty dlho nezostanú a čoskoro sa odeje do svojich bojových farieb. Bayonetta zmenila krajčíra. Nový dizajn postavy jej však pristane snáď ešte viac. Kostým je viac hranatý, výrazným elementom je modrá inšpirovaná vodou, niekde odhaľuje viac, inde menej. PlatinumGames majú fetiš na silné ženské protagonistky, z ktorých srší sexappeal a ani tentoraz to neskrývajú. Postava však okrem výzoru zaujme aj unikátnym charakterom, ktorý nie je možné nemilovať. A hlavne zaujme tým, ako sa v jej koži hrá. Iné hry totiž často končia tam, kde Bayonetta len začína. Naozaj. Podobné scény, aké tu uvidíte hneď v úvode, ponúkajú konkurenčné tituly ako záverečné vyvrcholenie. Ak ste ešte doteraz nemali s Bayonettou skúsenosti, hneď prvý súboj na krídlach stíhačky vám naznačí, čo môžete čakať od hrateľnosti v tejto hre a vlastne aj sérii. Je to jedna hyperbola za druhou. Badať tu nepopierateľné korene v Devil May Cry, koniec koncov, za hrami stoja tí istí ľudia, no Bayonetta to doťahuje ešte ďalej. Je to hack 'n' slash akcia na steroidoch, v ktorej majú súboje neuveriteľný spád, až si chvíľku budete musieť zvykať na tú rýchlosť a akrobaciu, ktorú na obrazovke predvádza hlavná postava. Ono to možno na prvý pohľad vyzerá až prstolomne, ale opak je pravdou a herné mechanizmy vám prakticky okamžite začnú prechádzať do krvi.

Súbojový systém v hre je skutočne intuitívny a využíva až štvoricu zbraní naraz. Bayonetta je totiž vyzbrojená s výbavou v každej ruke a aj na každej nohe. Jedno tlačidlo je tu na streľbu, druhé na útok rukami, tretie na útok nohami a do toho je tu ešte aj skok. Hra využíva systém automatického zamerania na niektorého z nepriateľov, čo je naznačené perami, no niektoré útoky pokrývajú aj väčšiu plochu a dokážete nimi zasiahnuť viac protivníkov. Kombá vytvárate postupným stláčaním konkrétnych tlačidiel, pričom pri niektorých Bayonetta okrem zbraní využíva aj svoje magické schopnosti. Postupne si môžete zakúpiť nové kombá za nazbierané svätožiary, ale dokonale si vystačíte aj s tými základnými, ak si ich dobre osvojíte. Je tu ale aj slušná hĺbka pre tých, ktorí ju chcú skúmať.

V defenzíve si Bayonetta poradí taktiež, nakoľko ste spolu s ňou dostali do vienka možnosť vyhnúť sa úderu nepriateľov stlačením jediného tlačidla, kedy aktivujete takzvaný Witch Time. Čas okolo vás sa dočasne spomalí a vy máte možnosť nepriateľom zasadiť niekoľko dôležitých úderov, kým ste podstatne rýchlejší než oni. Aj túto schopnosť viete neskôr modifikovať rôznymi artefaktmi, prípadne ju nahradiť inou, čo záleží len na vás. Pekelný obchod Gates of Hell ponúka okrem útokov aj nákup zbraní, lízaniek (ktoré v boji zvýšia život, silu, magickú energiu, či obranu), artefaktov a aj nových kostýmov.

Tie dokážete odomknúť aj cez amiibo. Niektoré postavičky vám dajú bežné bonusy, iné odomknú napríklad kostým Foxa a iné. A keďže je hlavná hrdinka bosorka, Bayonetta 2 má v rukáve aj niekoľko špeciálnych útokov, ktorými ľahšie zdoláte aj pekelne náročných nepriateľov, keďže tentoraz Bayonetta nestojí len proti rôznym obskúrnym podobám anjelov. Rozdávaním úderov sa vám nabíja ukazovateľ mágie. Keď je plný, máte možnosť posilniť svoje útoky a povolať do boja aj démonskú výpomoc. Vyzerá to výborne, z hľadiska hrateľnosti to taktiež výborne zabaví a útoky sa líšia podľa zbraní a komba, takže je to dokonale namixované. Prípadne máte možnosť využiť klasické mučiace útoky, ktoré môžete poznať z prvej časti. Bayonetta si vtedy na porazenie nepriateľa povolá nejaký známy mučiaci nástroj a je pred vami krátka QTE sekvencia.

Bayonetta vo veľkej miere stiera hranice medzi obyčajným súbojom a súbojom s bossom. Každý súboj tu má náboj a vlastne žiadny nie je obyčajný. Každý nový nepriateľ dostane intro, aby ste vedeli, s kým máte tú česť a viete, že to sú nové problémy. No keď ho stretnete najbližšie, už môže byť len jedným z radu a vy bojujete proti inej novej hrozbe. Samozrejme, narazíte aj tu na megalomanských nepriateľov, ktorí vás vo veľkosti mnohonásobne prekonávajú, bojujete s nimi v ničote pri prechode do pekla namiesto ich celých sa zameriavate len na konkrétne slabé body. Autori opäť popustili uzdu fantázie a nepriatelia sú ešte šialenejší, čo presne ladí s celkovou hernou atmosférou.

Rovnako ako v predchodcovi ani tu nebude Bayonetta jedinou hrateľnou postavou a v priebehu hry sa na pár chvíľ dostanete aj do kože niekoho iného, keď postupne začnete odkrývať príbehové pozadie a aj to, čo sa skrýva za postavami. Je to však len moment. Okrem toho si užijete aj niekoľko rôznych foriem hlavnej hrdinky, ktorá sa (pochopiteľne) dokáže zmeniť na divokú mačku, ale má aj iné podoby. Dokonca dvojka prináša aj niekoľko herných pasáží, kedy preberiete kontrolu nad nejakým strojom. Bosorky totiž majú vlastné bojové exosuity, ktoré spestrujú hrateľnosť trošku iným, aj keď jednoduchším štýlom. A budete mať tiež možnosť zalietať si v stíhačke. Lebo veď prečo nie?

Dvojka mne osobne pripadala kratšia ako jednotka. Minimálne v tom základe. Je tu 16 kapitol a k tomu nejaké prológy. V každej kapitole nájdete aj špeciálne výzvy a možnosti zbierať rôzne zberateľné predmety, čo vás zdrží dlhšie, ak chcete hru prejsť na 100%. Ten základ ale dokážete dať za nejakých 8-9 hodín. Potom sa môžete vrátiť späť, aby ste ďalej zbierali skryté predmety a plnili výzvy. Hra vaše výkony počas celého hrania odmeňuje medailami a následne aj svätožiarami. A ak by ste toho mali málo, po prejdení hry si sprístupníte špeciálne a stále náročnejšie výzvy v rámci Lost chapter, kde nájdete 5 výziev po 6-12 levelov.

Počas hrania navyše zbierate aj karty, ktoré vám odomykajú nové úrovne pre režim Tag Climax. Ten ponúka zväčša kratšie úrovne pre dvojicu hráčov online, kde hráte v kooperácii, aby ste porazili hordy démonov. Režim je naozaj typický skôr kratšími akčnými dávkami, ale lepšie preverí vaše znalosti a pochopenie súbojového systému a ponúka ďalšie hodiny hrania navyše. Ak nemáte spoluhráčov online, môžete sa do boja postiť po boku umelej inteligencie. Je však obrovská škoda, že kým na Wii U tento režim podporoval lokálnu kooperáciu na jednej konzole, tu sme sa jej nedočkali. Tam to malo tú správnu šťavu.

Zmien sa hra dočkala aj v oblasti technickej stránky. Stále vyzerá dobre, za čo vďačí najmä nadčasovému art štýlu, no mohlo to byť aj lepšie a zdá sa, že je to len port. V oboch režimoch hra totiž beží v 720p rozlíšení, aj keď by možno zvládla v TV režime viac. Vylepšený je však beh hry, ktorá sa teraz dobre drží aj v najnáročnejších scénach a zdá sa, že autori vylepšili filtrovanie textúr, no to je tak všetko. Ešte lepšie je na tom zvuk. Či už je to perfektný dabing, kde vás úplne očaruje herečka Hellena Taylor, ktorej ako Bayonette hltáte každé jedno slovo. Ani ostatní herci sa nemajú za čo hanbiť a skvele sedí aj hudba, ktorá hre dodáva šťavu. Čerešničkou na torte je nová „mesačná“ skladba Moon River, ktorú tu nájdete v modernom prevedení šitom na mieru hry, no tiež v tom pôvodnom, ktorým sa s vami hra rozlúči tradičným tancom.

Bayonetta 2 je úžasná akčná hra s hromadou obsahu a obrovskou pridanou hodnotou, ktorú ďalej poskytujú napríklad skladby, artworky a ďalšie materiály, ktoré v nej zbierate. Autori kvalitnú jednotku vylepšili po každej stránke, rozšírili príbeh a hlavne zachovali parádnu dynamickú akciu, ktorá stále vyráža dych. Jednoducho si tu zamilujete všetko, od postavy, cez svet, hrateľnosť, až po hudbu a štýl, aký môžu konkurenčné sekačky len závidieť. Novinkou je dotykové ovládanie, ktoré funguje a hra sa ním dá hrať, no pripravíte sa tak o radosť z presnosti svojich útokov a každého dokonale plánovaného komba.

Možno niekomu bude prekážať, že to je príliš frenetické, no to k hre patrí tak, ako napríklad ku God of War patrí krvavosť. Zamrzí fakt, že aj napriek miernemu technickému zlepšeniu budete mať pocit, že by to šlo aj lepšie. A hlavne prekáža absencia lokálnej kooperácie v Tag Climax režime, ktorá na Wii U bola. Ak niekedy bude doplnená, pripočítajte si polovicu bodu navyše. Takto si ale myslím, že funkcie sa majú pridávať a nie odoberať.

HODNOTENIE

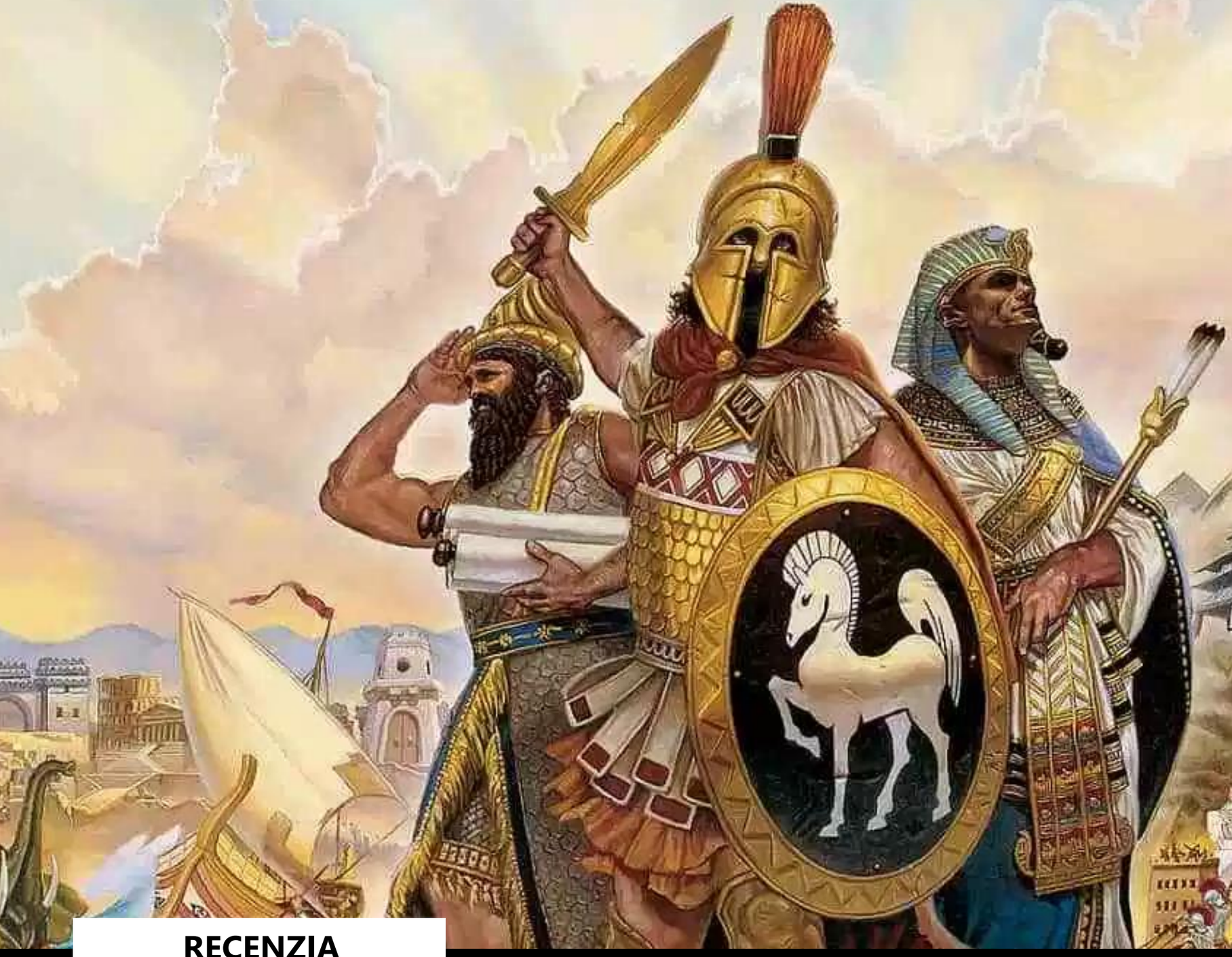
9.0

MATÚŠ ŠTRBA

"BAYONETTA 2 JE ÚŽASNÁ AKČNÁ HRA S HROMADOU OBSAHU."

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

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



RECENZIA

AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION

NÁVRAT KLASIKY, TERAZ AJ V 4K

. PC

. MICROSOFT

. REALTIME STRATÉGIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

7.5

BRANISLAV KOHÚT

"VYNOVIŤ TÚTO KLASIKU BOL DOBRÝ NÁPAD"

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

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

RECENZIA

RAILWAY EMPIRE

VYBUDUJTE ŽELEZNICU KRÍŽOM CEZ AMERIKU

. PC

. GAMING MINDS / KALYPSO

. MANAŽMENTOVÁ STRATÉGIA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

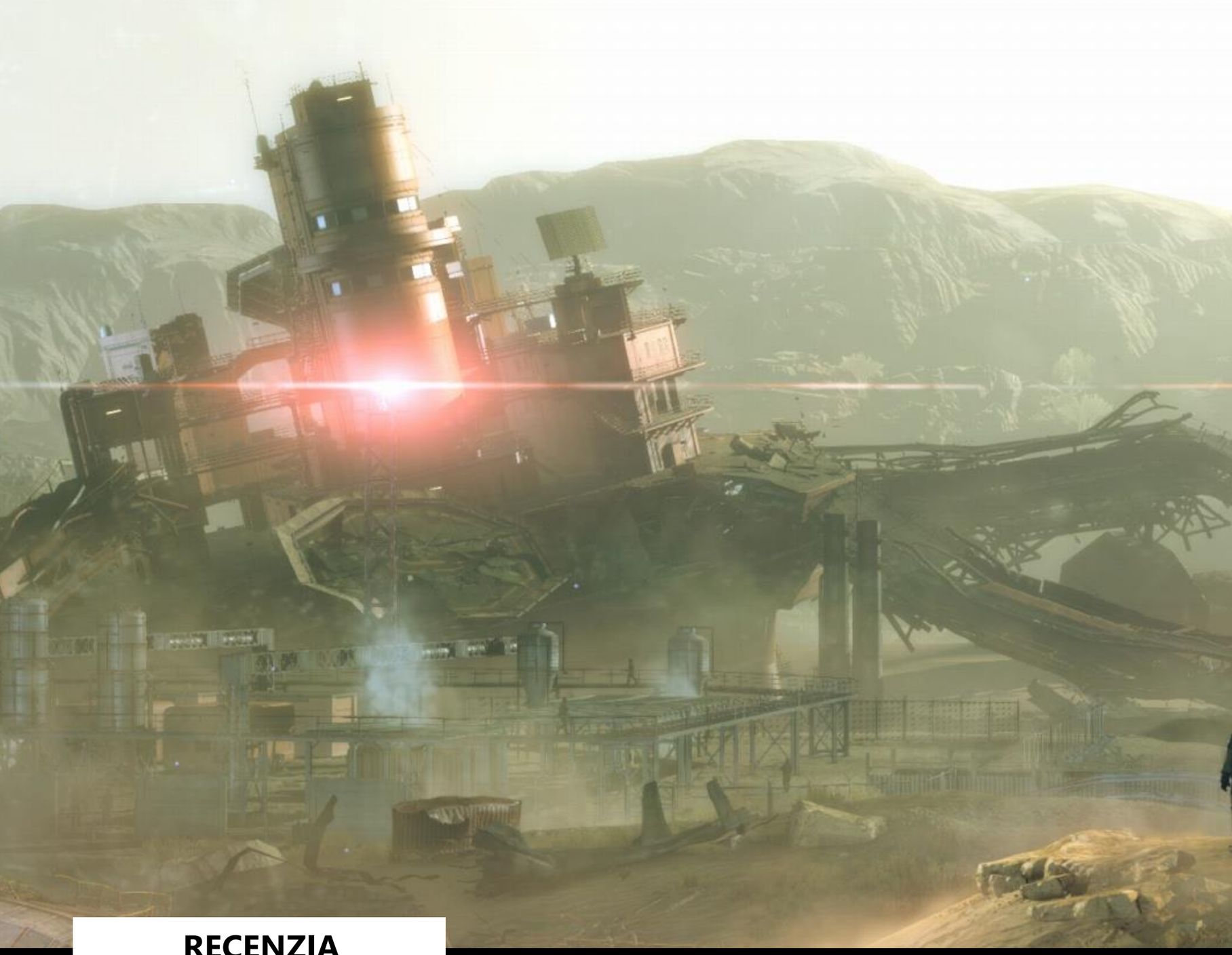
7.5

PETER DRAGULA

"JEDNODUCHŠIA, ALE STÁLE KVALITNA MANAŽMENTOVKA ŽELEZNICE."

+ pekne dotiahnuté
+ veľmi dobre hrateľné
+ jednoduchosť a dynamika hry
+ prepracované štatistiky a dodávky tovarov
+ množstvo kvalitne spracovaných vlakov

- chýba hĺbka a detailnejšie možnosti v oblasti budov
- AI protivníkov nie je veľmi vyspelá
- len menšie scenáre



RECENZIA

METAL GEAR SURVIVE

MÁ METAL GEAR ŠANCU V SURVIVAL ŠTÝLE?

. PC, XBOX ONE, PS4

. KONAMI

. AKČNÝ SURVIVAL

Hneď na začiatku musím povedať, že nie som jedným zo skalných fanúšikov Metal Gearu. Môj prvý kontakt so sériou bol prostredníctvom skvelého Ground Zeroes a ešte lepšieho Phantom Pain. Nijako zvlášť mi teda žily netrhá, že sa Konami rozhodlo „znesvätiť" modlu miliónov hráčov survival spin-offom. Metal Gear Survive je už od jeho oznámenia terčom možno až príliš nafúknutej kritiky. V skutočnosti sa ale nejedná o takú katastrofu, ako vykrikujú tí, ktorí hru ani nehrali.

Áno, je pravda, že s taktickou stealth hrateľnosťou Metal Gearu má Survive len málo spoločné. Keďže ale ide o spin-off série, neberiem to vôbec ako negatívum. Koniec koncov, aj Metal Gear Rising: Revengeance sa svojho času snažil experimentovať v rámci tohto univerza. Podstatu celej hrateľnosti tak vystihuje podtitul názvu hry. Ide o poctivý survival, so všetkými prvkami, ktoré by ste od tohto žánru čakali.

Na moje prekvapenie však hra kladie dosť veľký dôraz na príbeh. Ten je, bohužiaľ, jedno veľké klišé za druhým, a nijako mu na kvalite nepridávajú ani infantilné dialógy a déčkové zvraty, z ktorých budete neraz prevracať oči. Po chvíli ale nad zápletkou mávnete rukou a pousmejete sa, pretože celý tento mišmaš pôsobí tak absurdne, až vás začne celkom zaujímať. Japonci sú skrátka čo sa scenárov a predstavivosti týka ... no ... divní. Celá dejová linka tak viac-menej funguje skôr ako hnací motor, ktorý vás vedie k cieľu – prežiť v nehostinnom svete a dostať sa domov.

Dej hry sa odohráva hneď po udalostiach Ground Zeroes, kedy sa v koži nemého hrdinu (alebo hrdinky) vcucnutého čiernou dierou ocitnete v akomsi nehostinnom svete zvanom Dite, kde zbierate Kuban kryštály a Iris energiu. V Konami musia mať generátor náhodných slov, pretože fakt nechápem, kde chodia na tieto názvy. Od začiatku hry máte na starosti kompletnú správu vlastnej základne a musíte sa starať o jej obranu a sebestačnosť. To sa týka surovín nevyhnutných pre prežitie jej obyvateľov, ktorých počas potulovania zachránite. Tých je možné po vzore Phantom Pain rozdeľovať do tímov, z ktorých každý má na starosti určitú úlohu v základni (zabezpečovanie potravy, liekov, prieskum, obrana...).

Herná plocha je, samozrejme, otvorená a čo sa veľkosti týka dostatočná. Pohyb po nej vám uľahčujú aj teleporty, ktoré slúžia na rýchle cestovanie. Prostredie je skôr šedé a nezaujímavé a bude vám aj akosi povedomé. Stavby, budovy a komplexy sú totiž prebrané z Phantom Pain a pri ich prieskume sa nezbavíte pocitu, že ste tu už boli, aj keď ide o ich rozpadnuté a schátrané varianty. Keďže sa ale nachádzate v akejsi alternatívnej dimenzii, dá sa to pochopiť. Či je prebraná aj celá mapa z Phantom Pain 1:1, to si už netrúfnem povedať. Skôr si myslím, že terén je vymodelovaný nanovo. Blúdiť ale budete tak či tak vzhľadom na to, že mapu postupne odhaľujete a v databáze sa vám objaví zmapovaný terén až po návrate na základňu.

Vaša základňa sa nachádza v jednej z „oáz", kde svieti slnko a viditeľnosť je normálna. Obkolesuje ju ale akýsi prach – Dust, v ktorom strávite asi najviac času. Pokrýva totiž väčšiu časť mapy a na jeho prieskum potrebujete pravidelne dopĺňať kyslík do dýchacieho prístroja, čo vie byť po čase dosť otravná funkcia. Viditeľnosť je tu pár desiatok metrov a nepriatelia na každom kroku. Tých je niekoľko druhov, no najčastejšie budete likvidovať akýchsi zombie s kryštálom namiesto hlavy. A to po desiatkach – ich sila totiž spočíva v počte a pri obrane objektov vám dajú poriadne zabrať. Zato ich inteligencia je žalostná. Stačí im pred nos postaviť kus plotu a nenapadne im ho obísť. Viem, že sú to len vymletí zombíci bez mozgu, ale aj tak to nepôsobí najlepšie. Okrem bežných nepriateľov natrafíte aj na bossov, ktorých dizajn je taký absurdný, až je zaujímavý. Čo dostanete, ak skrížite Godzillu, stonožku, chobotnicu a bridlicu? Dust Lorda. Prvý náhodný stret s týmto monštrom o veľkosti mrakodrapu pri potulovaní mapou mi doslova vyrazil dych.

Obrana základne, teleportov a vrtov pred tvormi žijúcimi tam vonku tvorí hlavnú kostru hrateľnosti. Ide o mix jednoduchého tower-defense systému a čistokrvnej akcie. K dispozícii máte slušné množstvo obranných prvkov a je len na vás, ako ich použijete. Každá stavba však stojí nejaké suroviny, ktoré neustále zbierate za pochodu. A nielen stavby, ale aj zbrane a výbavu si musíte z týchto surovín vyrobiť a priebežne ich opravovať.

Samotný boj je asi najzábavnejšia časť hry a v podstate aj dôvod, prečo ma Metal Gear Survive v konečnom dôsledku nenudil. Na začiatku máte k dispozícii len primitívne zbrane, ale ak ste šikovní alebo máte šťastie, nájdete výrobné plány na luk, sekery, útočnú pušku a podobne. Osobne som si obľúbil najviac luk, s ktorým som odohral väčšinu hry, pretože je tichý, nepriateľa skolí na 2-3 rany a šípy si vyrábate zo všade sa povaľujúceho železa a dreva. Zato výroba nábojov už vyžaduje drahocenné suroviny (olovo a pušný prach) a tak sú strelné zbrane luxusom, ktorý ale výrazne uľahčuje boj proti presile. Tej odolávate aj za pomoci obranných stavieb, ktoré viete nosiť neustále pri sebe a v prípade potreby sa opevníte ako vo Fortnite. Ovládanie na klávesnici a myši je po vzore Phantom Pain veľmi pohodlné a hneď vám prejde do krvi.

Úprav výbavy je tu neúrekom. Samozrejmosťou sú 4 kusy výzbroje, ktoré si viete ďalej upravovať vizuálne alebo funkčne - napríklad viac slotov pre primárne zbrane, väčší tulec na šípy, púzdra na zásobníky a podobne. Po boku vám tak môže visieť zároveň mačeta, útočná puška a 2 pištole. Na chrbte luk a puška. Vo vreckách míny, granáty a Molotov koktail. V zuboch guľomet...

Všetky vaše aktivity – výroba, stavba a levelovanie postavy, stoja Kuban energiu, ktorú zbierate z padlých nepriateľov a po okolí. Za každý level dostanete skill point, ktorý viete investovať do jednoduchého stromu schopností zameraného na boj s určitým typom zbrane alebo na zvýšenie niektorej z hlavných štatistík postavy.

Príbehová časť vás postupne nechá preskúmať dve mapy/prostredia medzi ktorými môžete ľubovoľne preskakovať. Nečakajte však nijakú bohatú náplň misií. Väčšinou sa jedná o úlohy typu: dostaň sa tam a dones mi toto, alebo obraňuj toto a vráť sa naspäť na základňu po predelovú scénu. Po celý čas vás cez vysielačku sprevádza schizofrenická a neskutočne otravná umelá inteligencia. Jej/jeho monotónny nudný hlas bez emócii bude neustále komentovať každú hlúposť a má pripomienky k vašej postave – „pozor na vašu staminu, oddýchnite si, aby ste ju doplnili, ste hladný, vaša misia si vyžaduje, aby ste bol najedený a zdravý." a podobne. Tieto hlášky budete počúvať neustále dookola, vždy, keď vám klesne po šprinte stamina na minimum, ste zranení, preťažení, hladní, smädní...

Príbeh vám zaberie niečo okolo 30 hodín, ale väčšinu tohto času strávite vlastnými aktivitami – oslobodzovaním teleportov, honbou za kontajnermi s korisťou, zachraňovaním preživších a hlavne zberom surovín, jedla a vody. Práve tu začínajú moje najväčšie výhrady. Rovnako ako v iných hrách tohto žánru aj v Metal Gear Survive musíte pravidelne jesť a piť. Ukazovatele hladu a smädu ovplyvňujú vašu staminu a zdravie a míňajú sa otravne rýchlo. Zdrojov potravy a možností ich úpravy je na začiatku veľmi málo. Vodu napríklad nedokážete prevariť, kým si príbehovým postupom neodomknete trojnožku a kotlík k vášmu ohnisku. Čo na tom, že po okolí sa povaľujú desiatky vedier vhodných na túto činnosť. Slúžia vám len ako zdroj železa.

Prvých pár hodín budete teda nútení piť vodu, z ktorej bude vaša postava pravidelne zvracať. Okrem dávenia môžete trpieť rôznymi ďalšími postihmi: vyvrtnutie, zlomenina, krvácanie, otrava... Na všetko ale existujú lieky, ktoré si viete vyrábať alebo nájsť v teréne. Čo sa týka zberu surovín, treba ešte spomenúť, že všetky materiály - a teraz nemám na mysli len zvieratá a rastliny – sa po určitom čase obnovujú. V priebehu hry tak vylúpite provizórny prístrešok vedľa vašej základne asi 5x. No čo už, sme predsa na druhej strane čiernej diery, kde je respawnujúca sa stolička asi bežnou vecou...

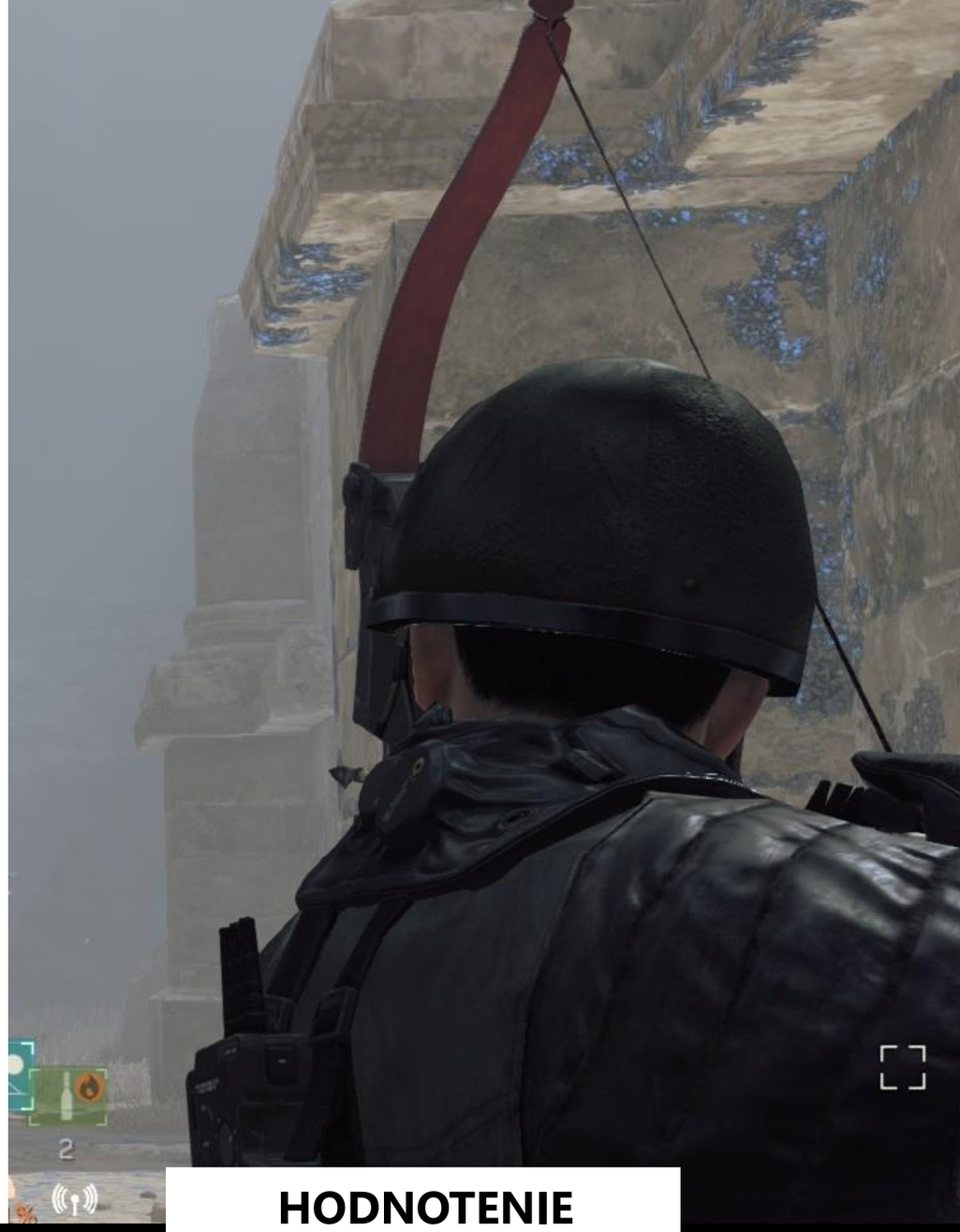
Za zmienku stojí aj absolútne otrasne spracovaný inventár formou iDroida známeho z Phantom Pain. Ovláda sa cez neho všetko – mapa, inventár, databáza, ošetrovanie... Preklikať sa v zápale boja k liečeniu alebo vode je hotový prstoklad. Stavba základne je tiež vrcholne nepohodlná a vidno, že bola primárne navrhnutá pre gamepady. Vrcholom je potom otváranie debničiek s korisťou na vašej základni. Musíte podržať medzerník na hlavnej budove a preklikať sa do menu, stiskom medzerníka ich presunúť do iného okna, dať si nohy za hlavu, otvoriť podržaním G a následne toto utrpenie zakončiť podržaním T-čka. Namapovať si môžete len jediný kláves pre otvorenie celého iDroida. Bohužiaľ, cena za konzolový port...

Spomenúť treba aj dnes medzi hráčmi veľmi ,,obľúbené" funkcie: mikrotransakcie a konštantné pripojenie k internetu. Oboje sa v hre nachádza. Keď prebieha údržba serverov, hru si vôbec nezahráte. Povedal by som však, že tento problém po pár týždňoch opadne, keď autori všetko dodatočne pomocou patchov doladia. Čo sa týka mikrotransakcií, sú tu klasické lootboxy, ktoré vám hra nijako nevnucuje a ani som necítil potrebu sa nimi zaoberať. Určite ste ale zachytili škandál, že za novú pozíciu si musíte zaplatiť 1000 kreditov - teda 10 €. Je to tak, ale popravde ma tento fakt nijako netrápi, lebo si neviem predstaviť, že by niekto hru rozohral odznova. Po prejdení hlavnej príbehovej línie máte odomknutú len asi polovicu vybavenia a vonku vás čakajú ešte dodatočné aktivity, ako sú ťažké bossfighty, nové povolania s vlastnými schopnosťami a rozvoj a obrana základne. Príbehom tak hra nekončí a viete si ju predĺžiť aj kooperáciou s inými hráčmi, čo ale nie je taká sláva, ako sa môže zdať.

Môžete rovno zabudnúť na to, že sa budete túlať vo dvojici s kamarátom a prežívať spoločne na jednej základni, pretože multiplayer je tu len formou variácie na mód hordy. Takže s tromi ďalšími ľuďmi robíte presne to isté, čo ste robili doteraz sami v singleplayeri - bránite vrt, staviate ploty a štucháte cez nich palicou zombíkov. Teda len za predpokladu, že vám hra niekoho do partie nájde, pretože sa v lobby častokrát načakáte večnosť a úplne zbytočne. Po pár minútach to skrátka vzdáte a vrátite sa do singleplayeru. Jediný dôvod prečo hrať multiplayer sú odmeny za úspešné obránenie vrtu. Dostanete sa tak k silným zbraniam a vzácnym surovinám, ktoré v hre pre jedného hráča len tak ľahko nenájdete.

Graficky hre nie je veľmi čo vytknúť, až na podpriemerné modely tvárí a ich kostrbaté animácie. Používa úplne rovnaký engine ako Ground Zeroes a Phantom Pain, takže tu budete ako doma a čo je najhlavnejšie, všetko sa to hýbe úplne v pohode aj na starších strojoch. Poteší aj absencia bugov. Počas tých 36 hodín, čo som v hre strávil, som nenatrafil ani na jediný.

Napriek všetkým vymenovaným negatívam má hra čo ponúknuť najmä priaznivcom survival hier a hráčom, ktorí sa vyžívajú v manažmente základne, jej obrane, výrobe rozličných zbraní, prieskume, prežívaní a boji na otvorenej mape. Príbehová línia je len pekný, aj keď veľmi podivný bonus, ktorý vo väčšine survival hier úplne chýba. Ak ale čakáte podobný zážitok ako v predošlých Metal Gear tituloch, ruky od toho preč. Fanúšikovia série môžu s pokojným svedomím tento spin-off ignorovať a o nič zásadne z tohto univerza neprídu. Metal Gear Survive je veľmi zlý Metal Gear, dobrý survival, ale celkovo len priemerná hra.



HODNOTENIE

6.0

FRANCIS

"NAPRIEK VŠETKÝM NEGATÍVAM MÁ HRA ČO PONÚKNUŤ PRIAZNIVCOM SURVIVAL HIER ."

+ prieskum prostredia, boj a ovládanie
+ stavba základne, jej obrana a manažment
+ dizajn bossov
+ technický stav hry a optimalizácia

- trestuhodne vyriešený inventár
- nutnosť neustáleho pripojenia k internetu
- nezáživný multiplayer
- neskutočne otravné hlášky Virgila – umelej inteligencie
- nenažranosť hlavného hrdinu
- nemožné prevariť si vodu v obyčajnom vedre

HARDVÉR

NOVÝ DUKE CONTROLLER DOSTAL DÁTUM A CENU

Síce pôvodný Duke controller pre prvý Xbox nebol populárny a to hlavne pre svoju veľkosť, napriek tomu sa ho tvorca prvej Xbox konzoly Seamus Blackley rozhodol priviesť znovu k životu. Nie, že by to bolo jeho životným cieľom, ale ľudia na twitteri si ho žiadali a jemu sa myšlienka zapáčila. Keď to celé odsúhlasil Phil v Microsofte bola to hotová vec.

Seamus gamepad vylepšil, pridal ďalšie tlačidlá, odstránil port na pamäťové karty a hlavne stredné logo nahradil OLED displejom. OLED displej má len jednu funkciu a to po stlačení prehrať štartovaciu animáciu prvého Xboxu. Tá je uložená vo video formáte, ale pre zaujímavosť pôvodný Xbox ju celú generoval.

Gamepad bude vyrábať Hyperkin, ktorý ho prinesie už koncom marca a to za 69 dolárov.

GPD WIN 2 OHLÁSENÉ, PONÚKNE VYŠŠÍ VÝKON

GPD Win miniPC bude pokračovať ďalšou verziou a autori už spustili Indiegogo kampaň. Samozrejme kampaň je skôr pre reklamu, ale aspoň nám ponúka detaily nového zariadenia. Vidíme, že GPD Win 2, znovu ponúkne miniatúrne herné PC so vstavaným gamepad ovládaním.

Konfigurácia:

- Intel Core m3-7Y30 procesor (Kaby Lake s výkonom podobným i7-3770K)
- Intel HD 650 grafika
- 6 palcová H-IPS obrazovka s 1280×720 rozlíšením
- 8 GB RAM
- 128 GB M.2 SDD
- Dve 4900mAh batérie, ktoré ponúknu výkon na 6 až 8 hodín.

Napriek malej veľkosti ponúkne dostatok výkonu a napríklad GTA V na vysokej kvalite v 38 fps, Overwatch 50-70 fps na low, LOL na 54 fps, Skyrim na 53 fps v high kvalite. Celkovo približne dvakrát rýchlejší ako pôvodný GPD Win.

Cena bude 649 dolárov, ktoré môžete prispieť do Indiegogo kampane a zároveň získať jeden kus. Prvé kusy budú expedovať v máji.

TEST

CORSAIR K68 RGB

ODOLNÁ A PRISPÔSOBITEĽNÁ KLÁVESNICA

. CORSAIR

. KLÁVESNICA

Na trhu s hernými periférijami je už taká konkurencia, že sa musíte v rôznych produktoch prehrabávať lopatou. Klávesnice nie sú žiadnou výnimkou, ba možno presne naopak. Môžete prísť do prvého obchodu a kúpiť si klávesnicu za pár eur, môžete si kúpiť lacnú hernú membránovú klávesnicu, drahšiu hernú membránovú a na výber je aj naozaj široká škála mechanických klávesníc, ktoré začínajú už na naozaj prístupných cenách, no viete nájsť aj drahšie klávesnice. Záleží od značky, formátu, vyhotovenia, príslušenstva, podsvietenia a, samozrejme, spínačov. Tohtoročná ponuka klávesníc sa ešte len rozbieha, no my sme sa mohli bližšie pozrieť na jeden z aktuálnych modelov.

Konkrétne sa nám do rúk dostala nová mechanická klávesnica Corsair K68 RGB a vlastne na nej bola napísaná aj táto recenzia. Je to herná mechanická klávesnica, v mnohých ohľadoch je mierená na hráčov, no obrovský úžitok z mechanických klávesníc majú práve ľudia, ktorí taktiež veľa píšu. Už na prvý pohľad je vám však jasné, na akú časť spotrebiteľov v Corsair mierili. A nejde pritom len o pestrofarebný „kolotoč“, ktorým sa klávesnica snaží zaujať už na krabici, ale aj celkový dojem z dizajnu a vyhotovenia.

Samotné balenie je relatívne chudobné – nájdete v ňom klávesnicu, manuál a opierku predlaktia, ktorú jednoducho pripnete zospodu k prednej časti klávesnice. Jej povrch je jemne textúrovaný a príjemný na dotyk. Vzadu dole má klávesnica tradičné nožičky, ktoré vám ju môžu trochu zdvihnúť a tiež zmeniť sklon. Klávesnica disponuje USB káblom s dĺžkou 1,8 metra. Musím pochváliť USB koncovku, ktorá má pevnú ochranu proti zalomeniu, na druhej strane by som ja osobne v prípade takejto klávesnice očakával opletený kábel. Predsa len za ňu dáte v obchode oficiálne 150 eur.

Dizajnom K68 RGB nijako výrazne nevybočuje z toho, na čo ste zvyknutí. Jej telo je, na rozdiel od niektorých ďalších modelov, vyrobené z plastu a teda na povrchu nenájdete brúsený hliník ako napríklad v prípade K70. Nájdete tu aj ďalšie rozdiely, no k tým sa ešte dostaneme. Plastové telo však pôsobí dobre na pohľad, no hlavne na dotyk. Z klávesnice máte dobrý a odolný pocit. Váži 1,41kg a jej rozmery sú 455x170x39mm. Jedinými výraznejšími dizajnovými prvkami (ak nepočítame RGB podsvietenie), le lesklé Corsair logo vo vrchnej časti a tiež ryha, ktorá sa ťahá po obvode klávesnice a v hornej časti vystupuje na prednú stranu, kde oddeľuje klávesovú spodnú časť od niekoľkých tlačidiel a troch diód umiestnených hore.

Corsair K68 RGB sa vyrába len s mechanickými spínačmi Cherry MX Red, teda červenými switchmi, ktoré sú lineárne a neklikavé. Hlavne sú tak spomedzi bežných switchov najľahšie. Aktivačná sila je len 45 gramov a aktivačná vzdialenosť sú už 2 milimetre. Osobne sa mi lepšie pracuje s Brown switchmi, ktoré poskytnú aj menšiu taktilnú odozvu, no aj na red som si veľmi rýchlo zvykol a pracovalo sa mi s nimi dobre. Problém s mechanickými klávesnicami je však ten, že dojem zo switchov je veľmi subjektívny, a tak je najlepšie si vyskúšať, ktorý druh vám sadne najlepšie a bude práve pre vás najpohodlnejší. Či chcete lineárny, taktilný, klikavý či neklikavý a aj aká „tuhosť“ vám vyhovuje. V zásade ale pre Red platí, že sú veľmi ľahké, dovoľujú vám rýchlu akciu a sú aj tiché.

Výrobca udáva životnosť klávesov až 50 miliónov kliknutí, čo je v tejto oblasti štandardom. Doba odozvy klávesov je 1ms. Spomedzi technických špecifikácii je ale najzaujímavejšia odolnosť. Možno ste sa niekde dočítali, že je klávesnica vodeodolná, no to nie je tak celkom pravda. S ratingom IP32 je klávesnica odolná voči pošpliechaniu a tiež čiastočkám väčším ako 2,5mm. Do vane by ste tak s ňou ísť nemali, no ak pri hraní na klávesnicu rozlejete trochu pitia, či natrúsite chrumky, mala by to úplne v pohode prežiť.

Keďže je K68 ešte jedna z tých lacnejších herných klávesníc, nenájdete tu niektoré prvky, ktoré sú typické pre tie drahšie. Napríklad tu úplne absentujú dedikované herné tlačidlá, ktoré by ste v hrách mohli využívať. Koliesko na ovládanie hlasitosti je nahradené tlačidlami, ktorými hlasitosť pridávate a uberáte, prípadne úplne stlmíte. Nad numerickou časťou nájdete ešte štvoricu tradičných multimediálnych tlačidiel na ovládanie médií.

Poslednými dvoma prvkami mimo klávesovej časti sú dve malé tlačidlá. Jedno na základné ovládanie jasu, ktoré prepína medzi 3 úrovňami jasu a môže podsvietenie aj vypnúť. Druhé zase uzamkne Windows tlačidlo, aby ste pri hraní náhodou nevyvolali Štart menu. Samozrejmosťou je 100% anti-ghosting pri používaní, teda bez ohľadu na to, koľko klávesov naraz stlačíte.

Každý kláves je individuálne podsvietený a každý je tiež individuálne programovateľný, čo sa týka RGB podsvietenia. Corsair klávesnicu vybavil hneď niekoľkými rôznymi predpripravenými efektmi, medzi ktorými dokážete sami prepínať pomocou klávesových skratiek. No skôr ako začnete v diskusiách vypisovať o kolotočoch, musíte si uvedomiť, že takto zapracované RGB podsvietenie nie je len o tom, aby ste sa pozerali na efekty vlny, špirály a podobne. Slúži najmä na to, aby ste si sami prispôsobili podsvietenie tak, aby vám to vyhovovalo – farbou, jasom, efektom, zónou a podobne.

Corsair Utility Engine (CUE) je aplikácia, ktorá slúži na programovanie klávesnice a ďalších produktov Corsair. Má zlú povesť a právom, keďže v minulosti mala naozaj ťažký pôrod, no v aktuálnej verzii už funguje naozaj dobre a intuitívne. Po spustení načíta pripojené periférie, prípadne vám dokáže odprezentovať demo niektorých noviniek. Jednoducho si rozkliknete klávesnicu a máte možnosť naprogramovať si vlastné makrá v zozname, importovať si nejaké, či ich kopírovať. Taktiež tu dokážete meniť nastavenia podsvietenia.

Napríklad si, ako ja, nastavíte pre hry rôzne zóny s rôznym podsvietením – WASD, Ctrl, medzerník a podobne. Taktiež si dokážete oddelene nastaviť aj multimediálne tlačidlá a tlačidlá pre ovládanie hlasitosti. Je to len na vás. Programovanie podsvietenia dokonca môžete vytvárať vo vrstvách, ako keď pracujete vo Photoshope. Môžete tiež ovplyvniť to, čo všetko bude neaktívne pri stlačení Windows Lock tlačidla, ale aj to, akou farbou bude svietiť, keď je vypnuté, alebo zapnuté. S aplikáciou sa dá pekne pohrať a časom si nájdete nastavenia, ktoré vám v rôznych situáciách vyhovujú najviac. Navyše CUE slúži aj na updatovanie firmvéru periférií.

Celkovo je Corsair K68 RGB dobrou a vydarenou klávesnicou, ktorá poteší kvalitou vyhotovenia a odolnosťou, taktiež plne programovateľným RGB podsvietením, ktoré si môžete prispôsobiť podľa seba, no tiež tlačidlami pre uzamknutie Windows klávesu a kontrolu jasu. Cherry MX Red switche určite dobre padnú mnohým z vás, no lepšie je dopredu si ich vyskúšať. Aj vylepšený softvér je plusom a určite oceníte IP32 ochranu proti poliatiu a nečistotám. Sú tu však aj nedostatky. Môžu vám chýbať dedikované herné klávesy a možno neoceníte ani neštandardný dolný rad, ktorý obmedzuje možností úpravy keycapov. Taktiež sa musíte zmieriť s tým, že sa klávesnica naozaj spolieha na softvér CUE a bez neho veľa vecí nenastavíte podľa seba. Ak teda klávesnicu prenášate medzi dvomi rôznymi PC, musíte mať na oboch softvér aj s nastaveniami. Ak ale tieto veci nepotrebujete, v súčasnosti môžeme K68 odporúčať.

TEST

ROCCAT KHAN AIMO / KONE AIMO

7.1 HEADSET A MYŠ

. ROCCAT

. PERIFÉRIE

Roccat je známy výrobou prvotriedneho herného príslušenstva. Prináša produkty, ktoré môžu zaujať ako bežných hráčov, tak aj tých náročnejších, ktorí si potrpia na kvalitu vo všetkých aspektoch. Či ide o klávesnice, myšky alebo slúchadlá, zdá sa, že firma sa v tomto segmente orientuje veľmi dobre a vie, čo hráči skutočne chcú. Nový rad AIMO produktov sľubuje to najlepšie z danej sféry a chce osloviť svojimi parametrami aj dizajnom. Pozreli sme sa na dva rôzne produkty z tejto ponuky a vyskúšali ich v praxi.

ROCCAT Khan AIMO 7.1 herný headset

Náročnejším užívateľom, ktorí majú radi prémiové produkty, prináša Roccat slúchadlá Roccat Khan Aimo. Potencionálnych zákazníkov majú osloviť hneď niekoľkými vlastnosťami. A to už pri pohľade na ich balenie.

Treba podotknúť, že balenie samé osebe nie je nejaké prémiové. Je jednoduché a vo vnútri okrem štandardných papierov sú už len slúchadlá. Dodatočný kábel, disk, prípadne adaptér by ste tu hľadali zbytočne. Čo však na spomínanom balení má zaujať, je nálepka Hi-Res Audio, ktorá slúchadlá dostáva do úplne inej kategórie - takej, ktorá by mala svojou zvukovým interpretáciou zaujať aj náročnejších poslucháčov - audiofilov. To, pochopiteľne, zaujalo aj mňa, a tak som slúchadlá rozbalil s nadšením a okamžite hľadal PC, do ktorého by som ich zapojil. V tomto prípade si totiž slúchadlá rozumejú iba s PC, nakoľko z nich vychádza kábel zakončený klasickou USB koncovkou. Práve v tomto momente by sa možno k baleniu hodil nejaký adaptér pre tradičný jack, no firma sa snaží poukázať na fakt, že ide o slúchadlá určené primárne na hranie. A najvhodnejšie k stolnému PC.

Hneď v úvode pri zapájaní ich k tomuto statusu predurčuje dĺžka kábla, ktorá je dostatočná na to, aby ste ich pohodlne zapojili k štandardnému počítaču. Pri hraní na laptopte sa s ním musíte trochu „pobit" a niekde ho schovať, aby vám vyslovene nezavadzal. Samotný kábel je prešitý látkou, takže by mal byť menej náchylný na poškodenia. Ďalej si nie je možné nevšimnúť kompaktný vzhľad, ktorý navyše podporujú aj ušnice otočné o 90 stupňov. Roccat si veľmi hlavu nelámal ani s mikrofónom, ktorý je v prípade Khan Aimo vstavaný, a teda ho nemôžete odpojiť. Vôbec to však neprekáža, nakoľko nie je vôbec veľký a pri sklopení nezavadzia. Bezproblémové je to aj pri jeho používaní - je dostatočne ďaleko, a to dokonca tak, že vám ani pri periférnom videní nemá šancu prekážať. Pri hraní sa tak môžete maximálne sústrediť na to, čo sa deje pred vami.

Ako je u firmy Roccat zvykom, priamo na kábli nenájdete žiadne ovládacie prvky. Hlasitosť si môžete meniť kolieskom na zadnej strane pravej ušnice (automaticky mení aj hlasitosť systému), pričom mikrofón sa vypína jednoducho polohovaním. Ak je hore, je odpojený a nefunkčný, sklopením dole sa zase zapne. Slúchadlá Roccat Khan Aimo sú vyrobené prevažne z plastu, no to vôbec neprekáža. Pri uchopení cítiť, že ide kvalitný produkt. Jediná viditeľne kovová časť je okolo vašej hlavy - hoci ide o kombináciu kov/plast, na vonkajšej strane, nad ušnicami, je viditeľný práve kovový prvok.

Nad hlavou ako aj okolo ušníc nájdete penu, vďaka ktorej slúchadlá pôsobia na hlave príjemne a netlačia, no zároveň slušne tlmia okolitý ruch. Nejde teda o razantný útlm, no práve túto vlastnosť sa tvorcovia snažia vyrovnať maximálnou hlasitosťou. Tá je naozaj vysoká, pravdepodobne najvyššia, s akou som sa pri podobných slúchadlách doteraz stretol. Ak si ich dáte dole z hlavy a nastavíte hlasitosť na maximum, s trochou nadhľadu by sa dali použiť aj ako také mini reproduktory.

Prejdime k tomu najdôležitejšiemu - reprodukcii zvuku. Slúchadlá svoju úlohu Hi-Res headsetu spĺňajú už v základe - snažia sa reprodukovať zvuk presne tak, ako bol nahraný. Samozrejme, pri herných slúchadlách treba počítať s istými výkyvmi, no všeobecne sú na tom po tejto stránke naozaj dobre. Pri pohľade do parametrov môžeme vidieť frekvenčný rozsah od 10Hz až po veľmi vysokých 40 000Hz. V spojení s predchádzajúcim tvrdením je tak jasné, že ako basy, tak aj stredné či vysoké tóny reprodukujú čisto. To, pochopiteľne, platí, len ak v oficiálnom softvéri nebudete využívať žiadne úpravy, ako vylepšovanie kvality zvuku, nastavenia ekvalizéru či virtuálny priestorový zvuk. Priamo tam totiž nájdete množstvo nastavení, a to aj optimalizované profily pre štandardné herné žánre - FPS, akcia, MMO, MOBA, RPG, preteky, no taktiež nastavenia, ktoré majú zvýrazňovať výbuchy alebo nástroje. Podľa štýlu hry si navyše viete vytvoriť aj niekoľko vlastných profilov, do ktorých môžete zahrnúť aj ďalšie nastavenia.

Na veľmi dobrej úrovni je tu aj mikrofón. V softvéri síce nájdete funkciu tlmenia okolitého ruchu, no spolu s jej zapnutím počítajte so stratou kvality. Funguje to ale pomerne dobre, no nejaké zázraky nečakajte. Viac si pomôžete tým, ak si správne nastavíte citlivosť mikrofónu. Pre pobavenie spoluhráčov sú tu štyri filtre, ktoré vám zmenia hlas buď na ženu/muža, monštrum, alebo na postavičku z rozprávky. Už spomínaný virtuálny 7.1 zvuk tu teda je prítomný a funguje tak, ako by ste od virtuálneho priestorového zvuku mohli očakávať. Nie som fanúšikom podobných softvérových úprav, no ak si na to potrpíte, máte ich tu k dispozícii. Rovnako pre fanúšikov periférií so svetielkami Khan Aimo dopĺňajú jemné RGB LED na ušniciach, ktoré si môžete plne prispôsobiť v softvéri. Pohodlne si nastavíte pulzovanie, zmenu farieb či dokonca ich jas.

ROCCAT Khan Aimo by sa mal predávať za približne 100 €, no už dnes ho môžete nájsť v našich e-shopoch za oveľa vyššiu cenu, ktorá prekračuje 150 €. V zásade však svojimi parametrami ide o veľmi kvalitné slúchadlá, najmä čo sa týka reprodukcie zvuku. Po stránke spracovania sú na tom ale taktiež veľmi dobre. Ich takmer plne plastové spracovanie môžete považovať za plus už len kvôli tomu, že na hlave vôbec nezavadzajú a necítite zbytočnú váhu ani po dlhšom hraní.

Herná myš ROCCAT Kone AIMO

Zaujímavým kúskom z AIMO ponuky je aj nová myš Roccat Kone AIMO, ktorá hrdo nesie logo dravca príznačné pre túto firmu. Myška obsahuje jednak praktické funkcie, ale je nápaditá aj vďaka svojmu podsvieteniu.

Pôvodná myš Kone sa zrodila už v roku 2007 a bol to prvý Roccat produkt, ktorý určil nový štandard a smerovanie spoločnosti. Na dizajne sa podieľali hráči, ktorí boli priekopníkmi e-športov a využili pritom nemecké technológie. Táto myška je úspešným nasledovníkom s inteligentným systémom osvetlenia a možnosťou pohodlného nakonfigurovania. Tak ako ďalšie produkty pritom využíva softvér Roccat Swarm, kde môžete nastaviť parametre svojich zariadení a rýchlo nainštalujete ovládače a aktualizácie.

V nastaveniach si upravíte rýchlosť kurzora a pohybu pri rolovaní ako aj parametre optického senzora Owl-Eye s DPI v rozsahu 100 -12 000 bodov. V pokročilých voľbách stanovíte polling rate, teda rýchlosť komunikácie PC s myšou s hodnotou 125, 250, 500 alebo 1000 Hz. Je tam aj voľba vzdialenosti, pri ktorej myš reaguje pri zdvihnutí a môžete zapnúť automatické nastavenie uhla pre bezproblémový pohyb kurzora rôznymi smermi.

Iluminácia obsahuje šesť svetelných RGBA profilov, pri ktorých si upravíte rýchlosť, intenzitu svetla a farebnú schému. Každá svetelná zóna pritom funguje individuálne. Môžete si zvoliť vlnu, pri ktorej sa plynulo a rovnomerne mení kolorit. Pri „hadovi" sa zas zapína a zhasína lúč, ktorý postupne prechádza z ľavej časti myši cez koliesko na pravú. V plne vysvietenom režime si myš zachováva zvolenú intenzitu a farebnú tému (veľmi dobre vyzerá modrozelená kombinácia). Pri napodobňovaní tepu srdca zas myš neustále preblikáva a pri „dýchaní" sa pomaly zažína a zhasína. Napokon si môžete zvoliť aj inteligentný systém AIMO, ktorý len aktivujete a samostatne reaguje na okolité podnety a mení osvetlenie. Efekty prispôsobuje aj používaným aplikáciám a zariadeniam. Nečakajte však od toho priveľa.

Samozrejmosťou je možnosť vytvorenia niekoľkých profilov myši s odlišnými parametrami a naprogramovanie tlačidiel. Tých je celkovo dvanásť (plus Easy-Shift kombinácie), vrátane posuvného 4D titánového kolieska, ktoré umožňuje aj naklonenie do strán a dvoch prepínačov DPI na hornej ploche. Na ľavom boku myši sú vedľa seba dve tlačidlá, ktoré intuitívne stlačíte palcom. Prst je navyše položený na vysunutej ploche, kde je aj ďalšie programovateľné tlačidlo na úrovni podložky.

Myška v bielej, sivej alebo čiernej verzii vyniká predovšetkým vďaka osvetleniu. To vidíte priamo na koliesku a vo forme pásikov po stranách na hornej ploche z umelej hmoty. Aj napriek vyššej hmotnosti a pomerne robustnej konštrukcii myš vyzerá elegantne, dobre sa drží v ruke a rýchlo si na ňu zvyknete. V závislosti od predajcu za tento kúsok zaplatíte okolo 80 € a môžete očakávať kvalitný produkt

MOBILY

8:16

XIAOMI REDMI NOTE 5 A NOTE 5 PRO PREDSTAVENÉ

Xiaomi predstavilo novú sériu Redmi Note mobilov a rovno ich začalo predávať v Indii. Sú to nástupcovia populárneho Redmi Note 4 teraz v plnej Redmi Note 5 verzii a rovno aj Redmi Note 5 Pro verziách. Dopĺňajú tak sériu začatú nižšie postavenými 5A verziami.

Na rozdiel od 5A sú už Note 5 a Note 5 Pro s 18:9 displejmi, bez spodných tlačidiel. Tie sa teraz zobrazujú na displeji. Oba majú 5.99 palcové 18:9 displeje s 2180x1080 rozlíšením (403ppi). Majú decentné 450 nitové podsvietenie. Dopĺňa to 4000mAh batéria v oboch ako aj čítačka odtlačkov prstov vzadu.

Čo je pri modeloch iné sú procesory a kamery. Zatiaľ čo Note 5 verzia má osemjadrový Snapdragon 625 2.0Ghz (rovnako ako Note 4), Note 5 Pro má Snapdragon 635 na 1.8Ghz s mierne rýchlejšou grafikou. Väčší rozdiel bude v kamerách, kde Note 5 má len základné kamery a to 12mpx zadnú a 5mpx prednú, Pro má 12mpx+5mpx zadnú a 20mpx prednú.

Nižší model bude dostupný v 3GB/32GB a 4GB/64GB verziách. Pro verzia dostane v 4GB/64GB a 6GB/64GB verziách. Oba majú slot na SD karty.

Oba majú veľmi podobnú veľkosť a to Note 5 verzia 158.5×75.45×8.05 mm a Note 5 Pro verzia 158.6 × 75.4 × 8.05 mm. Sú o 0.2 milimetre tenšie ako Note 4 a o 7 mm vyššie.

Zatiaľ nemáme európsky dátum, alebo ceny, ale o mesiac-dva určite budú aj ty s tým, že ceny pôjdu okolo 169-209 eur. Možno pri Pro verzii mierne viac.

VIVO APEX PÔJDE DO VÝROBY, MÁ SKENER ODTLAČKOV V DISPLEJI

Zatiaľ čo na MWC výstave bol Vivo Apex mobil prezentovaný len v podobe konceptu, firme nebude dlho trvať, aby ho preniesla do finálneho produktu. Výroba totiž začne už v lete a následne pôjde do predaja.

Ak ste si mobil doteraz nevšimli, je to druhý predstavený mobil so senzorom odtlačku prsta v displeji, ale zatiaľ čo prvý model (Vivo X20 Plus UD) mal čítačku len na jednom mieste, Apex ho má cez polovicu displeja. Je teda prakticky jedno, kam na spodnej časti displeja položíte prst, mobil sa odomkne. Nie je to však všetko, čím je mobil zaujímavý, má totiž displej takmer na celú prednú plochu, keďže predný foťák spravili vysúvací. Znamená to 1.8mm okraje na bokoch a hore, aj keď dole stále majú 4.3mm. To majú ešte v pláne do budúcnosti zmenšiť.

Samotný OLED displej má 5.99 palcov, pod ktorým je ako čítačka odtlačkov, tak aj reproduktory. Výkonom bude mobil zásobovať Snapdragon 845 procesor. Zatiaľ však nemáme informácie o pamäti, mieste, ani kvalite kamier.

SAMSUNG PREDSTAVIL GALAXY S9 A GALAXY S9 PLUS

Samsung pred svetovým mobilným kongresom na mega evente predstavil svoje nové mobily do Galaxy série.

Na prezetnácii zhrnuli svoju celú ponuku zariadení, ukázali ako všetko prepájajú a pri mobiloch sa pochválili tým, že mali prvú kameru v mobile, prvý phablet a aj prvý fullscreen mobil. Teraz je na rade nová galaxia.

Na prezentácii sa nevenovali ani tak technickým detailom zariadení ako rôznym funkciám a vylepšeniam. Hovoria, že pre S9 pripravili neprerušený displej, ktorý nevidíte kde začína a kde končí. Zo zaujímavostí displej má lepší screen to body pomer ako iPhone X. Z dizajnových úprav presunuli skener odtlačkov prstov pod kameru.

Vo funkciách pridali inteligentný sken s rozpoznávaním tváre a zároveň skenovaním dúhovky.

Kamera

Venovali sa hlavne výrazne vylepšeným kamerám, ktoré sa môžu prispôsobiť podmienkam a zároveň, spomaliť čas. Teda pridali kamere automatické prispôsobenie sa svetlu s dynamickou clonou (f/2.4 a f/1.5) a aj superslow modom na 960 fps. Doplní to multiframe processing, ktorý pri fotení zachytí a spracuje 12 fotiek a upraví ich do jednej.

Táto 12MP kamera bude ako v S9, tak aj S9 plus, kde v 9 plus bude ešte ďalšia 12MP kamera, ktorá bude mať widescreen šošovku. Obe kamery budú mať optickú stabilizáciu obrazu. Predná kamera bude mať 8MP.

Emoji

Nezabudli na Emoji, presnejšie majú svoju verziu AR Emoji, ktoré vedia pretransformovať vašu tvár do emoji postavičky s možnosťou jej ďalších úprav o oblečenie, vlasy. Následne budete vedieť svoju tvár namapovať na animované odkazy a to aj cez whats app a messenger aplikácie. Budete môcť sharovať postavičku priateľom a budete si môcť nedefinovať aj viac postavičiek podľa aktuálnej príležitosti. Ak nebudete chcieť použiť svoju k dispozícii budú rôzne ďalšie napríklad postavičky od Disneya, ako Mickey Mouse, alebo Incredibles 2, ktoré si takto robí reklamnú kampaň.

Bixby

Spomenuli aj ich inteligentného asistena Bixby, ktorý teraz napríklad bude vedieť prekladať nápisy v rôznych jazykoch, rozpoznávať jedlo a podľa toho vyhľadávať kalórie. Pre ženy pridá aj nový makeup mód.

Z ostatných vecí bude mať S9 rýchlejší internet (1.2Gbps (Cat-18) LTE), vylepšený bude aj multitasking aj s horizontálnou štart obrazovkou.

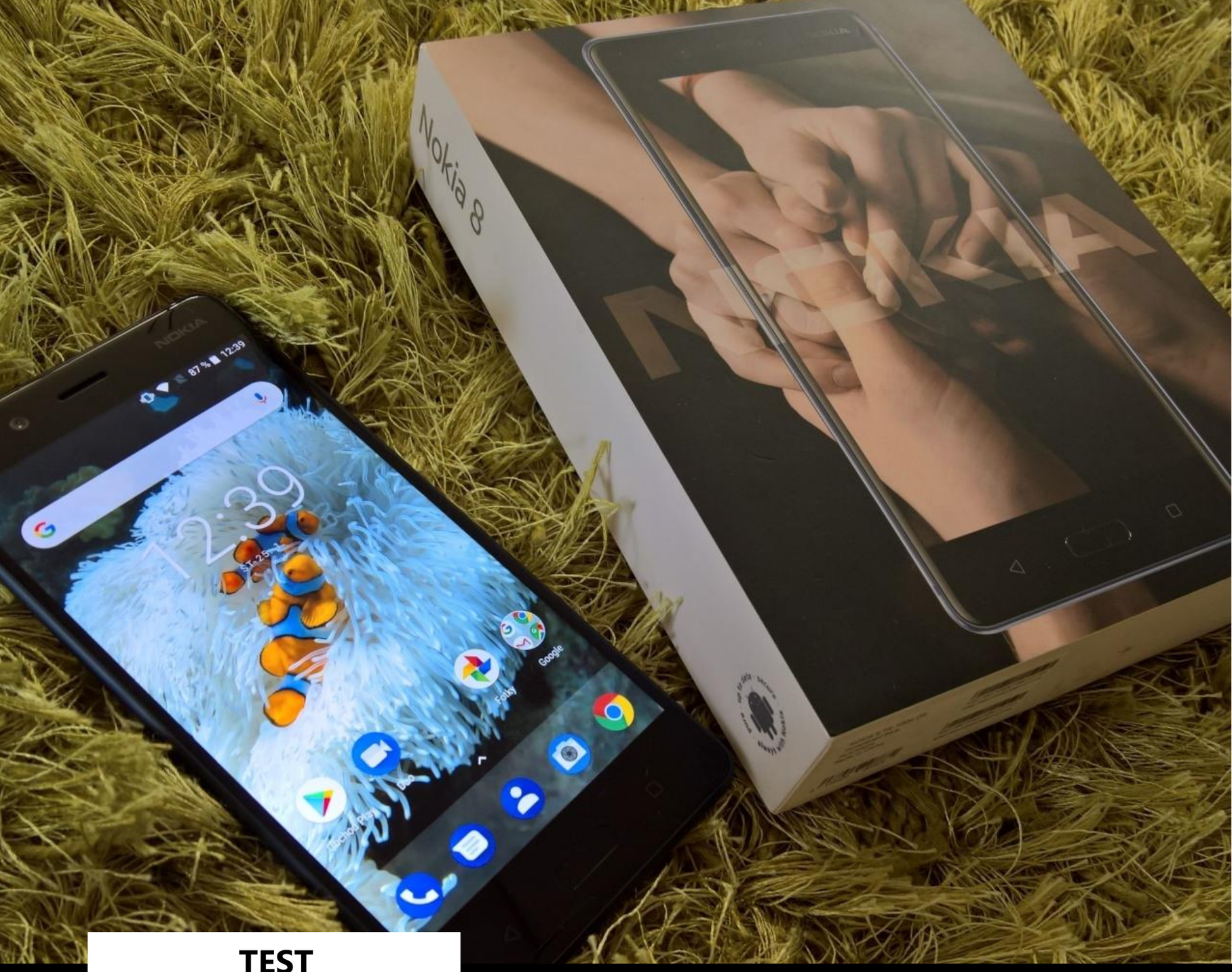
Cenu

64GB verzie: S9 za 849 eur a S9 plus za 949 eur (16. marec)
256GB verzie: S9 za 949 eur a S9 plus za 1049 eur (23. marec)

Výbava

- Mobil bude v štyroch farbách, kde sa ku klasickým modrým, šedým, čiernym pridá aj fialový (u nás nebude dostupná šedá verzia).
- Veľkosti displejov budú 6.2" a 5.8" s rozlíšením 2 940 x 1 440
- Procesor bude Exynos 9810 pre EU A Snapdragon 845 pre US
- Pamäť bude 4GB pre S9 a 6GB pre S9 plus
- Miesto bude 64GB alebo 256GB, rozšíriteľné SD kartou o 400GB
- Batérie 3,000 mAh a 3,500 mAh s lepšou výdržou vďaka zmenenému dizajnu základovej dosky
- Pomer strán je 18.5:9
- Displej bude lepšie podsvietený.
- Lepší zvuk zaistia stereoreproduktory rozdelené na obe strany mobilu. Budú najhlasnejšie z Galaxy série s AKG nastavením a Dolby Amos podporou
- Mobil bude mať rýchle wireless nabíjanie
- Bude mať aj 3.5mm jack
- Rozmery budú 147.7 x 68.7 x 8.5 mm pre S9 a 158.1 x 73.8 x 8.5 mm S9 plus
- Váha 163 g a 189 g

Ak by ste chceli k mobilu aj Dock, dostupný bude nový Dex Pad za 99 eur.



TEST

NOKIA 8

HI-END ZA DOBRÚ CENU, AJ KEĎ NEVÝRAZNÝ

. NOKIA-HMD

. MOBIL

Značka Nokia sa vracia v licencii, v rukách HMD korporácie a v priebehu minulého roka už ponúkla sériu zaujímavých a aj menej zaujímavých modelov. Postupne si skladá lineup z Nokia 2,3,5,6 a 8 pridala aj chuťovku Nokia 3310. My sa pozrieme teraz na najvyšší model Nokia 8, ktorá konkurencii už jasne naznačuje, že značka Nokia sa vrátila.

Nokia 8 síce nie je najinovatívnejší mobil, aký máme na trhu, ani najštýlovejší, ale patrí medzi najrýchlejšie a zároveň prichádza s veľmi dobrou cenou. Teraz stojí pod 500 eur a v rámci toho ponúka:

Parametre:

- Displej: 5.3" IPS QHD 2560×1440 s Gorilla Glass 5, 2.5D a svietivosťou 700 nitov
- Procesor: Snapdragon 835
- Foto: 13MP+13MP zadný f/ 2.0, 13MP f/ 2.0 predný
- RAM: 4GB / 64GB flash + SD karta
- Rozmery 151,5 mm x 73,7 mm x 7,9 mm
- Podpora LTE 9, 3CA, 450 Mbps DL/ 50 Mbps UL, 802.11 a/ b/ g/ n/ ac (MIMO), BT 5.0, GPS / AGPS + GLONASS + BDS, NFC (zdieľanie) ANT +
- Porty: Type C, USB3.1, 3.5mm jack
- Snímače: snímač okolitého svetla, snímač vzdialenosti, akcelerometer, elektronický kompas, gyroskop, snímač odtlačkov prstov, Hallov snímač, barometer
- Batéria: 3090 mAh

Keďže mobil beží na osemjadrovom Snapdragon 835 procesore, čo je momentálne jeden z najrýchlejších mobilných procesorov, nemusíte sa vôbec báť o rýchlosť, nezbadáte žiadne lagy alebo trhania hier. Ak chcete rýchlosť, tu ste na správnej adrese. K tomu má čistý Android, ktorý je predinštalovaný v 7.1 verzii, ale hneď sa vám aktualizuje na 8.0 (trvá to asi desať inštalácií a reštartov). Nároky systému k tomu plne uspokojí 4 GB pamäte a vaše požiadavky na miesto 64 GB flash. Pričom ak vám bude málo miesta, môžete si ho rozšíriť SD kartou. Nechýba podpora dvoch SIM kariet.

Čím mobil prekvapuje, je displej. Ten síce nie je AMOLED, ale je kvalitný v každom ohľade. Je IPS, ponúka veľmi dobré farby a vysokú svietivosť. Navyše 2560×1440 rozlíšenie poteší oko. Celá predná stena je pokrytá Gorilla Glass 5 a ukončená 2.5D efektom. Teda sklo je na krajoch mierne zaoblené a plynule prechádza do hliníkového tela.

Z tlačidiel nájdete na pravej strane volume a power, vpredu nájdete podsvietené dotykové tlačidlá s čítačkou odtlačku prsta v strede na home tlačidle. Pre vstupy nechýba USB 3.0c a jack 3.5 mm. Dizajn síce ešte je v klasickom štýle a nemá displej na celú obrazovku, ale napriek tomu cítite, že máte v ruke hi-endový mobil. Pre zaujímavosť, mal som k tomu rovno na porovnanie aj Nokia 6 a Nokia 3.

Zatiaľ čo Nokia 3 je čistý low-end s umelým krytom a slabým displejom (100-eurová kategória), Nokia 6 je väčší, 5.5-palcový mobil (200-eurová kategória) s kvalitným vyhotovením tela, brúseným oceľovým okrajom a striebornými líniami na hranách.

Na prvý pohľad vyzerá luxusne a ako vyšší model ako osmička, ale zdanie klame. Výkonovo je to mobil pre nenáročných používateľov, má totiž Snapdragon 430, ktorý je vhodný na bežné používanie.

Vráťme sa späť k osmičke. Čo sa týka kamery, na tej si HMD dali záležať a dozadu umiestnili rovno dve 13MP kamery a dopredu ďalšiu kvalitnú 13MP kameru. Jedna zadná kamera je farebná, druhá monochromatická a spolu zaistia lepší obraz hlavne pri nízkom svetle.

Zo zaujímavostí pri kamerách tlačí Nokia Botie funkciu, takže naraz zachytí obraz z prednej aj zadnej kamery na rozdelenej obrazovke. Celé to môžete rovno streamovať na Facebook. Celkovo je kvalita decentná, ale čakajte akosť strednej triedy, nie hi-endu ako Pixel 2, S8 alebo iPhone 8. Je to o kategóriu nižšie, ale rovnako je aj nižšia cena.

Ak by ste sa pozreli po cenovej kategórii s podobným výkonom, máte tam OnePlus5T alebo Xiaomi Mi6, kde oproti Mi6 má Nokia 8 vyššie rozlíšenie displeja Gorilla Glass, aj keď má mierne slabšiu batériu. OnePlus 5T má obrazovku na celú plochu, len ho ak chcete v dobrej cene, musíte ho objednať rovno u výrobcu.

Hry

Pre hernú oblasť je dôležité, že tam je veľmi rýchly procesor. A to až taký rýchly, že sa ťahá na iPhone 8, konkrétne na Antutu benchmarku je rozdiel pod 30-tisíc bodov, pričom 3D grafika je v Nokii rýchlejšia. Na hry je tak priam ideálny.

Antutu Benchmark v7:

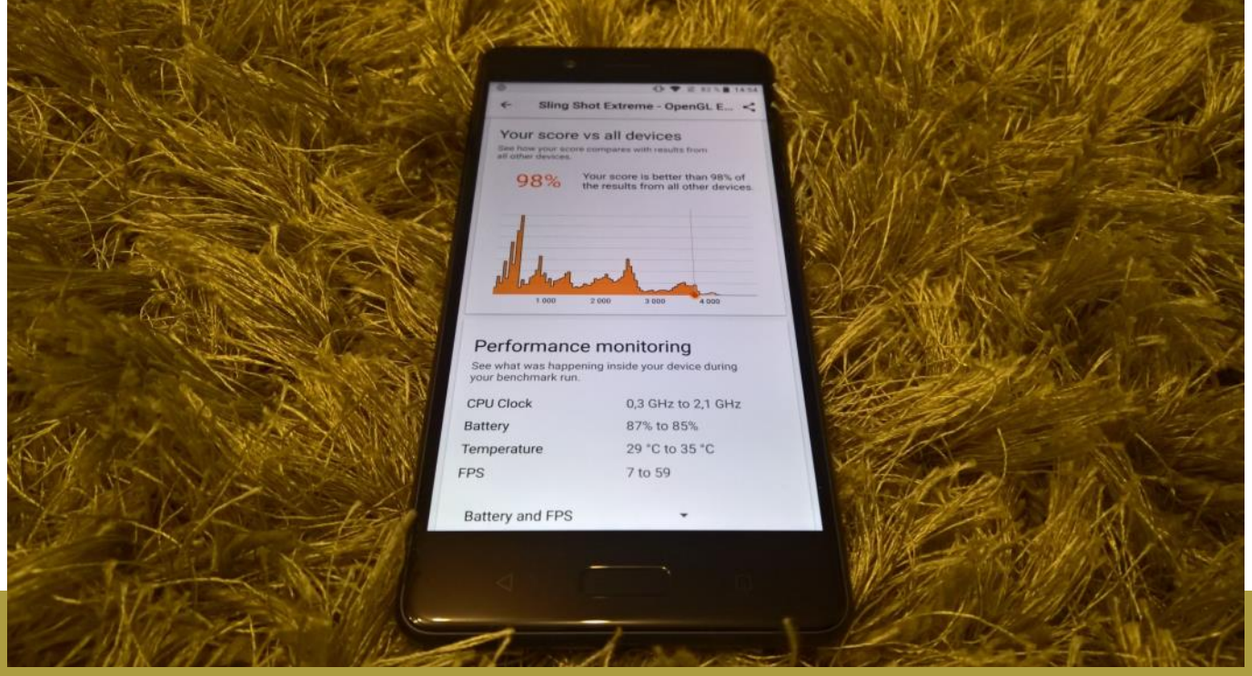
Nokia 8 - 200881 (CPU 68656, GPU 82005, UX 42600, RAM 7620)

Antutu Benchmark v6:

Nokia 8 - 182693 - (3D 74720, UX 58682, CPU 39327, RAM 10220)
iPhone 8 - 209400 (3D 60549, UX 69600, CPU 64001, RAM 15250)

V porovnaní s ostatnými mobilmi (Antutu v6):

Nokia 3 - 26049
Nokia 6 - 47087
Xiaomi Redmi Note 4 - 62081
Moto Play Z2 - 68451
iPhone 6 - 74788
Lumia 950 - 78659
iPhone 6s - 133781
Galaxy S8 - 155240
HTC U11 - 175320
Nokia 8 - 182693
iPhone 8 - 209400
iPhone 8 Plus - 212010



Rovnako mobil nezaostáva ani v 3D Marku, kde v Slingshot benchmark rovno vypíše, že Nokia 8 mobil môže prekonať 99% výsledkov. Nakoniec v teste skončil lepšie ako 98% iných mobilov a dosiahol 3743 bodov (grafika 3992 a 3073. Vulkan 2928, grafika 2994 a 2717 CPU). Podľa štatistík 3D marku je vo vyššej oblasti 835 procesorov - na úrovni Pixel 2 a OnePlus5, nad S8 alebo MI6.

Z čisto herného bechmarku, ktorý nám ukazuje, aké je načítavanie do pamäti, tu máme Asphalt 8, v ktorom sa pri úvodnom načítavaní mobil ocitol medzi iPhone 8 a X, aj keď level mu trval dlhšie:

Nvidia Shield - nahratie hry 35s (nahratie levelu - 34s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Moto Play Z2 - 17,5s (level - 17s)
Xiaomi Redmi Note 4 - 15,4s (level - 21.1s)
PC - 13s (level - 9.3s)
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Nokia 8 - 8,3s (level - 15,4s)
iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)

Nokia 8 je na hry veľmi rýchly mobil, žiadna vám nebude sekať a zrejme bez problémov pôjde na 60 fps. Je až škoda, že hry vývojári optimalizujú na tretinový výkon, čo je mainstream a ťažko nájdete mobilný titul, ktorý by tieto hi-endové mobily plne využil. Na druhej strane hry môžu využiť vyššie rozlíšenie displeja a pôjdu stabilne a zároveň ak hry nevyužijú celý výkon procesora, ušetria vám aj batériu a môžete hrať dlhšie ako na mobiloch s pomalšími čipmi.

Je veľká škoda, že veľké firmy sa už pred niekoľkými rokmi vzdali pokusov priniesť AAA tituly na mobily. Boli síce úvodné pokusy, ale neskončilo to slávne a firmám sa oplatí vydávať skôr vizuálne a hrateľne jednoduchšie hry. Stále sa však dajú nájsť kvalitné veci a najnovšie po boome Battle Royale štýlu sa objavili decentné kúsky napodobňujúce PUBG.

Batéria

3070mAh síce nie je nejaká extra veľkosť, je to skôr v štandarde, ale vďaka 10 nm Snapdragonu vydrží viac ako pri mobiloch so staršími procesormi. Očakávajte, že pri väčšom používaní bez problémov vydrží celý deň, pri priebežnom používaní aj dva alebo tri dni.

Zo zaujímavostí HMD si s batériou tak veria, že štandardne nechali zapnutý aj glance displej, kde sa vám na čiernej obrazovke zobrazuje čas a notifikácie. Aktivuje sa vždy pri pohybe mobilu a chvíľu zostane zobrazený. Väčšinou to robia len mobily s AMOLED, kde je spotreba oveľa nižšia.

Samotné nabíjanie funguje cez USB 3.0c a naplno sa nabije po nejakých dvoch hodinách (po 10 minútach 33%, po polhodine 50%). Zo zaujímavostí výdrž a nabíjanie má lepšie ako iPhone 8, ale o trochu slabšie ako OnePlus 5T.

Ak máte wireless nabíjačku, pri Nokii 8 vám nepomôže, keďže mobil pre hliníkové telo wireless nabijanie nepodporuje. Rovnako ak by ste sa s ním chceli ísť potápať alebo ho hádzať do záchoda, rátajte s tým, že nie je úplne vodotesný. Dážď alebo obliatie vydrží bez problémov.

Systém

Čo sa týka samotného systému, ten sa vám ako na jednom z mála mobilov aktualizuje na Android 8, ktorý znovu prináša nové funkcie a optimalizácie do už decentne fungujúceho systému. Nečakajte ani tak zrýchlenia ako nové možnosti, kde pribudli napríklad funkcie displeja, ako Picture-in-Picture, Multi-display. Zaujímavosťou je automatické zapínanie wi-fi podľa lokality, kde sa vám napríklad wifi zapne automaticky keď prídete domov, pribudli gestá na skener odtlačkov prstov, možnosť rušenia jednotlivých notifikácii alebo aj nový dizajn settings. Poteší aj utlmovanie procesov v pozadí, ktoré ušetria batériu.

Celkovo sa systém postupne vylepšuje aj keď stabilitou a optimalizáciou nie je na úrovni iOS alebo už takmer bývalého Windows systému. Je to cena za podporovanie prakticky každej konfigurácie mobilu. Zároveň je plne modifikovateľný, a teda ak prechádzate z iOS alebo Windows Phone, môžete si nahrať tému daného systému, aby ste eliminovali úvodné šoky.

Nakoniec ponuka aplikácii je na Androide najväčšia a hlavne väčšina z ponuky je zadarmo, a teda ak za malé hry nemienite platiť, ste tu správne. Hry síce následne chcú mikrotransakcie, ale väčšinu si bez problémov zahráte aj bez nich, aj keď si často počkáte dlhšie.

Nokia 8 je veľmi dobrá voľba medzi hi-end mobilmi

Napriek tomu, že nižšie Nokia modely nie sú až tak dobre cenovo nastavené, v tomto prípade po zlacnení HMD ide o úspešný zásah. Osmička ponúka veľmi rýchly Snapdragon 835 procesor a decentné ostatné parametre v takmer najnižšej cene v tejto kategórii. Teraz mobil stojí 499 eur a pod túto cenu už v tejto kategórii nájdete len Xiaomi. Zároveň má veľmi vysoký výkon a len tesne pod iPhone 8. Plus hry tu bežia parádne.

Celkovo v Nokii 8 dostanete veľkosťou veľmi dobre nastavený mobil s kvalitným 5,3-palcovým displejom, s dobre postaveným telom a parádnou rýchlosťou. Kamery nie sú v top spektre a niekomu môže chýbať wireless nabíjanie a odolnosť voči vode. Ale ja by som povedal, že najväčšia škoda je, že Nokia mobily nemajú niečo špeciálne, čo by ich odlíšilo a dalo vlastnú identitu. Značka Nokia je síce bonusový bod, ale stále by si zaslúžila niečo špeciálne.

HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

KVALITNÝ MOBIL ZA DOBRÚ CENU, CHÝBA MU VŠAK NIEČO EXTRA

+ veľmi dobrý pomer ceny a vysokého výkonu
+ decentné kamery, 13MP predná kamera
+ pôsobivý displej
+ kvalitná konštrukcia
+ Android 8.0 update

- nemá wireless nabíjanie, odolnosť voči vode
- chýba niečo extra, čím by sa odlíšil

TEST

NOKIA 6

STREDNÁ TRIEDA V PODANÍ

. NOKIA-HMD

. MOBIL

HMD sa vrhlo do využívania Nokia značky naplno a postupne prináša jednotlivé verzie. Už má Nokiu 2, 3, 5, 6, 8, prichádza aj jednotka a sedmička. Teraz sa však pozrieme na Nokiu 6, ktorá je zvláštnym spojením kvalitného, priam prémiového tela a nižšieho výkonu. Výsledok je však zaujímavý.

Zatiaľ čo minule sme sa pozreli na Nokiu 8, ktorá má hi-endové vnútornosti so Snapdragonom 835, teraz pôjdeme nižšie. Nie o jednu, ale rovno o dve kategórie, a to ako výkonom, tak aj cenou. Tam totiž HMD postavilo Nokiu 6, konkrétne verziu z roku 2017.

Špecifikácie:

Displej: 5.5-palcový IPS displej s 1080 x 1920 rozlíšením s Gorilla Glass 3, 2.5D
Procesor: Snapdragon 430 osemjadrový 1.4Ghz.
Grafika: Adreno 505
Pamäť: 32 GB flash, 3 GB RAM, plus rozšírenie SD kartou
Kamera: 16 MP Dual len flash a predný 8 MP
Pripojenie: MicroUSB 2.0, jack 3.5mm
Batéria: 3000 mAh
Váha: 165g
Senzory: Fingerprint (vpredu), akcelerometer, gyro, proximity, compass

Jednoznačne od Snapdragon 430 čipu veľa nečakajte, ale stále zvládne ako systém, tak aj hry v decentnej rýchlosti. HMD to cenovo nastavilo na 229 eur.

V sérii Nokie je to menej ako polovica oproti 499-eurovej Nokii 8 a citeľne tam je ešte diera, ktorú zaplní Nokia 7, ktorá už vyšla v Číne a Nokia 7 plus, ktorá bude zrejme teraz vo februári ohlásená. Oproti sortimentu od konkurenčných firiem je to zvláštna cenová ponuka, pri ktorej bude záležať na vašich preferenciách.

Nokia sa tu totiž rozhodla ponúknuť veľký mobil, ktorý nejde v trendoch zaoblených bokov, ale ponúka vizuálne pôsobivé ploché kovové okraje so zabrúsenými hranami. Podobne ako má napríklad iPhone SE. Dotvára to na krajoch jemne zaoblené sklo ako aj mierne oblý zadný kryt. Ten je plastový, ale príjemný na dotyk, nepôsobí však lacno a nekazí celkový dojem z mobilu.

Tlačidlá na zvuk a power sú na pravej strane rovnako na hranách zabrúsené a dotvárajú tak celkový dizajn. Osobne sa mi viac páči dizajn Nokie 6 ako Nokie 8. Keď som ich položil vedľa seba, šestka vyzerala ako z vyššej triedy. Samozrejme, tu záleží na tom, či máte radi ergonomicky zaoblené mobily, alebo radšej cítite hrany a masívnosť mobilu. Hrany totiž síce pôsobia vizuálne dobre, ale oblé veci sa lepšie držia.

Mobil dopĺňa senzor odtlačkov prstov, ktorý je vpredu pod displejom a slúži aj ako home tlačidlo, pričom po stranách ho sprevádzajú podsvietené systémové tlačidlá. Samotný senzor je rýchly a kvalitný a rozpoznáva odtlačok veľmi dobre.

Z hľadiska fotoaparátov je mobil prekvapivo slušný. Vzadu je 15MP kamera doplnená LED bleskom a s prehľadom prekonáva svoju 200-eurovú konkurenciu. Teda hlavne Redmi Note 4 alebo aj Honor 6X. Má kvalitné fotky cez deň, aj keď detaily sa strácajú a pri šere sa strácajú aj farby. Predná 8MP kamera bude na selfie a videohovory viac ako postačujúca. Keď sme pri hovoroch, mobil má duálne reproduktory s Dolby Atmos certifikáciou, čo zaisťuje veľmi dobrý zvuk a hlavne hudbu. Ale rátajte s tým, že reproduktory sú mierne tichšie a diskotéku si s nimi nespravíte. Čo sa týka batérie, 3000mAh je v štandardoch a rovnako aj jej spotreba, ktorá je podobná ako mobily v tejto triede (s pomalšími procesormi). Teda na jeden deň bežného používania si s ňou vystačíte. Dva už ťažšie. Ak budete používať náročnejšie aplikácie alebo hry, batéria pôjde rapídne dole. Totiž, čím máte v mobile slabší procesor, tým rýchlejšie bude ťahať batériu, keďže je často vyťažený na sto percent. Nabíjanie je v norme a s pribalenou 2A nabíjačkou potrvá niečo cez dve hodiny.

V mobile je predinštalovaný čistý Android 7.1.1 s tým, že doteraz bol prístupný aj 7.1.2 update, ale práve dnes (16.februára) vyšiel update na Android 8.0. Takže tam máte plnú ponuku Androidu s najnovšími funkciami. Je to vďaka tomu, že Nokia dostáva čisté Androidy a HMD sa snaží pridávať ich čo najrýchlejšie. Napríklad Xiaomi stále nemá pre svoje mobily dostupný Android 8.0, lebo ho musí upraviť pre svoju nadstavbu.

Výkonovo je mobil vo vyššom low-ende, v ktorom je mu veľkou konkurenciou Xiaomi Redmi Note 5A. Ten ide s cenou nižšie, ale zase Nokia môže ponúknuť kvalitné vyhodnotenie, dizajn, lepšiu kameru a vyššie rozlíšenie displeja. V samotnom výkone sú oba veľmi podobné, je to na približne 50-tisícovej hodnote Antutu benchmarku, čo je len o trochu nižšie ako 60-tisícové mobily strednej triedy. Okolo 60 tisíc je teraz Redmi note 4 alebo iPhone 6, teda tie sú na úrovni, kde sa rozbehne plynule prakticky všetko. Tu už stratu tých 20-30% miestami v hrách cítiť. Hlavne v dlhších loadingoch, plus niektoré hry už môžu zatrhávať, aj keď väčšina sa bude držať okolo 30 fps. Rovnako je pomalšie prepínanie aplikácii.

Čo sa týka benchmarkov:

Antutu benchmark v6

Nokia 6 - 47087 - CPU 9288, GPU 17123, UX 15508, RAM 5168

Nokia 3 - 26049
Nokia 6 - 47087
Xiaomi Redmi Note 4 - 62081
Moto Play Z2 - 68451
iPhone 6 - 74788
Lumia 950 - 78659
Nvidia Shield - 92743
iPhone 6s - 133781
Galaxy S8 - 155240
Nokia 8 - 182693
iPhone 8 - 209400

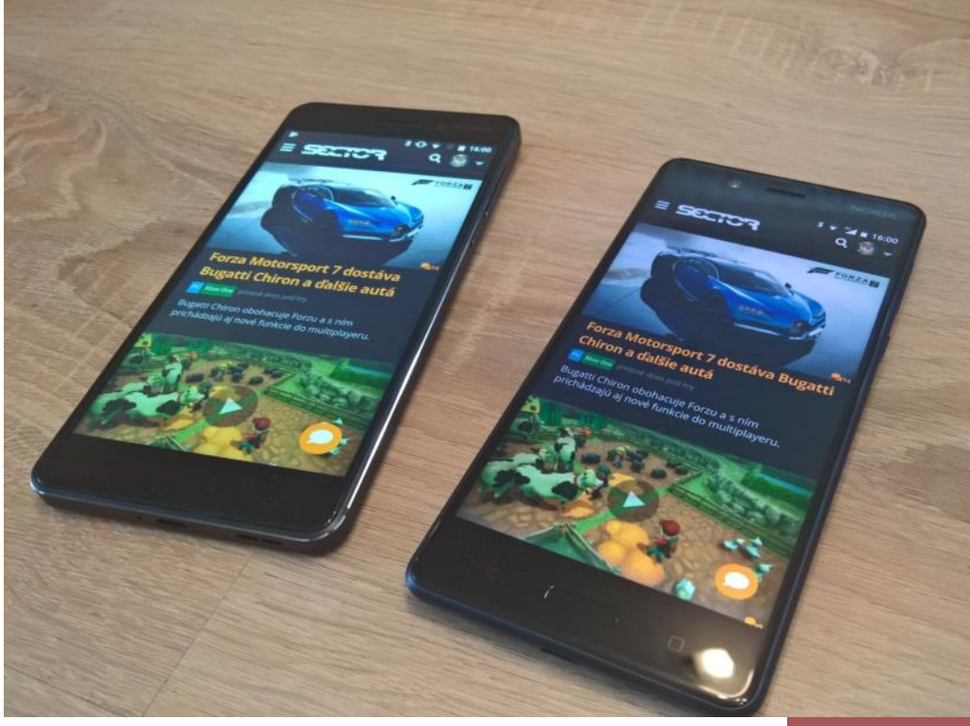
Pre porovnanie si môžeme dať aj Antutu v7 benchmark, ktorý už nahrádza šestku a, žiaľ, čísla nedrží v pôvodnej kategórii, ale posúva ich vyšie. Tam to vyzerá nasledovne.

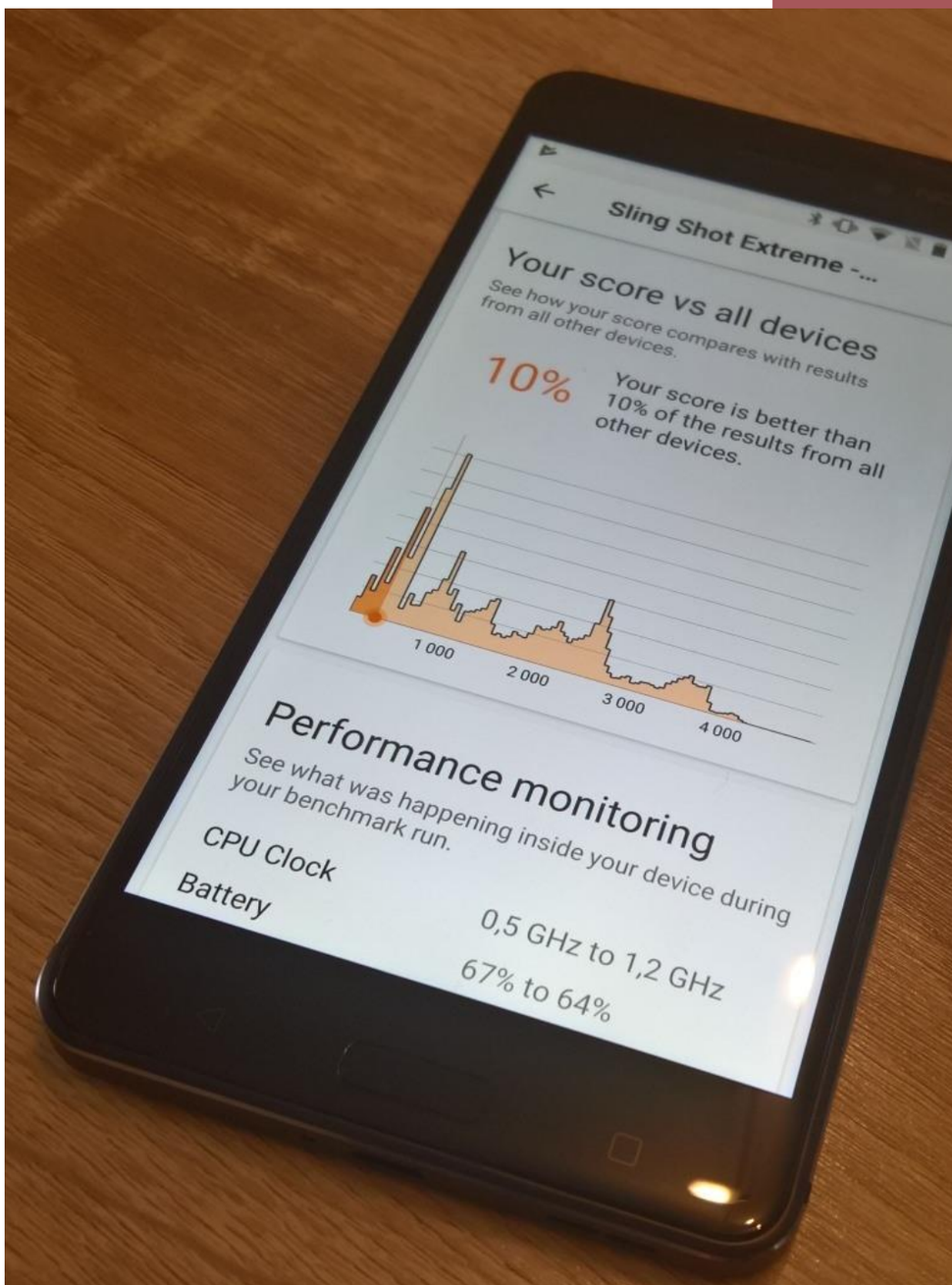
Antutu Benchmark v7:

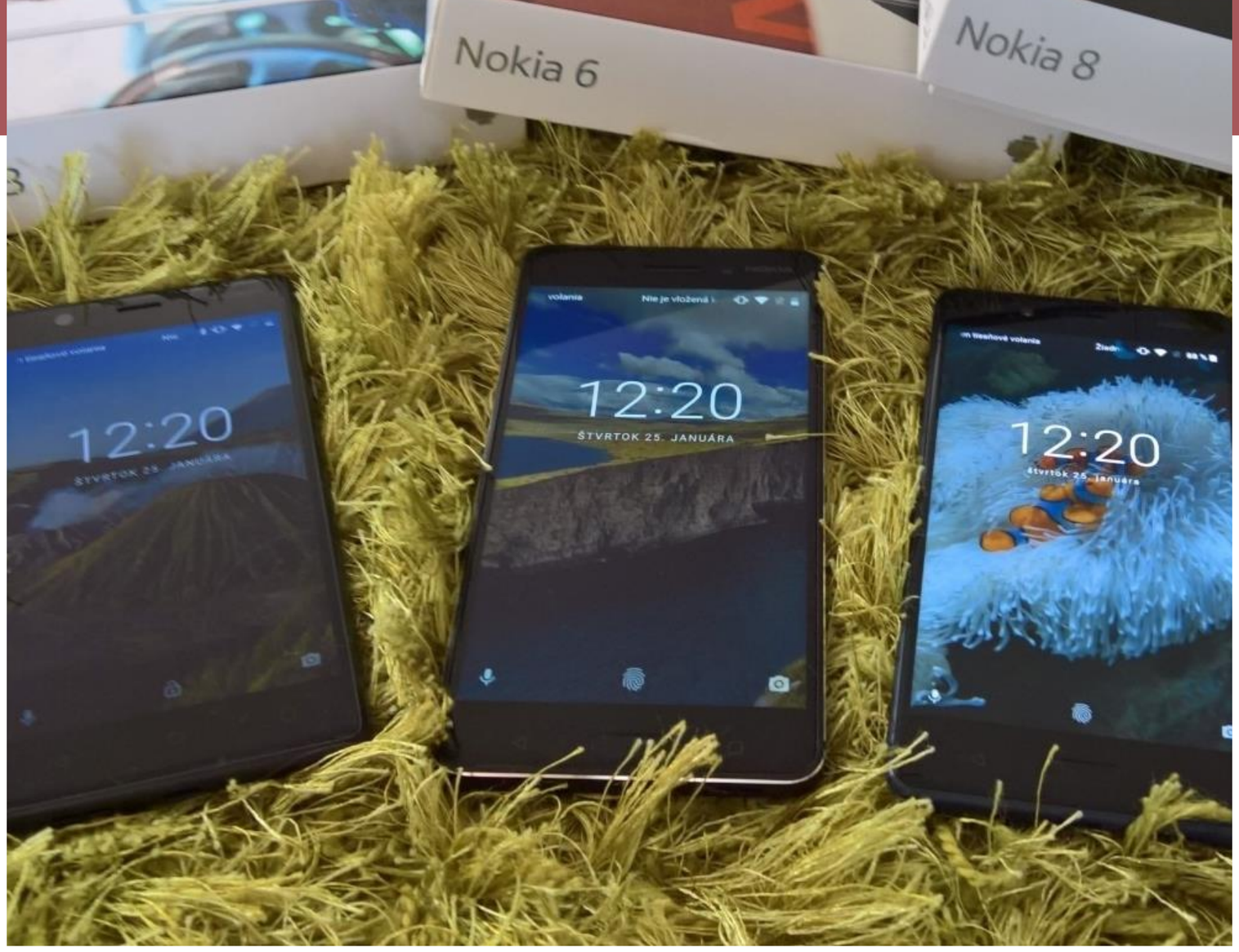
Nokia 3 - 34957 (16671,1565,12921,3800)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi Note 4 - 74854 (CPU 38126, GPU 12590, UX 19102, RAM 5036)
Nokia 8 - 200881 (CPU 68656, GPU 82005, UX 42600, RAM 7620)

Čo sa týka 3D marku, ten mobil rovno posadí do low-endu a napíše, že je v 10% najpomalších mobilov. Z benchmarkov v Slingshot extreme Open GL dostal 295 bodov, Vulkan dal 274 bodov. Pre zaujímavosť, po update na Android 8 sa to zvýšilo na 304 a 301 bodov. Skok vo vulkane je hlavne vďaka novým ovládačom grafiky. Antutu 7 výsledky v osmičke zostali približne na rovnakej úrovni a dal 60039.

Celkovo to v hernej oblasti môžeme označiť ako vyšší low-end, kde stredný low-end je pre zmenu Nokia 3 (podobne ako ostatné mobily s MediaTek 6737 procesormi), na ktorú sa pozrieme nabudúce, hlavne pre zaujímavosť čo vlastne dokáže rozbehať. Oproti tomu však Nokia 6 so Snapdragon 430 procesorom ponúka decentný výkon a bez problémov rozbehá klasiky ako Asphalt 8, aj keď pri Rules of Survival, ktorý musí zvládať veľké prostredie a teda má väčšiu náročnosť na procesor, už vidieť občasné trhanie. Hlavne pri zoskoku, kedy sa načítavajú nové objekty. Stále však decentne hrateľné.







Asphalt 8 loading:

Nvidia Shield - nahratie hry 35s (nahratie levelu - 34s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Nokia 3 - 28,4s (level - 27,8s)
Nokia 6 - 25,2s (level - 34,7s)
Moto Play Z2 - 17,5s (level - 17s)
Xiaomi Redmi Note 4 - 15,4s (level - 21.1s)
PC - 13s (level - 9.3s)
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Nokia 8 - 8,3s (level - 15,4s)
iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)

Tu tiež vidieť, ako pomalší procesor zvyšuje čas nahrávania oproti Redmi Note 4 alebo Play Z2, ktoré majú Snapdragon 6xx procesory, teda už strednú triedu. Pritom napriek lepšiemu procesoru je napríklad Redmi Note 4 (čoskoro aj Note 5) lacnejší ako Nokia 6 a teda ak idete po výkone, Nokia 6 nebude najlepšia voľba za dané peniaze.

Na druhej strane je tu tá kvalitná konštrukcia, lepší zvuk, rovnako má kvalitnejší foťák, alebo aj Gorilla Glass, ktorý ochráni mobil od mikroškrabancov.

Celkovo je Nokia 6 mobil s kvalitnou konštrukciou a dizajnom, kde prekonáva svoju cenovú kategóriu o triedu, aj keď škoda výkonu, ktorý je v danej cenovej kategórii naopak nižší. Keby tam bol aspoň Snapdragon 625, ten by bol ideálny mobil, ale ak v tejto oblasti nie ste nároční a nevadí vám občasné trhanie systému alebo hier, je to stále slušná ponuka. Hlavne ak je pre vás dôležité mať veľký displej a dobrý zvuk.

Čo je ale dôležité Nokia 6 dostane čoskoro refresh, ktorý jej vylepší procesor na Snapdragon 630, pridá USB 3.0-c, zvýši RAM na 4GB, rovnako zníži hrúbku o 1mm a zároveň presunie senzor odtlačku prsta na zadnú stranu. Hranatý dizajn jej ostane. Takže, ak sa vám dizajn páči, najlepšie je počkať, mesiac, možno dva do novej verzie.

HODNOTENIE

7.0

PETER DRAGULA

KVALITNÉ VYHOTOVENIE, SLABŠÍ VÝKON

+ veľmi dobrá stavba tela a dizajn, cítiť z neho o kategóriu vyššiu kvalitu
+ decentná kamera vo svojej triede
+ už má update na Android 8.0
+ kvalitný zvuk s Dolby Atmos technológiou

- slabší procesor
- výdrž batérie len jeden deň

TEST

NOKIA 3

STÁLE SLUŠNÝ LOWEND, LEN ZA VYSOKÚ CENU

. NOKIA-HMD

. MOBIL

HMD rozširujú svoju ponuku Nokia mobilov a pridali do nej aj verziu Nokia 3, ktorá je veľmi pekným zástupcom nižšej triedy mobilov a ukáže nám, čo vlastne táto skupina v cene niečo cez sto eur ponúka. Tieto mobily nemusia byť zlé pre niekoho, kto od telefónu veľa nečaká a nevyhnutne nepotrebuje náročné aplikácie alebo náročné hry. Na svoju kategóriu sú prekvapivo svižné.

Nokiu 3 môžeme zaradiť do strednej nižšej triedy, v ktorej 100-eurové mobily idú pekne s 1280x720 rozlíšením, 2 GB pamäťou a decentnými štvorjadrami (pod nimi sú ešte 50-eurové mobily s úplný low-end s 800x480 rozlíšením a 512 MB alebo 1 GB pamäťou).

Nokia 3 je jedným z lepších zástupcov 100-eurovej kategórie, ale s tým problémom, že nestojí 100, ale 150 eur. Žiaľ, je to už úroveň, kde dostanete oveľa lepšie ponuky. Na druhej strane, ak ju objavíte v zľavách za 100 eur, môžete sa po nej poobzerať.

Pozrime sa, čo nám ponúka:

Displej: 5-palcový IPS, 720 x 1280 rozlíšenie, Gorilla Glass
Procesor: Mediatek MT6737, štvorjadro 1.4 Ghz
Miesto a pamäť: 2 GB RAM / 16 GB flash + SD karta
Kamery: 6 MP zadná, 6 MP predná
Batéria: 2630 mAh
Porty: microUSB 2.0, jack 3.5mm
Rozmery: 143.4 x 71.4 x 8.5 mm
Váha: 140 g
Pripojenie: Wi-Fi 802.11 b/g/n, dual-band, WiFi Direct, hotspot, NFC
Senzory: Accelerometer, gyro, proximity, compass

Čakajte teda decentný displej, ktorý je prekvapivo v tejto triede pokrytý gorilla glass. Na túto kategóriu ponúka stále slušné farby a aj ostrosť, aj keď podsvietenie je menej intenzívne a aj v miestnosti som radšej používal maximálne nastavenie. 1280x720 rozlíšenie nie je niečo, čo by vyslovene na 5-palcovom displeji prekážalo.

Kvalitné sklo prechádza do jednoduchého hliníkového rámu vzadu pokrytého na dotyk lacným plastom. Celkovo od pocitu z držania veľa nečakajte. Podobne ani od kamier, keďže obe sú 6 MP a skôr sú tam len preto, aby tam boli ako na aspoň slušné fotky. Dopĺňajú to klasické tlačidlá na zvuk a zapínanie. Tri ovládacie tlačidlá systému sú dotykové a pod displejom a ako je štandardom v tejto sfére, nie sú podsvietené. Senzor odtlačku prsta tu nehľadajte. Ak budete chcieť mobil zabezpečiť, musíte kódom.

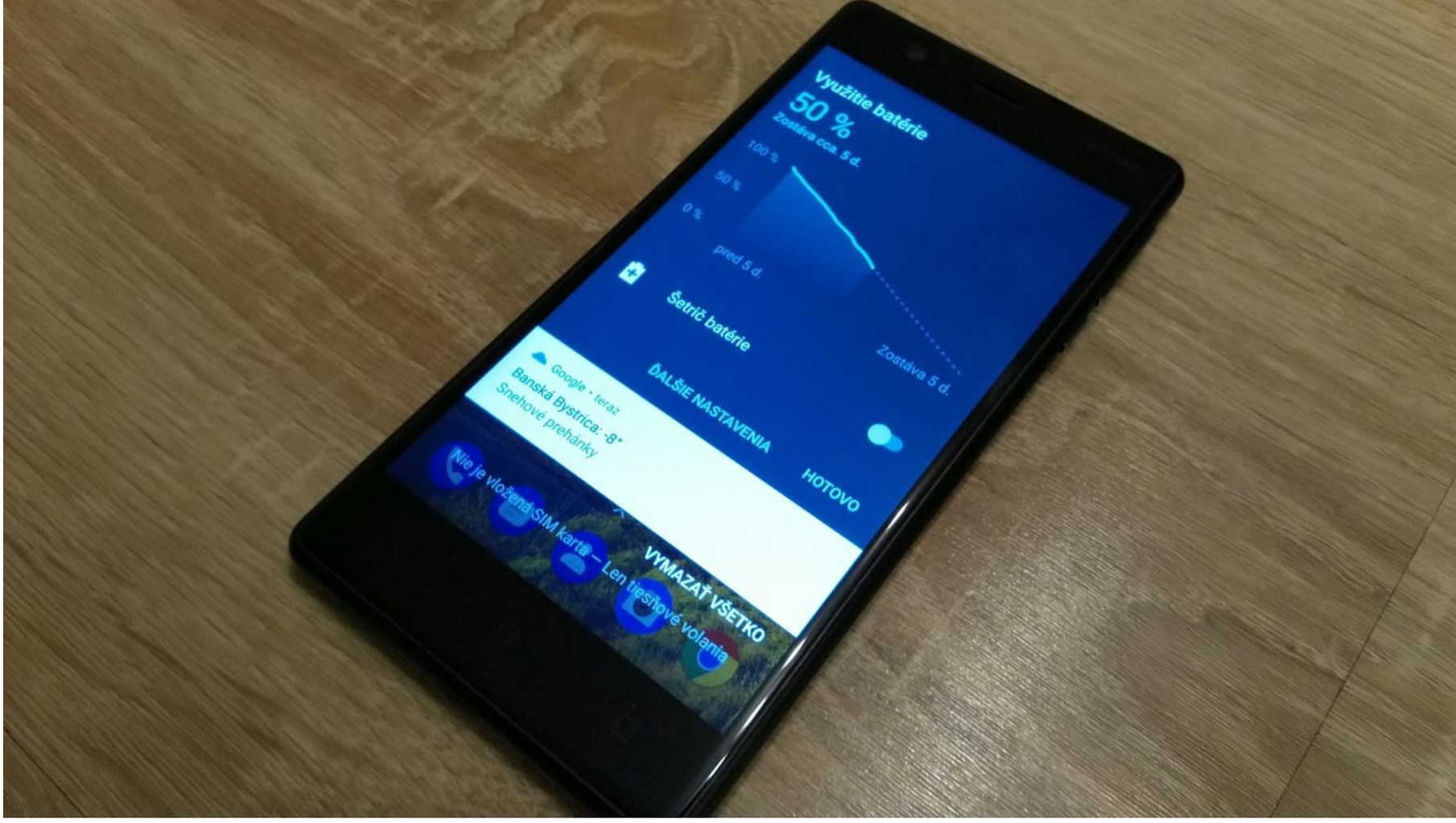
Procesor Mediatek MT6737 nie je žiadny zázrak, ale ani nič také, s čím by ste nemohli fungovať. Je to približne dvakrát pomalší procesor ako Snapdragon 435, ktorý je v konkurenčnom Xiaomi Redmi 5A Prime. Práve ten mobil je veľkou konkurenciou Nokie 3, stojí totiž rovnako a ponúka oveľa viac. Ale to nie je prekvapenie, keďže Xiaomi v tejto kategórii valcuje všetko.

Čo ma prekvapuje, napriek slabému procesoru funguje Android 7 bez problémov. Presnejšie aktuálny je update na 7.1.1 a čoskoro príde Android 8. Nokia totiž inštaluje čistý Android a patche vydáva veľmi rýchlo. Na sedmičku sa tu však nebudete sťažovať, otváranie a aj prepínanie aplikácií je veľmi svižné. Animácie samotných prechodov síce nie sú veľmi plynulé, ale ak nie ste zvyknutí na rýchlejší mobil, nebude vám to prekážať.

Aj 2 GB pamäte je na tomto mobile dostatočne veľa a ak nepootvárate desať hier alebo nenainštalujete desiatky aplikácii, ktoré budú aktívne v pamäti, tak sa to len tak nezaplní a nezačne sekať. Rovnako web alebo nenáročné komunikačné aplikácie nemajú problém, aj keď už väčšie aplikácie s mnohými obrázkami už na chvíľu zaváhajú, kým zobrazia všetko, čo majú. Samozrejme, rovnako aj hry dajú procesoru zabrať podľa svojej náročnosti.

S náročnosťou súvisí aj výdrž batérie, a teda čím náročnejšie veci budete spúšťať, tým rýchlejšie pôjde batéria dole. Keďže takmer všetko vyšťavuje batériu na maximum, batéria sa míňa rýchlo. Stále aj pri bežnom používaní vydrží celý deň bez problémov, prípadne aj dva. Samozrejme, nie je to mobil pre náročnejšie používanie. Čo je pozitívne, pri minimálnom používaní vydrží 10 dní bez problémov. Trochu je škoda, že k Nokii máte pribalenú len slabšiu 1A nabíjačku, ktorou nabíjanie môže trvať cez tri hodiny. Ak máte doma lepšiu, radšej použite tú, keďže napríklad už 1.35A nabíjačka znížila čas nabíjania o polovicu.

Ak sa pozrieme na výkon v hrách, tam je to slabšie, ale zas nie nereálne hranie. Hry sa totiž optimalizujú len na veľmi nízke výkony a Nokia 3 sa do nich ešte ako-tak vopchá, a to aj s relatívnou plynulosťou. Nahrávania sú síce pomalšie a rovnako rôzne vyskakovacie menu nie sú plynulé, ale ak hra nenačítava nič popri samotnom hraní, ide to pekne plynule. Napríklad Nova FPS akcia ide pekne bez trhania, podobne Asphalt 8, ale väčšie Battle Royale hry ako Rules of Survival už priebežne trhajú. Vždy po chvíli hrania a zrejme pre spomínané načítavanie ďalších objektov a textúr.



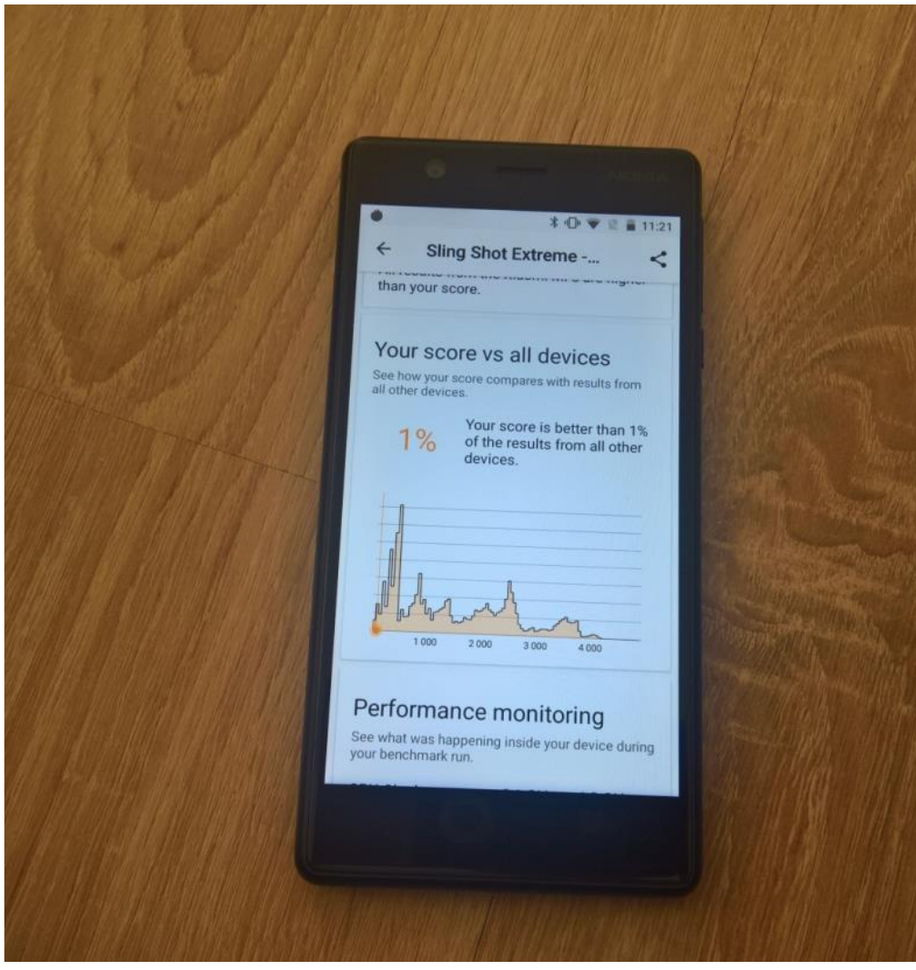
Antutu benchmark v6

Nokia 3 - 26049
Nokia 6 - 47087
Xiaomi Redmi Note 4 - 62081
Moto Play Z2 - 68451
iPhone 6 - 74788
Lumia 950 - 78659
iPhone 6s - 133781
Galaxy S8 - 155240
Nokia 8 - 182693
iPhone 8 - 209400

Pre porovnanie si môžeme dať aj Antutu v7 benchmark, ktorý už nahrádza šestku a, žiaľ, čísla nedrží v pôvodnej kategórii, ale posúva ich vyšie. Tam to vyzerá nasledovne:

Antutu Benchmark v7:

Nokia 3 - 34957 (CPU 16671, GPU 1565, UX 12921, RAM 3800)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)



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

Pre zaujímavosť 3D Mark Slingshot Extreme test dal v Open GL 94 bodov, čo je trikrát menej ako Nokia 6. Čistý Slingshot má za 165 bodov. Ak sa to celé spočíta, mobil patrí k 1% najpomalších mobilov meraných v 3D marku. Prekvapivo nízko na to, že hry stále fungujú.

Porovnajme si aj rýchlosť nahrávania:

Asphalt 8 loading:

Nvidia Shield - nahratie hry 35s (nahratie levelu - 34s)
Lumia 950 - 32s (level - 28s)
Nokia 3 - 28,4s (level - 27,8s)
Nokia 6 - 25,2s (level - 34,7s)
Moto Play Z2 - 17,5s (level - 17s)
Xiaomi Redmi Note 4 - 15,4s (level - 21.1s)
PC - 13s (level - 9.3s)
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)
Nokia 8 - 8,3s (level - 15,4s)
iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)

Rýchlosť nahrávania je, samozrejme, nižšia pre procesor a pomalšie pamäte. Ale stále prekvapivo blízko Nokii 6 a s tým, že v nahrávaní levelu ju trojka prekonala. Neviem presne, ako je to tam s textúrami, či si hra automaticky nezníži textúry pri menšej pamäti alebo procesore.

Celkovo je Nokia 3 slušný mobil s parametrami zodpovedajúcimi nižšej sfére. Jediná škoda je, že mu nesedí cena vzhľadom na výkon a aj konkurenciu. 150 eur je dosť a za podobnú sumu sa dajú nájsť rýchlejšie kúsky s lepším vybavením a kamerami. Xiaomi 5A verziám sa tam teraz veľmi ťažko konkuruje. Aj pri zľave na 100 eur, ktorú som niekde teraz videl, je to otázna voľba, ale ak veľa od mobilu nevyžadujete a chcete Nokiu, môžete o nej uvažovať. Aj keď ak nevyhnutne Nokiu, možno sa radšej poobzerajte po Nokii 6, ktorá je len o 20 eur drahšia.

HODNOTENIE

5.0

PETER DRAGULA

VYSOKÁ CENA, NÍZKY VÝKON

+ slušný displej
+ gorilla glass
+ stále decentná rýchlosť aj pri väčšine hier

- vysoká cena vzhľadom na ponúkaný výkon a parametre
- lacný plast vzadu
- slabá nabíjačka
- slabý foťák

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

ČIERNY PANTER

Réžia: Ryan Coogler. Scenár: Ryan Coogler, Joe Robert Cole. Hrajú: Chadwick Boseman, Michael B. Jordan, Lupita Nyong'o, Dana
Martin Freeman, Daniel Kaluuya

Nie je žiadnym tajomstvom, že po 10 rokoch od prvého Iron Mana a 18 rokov od X-Menov začínajú byť už niektorí diváci (vrátane mňa) z filmov Marvela unavení. Často sa objavujú výčitky na adresu zhodnej témy (skupina bojuje proti zlej armáde), seriálovosti (ak ste nevideli štyri predtým, nový nedá zmysel) či generickosti (je to stále to isté). Čierneho pantera ako postavu sme už spoznali pred dvomi rokmi a až teraz dostal svoj vlastný „origin" film. A prvé ohlasy tentokrát neklamú – je originálny a výborný.

Na mape vyzerá Wakanda ako ďalší štát tretieho sveta, no v skutočnosti oplýva veľkým bohatstvom a technológiami. Skrýva ich pred okolitým svetom, zatiaľ iba pár vecí ubziklo von: pár zbraní z vibránia či ochranca Čierny panter. Teraz má po rokoch dôjsť ku zmene panovníka, čo prebieha stanoveným systémom (Wakanda je zložená z viacerých kmeňov) a syn kráľa sa chce uchádzať o trón. Lenže vonku v našom svete zúri zloba – o vibránium a iné zbrane sa zaujímajú pašeráci, vzácna čepeľ z londýnskeho múzea putuje do iných rúk a krehkej hranici medzi vonkajším svetom a Wakandou hrozí pretrhnutie.

Len 31-ročný Ryan Coogler má za sebou dva filmy: Fruitvale Station a Creed. Oba sú vynikajúce, takže keď ho Disney zverboval na palubu marveloviek, svietila tam iskierka nádeje, že by dokázal vykresať dosť dobrý film v sérii. A Čierny panter slúži ako fajn príklad angažovanosti malých režisérov na hity.

Obrovská devíza spočíva už len v tom, že Čierny panter figuruje v Marvel univerze, no nepotrebujete si pred ním napozerať päť iných filmov. Je to skvelý film fungujúci sám o sebe, aj bez znalosti minulých filmov sa budete vedieť orientovať v deji a len občas sa mihne nejaký flashback, alebo vám niekto uvedie istú spojitosť. S výnimkou jednej vedľajšej postavy tu nebehá desať Avengerov, nemusíte vedieť, či sú teraz udalosti pred druhým či tretím Kapitánom Ameriky atď. Je to veľké víťazstvo a film sa vymanil z okov seriálovosti a môžu naň ísť aj diváci neholdujúci sérii Marvelu, čo pri vysokom hodnotení zaváži. Ďalším víťazstvom je samotná Wakanda, ktorá nádherne využíva viaceré kontrasty – zaostalý kontinent Afriky vs. moderné technológie, ktoré obyvatelia ťažia z výskumu vibránia. Ako správny origin nám film ponúka sondu do fungovania Wakandy: tradícií, veľkej metropoly i odľahlých častí, kde má každý svoju úlohu a žije v rovnováhe. Sú tu klasické rituály a do toho zrazu obleky ako od Jamesa Bonda. Je to veľká pasia a aj neskoršie námety v deji snažiace sa navodiť morálne otázky sem výborne zapadnú.

Čierny panter sa viac ako komiksový film neraz snaží pôsobiť ako dráma plná šľachetných dilem, ktoré pripomínajú v lepšom prípade Shakespeara alebo aspoň (z vlastnej dielne) Levieho kráľa. Sú nečakané v tomto univerze, kde sa za hranicami mastia mimozemšťania a superhrdinovia hrubou silou a búrajú mestá. Tu má prednosť česť, dedičské právo a pôsobí to inak. Cítiť to aj v dejovej štruktúre i náznakoch, ktoré sú vložené do diania. A v neposlednom rade vyznie lepšia akcia: máme tu súboj o česť i trón, je tu súboj viacerých klanov, neraz príde inteligentná odbočka a tam vonku... V Kórei sa odohrá azda top naháňačka od čias Matrix Reloaded či Furious 5, dlhé roky som si neužil takto dobrú sekvenciu. Coogler má síce lepší cit pre vygradované emotívne scény, no aj tie akčné dokáže solídne zvládať.

Veľa atribútov skrátka Čierny panter výborne využíva a je dobrý komiksový film. Inšpirácia Afrikou je silná aj v soundtracku, kde sa bubny či iné nástroje parádne vkladajú do motívov i jednotlivých skladieb. Kamera je výborná, Rachel Morrison (aktuálne nominovaná na Oscara za Mudbound) tvorí jeden skvelý záber za druhým. Sú tu dvaja vynikajúci herci: Chadwick Boseman ako titulný hrdina hrá spoľahlivo a pre malých chlapcov je tým správnym vzorom. Michael B. Jordan má náročnú úlohu, no keď spoznáte jeho dejové pozadie, pochopíte jeho činy. Duo vedľajších rolí Angela Bassett-Forest Whitaker pridáva seniórnu kvalitu. Akurát Daniel Kaluuya je pomerne nevyužitý a po Uteč hrá skôr nepresvedčivo...

V čase, keď Hollywood volal po väčšej miere filmov od žien či tvorcov inej pleti tu po Wonder Woman prichádza jeden blockbuster, ktorý drží ako remeň a prýšti z neho originalita viacerými smermi. Zručne režírované scény s dobrými postavami do rytmu afrických bubnov. Ak ho uvidíte na obrovskom plátne a najmä IMAX, je to silný komiks posledných rokov. Ostatní presýtení môžu prípadne bod odpočítať.

ai Gurira,

MICHAL KOREC

9.0

ČERVENÁ VOLAVKA

Réžia: Francis Lawrence. Scenár: Justin Haythe podľa knihy Jasona Matthewsa. Hrajú: Jennifer Lawrence, Joel Edgerton, Matthias
Charlotte Rampling, Mary-Louise Parker ...

rvú vec, na ktorú sa musíte pripraviť pred sledovaním Červenej volavky, je jej enormná stopáž 140 minút. Mnohí ju budú za ňu kritizovať a pár minút by sme z nej zrejme oželeli, no toto je inak nakrútený film, kde budete márne čakať na veľké naháňačky, špeciálne vychytávky ako od Jamesa Bonda alebo na zbesilé prestrelky. Práve neakčná náplň bude druhý element, ktorý prekvapí mnohých, no vydržte.

Dominika Jegorovova bola baletka priamo v Moskve, no pri jednej nehode skončila s jazvou a o palici, takže na ďalšie predstavenia už nemôže pomýšľať. No musí sa starať o mamu a príbytok, takže kývne na strýkovu ponuku ísť zviesť jedného chlapíka. Situácia sa zvrtne a neskôr Dominika putuje do istého školiaceho strediska, kde sa z mladých žien a mužov stávajú tzv. volavky. Sú nasadzované do terénu a nebezpečných misií na svete – a Dominiku pošlú do Budapešti, aby tu nadviazala kontakt s mužom, ktorý bol v Moskve v prítomnosti jedného svedka a Rusi by strašne potrebovali získať jeho totožnosť...

Režisér Francis Lawrence má rád temné filmy. Constantine, Som legenda, tri filmy z Hunger Games, ten chlapík z Viedne dokáže navodiť hutnú atmosféru na počkanie a s napätím nemá problém. Platí to aj pre Červenú volavku, pri ktorej by viacerí diváci radi videli svižný triler s nabudenou hrdinkou, no vo finále pôsobí presne opačne. Úmyselne sa vlečie, veľa sa v ňom hovorí, zauzľuje, dramatická hudba si berie hudbu z baletu i Beethoveena a do toho sa miešajú pomerne drsné scény.

Niektorých azda prekvapí zasadenie filmu do Ruska (a východnej Európy), ktoré by mohlo nahrávať kritike tamojšieho systému, no v skutočnosti slúži na vybudovanie zápletky. Odohráva sa v súčasnosti, Rusi v nej stále ťahajú za nitky aj po celej Európe a ich strety s americkou mocnosťou stále pretrvávajú. Pochopíme to hneď v úvodnej pasáži, keď sa americký agent v Moskve stáva súčasťou dôležitej scény a ešte viac sa tento fakt zvýrazní pri tréningu volaviek, kedy sa mladým ľudom vštepujú nové ideály.

Výborný výkon Jennifer Lawrence sa odtlačí do postavy Dominiky, ktorá zažíva množstvo momentov prvý raz v živote a my s ňou. Najprv je len snaživá baletka, potom zvodkyňa hrajúca scénu, neskôr je už v teréne, no niektoré jej úmyselné kroky alebo konverzačné snahy môžete považovať za zle napísaný scenár, no v skutočnosti nemôže byť jej postava bezchybná, keď je v cudzom prostredí v novej roli a už jej idú po krku, mnohí chlapi ju chcú pravidelne zvádzať či znásilňovať a ona potrebuje ďalších pár dní na prežitie či získavanie stôp. K vybraným sa dostane náhodou a už ich dokáže výborne využiť, čo ešte viac potvrdí vo vygradovanom finále s nečakanými zvratmi (nie sú totálne šokujúce, pekne otočia dej).

Na Červenú volavku sa však miestami ťažko pozerá. Má dosť prepracovaný scenár s tuctom postáv, no niekedy neponúka okamžité vysvetlenie. Celý čas chceme dychtivo ako hrdinka odhaliť identitu svedka z intra. Pomedzi nám však posúva Justin Haythe v scenári ďalšie linky a stopy – napríklad celý výlet do Viedne môžu niektorí ťažko interpretovať, no vo finále má pekné rozuzlenie. Film nasadzuje pomerne násilné scény – znásilnenia, brutality, mučenie. Niektorým bude v sledovaní prekážať, teoreticky by tu nemuseli byť, no Lawrence nimi zvýrazňuje bezútešnosť situácie i pôsobenia nevinnej hrdinky. Nie je to žiadna ostrieľaná agentka, čo si treba uvedomiť pred eventuálnym porovnaním s efektnými akciami.

Časť obecenstva sa príde pozrieť na bratislavské reálie, no v tom prípade treba dobre zaostriť zrak na pár minút, lebo sa tu mihne pár momentov z petržalských panelákov, jedna scéna pred Istropolisom a tú najväčšiu rolu zohrá asi budova Slovenského rozhlasu – no akurát pre ruskú centrálu v Budapešti.

Najbližším porovnateľným filmom pre Červenú volavku je Jeden musí z kola von. Geniálne napísaný triler však Lawrence prekonať nedokáže, lebo má paradoxne jednoduchší dej, no ťažšie sa sleduje. Hoci Jennifer hrá výborne a aj plejáda ďalších hercov (akurát na Edgertona si treba zvykať), veľa elementov je príliš temných. No súčasne dobre aranžovaných, o čom svedčí soundtrack Jamesa Newtona Howarda. Vidieť tento triler na veľkom plátne (ideálne aj IMAX) je solídny zážitok, bez neho si odpočítajte bod.

Schoenaerts,

MICHAL KOREC

7.0

50 ODTIEŇOV SLOBODY

Réžia: James Foley. Scenár: Niall Leonard. Hrajú: Dakota Johnson, Jamie Dornan, Eric Johnson, Eloise Mumford, Rita Ora, Luke G

Erotická trilógia súčasnosti končí a všetci sú zvedaví, koľko erotiky sa podarí dostať do finálneho dielu, či bude rozvinutá nejaká línia z minulosti, alebo sa nebodaj ešte raz zmení žáner (dvojka chcela ísť viac do krimi). Zároveň je to možno koniec istej éry, keď diváčky na Valentína čakali nový diel série, azda ešte dychtivejšie, ako keď komiksoví fanúšikovia vzhliadajú novú marvelovku...

Po požiadaní o ruku na konci dvojky máme blízko k veľkolepej svadbe, medovým týždňom a dennému životu manželov Grayovcov. Ana sa vracia k robote v SIP, Christianovi niekto ide po dátach vo firme, je tu priestor pre prvé nezhody a maniere (on je majetnícky, chce ju mať kontrolou, ona chce stále kúsok slobody). A z minulosti sa vynárajú starí známi, takže sa dočkáme aj naháňačiek na autách, vydierania a iných nových momentov.

Prvé minúty jasne ukazujú silné stránky 50 odtieňov: keď máte peniaze, dokážete luxusne natočiť hocičo. Rýchle minúty predvedú veľkú svadbu, odlet na Francúzsku riviéru, do toho šikovne vložené titulky a chytľavý soundtrack sa s ničím nebabre – prvý song pustí v tretej minúte! Vyzerá to ako drahý videoklip a na veľkom plátne peniažky cítiť. Už keď si myslíte, že chytľavé piesne z jednotky (Ellie Goulding) a dvojky (Taylor Swift) nič neprekoná, príde Capital Letters od Hailee Steinfeld i tucet iných. Áno, s odstupom času je jednotka stále v produkcii najlepšia, no ostatné diely nechcú zaostávať. Bonus pre najväčšie fanúšičky – luxusne natočenú trojku možno vidieť aj v IMAX (to mnohí asi nečakali).

No opantanie formou nemusí vydržať dlho. Keď sa začneme zabárať do neskorších scén a má prísť nová zápletka, vynoria sa opäť staré známe neduhy. Motivácie postáv plachtia v nerozhodnosti: ani Christian, ani Ana sa nevedia často vyjadriť, o čo im ide alebo prenášajú svoje motivácie do erotických aktov (už som naštvaný, nechcem ťa vs. chcem sa pomstiť, zviažem ťa). Našinec by si myslel, že po dvoch filmoch a svadbe by už mohla mať ústredná dvojica v tom jasno, no nie je to úplne tak, čo zrejme znova odkazuje na nie príliš kvalitne napísanú prílohu. Civilné problémy (práca, založenie rodiny, kamaráti) vyznievajú trocha lepšie, ale nie oveľa. Zmeny vo vzťahu po manželstve by pritom boli výbornou témou na rozvoj.

Mnohé diváčky zrejme prekvapí, že finále dostalo sporú stopáž 105 minút. No je umenie naplniť aj tie, dej je relatívne riedky a hoci chce nasadiť krimi zápletku, nedokáže ju dostatočne rozvinúť. Vrcholí až v poslednej tretine, aj vtedy je riešenie relatívne zbrklé i záporák málo vykreslený. Sčasti sa autori snažia nahliadnuť do Christianovej minulosti, ale mohli sa v nej pohrabať ešte viac. Občas mám pocit, že táto séria ide ako auto s ručnou brzdou – má na viac, len sa drží pri zemi. Svedčí o tom autonaháňačka, ktorá mohla byť dramatickejšia. Netvrdím, že má vyzerať ako z Rýchlo a zbesilo (hoci Universal by sem vedel poslať špecialistov), no už keď ju tam režisér vložil, mohol z nej vyťažiť viac.

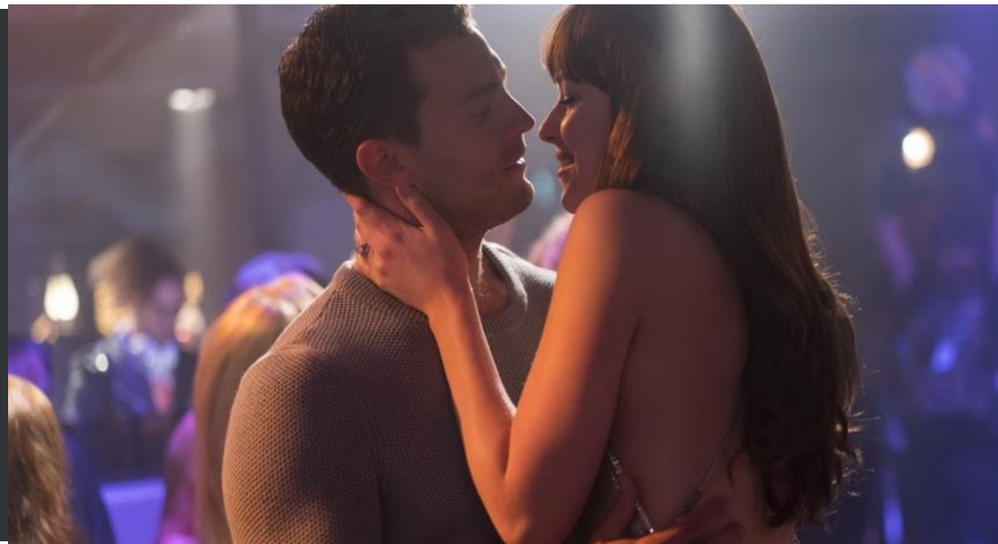
A ubúda nám aj erotika, čo asi nepoteší diváčky, ktoré sem prišli sledovať pikantné scény. Je ich menej, sú kratšie a na nezabudnuteľné momenty sa už príliš nehrá. Občas je tu vložená zhruba minútová scéna, do Červenej izby sa chodí bežne, napínavé objavovanie Christianových chúťok z jednotky sa neopakuje. Erotické momenty sú tu miestami už z povinnosti, scenáristi samozrejme našli priestor, kde ich vložiť, no niekedy by ste sa bez nich aj zaobišli. Hoci stále majú asi väčšie opodstatnenie ako vedľajšie scény, kde s inými postavami prežívame nákupy alebo výlety do baru.

Pretože sme na konci série, mnohí budú čakať niečo extra v záverečných minútach. Žiaľ, nič zásadné tu nedostaneme, je tu akurát koláž scén z celej trilógie zrejme s tou najlepšou piesňou a na záver epilóg, ktorý sem spadol akoby z iného žánru. Tento postreh platí prakticky pre celú sériu: každý film pôsobí inak (aj kvôli dvom odlišným režisérom) a cítiť, že väčšia kontinuita, práca s postavami i odhaleniami by tu určite pomohla. Kvalita ostáva na rovnakej úrovni a preto dávame zhodné hodnotenie ako minule.

rimes ...

MICHAL KOREC

4.0



NOČNÁ HRA

Réžia: John Francis Daley, Jonathan Goldstein. Scenár: Mark Perez.
Hrajú: Jason Bateman, Rachel McAdams, Kyle Chandler, Sharon Horgan, Billy Magnussen...

Max (Jason Bateman) a Annie (Rachel McAdams) sú vášnivými hráčmi spoločenských hier. V radostnom detinskom opare pozývajú známych, aby s nimi zdieľali napätie, kto po uhádnutí celebritných postáv či filmov vyhrá. Opatrne obchádzajú suseda policajta Garyho (Jesse Plemons) – má síce záujem o súťaže, no nulové uchopenie indícií. Do načrtnutého uvoľneného spolunažívania im však vpadne Maxov starší brat – charizmatický Brooks (Kyle Chandler) – a naláka ich na nebezpečnú hru v teréne, kde sa to hemží prepadmi, únosmi, strieľačkami a pochybnými indivíduami.

Nočnú hru zrežírovali John Francis Daley, Jonathan M. Goldstein možno ako hold Fincherovej Hres Michaelom Douglasom, no volia jašivý americký outfit a do radu nasekané smiešne hracie postavy. Zúčastneným párom hra nastavuje zrkadlo, ako si spolu musia riešiť aj osobné rozpory, či už inteligenčné, tie z dávnej minulosti, alebo ako dotiahnuť pomalé spermie na správne miesto, pretože otázka potomka je na spadnutie.

Film ťahá dvojica Bateman-McAdams, zvyšok sú neznámejšie postavy a snažia sa dokolorovať herné prostredie, náhle postavené mimo konferenčného stola s čipsami a syrom. Charakterovo viac menej odbremeňujú Annie a Maxa, aby príliš nevyčnievali. Každá z vedľajších postáv dostáva priestor, ako u diváka zarezonovať. Jednoznačne vyhráva čerstvý partnerský tandem Ryan-Sarah (Billy Magnussen, Sharon Horgan, permanentný IQ test), pretože Kevin-Michelle (Lamorne Morris, Kylie Bunbury) sa príliš cyklia v téme dávnej nevery.

Divák sleduje úporne dolované smiešne situácie, kde sa nevie, či útok je reálny alebo ako zatlieskať treťotriednemu hernému komparzu, s akou vervou sa púšťa do fajtu. Dej obsahuje hravé momenty len v úvodných a záverečných sekvenciách. Stred sa vlečie v postupnom odhaľovaní súvislostí a my už vieme, že s nadhľadovým riešením problémov podtrhnutých vtipným glosovaním už konfrontovaní nebudeme. Musíme si vystačiť s banálnymi rozhovormi, ktoré sa snažia vtipne potiahnuť charakter postáv. Tie sa však groteskne motajú vo vybehaných hollywoodskych koľajniciach, presne podľa väčšinových divákových potrieb.

Jediným znepokojivým momentom, tiahnúcim sa celou Nočnou hrou, je akurát hudba Cliffa Martineza (štýlový Drive). Škoda, že sa upísal tak banálnemu projektu. Graduje dej, čo to dá, no slabý scenár Marka Pereza mu dodáva smiešne dejové okolnosti, z ktorých divák očakáva jasný koniec a dostane sa mu predpokladaný záver s láskavým rozuzlením čiastkových nedorozumení.

Na Nočnú hru sa oplatí ísť do kina s nie príliš veľkým očakávaním. Trailer vyznieva oveľa pútavejšie, než samotná snímka. Máme pred sebou plodný námetový potenciál, ktorý však na plátne autori osekali do šablónovitých grimás a „roztomilých" gagov. Batemanov komediálny talent pamätný vďaka Šéfom na zabitie osirelo tróni s málo pohotovým hereckým pozadím a predvídateľnou dejovou gradáciou.

ZUZANA ONDRIŠOVÁ

5.0

J.SEED
U.S.ARMY
KNOW YOUR