SECTOR

#109

BATTLEFIELD V

RED DEAD REDEMPTION 2
WARCRAFT 3 REMASTERED
CALL OF CTHULHU

MATE 20 PRO
IPHONE XS
FLEXPAI

PREVIEW

- WARCRAFT 3 REMASTERED
- INTERVIEW S PATRICE DESILESTOM
- RAYTRACING V CONTROL
- LEAGUE OF LEGENDS

RECENZIE

- RED DEAD REDEMPTION 2
- BATTLEFIELD V
- DIABLO III: ETERNAL COLLECTION
- SOUL CALIBUR VI
- FOOBALL MANAGER 2019
- WOW: BATTLE FOR AZEROTH
- CALL OF CTUHLHU
- DAKAR 18

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

HARDVÉR

- NOVÝ XBOX ONE S
- SMACH Z
- RAZER BLACKWIDOW ELITE

MOBILY

- FLEXPAI, NUBIA X
- HUAWEI MATE 20 PRO
- IPHONE XS A XS MAX
- NOKIA 8 SIROCCO
- NOKIA 8110

FILMY

- FANTASTICKÉ ZVERY II
- JOHNNY ENGLISH ZNOVU ZASAHUJE
- HALLOWEEN

PREVIEW

NINTENDO SWITCH

Nintendo

JE VO VAŠICH RUKÁCH...

...uchopiť volant

...stať sa pilotom

...stať sa podmorským výskumníkom

Iba pre Nintendo Switch
(predávané samostatne)

NOVÉ

Už dostupné

Viac sa dozviete na http://www.nintendo.sk/nintendo-labo/

Vyžaduje konzolu Nintendo Switch (predávanú samostatne). S jedným Toy-Con Variety Kitom bolo použitých viacero konzol.
Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo

CONQUEST

7
www.pegi.info

PREDSTAVENIE

WARCRAFT III REMASTER PRICHÁDZA

NÁVRAT DO VOJNY ĽUDÍ A ORKOV

. PC
. BLIZZARD
. STRATÉGIA

Blizzard na Blizzcone ohlásil remaster klasickej Warcraft III stratégie. Oživí v detailnejšej grafike a v 4K, aj keď engine ostáva rovnaký. Nakoniec videá nám to ukazujú. Tie ponúkli rovno tri, kde nechýba ani parádne CGI video a ukážky zo samotnej hry

Vizuálne prepracovali všetky animácie, každého hrdinu, jednotku, budovu a aj celé prostredia. Pričom titul si síce zachováva pôvodný štýl hrateľnosti, ale s vyváženiami jednotiek a budov. Znovu tu uvidíme celé kampane so 62 misiami (Warcraft III: Reign of Chaos a The Frozen Throne), štyri rôzne rasy a ich možnosti, ako aj klasické custom hry, kde si užijete MOBA alebo Tower defense štýl. Chýbať nebude ani editor máp.

V multiplayerovej časti pribudne moderný matchmaking, vyhľadávanie hier, prepojenie s priateľmi cez battle.net aplikáciu. Všetko s updatovaným UI a ďalšími vylepšeniami.

Hra vyjde v roku 2019. Bude stať 30 eur v štandardnej edícii, 40 eur s bonusmi v Spoils of War.

INTERVIEW

O PRINCE OF PERSIA A ASSASSIN'S CREED S ICH TVORCOM

POROZPRÁVALI SME SA S PATRICE DÉSILETSOM

. PANACHE DIGITAL GAMES

Patrice Désilets patrí medzi najznámejších herných tvorcov súčasnosti a jeho hry si po celom svete získali milióny fanúšikov. Jeho Jedinečný rukopis badať na Prince of Persia: Sands of Time a tiež na prvých častiach série Assassin's Creed. Neskôr sa pustil do vývoja pekelnej akcie 1666 Amsterdam, o ktorú bojoval s Ubisoftom, no aktuálne pracuje na netradičnom titule Ancestors: The Humankind Odyssey vo svojom vlastnom štúdio Panache Digital Games. My sme si s ním dohodli stretnutie v Poznani na Game Industry Conference, kde nám prezradil viac nielen o svojich plánoch do budúcnosti, ale aj o hrách zo svojej minulosti.

Máte za sebou filmové vzdelanie. Ovplyvnilo nejako vašu hernú tvorbu? Ako?

Áno, kedysi dávno som na univerzite študoval film, ale teraz už mám oveľa viac skúseností v hrách. Hry robím už viac ako 20 rokov, toto je vlastne už môj 22. rok, avšak myslím si, že ovplyvnil to, ako pracujem s kamerou vo svojich hrách. teraz už mám však dojem, nakoľko som študoval aj literatúru a divadlo, že to je minulý život. Už by som nešiel späť, aby som nakrútil film, možno niekedy napíšem knihu, ale teraz ma už tvorba filmu ani nezaujíma kvôli nedostatku interaktivity. Práve preto mám rád hry, hráč je hercom a má zároveň posledné slovo v tom, aký zážitok dostane. To je pre mňa oveľa zaujímavejšie a keďže je to niečo, čo som robil posledných 20 rokov, takto teraz tvorím, takto teraz premýšľam. Hra je viac o senzácii ako o emócii. Je to o robení niečoho, o akcii viac ako o čomkoľvek inom. Je dobré, čo som sa naučil na škole, je to vo mne, ale odvtedy som sa tiež naučil, ako robiť hry a myslím si, že v tom nie som zlý.

Známym ste sa stali vďaka Prince of Persia: Sands of Time. Ako ste vlastne pristupovali k adaptácii takto preslávenej 2D značky do moderného 3D akčného spracovania?

Ja som vlastne nebol fanúšik Prince of Persia, keď som bol mladý. Vedel som o hre, no nikdy som ju nehral, keď som bol dieťa, takže takto som ju vlastne objavil na začiatku procesu tvorby novej hry. Nehral som z nej ale veľa, lebo mi pripadala zastaraná a ani nie príliš zábavná. Myslím si, že bola úžasná pre ľudí, ktorí ju hrali v dobe vydania, ale keď hru hráte v roku 2001 (kedy začal vývoj Sands of Time), už to nebola zábavná hra. Učil som sa ale, čo je jadrom tej hry – bolo to skákanie, hádanky a dobrodružstvo. Pre mňa to bolo čisté plátno, nemusel som mať rešpekt, nemal som históriu s hrou a vedel som, čo nefungovalo. Vedel som, že aj keď postava vyzerala skvele, bola nemotorná, ťažká na ovládanie, a to sme z hry museli odstrániť. Čo sme ale zachovali bol fakt, že hráč často zomiera, presne ako v prvom.

Respawnovanie na začiatku ale nie je niečo, čo je podľa mňa zábavné. A potom som mal jedno ráno záblesk, keď mi napadlo, či nemôžeme mať niečo, čo nám umožní respawnovať sa rýchlejšie po smrti a napadla mi mechanika vracania času. Čo ak by sme mohli len pretočiť čas späť do miesta, kde sme boli pred smrťou? A to mimochodom úplne zmenilo môj život. Ten záblesk, nápad pretáčania zmenil všetko. Zvyšok hry je veľmi dobrý – kvalitný level design, beháte po stenách, vyhýbate sa pasciam a podobne, ale práve vrátenie času robilo túto hru.

Bolo náročné vytvoriť túto hru? Predsa len už tesne predtým tu bol veľmi zlý pokus v podobe Prince of Persia 3D. Nebáli ste sa, že spravíte tie isté chyby?

Nie, ale na druhej strane rozumiem tomu, prečo spravili tie chyby. V tej dobe bola aj Lara Croft nemotorná a náročná na ovládanie, ak si spomeniete na úplne prvú. Hrali sme aj Prince of Persia 3D a povedali sme si, že teraz vieme, čo nemáme robiť. Navyše sme mali novú hru, nový tím a žiadnu históriu s Prince of Persia. Ubisoft to len kúpil v balíku s ďalšími hrami: Chessmaster, Silent Hunter, Prince of Persia a tým veľkým titulom, ktorý kúpili, bol Myst. Bolo to len akoby mimochodom, že tu je Prince of Persia, takže potom v Montreale vytvorili tým, ktorý na ňom mal pracovať. Ďalší tím mal pracovať na Myst a ja som mal to šťastie, že som bol v Prince of Persia tíme. Takže nás nič z minulosti neovplyvňovalo. Pozreli sme sa na ňu, zahrali sme si tie hry, analyzovali sme hlavný element, o čom má Prince of Persia byť, a vytvorili sme vlastnú hru. Jordan (Mechner, pozn. red.) nám prišiel pomôcť, písal hlavne príbeh a dialógy medzi Farah a Princom, ale bola to naša hra a Jordan zapadol do tímu. Nesnažil sa presadiť to, že vie, o čom má Prince of Persia byť, ale najmä preto, že videl, čo robíme, páčilo sa mu to a chcel byť súčasťou tohto nového Prince of Persia.

Nato ste sa posunuli k tvorbe Assassin's Creed. Bola táto hra vlastne nejakou evolúciou Prince of Persia?

Vlastne prvý Assassin's Creed bol Prince of Persia. Po dokončení Sands of Time v 2003 sme išli na dovolenky a po návrate ma neskôr v januári 2004 poverili (vtedy to tak fungovalo v Ubi a pravdepodobne to tak stále robia), že ako ďalšiu hru mám vytvoriť Prince of Persia novej generácie. Mal som redefinovať žáner akčných adventúr na ďalšej generácii platforiem, z ktorých sa neskôr stali PS3 a Xbox 360. Ja som ale nechcel robiť ďalšiu Prince of Persia hru, veď som práve jednu dokončil. Zo začiatku to bolo náročné, lebo princ zo svojej podstaty nie je akčná postava. Princ je niekto, kto čaká, kým jeho rodičia zomrú, aby zaujal ich miesto. Princ však môže byť aj „číslom 2" v akejkoľvek inej organizácii, môžete byť napríklad princom niečoho iného ako kráľovstva.

Teraz je síce Sands of Time kultovou klasikou, ale vtedy tie predaje také dobré neboli. Trvalo to, kým sa ľudia o hre začnú baviť. Ľudia z marketingu si mysleli, že je to možno fantasy zasadením, ktoré tak dobre nefungovalo, takže by sme možno namiesto fantasy mali ísť historickou cestou. Narazil som vtedy na jednu knihu o tajných spoločenstvách, kde písali hneď o niekoľkých, no prvým boli hašasíni. Mýtus o starcovi, ktorý žiadal od svojich bojovníkov, aby skočili z útesu. A odohrávalo sa to v Perzii. To mi prišlo zaujímavé a bol to historický moment, takže prečo by sme nemohli mať princa asasínov? Potom by sme mali zabijaka ako hlavnú postavu namiesto princa a to už je akčná postava. Keď vám poviem, že sa stanete zabijakom, hneď si predstavujete akciu. Takže takto to začalo, určitú dobu to bolo Prince of Persia: Assassins. Čím dlhšie sme na tom pracovali, tým viac sme vedeli, že nám vzniká lepšia hra a značka. Trvalo však 2 roky, kým Ubisoft akceptoval to, že ideme robiť novú značku.

Kde sa vlastne vzali nápady o genetickej pamäti a ďalšie, ktoré sa stali ikonické pre sériu?

Tie prišli až neskôr, tak po roku vývoja, keďže ako som hovoril, najskôr to bolo pokračovanie Sands of Time. Takže najskôr som tam mal mechaniku, kedy starý asasín rozprával svoj príbeh niekomu inému. To bola prvotná štruktúra, kedy by ste hrali za tohto chlapa v príbehu, ktorý niekomu rozprával. Povedal by som však, že to bolo aj klišé a podobne. Potom som raz v noci pozeral dokument na TLC o DNA a tom, ako pracuje. Prenáša informácie a napadlo mi, čo ak by mohla prenášať aj spomienky dávnych predkov. A čo ak by existoval stroj, ktorý dokáže dekódovať tieto spomienky a môžete si ich prehrať. Takto vznikol Animus. A keď už sme mali Animus, tak sme mali značku, pretože tento stroj dokáže priniesť niekoľko hier. Môžeme zažiť životy rôznych predkov, navštíviť rôzne lokality, rozdielne časové obdobia a tak vznikol Assassin's Creed a preto sa druhá časť odohráva v Taliansku.

Ako ste teda vyberali zasadenie pre tie prvé 3 hry?

V prvej hre je to kvôli asasínom, lebo tí tu boli počas križiackych výprav. V niektorých knihách sa uvádza, že v skutočnosti boli templári a asasíni to isté. Zdieľali mnoho spoločných prvkov, napríklad farby. Takže sme si vybrali križiacke výpravy a rovno teda tu najznámejšiu z nich s Richardom I., Saladinom namiesto tej prvej. Európania boli v Jeruzaleme, Moslimovia sa ich snažili vytlačiť, asasíni boli výraznou silou a preto sme si to vybrali, aby sme mali aj tie ikonické mestá ako Jeruzalem, Damask. Takže bolo jednoduché si to vybrať. V prípade druhej hry to bol len brainstorming, takže je to veľmi nudný príbeh. Premýšľali sme nad tým a myslím, že to bol Corey May, ktorý si na stretnutie pripravil 10 lokalít a období a štvrté z nich bola talianska renesancia. To nám všetkým prišlo zaujímavé. Ja sám som v Taliansku rok žil ako tínedžer, takže som si povedal, že to dokážem, poznám to a takto sme sa k tomu dostali – jedno stretnutie. Zabralo to asi hodinu a bolo hotovo, pričom sme na tom robili ešte 2 roky.

Odišli ste síce v polovici vývoja Brotherhood, ale aký bol váš pôvodný plán pre Assassin's Creed 3?

Bol veľmi odlišný. Bol som v tíme na začiatku, tuším prvé 3 mesiace konceptovania. Navrhol som, aby sme išli do Ameriky. Mal som dojem, že obdobie kolonizácie Ameriky Európanmi prinesie zaujímavé zasadenie, rozdielne. Taktiež som mal dojem, že by Američania mali mať svoj vlastný Assassin's Creed, keď prvá bola na Blízkom východe a druhá v Európe.

Môj príbeh bol viac o Francúzoch a Britoch v Amerike a o bojoch medzi nimi s domorodcami v strede. Hrali by ste za francúzsku postavu, nie anglickú. Aj preto to bolo previazané na ďalšiu hru, pretože som chcel, aby to dávalo zmysel. Takže tu sme hrali za Francúza v Amerike a ďalšia hra by mohla byť vo Francúzsku, celé by sa to prepojilo a vlastne to tak čiastočne aj spravili s Unity. Veľa si už toho nepamätám, je to už 10 rokov, ale hrali by ste teda za Francúza, odohrávalo by sa to v Montreale, ďalším mestom by mohol byť Boston, no a keď som odišiel, celé to zmenili. Hráte za Angličana a podobne, čo je vtipné, lebo mne bolo vždy zrejmé, že Ubisoft je snáď jediná spoločnosť, ktorá dokáže priniesť francúzsku postavu, no potom z toho vycúvali.

A čo moderná doba v hre? Zabili Desmonda...

Ja som ho zabil, to už bolo naplánované.

Prečo?

Pretože v prvom rade, kamarát, takto to malo skončiť. Assassin's Creed mal skončiť, naozaj tu bol koniec a bol po tretej časti. Po roku 2012, o tom to bolo, nie? Príbeh skončil, pamätáte si dvojku na začiatku? Je to o Desmondovi a toto je jeho príbeh. Takto to malo skončiť po trojke, keďže to bol jeho príbeh. Oni ale potrebovali Assassin's Creed, takže si to takto vymysleli a zafungovalo to, myslím, nehral som ich. Naposledy som hral začiatok trojky.

Aj keď ste ich nehrali, čo si myslíte o nových Assassin's Creed hrách, keď už tam ani nie sú asasíni?

Z toho, čo som čítal, áno, už je tam niečo nové. Úprimne, je mi to jedno. Je to OK, môžu si s tým robiť čokoľvek do pekla len chcú. Ak by som chcel, mohol som povedať, že budem pokračovať v tvorení Assassin's Creed, postava by bola francúzska a bojoval by som, no kvôli tomuto som práve odišiel. Nemal som silu na bojovanie. Ja som chcel len vytvoriť hru, ale nemal som silu na boj proti spoločnosti, aj keď som nakoniec bojoval o hru proti tej istej spoločnosti. Úprimne je ale toto odpoveď. Ak chcú robiť niečo svoje, nech si to robia. A oni si to aj spravili. Ja sa pred týmito otázkami bránim tým, že som ich nehral, takže neviem. Niečo som čítal. Oni ale s mojim dieťaťom spravili čo chceli, už mi je to jedno.

Spomenuli ste, že prvý Assassin's Creed bol vlastne Prince of Persia. Vyvinul sa podobným spôsobom 1666 Amsterdam práve z Assassin's Creed?

Áno, určite. Len tak mimochodom, nakoniec tú hru vytvorím. Bude dosť odlišná od toho, čo som si myslel, keď som na nej začal pracovať. Pretože to bola moja prvá hra po Assassin's Creed, bolo tam veľa vecí spoločných. Odvtedy som ale začal pracovať na ďalšej hre, učím sa nové veci a mám vlastne taký detox od Assassin's Creed. Teraz je to pre mňa už 10 rokov a keďže tie hry nehrávam, takže je toho menej, menej v kreatívnom procese, menej v tom, čo robím. Je to niečo, čo som robil, presne ako Prince of Persia. Mám to v sebe, poznám to, ale napríklad postava, ktorú teraz tvoríme pre Ancestors, je úplne odlišná od všetkého, čo som vytvoril predtým, či je to Princ, Altair, alebo Ezio, pretože schopnosti hráča nie sú príliš dôležité. Nikto nemôže byť lepší Princ ako ostatní. Je to hádanka. Musíte odkryť hádanku leveldesignu. Každý je ten istý Princ. Keď bežíte po stene, všetko je to dopredu vypočítané, každý musí ísť na to isté miesto a je to celé rovnaké. Dokonca aj v Assassin's Creed ste nekontrolovali úplne celú postavu, ale postava robila veľa za vás.

Hra, ktorú tvoríme teraz, je práve o schopnostiach. Nepomáham hráčovi, on sám musí byť dobrý. Takže vždy, keď hráte, je to rozdielne. Postava pre vás nie je frustrujúca, pretože ju ovládate. Ste dobrí, keď rozumiete postave a učíte sa, ako ju ovládať.

Kým sa dostanete k Ancestors, musím položiť ešte jednu otázku o 1666. Stále bude hra o diablovi v nás?

Áno, je o diablovi v nás. Alebo celkovo o diablovi. O mýte, o idei, čo je to diabol. Každá kultúra má takúto diabolskú postavu a to je pre mňa veľmi zaujímavé. Vo francúzsko-kanadskej kultúre je diabol veľmi dôležitý, je tu stále, máme katolícke pozadie, v ktorom sa vyskytuje. V iných kultúrach možno nemá toto meno, ale je to hriech v nás. Aj keď máme ísť do postele, lebo máme ráno niečo dôležité, tak nejdeme. Je to o závislostiach. Každý má nejakú závislosť.

Hovorím, že každý má nejakú drogu, takže nemôžete niekoho súdiť kvôli jeho závislosti, lebo tiež nejakú máte. Môže to byť čokoľvek. Diabol v tomto prípade človeku hovorí, že to je v poriadku. Takže áno, stále to bude o diablovi. Toto je moja hra o diablovi, ale diabol nebude tá beštia s rohmi, ale vlastne taktiež bude (smiech). Bude to zábava, keď dokončím Ancestors. Zatiaľ to nie je isté, ale je veľká šanca, že 1666 bude naša druhá hra hneď po Ancestors. Záleží na tom, ako sa jej bude dariť. Ak sa stane naozaj populárna, možno hneď pôjdeme na pokračovanie a na 1666 si bude treba dlhšie počkať.

O Prince of Persia, Assassin's Creed a Ancestors s ich tvorcom

O Ancestors už niečo vieme, no stále mám dojem, že je ťažké si vytvoriť predstavu o tom, čo vlastne táto hra je a ako sa bude hrať. môžete to stručne opísať?

Áno, je to open world 3rd person survival akčná adventúra, kde hráte vlastne evolúciu ľudstva na tejto planéte a začínate pred 10 miliónmi rokov v Afrike a vyvíjate sa v rôznych hominidov, ako putujete naprieč časom. Je to vtipné, keďže nechcem, aby ľudia vedeli, čo to je. Chcem, aby to sami zažili. A preto sa aj pýtam hráčov: „Hej, ty, homo sapiens, najinteligentnejší tvor na tejto planéte, dokáže aj ty prežiť tak ako tvoji predkovia?“ No keď to začnem vysvetľovať, už vám pomáham a nedokážete zodpovedať túto otázku. Niečo sme ukázali a potom sme sa zase stiahli, ako ponorka, keď sa potopí. Pracujeme na hre, čoskoro sa o nej dozviete viac, no zároveň nechcem novinárom prezradiť, o čom bude. Chcem, aby ľudia zažili ten pocit, že sú zrazu opicou v Afrike pred 10 miliónmi rokov a všade navôkol je nebezpečenstvo. Ako sa s tým vysporiadajú?

Takže hádam, že v hre budeme často zomierať.

Zo začiatku áno. Ja nie, ja už nezomieram, ja už rozumiem hre (smiech). Ale áno, smrť je súčasť života, ako aj Carl Sagan povedal: „Prežitie je výnimka, vyhynutie je pravidlo.“ Väčšina prírody vyhynula, my sme nejako prežili. Stále je to ale Patrice Désilets hra. Je v nej najmenej príbehu zo všetkých mojich hier, pretože opice toho veľa nenahovoria, takže teraz ste to vy, kto tvorí príbeh. Dávam vám sandbox, čisté plátno, a vždy, keď hráte, je iná. Hráči robia vlastné rozhodnutia, tvoria hru. Poviete si, že dnes spravím toto, zažijete tamto dobrodružstvo. Takže ak ste kreatívnou osobou, myslím si, že si hru naozaj užijete. Ak ale čakáte, že vám Ancestors povie, čo máte robiť, môžete mať s hrou problém.

Časté zomieranie ale môže hráčov frustrovať. Ako teda motivujete hráčov k tomu, aby to opäť skúšali, napríklad aj iným spôsobom?

Povedal by som, že zvedavosťou. Nie je to o prejdení bludiska, naozaj. Pripravili sme obrovskú otvorenú mapu, v ktorej sa snažíte vyvinúť na ďalší stupeň evolúcie človeka. Nechcem prezradiť priveľa. Máme tu nejaké mechaniky, ktoré prezradia, že idete správnym smerom a môžete sa tam dostať. Nehráte však za jednu postavu, skôr za klan, ktorý sa bude zväčšovať a zmenšovať v závislosti na tom, ako hráte. Takže ak zomriete, vlastne nezomriete, kým sú ľudia vo vašom klane. Vtedy vyhyniete a musíte hru reštartovať. Naozaj je to ale hra o písaní vlastného príbehu počas toho, ako sa pokúšate vyvinúť.

Ako vlastne pracujete s evolúciou v hre? Je tu nejaký bod, kde keď sa dostanete, tak vám hra povie, že sa teraz vyviniete?

Nie, ste to vy. Nie je to Spore, nie je to o číslach. Máme v hre akýsi evolučný strom a sami sa rozhodnete, ktorou cestou sa vyberiete vzhľadom na to, čo v hre vlastne robíte. Nie je to ale o tom, aby ste sa stali podivným stvorením. Taktiež to nie je o časovej línii toho, čo sa stalo v skutočnosti. Je to tu a je na vás, aby ste to zistili.

O Prince of Persia, Assassin's Creed a Ancestors s ich tvorcom

Pracujete síce na Ancestors a asi teda pôjdete potom na 1666, ale rozmýšľate už aj nad ďalšími projektmi v budúcnosti?

Áno.

Môžete nám o nich niečo povedať?

Nie. Nepoviem. Práve teraz sme v polovici produkcie Ancestors. 30 ľudí sa v Montreale v Panache sústredí na 1 hru súčasne. Keďže je Ancestors našou prvou hrou, tak je to vlastne aj súprava nástrojov, ktoré vytvárame pre budúcnosť. A keď dokončíme túto hru, ako som aj povedal na mojej prednáške, keď máme opicu, tak jej dáme plášť a máme ďalšiu hru. Budeme mať zvládnutý 3rd person, budeme mať nástroje, budeme mať tím, vydanú jednu hru a potom už nie sú hranice.

Kedy sa teda dozvieme viac o Ancestors?

Čoskoro. Vlastne sa dozvedáte viac práve teraz (smiech). Hovorím vám o mnohých veciach. Ale nebojte sa, čoskoro. Sme v alphe a naozaj tvrdo pracujeme na bete.

Predpokladám, že s takýmito hrami skúmate možnosti nových technológií. Čo teda očakávate od hardvéru ďalšej generácie a kam sa v budúcnosti pohneme?

Streaming prichádza. Je ako zima. Myslím si, že bude ďalšia generácia konzol, nad tým by som ani neuvažoval. Už pri PS4 si niektorí mysleli, že to nebude fungovať a ľudia sú už ďalej, a fungovalo to šialene dobre. Nebude to až také odlišné, až kým nepríde streaming, ten môže zmeniť všetko. Už nebudete potrebovať zariadenie. Nie je to o hardvéri, je to o softvéri. Ako Netflix. Ten zabil videopožičovne, lebo to už viac nebolo o zariadení. Môžete pozerať video z hry, kliknúť a už ste tam a hráte. To je naozaj cool. A na akomkoľvek zariadení. Nie je to o grafickej karte, je to v cloude. To mení úplne všetko. Ak sa to chytí a dokáže, že to funguje bez lagu a problémov, potom sme niekde inde. Potom tu už nebudú žiadne konzoly ani PC. Stačí len obrazovka. Je to úplný posun v paradigme, takže uvidíme.

Ďakujem za rozhovor.

INTERVIEW

RAYTRACING V TITULE CONTROL

AUTORI ALAN WAKE PRIBLIŽUJÚ SVOJ TITUL CONTROL

. PC, XBOX ONE, PS4

. REMEDY

. AKČNÁ

Nie je to tak dávno, čo titulky herných médií začal plniť pojem raytracing, ktorý dovtedy poznal len úzky okruh ľudí. Zrazu sa o ňom dozvedeli aj bežní hráči a s nástupom nových grafických kariet sa konečne táto technológia môže výraznejšie presadiť. To však nejde bez hier a podporu už potvrdilo hneď niekoľko silných titulov, pričom jedným z nich je aj budúcoročná akcia Control od fínskych Remedy. Tatu Aalto na konferenciu 4C prišiel s prednáškou o tejto technológii v ich prichádzajúcej hre a my sme ho preto museli vyspovedať nielen o hre samotnej, ale aj o technológii ako takej a čo vlastne predstavuje pre herný svet.

Mohli by ste sa nám stručne predstaviť?

Volám sa Tatu Aalto a som hlavný grafický programátor v Remedy.

Čo vlastne je raytracing technológia? Viete to nejako jednoducho opísať?

Toto je naozaj ťažká otázka. Ako by som to jednoducho opísal? Je to vlastne v zásade algoritmus na zistenie toho, či je medzi dvoma bodmi nejaká geometria. Vyšlete lúč nejakým smerom, aby ste zistili, či sa v tom smere niečo nachádza. To vám dáva prístup ku geometrii.

A čo to vlastne znamená pre videohry v oblasti grafiky?

V skutočnosti to naozaj vo veľkej miere mení hru, pretože tradične s rasterizáciou potrebujete okamžite tvoriť, všetko sa mení na 2D obrazy a všetko musíte premietnuť do plochých rovín. S raytracingom máte inkoherentný prístup ku všetkým dátam v scéne. Umožňuje to spájať veci s presnosťou, aká doteraz nebola možná s čímkoľvek, čo je aktuálne dostupné. Prinesie to tak možnosť vytvárať presnejšie a komplexnejšie algoritmy. Prvé implementácie môžu byť napríklad presnejšie tiene, viac detailov ako ste videli v predchádzajúcich hrách. A taktiež herné scény, samozrejme, ktoré už teraz majú množstvo geometrie, ktorú nie je možné vidieť, ak nie je dostatočne dobre samplovaná.

Čo je raytracing, ako funguje v Control a čo prinesie do hier?

Kedy ste začali s implementáciou raytracing technológie do vášho Northlight enginu pre titul Control?

Začali sme pár mesiacov pred predchádzajúcou GDC, myslím, že to bolo v zime 2017, priamo pred Vianocami.

A je ťažké implementovať takúto technológiu do vášho enginu?

Je to vlastne dosť priamočiare, ak máte DirectX engine, nie je to vôbec náročné. Základná implementácia si vyžaduje úsilie, ale naozaj to nie je také náročné.

Stále ste však nezávislým štúdiom a nemáte ani najväčšieho vydavateľa. Pomáha s implementáciou napríklad Nvidia?

Určite, s podporou nám pomáhal inžinier z Nvidie. Toto sú však len prvé dni pre túto technológiu, takže aj oni sa veľa naučili o tom, ako to integrovať do existujúcej pipeline a ako s tým vlastne hra beží. Takže áno, spolupracovali sme s Nvidiou.

Už ste spomenuli porovnanie s rasterizáciou. Je možné používať raytracing paralelne s rasterizáciou?

Áno, rozhodne. Najväčšou vecou v DirectX raytracingu je, že síce tu už GPU raytracing nejakú dobu bol a sú dostupné knižnice na GPU raytracing, ale s DirectX 12 raytracing dokážete jednoducho kombinovať s existujúcimi renderovacími jednotkami. Takže dokážete robiť tradične grafiku a navyše na to použiť raytracing. Je to asi ako pridávanie výpočtových shaderov kedysi. Takže predtým sme mali rasterizačnú pipeline - renderovaciu jednotku, takže sme robili len rasterizáciu, ale potom prišli shadery a s nimi sme mohli robiť rôzne algoritmy.

Hovoríte, že raytracing tu už bol, no teraz ho tlačí najmä Nvidia s novými RTX grafikami. Je teda možné raytracing používať aj na starších grafikách, AMD kartách, prípadne konzolách?

DirectX raytracing je API od Microsoftu, takže každý ho môže implementovať: Intel, AMD, Nvidia. Potrebuje ale podporu ovládačov a aktuálna situácia je taká, že je len na Nvidii a len na niektorých špecifických kartách. Očakávam ale, že v budúcnosti všetky strany implementujú túto technológiu, len to chvíľku potrvá.

Bude mať raytracing v Control nastavenia kvality, aby s ním hra mohla ísť napríklad v 4K?

Predstava je taká, že pridáme manuálne nastavenia pre špecifické efekty. Ešte sme úplne neuzavreli, ktoré efekty použijeme. Budeme mať ale manuálne nastavenia, takže ak na to máte GPU a podporu ovládačov, tak si môžete zapnúť napríklad raytracované odrazy, takže to v zásade bude len nastavenie odrazov – off/on.

Na Control som sa bližšie pozrel na Gamescome a myslím si, že je vizuálne úchvatný. Vystavali ste niektoré aspekty hry priamo na raytracingu, aby ste priniesli konkrétne scény, ktoré tam hráč zažije?

Nie, to určite nie. Dokonca sme vtedy ani nevedeli, že raytracing už bude vonku ešte pred vydaním Control. A aj keby sme to vedeli, konzoly sú pre nás silnou platformou a množstvo našich hráčov je na konzolách, takže nám veľmi záleží aj na tom, aby konzolové verzie vyzerali dobre a zažiarili. Raytracing je voliteľné nastavenie nad tým všetkým.

Čo si myslíte o raytracingu v budúcnosti? Bude rásť rýchlo, alebo bude jej nástup v hrách pomalší?

Stále je tu veľké zastúpenie konzol a aj PC so starším hardvérom, ktoré musia byť podporované ešte niekoľko rokov, ale podľa mňa tu raytracing už zostane. Nemyslím si, že by sa od neho upustilo, pretože umožňuje veci, ktoré inak nedosiahnete. Ak sa máme pohnúť k nejakým priemyselným štandardom v budúcnosti, tak v určitom bode musí nastúpiť. Takže to bude podľa mňa pomalšie nastupujúca technológia, ale uvidíme množstvo prichádzajúcich titulov, ktoré ju využijú.

Čo poviete na aktuálny RTX hardvér, ktorý sa pomaly rozbieha? Je dostatočne výkonný na raytracing teraz a v blízkej budúcnosti?

Musím povedať, že je naozaj pôsobivé, že to dokázali. Na vydanie hry s raytracingom je to momentálne dostatočné. Samozrejme, nebude to stačiť navždy, ale je to veľmi dobrý začiatok. Je to pôsobivý začiatok, úprimne.

Ďakujem za rozhovor.

INTERVIEW

GREG STREET O LEAGUE OF LEGENDS

ZA SCÉNAMI LEAGUE OF LEGENDS

. PC
. RIOT GAMES
. MOBA

Na konferencii 4C sme mali možnosť sa porozprávať aj s Gregom Streetom, ktorý je v súčasnosti na pozícii vedúceho kreatívneho vývoja v štúdiu Riot Games, v ktorom 5 rokov figuroval ako vedúci herný dizajnér League of Legends. Pred jeho vstupom do Riot Games však pracoval v Blizzard Entertainment ako lead systems designer pre World of Warcraft, kde pomohol vytvoriť niekoľko expanzií, pracoval na dizajne tried, predmetov a PvP súbojoch. Pamätáme si ho však aj vďaka jeho práci na Age of Empires, kde sa venoval balansu v multiplayer režime, jednotkám a tiež napísal veľkú časť kampaní. Po jeho prednáške o dizajnovaní hier pre e-sports sme sa ho pýtali hlavne na súčasné aj pripravované projekty a prezradil nám aj niečo o tom, čo sa naučil z komunikácie s fanúšikmi na internete.

Predtým, ako ste začali pracovať pre Riot Games na League of Legends, ste sa podieľali na vývoji inej mimoriadne populárnej online multiplayer hry, a to World of Warcraft. Prečo ste sa rozhodli opustiť túto sériu a začať pracovať na League of Legends?

Bolo tam niekoľko dôvodov. Na World of Warcraft som pracoval dlhé roky a veľmi som si to užíval. Bol to skvelý tím a doteraz tú hru milujem pre jej komunitu. Ale začal som mať pocit, že ma ako dizajnéra nútili robiť isté zmeny, aj keď hráčom neprospievali. Začal som sa zamýšľať, či sa len nenudím a kvôli tomu príliš experimentujem namiesto toho, aby som zachoval to, čo fungovalo. Pri hre, ktorá funguje tak dlho ako World of Warcraft, musíte byť veľmi opatrní pri pridávaní nových funkcií, pretože riskujete, že hráčov stratíte aj napriek šanci získať nových.

Takže sa vám nezunovala samotná hra, len práca na nej?

Áno, iba jej vývoj. A Blizzard je skvelý, doteraz tam mám kopu priateľov.

Je o vás známe, že sa často zapájate do online diskusií s komunitou fanúšikov World of Warcraft a League of Legends. Aké sú najdôležitejšie lekcie, ktoré ste si zobrali z komunikácie z fanúšikmi aj trolmi?

Je ich hneď niekoľko. Jednou z nich je, že sa treba obrniť a nenechať sa vyviesť z miery. Pamätajte, že hráči sú [v diskusii] vášniví, pretože tú hru milujú. Nie je to o vás - možno znejú nahnevane, ale to je len preto, že sú frustrovaní. Tiež som sa naučil nič nesľubovať. Veľmi ľahko vás to doženie, keď poviete: "Sľubujem, že to opravíme." Takže teraz, aj keď som si takmer istý, že niečo urobíme, tak sa to snažím formulovať spôsobom: "Pracujeme na tom," alebo "Dúfame, že sa nám to podarí."

Veľmi rýchlo som sa naučil neútočiť na hráčov, pretože aj keď to, čo hovoria, sa ťažko ospravedlňuje, vy vždy pôsobíte ako ten, kto ich šikanuje, pretože ste v pozícii, že máte silu a vaše výroky sú často vyňaté z kontextu. Takže teraz sa snažím nad tým povzniesť a aj keď sa niekto správa tak trochu ako hlupák, tak mu poďakujem za feedback a pokračujem v tom, čo robím.

Ako sa dokážete popasovať s negatívnym komentármi a negatívnym feedbackom k všetkým aktualizáciám a zmenám, ktoré v hre vykonávate?

Snažím sa z nich poučiť. Občas negatívny feedback vzniká, pretože sa vyskytne skutočný problém, o ktorom hráči diskutujú. Môžu byť nahnevaní a môžu povedať: "Som frustrovaný, pretože som zvykol hrať určitým spôsobom a vy ste mi to znemožnili a mne to chýba." - to je dobrý feedback, to je niečo, o čom sa môžeme baviť, ako je zmena, ktorá za to stojí. Ale niekedy len povedia: "Už tú hru nemám rád, je blbá." - v tom pre nás nie sú žiadne užitočné informácie. Teda, je mi to ľúto, že sa ti niečo nepáči, ale nemôžem s tým veľa urobiť. Najlepší feedback je taký, s ktorým môžem prísť na poradu dizajnérov a povedať im: "Hej, všimli ste si, že sa nám hromadí feedback o tom, že je v hre príliš ľahké zomrieť? Je na tom niečo? Ideme sa o tom rozprávať? Urobíme nejaké zmeny?"

Jedným z najdôležitejších aspektov v online multiplayer hrách je balans a zdá sa, že takmer každý s ním má nejaký problém. Konkrétne v League of Legends sa mnohí sťažujú, že tank postavy sú príliš silné, nedajú sa zabiť bez dostatočného množstva predmetov. Moja otázka znie, ako často hru aktualizujete a či sa pri tom riadite aj názorom komunity?

Viac menej pravidelne hru aktualizujeme každé dva týždne. Občas, najmä okolo sviatkov, to môže trvať trochu dlhšie. V súčasnosti sme so zmenami spomalili, pretože sa blížime k finále Worlds 2018 a chceme, aby bola hra stabilná pre pro-hráčov, ale tiež chceme, aby build, ktorý už niekoľko týždňov používajú pro-hráči, spoznali aj ostatní hráči. A mnoho týchto zmien je založených na feedbacku. Mnoho zmien robíme na základe dát, ktoré zhromažďujeme, napríklad: Zápas je príliš dlhý, alebo hráči nepoužívajú tento item, alebo že sme nemuseli robiť zmeny.

Ale tiež počúvame, čo hovorí komunita. Občas niekto urobí video o určitom probléme a jeden z hráčov povie: "Áno, súhlasím, že je tu problém." - to nás donúti premýšľať, či je to niečo, čo by sme mali zmeniť, alebo nie.

Aká bola najobtiažnejšia vec, ktorú si hráči vyžiadali a vám sa ju podarilo implementovať do hry? Otázka platí pre World of Warcraft aj League of Legends.

Poviem prvé, čo mi napadne; pravdepodobne je tu viac príkladov, ale poviem vám o niečom, čo sme eventuálne nazvali transmogrification. Hráč si povedal: "Chcem mať tie najnovšie predmety, pretože sú silnejšie, ale nepáči sa mi, ako vyzerajú. Páči sa mi, ako vyzerali ostatné predmety a stále chcem nosiť tie staré."

A tak sme konečne pridali možnosť, kedy hráči mohli vzhľad akéhokoľvek brnenia zmeniť na vzhľad predchádzajúcich brnení, ktoré mali a ponechať si súčasné štatistiky. Bolo to zložité na implementáciu, aby sme oddelili predmet od jeho dizajnu a mali systém, v ktorom ich hráči mohli zamieňať. A viem, že odvtedy čo som odišiel, to ešte viac rozvinuli a táto možnosť je ešte robustnejšia.

A pre League of Legends?

Pravdepodobne jednou z najväčších zmien, ktoré sme urobili, bolo reorganizovanie runového systému, pretože v minulosti ste získavali body, ktoré ste mohli minúť buď na šampiónov, alebo runy a hráči z toho mali pocit, že je to platenie za silu, pretože chceli šampiónov, a keď si nekúpili runy, nemohli ostatným konkurovať. A tak mali pocit, že sa ich snažíme prinútiť minúť reálne peniaze na šampiónov, čo nebol náš zámer, ale bolo to nepríjemné, takže sme urobili tú zmenu, že runy sú teraz úplne zadarmo. Stále si na ne musíte zarobiť, ale tú menu nemôžete minúť na nič iné, takže teraz sú oddelené meny pre runy a ostatné veci - To bola veľká zmena, ktorá ovplyvnila systém levelovania v hre, ovplyvnila ekonomiku, ale naozaj sme cítili, že je to tá správna vec z dlhodobého hľadiska.

Vyskytuje sa vo vašej hre veľa cheatovania a ak áno, ako tomu predchádzate?

Hah, nie je tam veľa cheatovania, pretože je to client-server hra, takže ak hráči urobia zmenu na svojom lokálnom klientovi, nešírilo by sa to na ostatné počítače a serveru sa darí to tak zachovať. Myslím, že skôr dochádza k takým podvodom, že niekto si kúpi účet od iného hráča a podobné veci, ktorým je pre nás ťažšie zabrániť.

A ako balansujete penalty pre hráčov? Zdá sa, že hru často kazia hráči, ktorí sú AFK (angl. away from keyboard, pozn. red). Ako bojujete proti takémuto typu správania?

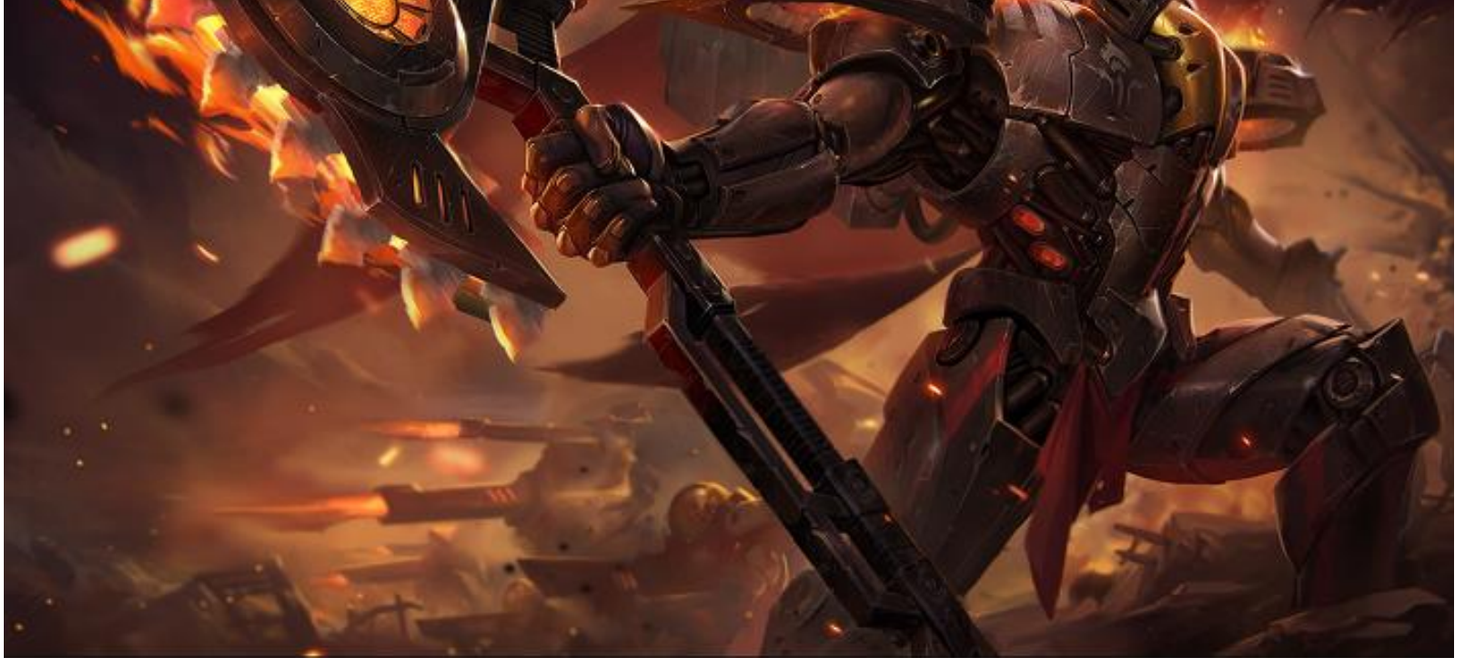
Vo všeobecnosti sa stanú dve veci: Ak svoj tím veľakrát sklamete, pretože odídete alebo nedávate pozor, budete častejšie prehrávať a viacerými prehrami sa vám po čase zníži skóre - to je jedna forma trestu. Teraz už máme tiež veľmi silný systém nahlasovania, vďaka ktorému keď hráč nahlási iného hráča, dokážeme im udeliť penalty a v súčasnosti je to veľmi automatizované; nepotrebujeme, aby ľudia do toho zasahovali, pretože používame machine-learning systém, ktorý sa učí, za čo zvyknú byť hráči nahlasovaní, aby sme ich rovno za toto správanie potrestali.

Neplánujete znížiť časový interval, po ktorom hráči môžu hlasovať za to, aby sa vzdali?

Snažím sa spomenúť, že či sme s tým iba experimentovali, alebo sme urobili zmenu, kedy ste v úvode zápasu mohli znížiť čas na kapituláciu, ak ste mali v hre len štyroch hráčov alebo niečo podobné. Problém je v tom, že nikdy nechceme, aby sa hráči dostali do situácie typu: "Prišli sme o prvú krv, takže sa vzdám a rozohrám novú hru." Dá sa to dohnať, takže nechceme, aby sa hráči vzdávali príliš skoro, chceme aby ostali a snažili sa to vyriešiť, inak by každá hra skončila po piatich minútach, lebo niekto by sa vzdal po prehre.

Za tie roky ste pridali mnoho nových postáv a skinov a zdá sa, že ste začali preferovať roztomilý a anime vizuálny štýl. Prečo ste sa pre takýto štýl rozhodli a ako podobné postavy zapadajú do sveta League of Legends?

Zvykli sme robiť skiny, ktoré boli takmer oddelené od hry a teraz všetky skiny sledujú určité alternatívne univerzum. Napríklad pre Odyssey, ktoré bolo v sci-fi téme, sme mali Star Guardian. Je zábavné experimentovať týmto spôsobom a dať rôznym členom komunity vizuálny štýl, ktorý sa im bude páčiť, aj keď nezapadá do základu League of Legends. Myslím si, že Star Guardian je skvelým príkladom roztomilého anime dievčenského looku, ktorý si hráči môžu užiť bez toho, aby sme to zasadili do základného League of Legends univerza.



V súčasnosti sa vedie veľká diskusia o tom, či by sa e-sports mali stať olympijskou disciplínou. Aký je váš názor? Viete si predstaviť, že by sa League of Legends dostala na takúto úroveň súťaže?

Myslím, že má všetky základné predpoklady pre tento typ súťaže so skvelými príbehmi, stúpajúcou a plynulou akciou a niečim, čo si dokážete užiť na rôznych úrovniach. Nechcel by som to siliť, nechcel by som sa vnucovať niekde, kde nie sme vítaní. Občas, keď sa usilujete dostať do sveta fyzického športu, ako keď sa ESPN začalo zaoberať e-sportom, niektorí ľudia hovorili, že to predsa nie je skutočný šport. A my sa ani nemusíme do tohto sporu zapájať, lebo my vieme, že náš šport je veľmi populárny, takže istými spôsobmi je to tak, že olympiáda nás potrebujeme viac, ako my olympiádu. A to tvrdím o e-sporte vo všeobecnosti, nielen o Riot Games.

Môžete nám niečo prezradiť o prezentácii, ktorú môžeme očakávať na finále Worlds 2018?

Asi by som nemal (smiech). Bude to technicky náročné, ale dúfam, že to zvládneme.

Iba toľko nám poviete?

(Smiech.)

Viete nám aspoň niečo povedať o pripravovaných aktualizáciách, ktoré hru čakajú?

Pre nás je to teraz trochu tiché obdobie, lebo ako som povedal, nechceme ubrať zo vzrušenia okolo Worlds. Akonáhle sa to skončí, pokračujeme v našej predsezóne, čo nám dá príležitosť skutočne sa pohrať s pravidlami a systémami pred začiatkom nového roka. Tiež sme preberali veľkú aktualizáciu spôsobu, akým bude fungovať systém hodnotenia - chceme priniesť nejaké nové pravidlá. A tiež sa snažíme vydať mód zvaný Clash, čo je tak trochu e-sport pre bežného človeka, čo sa nám trochu pozdržalo, ale konečne sme blízko k tomu, aby sme to vydali.

Plánujete aj nejaké nové projekty v rámci League of Legends univerza?

Veľa sme toho neoznámili. Pracujeme na nejakých vzrušujúcich veciach. Radi by sme boli štúdio s viacerými hrami, nechceme byť navždy len League of Legends. Tiež skúmame rôzne spôsoby, ako rozprávať príbehy mimo hier, pretože vieme, že je veľa ľudí, ktorí sa chcú dozvedieť viac o univerze a postavách, takže sa snažíme nájsť správny spôsob, ako podať tieto príbehy.

Stále trváte na tom, že League of Legends nepotrebuje pokračovanie?

Neviem, čo by bolo pokračovaním. Mohli by sme to nazvať League of Legends 2, ale bola by to tá istá hra. Myslím, že všetky výhody pokračovania, ako schopnosť aktualizovať engine alebo pridať nové postavy, dokážeme aj bez toho.
Ďakujem za rozhovor.

RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK,
S KÝMKOĽVEK

Nintendo

12
www.pegi.info

SUPER SMASH BROS.™
ULTIMATE

KAŽDÝ JE TU!

ŠTANDARDNÁ EDÍCIA

7. DECEMBRA

LIMITOVANÁ EDÍCIA

TERAZ DOSTUPNÉ!

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

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

RECENZIA

RED DEAD REDEMPTION 2

NÁVRAT NA DIVOKÝ ZÁPAD

. XBOX ONE, PS4
. ROCKSTAR
. AKČNÁ ADVENTÚRA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

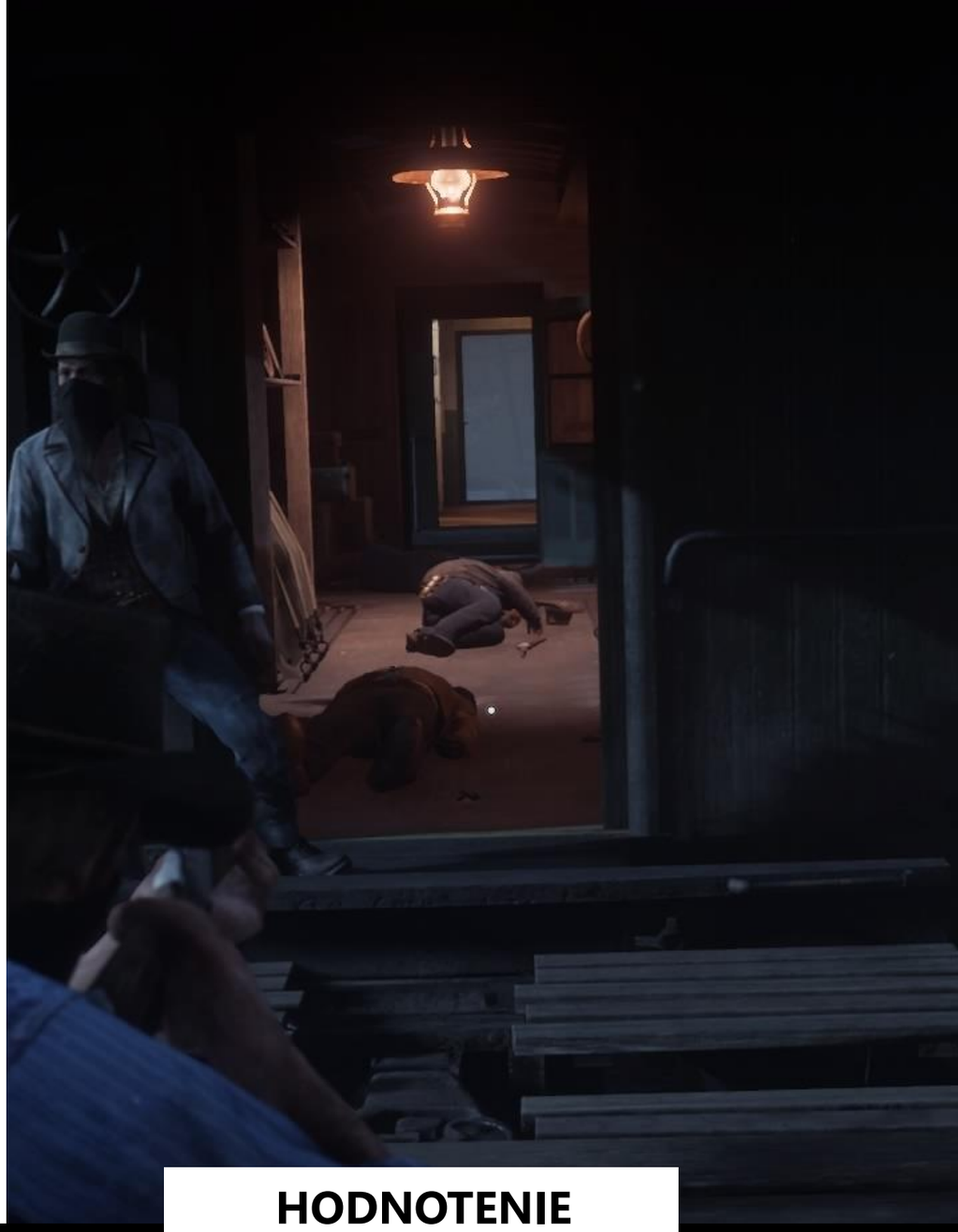
Pritom vám až trhá srdce, keď počujete kvílenie zranenej zveri. Potom môžete korisť vyložiť na koňa, alebo len jej kožu, ktorú stiahnete hoci aj priamo na mieste. Okrem toho zo zvieraťa získate aj rohy či mäso a všetko sa dá predať, pričom v prípade koží záleží aj na akosti a na tom, do akej miery sú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

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

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

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

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



HODNOTENIE

10

BRANISLAV KOHÚT

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

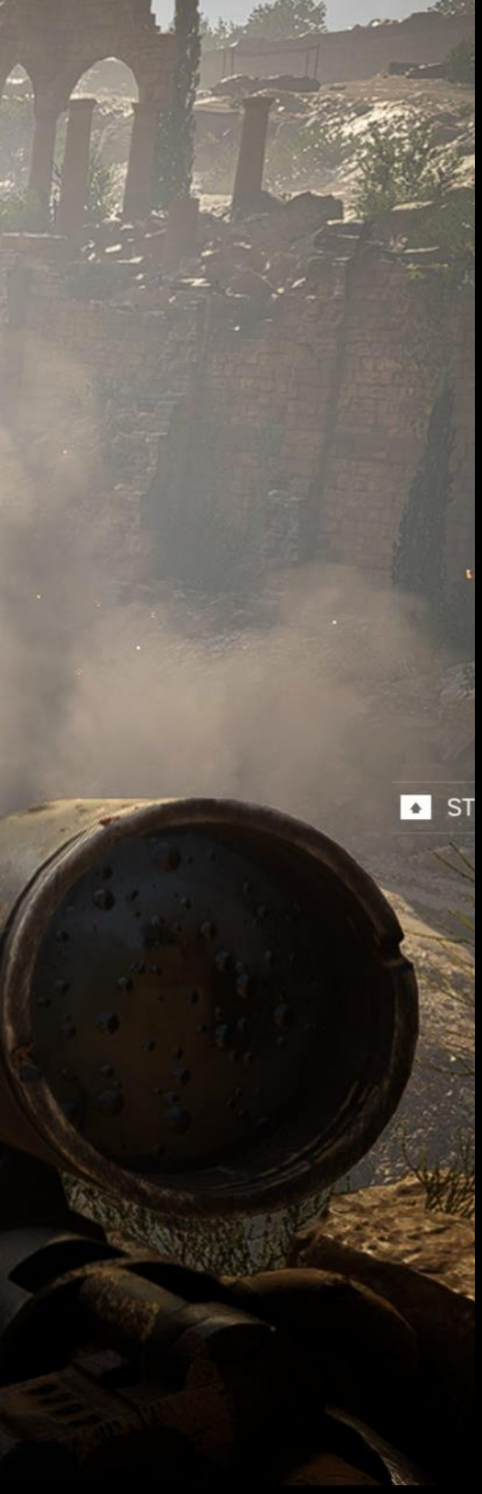
- fádny manažment tábora a problém s uskladnením veľkých koží a vybraných vecí
- niekedy zbytočne zdĺhavé presuny v krajine
- občas povinné menej zaujímavé aktivity

RECENZIA

BATTLEFIELD V

BOJISKÁ DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY SA OTVÁRAJÚ

. PC, XBOX ONE, PS4
. DICE
. AKČNÁ MULTIPLAYEROVKA



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

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

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

Singleplayer

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

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

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

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

Multiplayer

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Technická stránka

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

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

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

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

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

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

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

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

HODNOTENIE

9.0

PETER DRAGULA

"VYLEPŠENIA HRATEĽNOSTI IŠLI SPRÁVNYM SMEROM. "

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

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

RECENZIA

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION

PEKLO AJ NA CESTÁCH

. SWITCH

. BLIZZARD

. RPG

Čo sa vôbec ešte dá napísať o Diablo 3? Je to hra, na ktorú sme roky čakali. Zároveň je to hra, ktorá je tu už roky s nami a mnohí sa k nej stále vracajú. Je to už viac ako 6 rokov, čo sme sa mohli ponoriť do nových bojov proti hordám pekelných démonov. Alebo 5 rokov. Prípadne aj 4. Totiž Diablo 3 za tie roky prešiel všetkými možnými platformami a aj keď to bola vždy tá istá hra, vždy bola aj trošku odlišná. Najskôr tu bol základ, ktorý ponúkol slušný potenciál, no nebolo to úplne to, čo fanúšikovia čakali. Potom sme sa dočkali vydania na predchádzajúcich konzolách, v tom istom roku prišiel aj parádny datadisk Reaper of Souls, ktorý hru ukázal v najlepšej forme, no a nakoniec sme sa dočkali aj Ultimate Evil edície pre aktuálnu generáciu konzol.

No a teraz prekonávame náš rekord a prinášame už štvrtú recenziu na tú istú hru (GTA V ich malo len 3), keď sme sa na Switchi dočkali Diablo III: Eternal Collection. Titulu tak veľkého, že mu ešte aj Nintendo z cesty odpratalo svoje exkluzivity a väčšie 3rd party multiplatformy taktiež priniesli radšej skôr. Titulu, o ktorom by ste si mohli myslieť, že ho dokonale poznáte, ale aj tak vás stále dokáže prekvapiť na stále relatívne mladej konzole, kde aj toľké roky po pôvodnom vydaní naberá druhý dych.

Hodnotiť túto edíciu je veľmi zaujímavé, aj keď pôvodnú hru poznáte. Sám som ju niekoľkokrát prešiel v rôznych verziách na rôznych platformách. A Switch verzia do tohto pestrého koloritu zapadá naozaj zaujímavým spôsobom. Na jednej strane sú tu jednoznačné technologické limity, ktoré nás ťahajú tak trošku do minulosti, keďže sa napríklad v rozlíšení a niektorých ďalších aspektoch vraciame do éry PS3 a Xboxu 360. Na druhej strane práve toto bude pre mnohých tá najlepšia verzia vďaka tomu, čo umožňuje a čo so sebou prináša. Switch totiž pre Diablo 3 znamená nielen nové možnosti, ale tiež nové nutnosti. Predsa len nemôžete od konzoly, ktorá je ideálna na cesty, očakávať, že sa budete musieť s hrou pripájať k Battle.netu.

Diablo III: Eternal Collection pre Switch je asi jedinou skutočne offline verziou hry, kde máte takmer celý obsah hry k dispozícii bez ohľadu na to, či ste pripojení online.

Samozrejme, online súčasti si bez pripojenia nezahráte, no to nič nemení na tom, že môžete kedykoľvek napríklad na letisku vytiahnuť Switch z tašky a natrieť to pánovi temnôt. Vždy tak máte poruke svoje postavy, pokojne môžete hrať lokálne vo štvorici doma a aj na cestách. Po Dark Souls Remasteri je toto ďalší veľký titul, ktorému tento formát až prekvapivo dobre sedí a funguje aj tak, že si hru chvíľku pustíte, zahráte pár minút, konzolu uspíte a neskôr ju stačí len prebudiť a pokračovať ďalej.

Diablo 3 vyšiel na Switch vo verzii 2.6.0 a aktuálne sa nachádza vo verzii označenej ako 2.6.2, čo pre vás znamená, že do rúk dostanete kompletný balík s aktuálnymi zmenami a obrovskou porciou obsahu, ktorej súčasťou nie je len základná hra, ale tiež už spomínaná expanzia Reaper of Souls a je tu tiež balík Rise of the Necromancer. Spolu s tým všetkým tu sú aj zodpovedajúce predmety, úpravy a nový obsah v podobe niekoľkých nových monštier, lokalít a nechýbajú ani Challenge rifty. Hneď od samotného začiatku to všetko máte k dispozícii, takže sa môžete vrhnúť na príbeh, na sezóny, na Hardcore príbeh, Hardcore sezóny. Adventure režim prístupný hneď od úvodu môže byť lákadlom najmä pre tých, ktorí si už príbeh hry prešli a teraz len majú chuť loviť odmeny a brať si hru so sebou kamkoľvek.

No a nakoľko Blizzard na hre pracoval nielen so štúdiom Iron Galaxy, ale tiež s Nintendom, nechýba aj nejaký ten exkluzívny obsah a možnosti. Tou hlavnou je už spomínaná možnosť hrať v handheldovom režime. Ak plánujete hrať s partiou za jednou konzolou, poteší možnosť hrať len jediným Joy-Con ovládačom. Ak ste hrali niekedy Diablo 3, asi viete, že potrebuje viac ovládacích prvkov, takže sa musíte pripraviť na zjednodušenú ovládaciu schému. Nie je to až tak pohodlné, pripravíte sa tým o presnosť, ale zase získate tým napríklad možnosť robiť kotúle pohybom ovládača. Na rýchlu lokálnu kooperáciu pokojne aj vo štvorici to funguje veľmi dobre. Bohužiaľ, absentuje dotykové ovládanie, ktoré by sa v handheldovom režime pre jedného hráča hodilo napríklad v inventári.

So Switchom prichádza aj možnosť lokálneho wireless hrania, kedysi si jednoducho zosieťujete niekoľko Switch konzol a spoločne si zahráte.

Potom je tu kozmetika a drobné predmety, ktoré nenahnevajú majiteľov hry na iných platformách, keďže naozaj neprinášajú až taký exkluzívny obsah. Nájdete tu portrét, maznáčika a časti brnenia, vďaka ktorým môže vaša postava vyzerať ako Ganondorf (je to transmog vášho brnenia na vzhľad podobný Ganondorfovi). No a nakoniec je tu amiibo podpora, kde má hra dostať hneď niekoľko vlastných amiibo, prvým bude loot goblin. Už teraz ale podporuje bežné amiibo figúrky a po ich priložení vám cez portál zo zvláštnej dimenzie spawne nepriateľov, z ktorých dostanete nejakú korisť. Takto ale amiibo nemôžete spamovať a po použití musíte takmer deň počkať. Jedinou výčitkou proti týmto možnostiam je fakt, že hra nevie počas hrania vysvetliť, kde a ako ich môžete využiť, čo je škoda.

Ale vy ste Diablo 3 predtým nehrali a vlastne neviete, o čom som doteraz písal? V tom prípade sa rozhodne máte na čo tešiť, nakoľko v podobe, v akej hru s touto edíciou získate, je to akčná RPG v naozaj silnej forme. Síce s dôrazom skôr na akciu ako na nejaké detailné a zložité RPG budovanie buildov, ale v stále poctivom 3D spracovaní, ktoré navyše pripomína svojich izometrických predchodcov. Na svet a svoju postavu teda nazeráte z nadhľadu, no stále máte veľmi dobrý prehľad o dianí okolo seba a navyše sa môžete kochať tiež pekne krvavou akciou, o ktorú v hre rozhodne nie je núdza.

Celé to začína tvorbou vašej postavy (jednej z mnohých, keďže si pre sezóny a Hardcore môžete vytvoriť vlastné), ktorú si vyberáte z piatich rozdielnych tried a môžete jej určiť aj pohlavie. Triedy nijako nevybočujú zo svojich fantasy RPG archetypov a to ako výzorom, tak ani predurčenými schopnosťami. Je tu dobre známy Barbar, ktorý vsádza na fyzickú silu. Witch Doctor je novšia trieda, ktorá boja povoláva monštrá a využíva mágiu. Wizard je tradičný mág, ktorého kúzla využívajú elementy a hodí sa do boja na väčšiu vzdialenosť. Monk je bojovník nablízko s rýchlymi útokmi. Bomby, luky a šípy sú zase doménou Demon Huntera.

Crusader pribudol v Reaper of Souls expanzii a je to mocný rytier so štítom, silnými zbraňami a schopnosťou jazdiť na koni. No a nakoniec je tu klasický Necromancer, ktorý do boja povoláva pomocníkov z radov mŕtvych a na jeho krvavú mágiu je radosť pozerať.

Vzhľadom na svoju povahu majú tieto postavy od začiatku dané isté schopnosti a štatistiky, no predsa len má Diablo 3 aj svoju RPG zložku, takže hraním svoje postavy levelujete a vylepšujete. Postupne si sprístupňujete nové aktívne a tiež pasívne schopnosti, ktoré si pridávate do slotov na určitých leveloch. Aktívnych schopností môžete mať celkovo 6 naraz, pričom v každom slote máte na výber z niekoľkých a všetky si následne môžete ešte vylepšiť runami, ktoré niekedy vylepšujú, no inokedy aj úplne alternujú efekty a výrazne menia hrateľnosť niektorých schopností. Potom sú tu ešte pasívne schopnosti vašej postavy, ktoré môžete mať nakoniec až 4 (level 70) a výber je naozaj veľký.

Je naozaj pravdou, že obrovská variabilita rôznych funkčných buildov už nie je tak silná v Diablo 3, stále však kombinácie postáv a schopností ponúkajú pestrý herný zážitok, ktorý umožňuje vybrať si v hre štýl, aký vám vyhovuje. Možno by to chcelo viac experimentovania, to však nemení nič na fakte, že hrateľnosť Diablo 3 je neuveriteľne návyková a čím vyššiu náročnosť ste si zvolili a čím lepších partnerov v kooperácii máte, tým ťažšie sa od hry vstáva. Jednoducho neviete prestať.

Poviete si, že ešte jeden checkpoint a fakt už pôjdete spať, no zrazu vonku svitá, vy ste vyrabovali niekoľko bludísk, porazili bossa v danej kapitole a stále nemáte dosť, lebo vás hra jednoducho baví.

Pritom nie je ani krátka. Diablo 3 v základe obsahuje 4 kapitoly, ktoré vám v úvode predstavia vášho nenápadného hrdinu, z ktorého sa na konci musí stať záchranca sveta. Prejdete si súbojmi s rôznymi monštrami a démonmi, až kým sa nestretnete so samotným Vládcom temnoty. Diablo je totiž späť a vy ho musíte opäť poslať tam, kam patrí. Čaká na vás niekoľko častí tohto zaujímavého sveta, pozriete sa dokonca aj na nebesia a stanete sa súčasťou aliancie medzi ľuďmi a anjelmi. Príbeh pritom vôbec nie je zlý. Veľmi pekne odsýpa, je sprevádzaný naozaj parádnymi animáciami a ani v oblasti dabingu postáv Blizzard nesklamal, takže v rámci produkčných hodnôt hre niet čo vytknúť. Reaper expanzia so sebou priniesla ďalšiu kapitolu, ktorá nadväzuje na koniec základnej hry a proti vám v nej stojí Anjel smrti a opäť si aj túto príbehovú kapitolu naozaj užijete. Je len škoda, že pri spôsobe jej zakončenia sme sa doteraz nedočkali ďalšieho príbehu.

A toto všetko môžete opakovať dookola, levelovať si postavy a užívať si znovuhrateľnosť, ktorá v prípade hry rozhodne nechýba a to hneď na niekoľkých úrovniach. Tých úrovní obťažnosti je tu naozaj dosť, takže ak prejdete hru, môžete ju ísť znova, prípadne s inými ľuďmi v kooperácii. A bude to mať zmysel, lebo mnoho vecí hre je náhodných. Či už sú to levely, bludiská, alebo aj korisť, ktorú dostanete. Žiadne dve prejdenia tak nebudú totožné, neprejdete úplne rovnaké levely a nebudete mať úplne rovnakú výbavu. A do toho je tu ten Adventure režim, kde môžete prechádzať herné lokality ako len chcete a zbierať odmeny.

Čo sa týka vybavenia a výzbroje v hre, tak vám to všetko teda padá náhodne a každá vec má nejaké svoje základné, ale môže mať aj špeciálne štatistiky, ktoré ďalej prispievajú k detailnejšiemu špecializovaniu vašej postavy. Veci si taktiež môžete kupovať, či dať vyrobiť, alebo upraviť, ak získate predmet, v ktorom je možné použiť drahokamy, aby ste im ďalej upravili štatistiky. Na to slúžia NPC postavy v mestách. Iné NPC postavy zas dokážete v určitých momentoch pozvať do svojej partie, aby vám pomohli v boji. V tomto svete vám tak nejde len o život, nájdete tu aj postavy, ktoré vám dokážu pomôcť.

Inventár, schopnosti a ďalšie veci tu riadite cez kruhové menu, ktoré vizuálne pôsobia veľmi dobre a intuitívne, avšak nie som si úplne istý, či som si na ne zvykol a považujem ich za intuitívne. Pritom toto nebola moja prvá konzolová verzia hry. Nehovorím, že je to nejaká prekážka či problém, no ak by sa snažili rozhranie lepšie prispôsobiť konzolovému ovládaniu a navyše sledovaniu na menšom displeji, určite by hráči neprotestovali.

Technologicky sa Eternal Collection na Switchi nachádza niekde medzi poslednými dvoma konzolovými generáciami, pričom sa zdá, že je to port z tej aktuálnej, ktorý je v niekoľkých ohľadoch osekaný. V prvom rade je to rozlíšenie, ktoré je v hre dynamické v oboch režimoch, pričom maximum v handhelde dosahuje 720p, v TV režime 960p. čím náročnejšia scéna, tým nižšie klesá, ale v zásade obraz nie je horší ako na predchádzajúcej generácii konzol.

To isté platí aj pre textúry, tiene a kvalitu efektov, ktoré sú taktiež niekde medzi. Problémom je trošku handheld verzia, keďže v naozaj tmavých lokalitách detaily trošku zanikajú na malom displeji, ale opäť to nie je žiadna veľká prekážka.

Malým zázrakom je snímkovanie v hre, ktoré sa takmer celú dobu drží na 60 fps, čo je naozaj príjemné prekvapenie a aj keď sa tým Blizzard pred vydaním chválil, úprimne, bolo tomu možno aj trošku ťažké veriť. Navyše vzhľadom na to, že hra vyzerá lepšie ako X360 a PS3 verzie. Tejto rýchlosti sa drží takmer stále. Nemôžem povedať, že by hra nepadala o niečo nižšie. To samozrejme padá, ale fakt sa na to treba aj trošku snažiť. Musíte to chcieť dosiahnuť, aby sa vám to podarilo a závisí to najmä od počtu nepriateľov a napríklad elementálnych efektov. Aj pri náročnejších riftoch a bežnom hraní ale hra ide stále plynulo.

Prekvapením je tiež to, že sa Blizzard poctivo postavil k digitálnej a aj retail verzii hry. Hra má 13,2GB, a to ako v digitálnej verzii, tak aj v retail podobe. A na rozdiel od niektorých iných vydavateľov, v Blizzarde hru napchali celú na jeden cartridge, takže nepotrebujete už nič ďalšie sťahovať. Hru len vložíte a hráte. Teda za predpokladu, že nechcete iný jazyk. V základe je totiž iba angličtina, ostatné balíky sú dostupné na stiahnutie z Nintendo eShopu a hra vám pri spustení túto možnosť pripomenie.

Viem, že pre mnohých bude Diablo III: Eternal Colection najlepšou možnou verziou. Nie technicky, tam je prekonaná niektorými ďalšími, ale v ostatných ohľadoch sú tu argumenty, ktorým sa len ťažko odoláva. Je to poctivá offline verzia a kvôli hraniu sa nemusíte pripájať. Ak chcete, tak si len po pripojení niekde nahráte svoj save do cloudu. Je to dokonale prenosná verzia, ktorej v handheldovom režime nič nechýba. Je to dokonalá „párty" verzia na rýchlu lokálnu kooperáciu, pokojne aj vo štvorici prakticky kdekoľvek. Okrem toho jej nechýba ani možnosť online hrania, celý balík doterajšieho obsahu a hromada zábavy. Nedostatky tu sú, no to nie sú veci, ktoré by vás od hry mali akokoľvek odradiť.

HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

DOKONALÁ PRENOSNÁ VERZIA DIABLA

+ naozaj hromada obsahu
+ zábavné hranie v singleplayeri aj kooperácii, lokálne aj online
+ hrateľnosť takmer nezostarla a stále vie pohltiť
+ veľmi dobré na cestách
+ Switch obsah navyše a nové možnosti konzoly

- amiibo a Nintendo kozmetiku ťažšie nájsť
- v handheldovom režime potrebujete na niektorých miestach maximálny jas
- horšia orientácia v inventári

RECENZIA

SOULCALIBUR VI

BOJOVKA SO ZAKLÍNAČOM GERALTOM

. PC, XBOX ONE, PS4
. BANDAI NAMCO
. BOJOVKA

Na niektoré veci si treba počkať. Máme tu série, ktoré nám nové hry dávkujú relatívne pravidelne. Čo sa týka Soulcaliburu, aj keď sme sa medzi päťkou a šestkou dočkali HD verzie dvojky s online podporou, mobilnej hry a aj free to play bojovky, na priame pokračovanie sme museli čakať dlhých 6 rokov. A aj keď táto séria často kráčala v niektorých aspektoch bok po boku série Tekken, aj kvôli tomu, že sú si tímy stojace za nimi veľmi blízke, v prípade Soulcalibur VI tu je spoločná len technická stránka hry. V ostatných veciach kráča vlastným smerom, či je to posun príbehu, alebo aj výraznejšie zásahy do hrateľnosti titulu, ktoré si pravidelní hráči všimli okamžite.

Poďme ale od tých spoločných prvkov, keďže už tie pre sériu Soulcalibur predstavujú veľké veci. Šestka už beží na Unreal Engine 4 technológii, čo so sebou prináša menšie zmeny vo vizuálnom štýle, no najmä sériu prináša na platformu, kde nikdy predtým nebola – PC. To znamená, že je tu celkom nové publikum, ktoré si môže zamilovať bojovku, v ktorej nehrajú prím päste, ale zbrane. Okrem toho, samozrejme, vychádza na Xbox One a PS4. Pravdepodobne aj množstvo nových hráčov na všetkých troch platformách spoločne viedlo autorov z Project Soul k tomu, aby sa vrátili na začiatok a priniesli zároveň akýsi reboot značky, aj napriek číslovke v názve.

Od začiatku príbehu série už totiž došlo k obrovskému posunu, niektoré veci sa vyriešili, iné sa zamotali, možno sa v tom strácate aj v prípade, že ste so sériou oboznámení. To je ale teraz všetko preč. Vraciame sa späť k udalostiam prvej Soulcalibur hry (teda druhej Soul hry) a máme možnosť zažiť niektoré z jej kľúčových udalostí z iného pohľadu, prípadne sa dozvedieť aj veci doteraz neznáme. Príbeh sa odohráva na konci 16. storočia, opäť je v jeho centre prekliaty meč Soul Edge. Vracajú sa postavy, ako Cervantes, Sophitia a hlavne rytier Siegfried, ktorý rozhodne nemal uchopiť Soul Edge do svojich rúk.

Evil Seed, Nightmare, kľúčové boje a známe postavy sú veci, ktoré tu nesmú chýbať a ak je toto váš prvý kontakt so sériou, pripravte sa na príbeh, ktorý bude komplikovanejší, než by ste od takejto bojovky čakali. No ak ste už dlhoročnými fanúšikmi, pripravte sa na to, že nová hra niektoré udalosti tých predchádzajúcich mení. To isté platí aj pre príbehy niektorých postáv, ktoré sú teraz rozdielne. No a nechýbajú ani nové vsuvky, z ktorých sú najvýraznejšou línia súboja Grøh proti Azwelovi a jeho temným experimentom. Obe nové postavy prekvapivo dobre zapadajú do hrateľnosti, k čomu sa ešte dostanem, no až tak priamo nezasahujú do toho známeho príbehu, najmä predstavujú svoj vlastný, doteraz neznámy.

Geralt

Ďalším dôkazom, že je tentoraz ten príbeh trošku komplikovanejší je fakt, že je rozdelený do dvoch herných režimov, pričom sa tu navzájom prelínajú jednotlivé línie v určitých bodoch a pre celkový obraz by ste si mali prejsť všetky. Úplne novým režimom je Libra of Soul, ktorý je vašim príbehom. Vytvoríte si svoju postavu, na výber máte niekoľko rás, upravíte si parametre podľa svojho gusta a zobúdzate sa so stratou pamäte. Váš život visí na vlásku, pravdepodobne vďaka Evil Seed neskončíte najlepšie, no ešte stále je tu nádej. Nebude to však jednoduché a musíte sa vydať na púť naprieč herným svetom.

Postupne prechádzate niekoľkými kapitolami, odkývate svoje pozadie, vás príbeh sa cez interakcie so známymi tvárami prelína s tým hlavným o meči Soul Edge, no taktiež postupujete vpred v tom novom, kde vás poriadne potrápi záporák Azwel. Kapitoly sa skladajú z hlavných a vedľajších misií, pričom niektoré obsahujú boje, iné len dialógy. Dôležité ale je, že si môžete formovať svoj vlastný príbeh a aj postavu cez svoje rozhodnutia. Môžete tak napríklad skončiť s absolútne dobrou postavou, no na druhú stranu sa nedostanete k niektorému obsahu, ktorý si žiada „zlé" voľby.

Navyše to nie je len o tom, ale tiež o manažmente a pohybe po mape sveta, ktorá má síce len jednoduchá 2D formu, ale aj tak sa po nej dosť nachodíte. V mestách môžete kupovať zdroje, jedlo, zbrane, vylepšovať svoju výbavu a tiež najímať ľudí. Mestá môžete tiež vylepšovať a ak máte peniaze, dokážete sa vybrať aj mimo hlavnej trasy. Najatých bojovníkov môžete vybaviť jedlom a upraviť im tak atribúty, dať im lepšie zbrane a poslať do boja ako svojich pomocníkov, pričom po ich smrti naskakujete vy. Misie sa líšia, vždy sú síce o boji, no podmienky sa rôznia, často vo váš neprospech.

A tu naráža kosa na kameň. Tento režim je jednoduchý konceptom, no nakoľko je toto japonská hra a Japonci majú stále svoj fetiš na grind v hrách, vedľajšie misie sú pre vás nutnosťou, aj keď prinášajú stereotyp. Štyri kapitoly hrou pôjdete pomerne pohodlne. Hra proti vám bude stavať nepriateľov aj o 10 levelov lepších, ale dáte ich. Potom ale príde tá klasika, kedy boss dostane toľko buffov, koľko sa doňho len zmestí a vy zistíte, že najbližšie hodiny strávite nie progresom ďalej, ale pohybom po mape a plnením každej jednej úlohy, ktorá vyskočí, inak sa ďalej nepohnete. A to je obrovská škoda. Pokojne v tomto režime necháte 15 hodín, no jeho reálna trvanlivosť (aby ste sa pri ňom aj bavili) je tak dvojtretinová. Maximálne.

A to som sa ešte stále nedostal k druhému príbehovému režimu, ktorým je skôr klasicky zameraný Soul Chronicle, ktorý ponúkne príbehy jednotlivých postáv a ako tie vplývali na celkový príbeh meča Soul Edge. Niektorí s ním bojovali priamo, iných ich púť nakoniec zaviala inam. Dokonca sa tu dozviete aj to, ako sa do tohto sveta dostal Geralt z Rivie, z čoho sa síce dalo dostať aj viac, no nie je to úplne najhoršie cameo v bojovkách.

Problém osobne vidím v tom, ako sú príbehy v oboch režimoch podané. Sú síce zaujímavé, no toto je bojovka, chce to niečo dynamické, nie iba 2D ilustrácie s časťami konverzácií v textoch. Dokonca často aj bez dabingu. 3D animácií sa dočkáte len ojedinele a väčšou tak len odklikávate texty. Nemal by som proti tomu nič v old school RPG, ale naozaj sú bojovky dnes už niekde inde v oblasti prezentácie príbehu.

Z tohto všetkého ste však pravdepodobne pochopili, že oproti niektorým konkurenčným titulom Soulcalibur VI dosť vyčnieva, a to porciou singleplayer obsahu, ktorý ponúka. Len s týmito dvomi príbehovými režimami strávite pohodlne viac ako 20 hodín. Síce sa nagrindujete na smrť v jednom z nich, ale je osviežujúce vidieť bojovku, ktorá nekašle na obsah pre jedného hráča v dobe, keď niektoré konkurenčné hry vychádzajú s nekompletným obsahom, lebo multiplayer hrá prvé husle. A toto, samozrejme, nie je všetko. Nájdete tu rýchle súboje, ku ktorým si môžete prizvať aj niekoho na lokálne hranie, tréning a nechýba Arcade režim. Možno by ste ešte ocenili nejaké samostatné výzvy, ale s toľkými vedľajšími misiami, ktoré musíte absolvovať v príbehu, už ich v hre asi ani netreba.

Taktiež je tu editor vlastnej postavy, takže si môžete vytvoriť bojovníka podľa svojho gusta. Prekvapí fakt, že aj keď Tira v základe chýba, postavy s jej štýlom nie. Tento editor je doteraz najrozsiahlejší v sérii a ak aj nepatríte medzi práve kreatívnych hráčov, už len pri hraní online musíte oceniť jeho možnosti, nakoľko si tu hráči dokážu vytvoriť prakticky postavy z iných hier. Taktiež je hrateľný Geraltov štýl, ktorý sa autorom do hry podarilo veľmi pekne preniesť, takže pri tvorbe postavy môžete využiť aj ten.

Obsah hry v jej offline podobe je zakončený Múzeom, kde si môžete odomykať materiály z pozadia jej tvorby, no nechýbajú ani niektoré materiály k predchádzajúcim hlavným hrám v sérii, čo rozhodne poteší fanúšikov série. No a potom je tu ešte nemalá porcia obsahu pre online hranie, ktoré samozrejme v takejto hre nesmie chýba a práve v ňom utopíte pravdepodobne najviac času, ak podľahnete jej kúzlu.

Ponuka je pomerne štandardná, nájdete tu príležitostné zápasy, hodnotené zápasy, privátne zápasy, replay (môžete si sami nastaviť, či chcete tie svoje záznamy automaticky uploadovať) a aj rebríčky. Rovnako sú pomerne štandardné aj nastavenia zápasov a tiež ich vyhľadávania, takže v tejto sfére autori vsadili na zabehnuté pravidlá. Nenájdete tu tak žiadne experimenty, ani nič navyše. Naopak je tu všetko, čo stačí ku šťastiu. Snáď až na ukazovateľ kvality pripojenia súperov a prípadnú možnosť ich odmietnuť, ak vám namiesto súboja ponúkajú slide show. Ak mám byť však úprimný, z online hrania mám len pozitívne skúsenosti a nenarazil som na trhaný zápas, či vykopnutie z neho.

Poďme ale k tomu najdôležitejšiemu. Soulcalibur VI zachováva jadro hrateľnosti z minulosti, takže ak sériu poznáte, nadviažete tam, kde ste skončili. Súbojový systém je založený na zbraniach a je naozaj bohatý a to nielen na počet úderov a útokov, ale aj na rôzne menšie mechanizmy, ktoré ho celý tvoria. Budete sa ho učiť dlho, bude vás to baviť a stále sa bude kde zlepšovať (pomáha v tom ale napríklad farebné odlíšenie efektov rôznych druhov útokov). Stále sú tu úkroky, pohyb po celej aréne a tiež možnosť nepriateľov z nej jednoducho vykopnúť a ukončiť kolo rýchlejšie. Pekne doň zapadol Geralt, ktorý sa tu naozaj hodí aj so svojimi unikátnymi schopnosťami (napríklad znamenia nechýbajú). Grøh mi v tejto oblasti prišiel ako trošku nudná postava, no Azwel je naozaj zaujímavým prírastkom, ktorý používa hneď niekoľko rôznych zbraní, mágiu a bojuje aj telekinézou. Pritom nie je nezmyselne silný, skôr len šikovne rozširuje celkový kolorit a rôznorodosť postáv.

Čo sa týka pokročilejších prvkov, mnohé pribudli, iné sa dočkali úprav a zmien. Critical Edge útoky sú späť, sú jednoduchšie a niektoré postavy ich majú aj v dvoch podobách, pričom efekt sa líši napríklad dobíjaním a aj vaším životom. Z pekných efektov je späť ničenie brnení. S obmenami sa vrátili aj Guard Impact a Soul Charge, pričom práve chargovanie je sprevádzané peknou dynamickou kamerou a postavy takto môžu dostať aj nové možnosti. Hlavne pre skúsených hráčov je veľmi pekným prírastkom systém Lethal hitov, čo sú útoky so špeciálnym efektom navyše za určitých podmienok. Kombinácií je veľa, už len tým, že práve podmienky sa líšia a naozaj musíte postavy zvládnuť, aby ste sa ich naučili správe použiť.

No a potom je tu veľká novinka Reversal Edge, ktorá je mierená na každého. Nováčikovia si ju osvoja hneď, no miesto má aj v online súbojoch skúsených hráčov. Aktivujete ju RB/R1 tlačidlom a celý boj sa zrazu spomalí s postavami ďalej od seba, pričom hráči majú takto viac času na to, aby si rozmysleli svoj ďalší útok a to je veľmi dôležité, nakoľko možností je pomerne veľa (8)a funguje medzi nimi systém kameň-papier-nožnice. Môžete tak vyhrať, prehrať, či „remizovať", kedy dôjde ešte k druhej možnosti na takýto útok. Celé to len podčiarkuje, ako hra zvýraznila dynamiku bojov, ich estetiku a najmä prezentáciu. Môžete si to pekne a štýlovo vychutnať a až tak sa toho neprejete, keďže možností a kombinácií je viac.

So všetkými tými efektmi a prezentáciou si ani nevšimnete, že hra vlastne vyzerá trošku slabšie. Nie vyslovene zle, len by ste možno zniesli aj niečo kratšie. A podobne môžete vnímať aj zvuk. Hudba je dobrá, nájdete tu známe melódie a aj nové, pričom s Geraltom do hry prišla nielen jeho aréna Kaer Morhen, ale aj skladba Hunt or Be Hunted. Nechýba ani Doug Cockle, ktorý opäť odviedol skvelú prácu, až je škoda, že nie každý dabingový herec dosahuje jeho úroveň a neraz v príbehových sekvenciách (tých málo, ktoré dabing obsahujú) nájdete skôr takých, ktorí sú skôr afektovaní.

Negatíva? Určite tu sú a určite by dojem z hry bol lepší, ak by ste v jednom príbehovom režime nemuseli až tak veľmi grindovať a v oboch bolo rozprávanie lepšie zodpovedajúce žánru, lebo to takto pôsobí dosť plocho. To však nič nemení na tom, že je Soulcalibur VI vynikajúca bojovka, na ktorú fanúšikovia série čakali a dokáže osloviť aj úplne nových hráčov. Stavia na pevných a kvalitných základoch, ku ktorým pridáva niekoľko chytľavých noviniek, vďaka čomu vašu pozornosť len tak nestratí. Singleplayerového obsahu je tu viac, než by ste čakali, online hranie stále zabaví. Ak by som hre mal ešte niečo ďalšie vyčítať, tak možno to, že sa autori úplne netrafili s postavami. Tira v základe chýba a aj keď Geralt poteší, ďalšie dva prírastky ju nedokážu nahradiť.

HODNOTENIE

8.5

MATÚŠ ŠTRBA

BOJOVKA AKO SA PATRÍ

+ hromada singleplayerového obsahu
+ zábavná hrateľnosť so známymi prvkami aj zaujímavými novinkami
+ vhodne zakomponovaný Geralt vzhľadom na herné mechanizmy
+ vtiahne aj nováčikov
+ hlboký súbojový systém
+ parádna prezentácia počas súbojov

- rozprávanie príbehu pôsobí fádne
- obrovské množstvo grindu v Libra of Souls
- dabing často nie je najlepší

RECENZIA

FOOTBALL MANAGER 2019

OVLÁDNETE FUTBALOVÉ LIGY AKO MANAŽÉR?

. PC
. SEGA
. MANAŽMENT

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

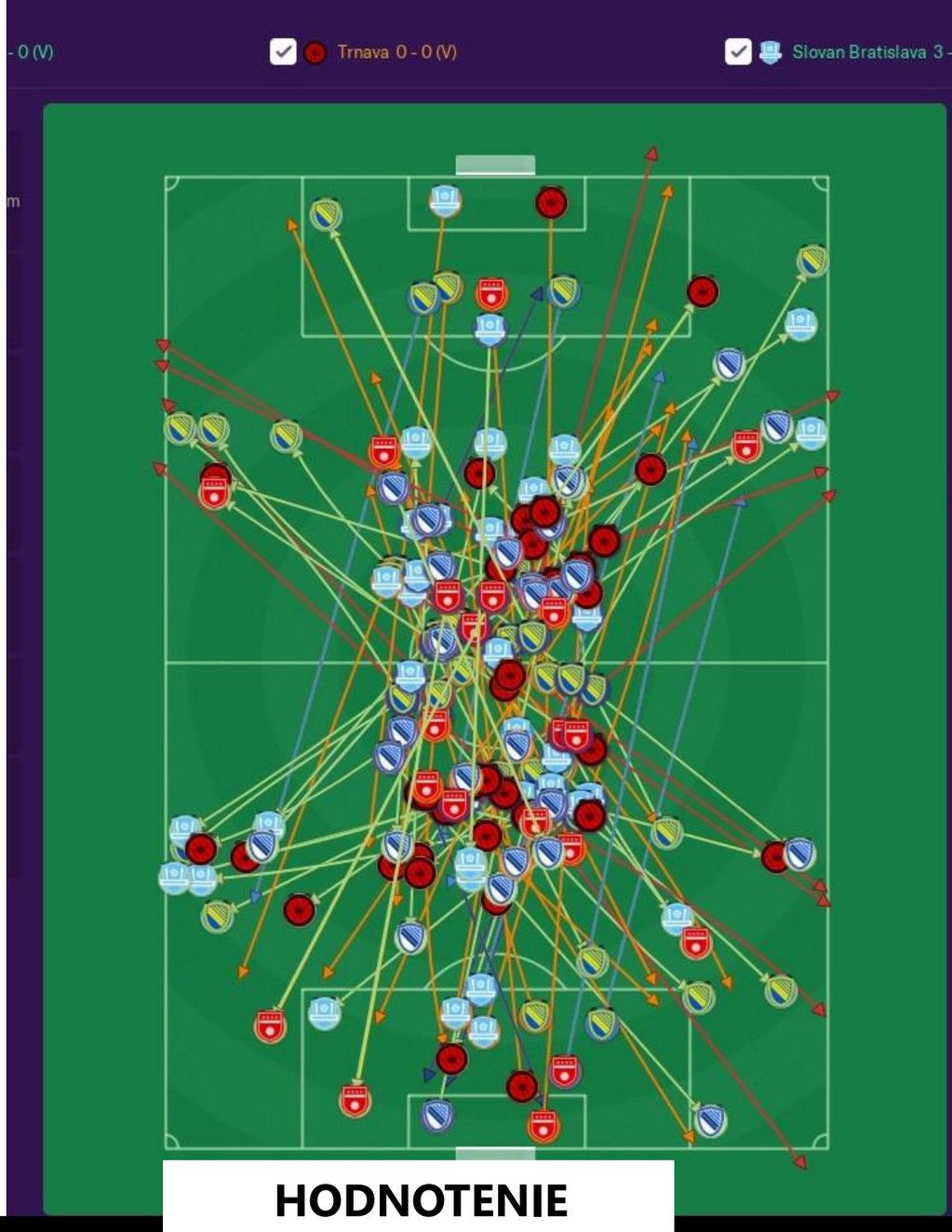
To isté platí aj pre taktický modul, ktorý sa dočkal niekoľkých zmien a aj keď sa jeho hĺbka a prepracovanosť nemenila, jeho spracovanie áno a pôsobí tak oveľa intuitívnejšie a príjemnejšie, takže sa v ňom netreba dlho hrabať, aby ste ho poriadne dostali do krvi. Nejde len o zvolenie nejakej taktiky,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

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

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

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

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



HODNOTENIE

9.0

MATÚŠ ŠTRBA

NÁJDETE TU PARÁDNU HĹBKU A HRU PLNÚ VYLEPŠENÍ

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

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

RECENZIA

WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

DOKÁŽE NOVÁ EXPANZIA OŽIVIŤ HRU?

. PC

. BLIZZARD

. MMORPG

Nepotrebujete napísať ani písmenko z recenzie a už vopred vidíte tie dva bojujúce klany, ktoré sú už pripravené pustiť sa do seba a mlátiť do klávesnice za každých okolností. Mŕtva hra - ešte živá MMO. Zlatá Vanilla - konečne poriadne zmeny. Zbytočné zjednodušenie – veľmi únavný end-game. Stále ju milujem – nechápem, ako to môže ešte niekto hrať. O kom je reč? No predsa o dvoch táboroch hráčov s názorom na WoW vytesaným do skaly, ktorý sa tu opakuje pod recenziami datadiskov už 8 rokov. Od čias Cataclysm, ktorý nenávratne rozdelil hráčov a WoW už ich nedokáže zoceliť ako predtým. Je tu smútok za poctivým pachtením za vyšším levelom, vzťah k prvej ére a reptanie na adresu kedysi milovaných autorov, ktorí v snahe otvoriť hru väčšiemu publiku zvolili cestu istého zjednodušovania.

Ale skôr ako začnú rinčať zbrane a tvrdé slová pod diskusiou, možno aj kvôli udelenému číslu a azda iba kvôli tradičnému zvyku pri vydaní datadisku, je dobré tučnou čiarou zvýrazniť nosnú tému nového dobrodružstva, ktoré sa sčasti snaží vrátiť hráčom to, čo im pod pochodom légií i počas výletov na iné kontinenty chýbalo: ústredná vojna nie je medzi ich tábormi, ale Alianciou a Hordou. Blizzard sa viac ako v minulosti sústredí na hlavný spor Azerothu, zrejme aj po vyčerpaní mnohých dejových línií, no najmä kvôli túžbe rozdeliť hráčov znova na dve klasické znepriatelené frakcie a rozdúchať opätovnú nenávisť.

Hlavnej porcii obsahu už tradične predchádzalo niekoľko týždňov a hranie pre-patchu ozdobené ešte krátkymi filmami, ktoré načreli do citlivých miest a začali vykresľovať niektoré postavy v nepeknom svetle. Mesiac pred štartom Battle for Azeroth sa pálil Teldrassil ako kedysi Strom duší v Avatarovi. Táto a podobné udalosti mali zasiať semienko zloby do hráčov hlboko, aby sa s vervou pustili do hrania. Stalo sa, no popritom schytali nejednu virtuálnu facku aj autori. Snaha nasadiť latku vysoko sa nestretáva s okamžitým pochopením a hráči sú už citliví úplne na všetko (i vokálni v diskusii).

No orientácia na dej, rozprávanie počas desiatok animácií a celkové epické vyznenie, to sú atribúty, ktoré Battle for Azeroth servíruje úspešne. Zmizli časy občasného vyrenderovaného filmu pri spustení hry a sem-tam drobná animácia. WoW je dnes dielo s lepšou naráciou, má desiatky príbehových in-game scén, ktoré vás chcú vtiahnuť dnu. Nahovorené dialógy majú lepší dopad na precítenie deja ako iba titulky a objavujú sa prakticky neustále, dokonca aj počas úloh, kedy si NPC vykračuje za zadaním a popritom ševelí čosi z dejového pozadia. Z finále minulého datadisku tu ostal podstatný rest: keď Sargeras tresol svoj meč do Azerothu, z planéty začala prýštiť látka azerite. Mocná substancia sa stáva terčom novej vojny, lebo Aliancia i Horda vidí v nej niečo vzácne a ktovie ako dlho sa bude dať získavať. Prvotné udalosti vedú sem:

Horda sa ukázala ako deštrukčná (tradične), Aliancia nechce dopustiť ďalšie násilie, no keď ide o novú zbraň či výhodu, každý odštartuje vlastné ťaženie...

Aj v minulých datadiskoch začínali kampane zväčša na inom mieste, ale zdieľali aspoň celý nový kontinent. Tentokrát Blizzard zvolil inú taktiku a každú frakciu posiela najprv úplne inam: Aliancia ide konečne riešiť spriatelené (a nielen tie) rasy na Kul Tiras, v hlavnej úlohe je Jaina Proudmoore, ktorá otvára čosi z odkazu svojho otca a k slovu sa dostanú aj piráti. Horda sa dostane na Zandalar, kde sú zase nevybavené účty s trolmi, vládnu tu rôzne intrigy a aj zloba krvavej mágie. Tí, čo sa trošku vyznajú vo WoW histórii, sú v obraze, vedia čo približne čakať, ostatným stačí vedieť, že tu čakajú nové rasy, za ktoré sa bude dať hrať, no cesta k náklonnosti istú dobu trvá. Prírastky sa nedajú čakať okamžite, najprv musíte veľa asistovať pri ich vlastných problémoch, až potom sa na oplátku môžu vydať s vami za úlohami. V praxi to znamená, že sa opäť roztáča kolotoč získavania reputácie a vyžaduje si aj týždne času.

Každý nový kontinent obsahuje po tri krajiny. Pokiaľ ide o Kul Tiras, v centre čaká metropola Boralus a okolo nej nové zóny. Všetky tri majú spoločný menovateľ v podobe lesov a rozličných údolí, no keď sa do nich ponoríte hlbšie, objavíte rozdiely. Začať môžete, kde chcete vďaka škálovaniu levelov, preč sú odporúčané hodnoty určujúce čo robiť skôr a čo potom. Stormsong Valley vyzerá celkom idylicky a pripomína pekné krajiny z Northrendu, no zdanie klame, keď odhalíte prepojenie so starými bohmi a okultistami. Tiragarde Sound sa zaoberá pirátmi, pašerákmi, vzdialene pripomína staré dobré časy pôvodného WoW. Drustvar pôsobí dosť hororovo až goticky (do istej miery a la Duskwood), domáci sa tu utiekajú k rôznym duchom a bizarným božstvám. Čudné lesy tu hrajú prím, hororový efekt je využitý naplno (aj v soundtracku), ibaže môžete spočiatku často dostať na držku pri hustote mobov.

Horda na Zandalare sa ide miešať do mágie krvilačných trolov – no zrejme má lepšie trio krajín, lebo sú pomerne odlišné. Ani tu nechýba metropola – Dazar'Alor je obrovský zikkurat s trolmi všetkých kmeňov. Zuldazar je džungľa, akú sme občas vo WoW videli, ale má pekný dej o kráľovi a kmeňoch. Vol'dun je púštna destinácia, ktorá má tiež miesto pre pirátov, je to púšť ako mnohé iné. Nazmir je mix bažiny a živej fauny, kde sa okrem krokodílov preženú dinosaury a taký tyranosaurus vo WoW nie je márny... A nájdete tu bizarné rasy hadích ľudí či všetky druhy krvavých trolov, takže bude čo objavovať. Mayský štýl si užijete v Zandalare neustále.

Postup na vyššie levely je pomerne svižný. Na levely 114-115 vedie cesta rapídne, celých 10 levelov sa dá pokoriť za 25-40 hodín, podľa vlastného tempa. Je to pekná odysea, podobne ako inokedy, veľa úloh sa núka a kto berie všetky naraz, sypú sa mu skúsenosti jedna radosť. Dostanete šancu ísť aj na druhý kontinent, no tam už nemáte také možnosti pohybu ako na svojom – 1-2 letiace body, inak na vlastnú päsť a riskovať všeličo. Sledujete veľa animácií, nielen na začiatku zón, ale aj neskôr ako sa odvíjajú jednotlivé príbehové línie. Je fajn, že každá zóna sa snaží pôsobiť samostatne, len občas vedie odkaz inam. Prvotný nápor máme za nami, mobov je už pomerne dosť, iba na niektorých miestach sa oplatí dať do skupiny, aby ste vzácneho nepriateľa či pár obyčajných ubili. Keď si pripočítate svižnú cestu na level 120, niečo autorom odpustíte. Veľa aktivít sme už zažili, len občas sa objaví čosi nové, ako keď riešite všelijaké minihry s korytnačkou alebo skúšate kvázi pexeso.

Rýchlo padá aj výzbroj, výhody z čias finále Legion a Legendary predmetov sú pasé, tu sa zoznámite s novým systémom. Pred štartom datadisku dorazil aj veľký rebalans HP, levelov výzbroje i celkovej sily úderov. Zvykáte si, že nemáte milióny HP a nehrozí level 1000 pre zbraň, veľa sa optimalizovalo a zrazu ste opäť niekde na úrovni 300-375. Kolotoč sa rozbieha nanovo, keď padnú prvé zelené či modré predmety, stará výbava putuje z inventára. Prirodzene, vyšší level výzbroje vás zaujíma, preto zamierite na denné úlohy či do bludísk.

Počet bludísk nie je márny, lebo každá krajina vás k nejakému dovedie už vyvrcholením svojej línie. Dokonca sú súčasťou deja aj úlohy s mýtickými bludiskami. Veľa taktiky sa nenosí, všetko rieši hrubá sila a hráči sa za dva mesiace naučili prechádzať bossov. V prvých dňoch sa objavovali triky a občas nejaká taktika, no po čase sa všetko vrátilo do pôvodných koľají a číslo rozhoduje. Skladba je dobrá najmä na začiatku, smerovanie k Tol Dagor je pútavé – samotný labyrint a séria bossov už nie, niektorí hráči sú z neho zmätení a nespokojní s dĺžkou a prevahou mobov, ktorí môžu za slabé tempo i celkový dojem. Iní hráči majú rozpačitý pocit z Motherlode, kde sa ide ešte do vyšších počtov.

Dva mesiace od uvedenia sa uvoľnil pre všetkých aj celý raid Uldir. Vychádza skôr z deja Hordy a prebúdza sa stará hrozba v podobe G'thuuna, ktorý by sa rád zmocnil Zandalari. Tri krídla a osem bossov je slušná porcia, ale nie je tu nič dychberúce – dejové scény sú na prvý raz fajn, potom sa opäť idú mastiť tony mobov a pár bossov. Patch 8.1 sľubuje ďalšie dva raidy a veríme, že kvalita stúpne.

Otázka teda znie: čo sa po mesiaci, respektíve už dvoch, robí vo WoW a ako vyzerá takzvaný end-game obsah. Blizzard varíruje vďaka Azerite spôsob hrania a ten sa stáva základným zdrojom pachtenia, keď už ste na leveli 120. Dostávate náhrdelník Heart of Azeroth a ten určuje takzvaný Artifact Power, ktorý má vlastný systém levelov (je to žltý ukazovateľ namiesto modrého v spodnej lište). Tri predmety sú ním priamo ovplyvnené: na hlave, pleciach a hrudi sa vám hompáľajú predmety, ktoré môžu s vyšším levelom Artifact Power získavať nové schopnosti Azerite Powers. Pri každom predmete čakajú štyri, prvú dostanete napríklad pri leveli 14, druhú pri 18, ďalšiu pri 22 a finálnu pri 26. Levely sa líšia ešte aj podľa úrovne predmetu, iný level je pri výbave lvl 340 a iný pri lvl 370.

Znie to šialene, ale zvyknete si rýchlo. Beriete predmety čoraz vyššej úrovne a k tomu treba chodiť do bludísk či raidov, ale najmä chcete získavať Artifact Power, ku ktorému sa viaže veľa úloh z end-game obsahu. Naplno sa venujete denným a svetovým úlohám, tie sú často štedro bonifikované, tak ich vyriešite na mape čo najrýchlejšie. Denné úlohy dávajú totiž Artifact Power i reputáciu, ktorú potrebujete kvôli vzťahom s rasami.

Pribudli aj dva nové druhy aktivít. Island Expeditions sú variáciou Scenarios, ktoré plníte s ostatnými hráčmi alebo pomocou AI – cieľom nie je nič iné ako výprava za kopou azeritu, či už cez elitných nepriateľov alebo isté úlohy. Existujú viaceré druhy, ale mnohí hráči po týždňoch chodia už iba do jedného typu a tento typ sa rýchlo zunoval. Na druhej strane ako naháňačka za azeritom poslúžia dosť dobre – všetko, čo na expedícii robíte, vám garantuje istý prísun azerite, či bijete nepriateľov alebo sa snažíte ukoristiť predmety. Len si treba uvedomiť, že ste na expedícii dve skupiny a je otázka času, kedy narazíte na tú druhú.

Pre milovníkov väčšej stratégie je tu aj Warfront, 20-členná výprava, kde v kooperačnom móde zažívate bitku na domácom fronte a jeden náčelník sa snaží nasmerovať plnú skupinu dvadsiatich do boja a popritom sa staráte o vysunuté veže, zháňate suroviny a trénujete jednotky, aby ste sa pripravili na útok na dobytie nepriateľskej základne. Viac možností by mal opäť priniesť Patch 8.1, preto pôsobí doteraz Warfront ako taká jednorazovka, nie mód na pravidelné návštevy.

A veľa sa spočiatku hovorilo o War Mode, ktorý zapne PvP mód pre celý server a Azeroth, čím sa dá ľahko stať obeťou na druhom kontinente – na druhej strane, ak chcete pocítiť boj dvoch frakcií, toto je cesta a dostanete istý bonus na skúsenosti. Všetko závisí od serveru – no pamätníci si možno vybavia, že takto sa kedysi tvrdo išlo po zástupcoch druhej frakcie aj v starých časoch. Keď som sa prvý raz chcel ísť pozrieť do Undercity, umlátilo ma päť hráčov ešte len na ceste tam, nie to v centrále... Reálne – najprv som hral so zapnutým War Mode, ale po čase som ho vypol.

Celkovo mám pocit, že Blizzard už pri World of Warcraft začína experimentovať zo všetkých síl, ale nie všetko vyjde na prvý pokus. Nápady v jednotlivých zónach sú dobré a je fajn vidieť, ako sa každá líši aj príbehom – no mnohé sme už v podobnom duchu absolvovali. A to platí aj pre ďalšie módy ako Island Expeditions (variácia na Scenarios s opantaním azerite) či samotné bludiská a raid. Je tu veľa nového, ale dušou starého obsahu. Stále sa k WoW rád vraciam pri vydaní nového datadisku, no pauzy medzi hraním začali byť čoraz dlhšie...
Nehovoriac o opantaní inou silnou MMO, Final Fantasy XIV, ktorá začína byť v nejednom atribúte príťažlivejšia.

HODNOTENIE

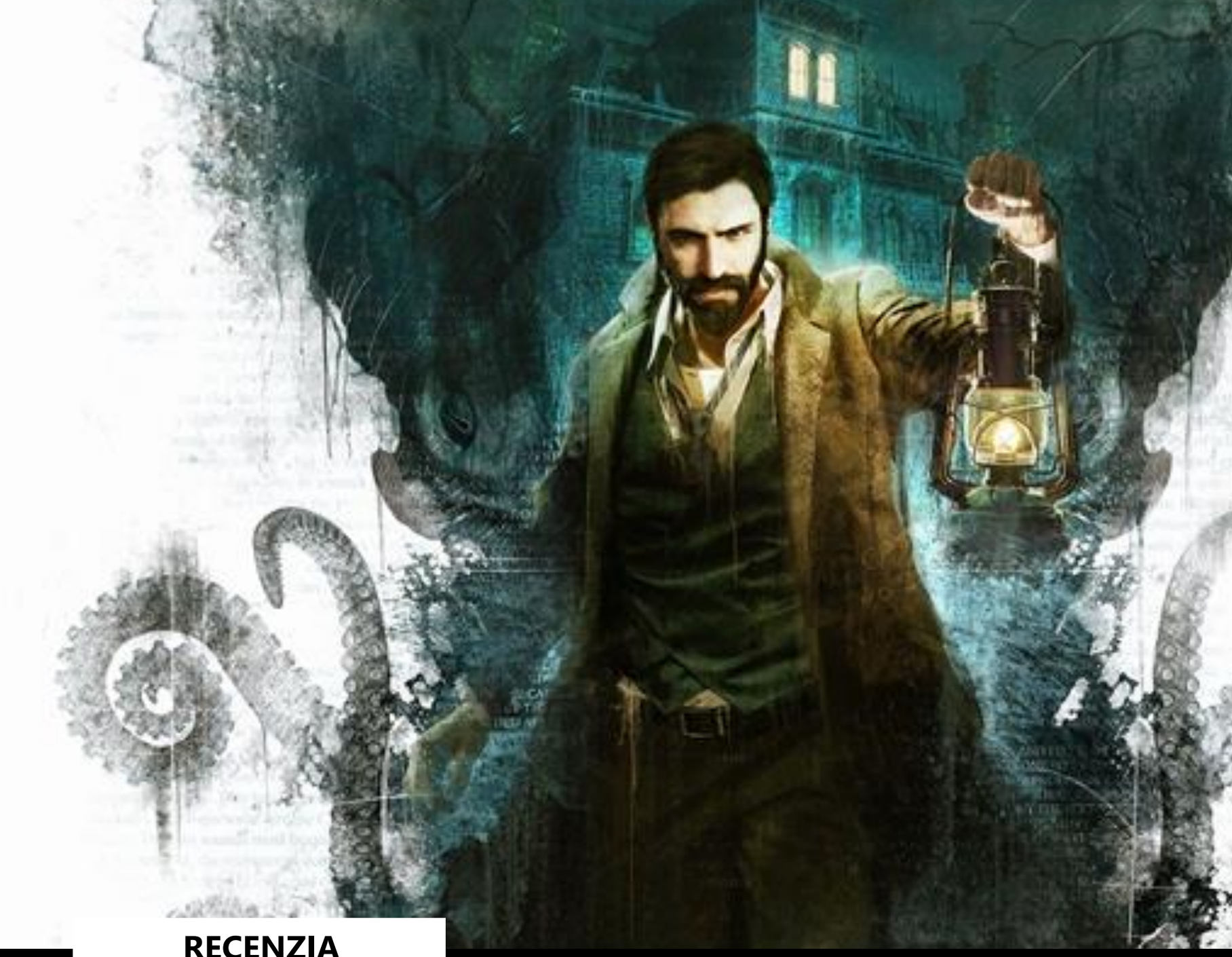
8.0

MICHAL KOREC

"BLIZZARD UŽ RECYKLUJE, ALE PRIDÁVA PÁR ZAUJÍMAVÝCH NOVINIEK"

+ stále zaujímavé zóny na prieskum
+ noví spojenci a rasy
+ dvojica odlišných kontinentov a postupov
+ miestami dobrý príbeh
+ bludiská a raid spočiatku zabavia...

- ...no opakované prechádzanie bludísk už menej
- Warfront je zatiaľ nedopečený mód
- Azerite systém už občas presahuje hranice grindu
- narácia niektorých úloh je už ošúchaná



RECENZIA

CALL OF CTHULHU

LOVECRAFT V SLABŠOM PREVEDENÍ

. PC, XBOX ONE, PS4

. CYANIDE STUDIO

. ADVENTÚRA

Dielo H.P.Lovecrafta je fascinujúce. A inšpirujúce. Názov hororovej adventúry od Cyanide Studio nikoho nenechá na pochybách, že autori hry vychádzali práve z tvorby renomovaného autora. Ale podkladom bola aj „papierová" RPG od Chaosium. Určite mnohých fanúšikov tejto literatúry aj herného žánru zaujímalo, ako dokážu vývojári preniesť fascinujúci fenomén do videohry. Tajomstvo je už odhalené - v recenzii aj strašidelnej detektívke.

Dej sa odohráva v roku 1924, keď do kancelárie detektíva na voľnej nohe vstúpi muž, ktorý chce poznať pravdu o tragédii rodiny Hawkinsovcov. Edward Pierce, letargický veterán z prvej svetovej vojny a teraz súkromné očko, by mohol byť ten pravý, kto to dokáže vyšetriť. Pravdaže, ak sa dokáže odtrhnúť od pohárika alkoholu. No keďže aj tak nemá nič iné na práci, vyberie sa na ostrov Darkwater, kde okrem lovcov veľrýb prežívajú aj povery a spomienky na starobylý kult a tajuplné mytologické stvorenie. A ako Pierce zakrátko zistí, tieto veci majú súvislosť aj s požiarom sídla Hawkinsovcov a strašidelnými maľbami Sarah Hawkinsovej. A možno aj s ním...

Prvé čo vám udrie do očí, je zastaraná grafika. Vizuálne je hra na úrovni titulov spred niekoľkých rokov. Prostredia sú fádne, nevýrazné, chýba im patričná hĺbka a detaily. Obzvlášť tragicky vyzerajú toporné pohyby a animácie osôb, no najmä ich tváre, ktoré síce pri početných rozhovoroch otvárajú ústa, ale celkovo vyzerajú neprirodzene a umelo. Spracovaniu, bohužiaľ, zodpovedá aj inteligencia a správanie postáv. Pripomínajú skôr robotov, ktorí sa mechanicky presúvajú po nalinkovaných úsekoch a pôsobia veľmi nepresvedčivo. Dabing sa to síce snaží zachrániť a nie je úplne najhorší, ale ani nestačí na to, aby urobil obyvateľov Darkwater uveriteľnými. Navyše nie je dobre napasovaný a kolíše hlasitosť. Bežnú reč počujete nahlas, ale niektoré frázy sú tlmené a nezrozumiteľné, najmä keď sa objavia predelové scény.

Napriek nevalnej audiovizuálnej stránke sa však nejakým zázrakom podarilo tvorcom v istých momentoch navodiť správnu tiesnivú atmosféru. Nie vždy, ale chvíľami to zafungovalo a jedna scéna skutočne pôsobila dosť strašidelne. A v liečebni, kam sa pozriete popri pátraní v dome Hawkinsovcov, strohom prístave so skladiskom a jaskyniach, budete mať skľučujúci pocit. Toto sú prakticky všetky lokality, ktoré navštívite a nemôžete do nich vstupovať ľubovoľne. Hra vám presne nalinkuje postup a vždy, keď splníte požadované úkony, spustí sa predelová scéna a automaticky nahrá nové miesto.

Prakticky nemôžete urobiť krok vedľa alebo tápať. Keď vás hra zatvorí v dome s minimom interaktívnych objektov, stačí ich všetky preskúmať a prirodzeným objavovaním pokročíte v príbehu. Väčšinu času strávite kráčaním a prakticky zbytočným otáčaním predmetov a keď nájdete tie kľúčové, spravidla si o nich treba s niekým pohovoriť. A daná osoba je vždy niekde nablízku. Aby to bolo ešte jednoduchšie, na dôležité veci v miestnosti vás vždy upozorní ikona v ľavom rohu obrazovky a nájsť niečo s výraznou zelenou značkou je už len formalita.

Tvorcovia sa pokúsili zatraktívniť hľadanie vecí a vybrané situácie využívaním svetelných zdrojov. Tie sú však len dva a napokon svoj účel plnia len čiastočne. Pri sebe môžete mať zapaľovač a petrolejku, do ktorej treba prilievať olej. Niektoré predmety sa dajú preskúmať len vtedy, keď sú osvetlené a svit poslúži aj na orientáciu v tme či ako forma ochrany.

Hra najmä spočiatku pripomína fádny walking simulator, ale neskôr vám dá trochu viac možností a budete aj zvedaví na to, čo sa udeje ďalej, takže si napokon získa vašu pozornosť. Takže aspoň na chvíľu sa budete snažiť o nenápadný postup, aby ste sa vyhli odhaleniu, preleziete cez nejakú šachtu, musíte čosi pozbierať, použiť a aktivovať. A potom sú tu psycho pasáže, ktoré miešajú vízie s realitou a vyžadujú hľadanie správnych prechodov a prvkov. Pierce však trpí klaustrofóbiou a v úzkych a uzatvorených priestoroch podlieha záchvatom paniky, takže odtiaľ treba čo najskôr preč. Týka sa to aj skríň, ktoré môžete použiť na schovanie pred hrozbou. Párkrát sa v hre vyskytnú aj puzzle, ktoré síce nie sú náročné, ale pomerne nápadité a osviežujúce. Hra by ich však potrebovala viac, aby výraznejšie oživili dosť monotónny postup.

Výrazné sklamanie nastáva v dramatických momentoch, kedy sa od hlavného hrdinu vyžaduje akcia a nejaký rázny zákrok. Hra vás totiž o tieto chvíle väčšinou ukráti a iba ich ukáže v predelových scénach. Máte tak pocit, že o ďalšom vývoji situácie niekto rozhodol za vás a môžete sa len pasívne prizerať. V neskoršej fáze sa síce konečne môžete aj trochu akčne prejaviť, ale je to iba primitívne spracovaná konfrontácia s okolím. Zaujímavý je vývoj vašej postavy. V menu detektíva okrem zhromaždených stôp, popisov každej osoby, s ktorou ste prišli do styku a hŕstky doplnkov, môžete aj zdokonaliť svoje schopnosti. Päť základných (vyšetrovanie, všímavosť, výrečnosť, sila, psychológia) zvyšujete až na piatu úroveň skúsenostnými bodmi získanými za aktivity pri vyšetrovaní. Ich rozvoj odomyká pokročilé voľby pri rozhovoroch, umožní podrobnejšiu analýzu predmetov či vyhľadanie tých, ktoré sú bežne nedostupné.

Ale zahrňuje to aj schopnosť použitia násilia, šperháku (automaticky, bez toho, aby ste ho museli najskôr nájsť) či vylamovania dverí. Potom je tu ešte okultizmus a medicína, no v týchto odboroch sa zlepšujete, len keď nájdete špecifické predmety v okolí. Čiže napríklad knihu o liečení alebo náuku o starobylých symboloch. Uplatňujú sa podobným spôsobom ako iné schopnosti, čiže pri debatách, analýze symptómov a identifikovaní artefaktov.

Aplikovanie zveľaďovaných schopností v praxi je svetlou stránkou hry, hoci by sa s tým dalo robiť ešte trochu viac. Každopádne je fajn mať v rozhovoroch viac alternatív pri kladení otázok alebo odpovediach, hoci samotné konverzácie sú dosť plytké a nešikovne napísané. V češtine, ktorá je jednou z podporovaných lokalizácií, je navyše preklad dosť kostrbatý a nepresný.

Schopnosti využijete aj pri rekonštrukcii, čo je špeciálny režim, ktorý si zapnete vo vybraných priestoroch a umožní vám lepšie analyzovať stopy a okolité javy. Vtedy sa v miestnosti zvýraznia špecifické body a objekty, ktoré po označení prinesú nové informácie a vidíte aj siluety postáv, keď detektív dedukuje, čo sa tam odohralo. Je to štýlový prvok, ktorý však zďaleka nie je až taký dotiahnutý ako v adventúrach so Sherlockom Holmesom.

Celková herná doba je okolo deväť hodín. Postup je lineárny, s drobnými odchýlkami na základe vašich ojedinelých možností voľby. Bohužiaľ, len minimum situácií ponúka alternatívy pri riešení problému. Do skladu v úvode sa dá dostať viacerými spôsobmi, ale podobných vymožeností je v hre už len pár. Väčšinou je len jedna možnosť ako sa dostať ďalej. A k odlišnému koncu príbehu dospejete behom chvíle po nahraní

poslednej automaticky uloženej pozície. Takže nemáte veľkú motiváciu a dôvod prejsť si to celé ešte raz. Príbeh ako taký síce nie je zlý, no s jeho prezentáciou je to už horšie a udalosti sú do značnej miery predvídateľné, vrátane finále, ktoré určite malo byť dramatickejšie.

Call of Cthulhu je okultistická detektívka so zaujímavou zápletkou, ale v nezáživnom podaní. Herné mechanizmy sú väčšinou zastarané a dosť primitívne. I keď je tu snaha aj o nejaké nové postupy a nevšedný vývoj hlavného protagonistu, tieto prvky nie sú dostatočne výrazné a rozvinuté. Hre chýba aj poriadna interakcia s prostredím, degraduje ju primitívne správanie postáv s mizernou umelou inteligenciou a nepresvedčivými prejavmi. Audiovizuálna stránka je na tom biedne. Celé to zachraňuje aspoň príbeh s lovecraftovskou príchuťou. Hoci je do značnej miery predvídateľný, chvíľami dokáže upútať a prináša aj pár osobitých momentov. Call of Cthulhu je však skôr sklamaním a o hre sa oplatí uvažovať jedine v nejakej akcii, keď cena produktu výrazne klesne.

HODNOTENIE

6.0

BRANISLAV KOHÚT

LOVECRAFT V NEZÁŽIVNOM PODANÍ

+ slušný príbeh s lovecraftovským nádychom
+ schopnosti detektíva, ktoré obohacujú dialógy a pomáhajú pri analýze
+ puzzle, ale je ich veľmi málo

- zastaraná grafika, biedne ozvučenie
- takmer žiadna interakcia s prostredím
- strojové a nepresvedčivé prejavy a pohyby postáv
- lineárny postup s veľmi obmedzenými možnosťami
- v dramatických momentoch vám hra nedovolí zasiahnuť
- oklieštené priestory, v ktorých sa všetko odohráva

RECENZIA

DAKAR 18

KRÍŽOM CEZ PÚŠŤ

. PC, XBOX ONE, PS4

. BIG MOON

. RACING

Preteky podobné tým, ktoré predvádza Dakar 18, tu už dávno neboli. Premýšľajúc a škriabajúc sa na postupujúcich kútoch musí nejeden šedivejúci virtuálny pretekár loviť veľmi hlboko v pamäti. A možno nič nevydoluje. Odhliadnuc od 8-bitových pokusov a prachom zaviatych arkád na PS One či jeho nasledovníkoch tu máme sucho ako na saharskej púšti s miernym náznakom slobodného jazdenia v Baja či 1nsane. Možno aj preto sme na ďalší Dakar s oficiálnou licenciou museli čakať dlhých 15 rokov.

Avšak povedzme si úprimne, zo všetkých vyššie uvedených hier cítiť jazdenie po okruhoch, s jasne vytýčenou trasou a nemožnosťou stratiť sa v nehostinnej prírode. Môžete oponovať sériou Forza Horizon či The Crew alebo Test Drive Unlimited, no tie stavajú na instantnú hrateľnosť a arkádovosť a civilné preteky v klasickom štýle. Robia to dobre, o tom niet pochýb, avšak Dakar 18 mení prístup k jazdeniu v otvorenom svete, a to výrazným spôsobom. Hru môžete pokojne nenávidieť, po polhodine zahodiť ako nepoužiteľný brak a nik sa vám nebude príliš diviť. Niekedy si Dakar 18 hádže sám polená pod vlastné nohy. Nevedie vás za ručičku, nesvieti vám veľká šípka nad autom ukazujúca smer a keď sa stratíte, nezachráni vás respawn. A ste v kýbli.

Napriek tomu, že má Dakar 18 pomerne mnoho chýb, ktoré devalvujú inak pohlcujúci zážitok z trochu iného typu jazdenia, ťažko sa ubrániť jeho vábeniu. Sú to preteky zábavné, napínavé a pohlcujúce. Skôr než sa presunieme do tvrdých, nehostinných podmienok Južnej Ameriky, kam sa Dakar pred mnohými rokmi presťahoval, si odkrútime tradičný popis: nájdete tu 14 pretekov (Peru, Bolívia, Argentína - z tohto, jubilejného 40.ročníku), 5 typov vozidiel (SUV, kamióny, motocykle, štvorkolky a buginy) a oficiálne licencie, takže tu nájdete z každého rožku trošku. Od Dustera či Puegotu 3008, po Kamaz a Tatrovku, s tým, že motocykle sú špeciálne upravené pre nehostinné podmienky Dakaru.

Každá trieda vozidiel sa ovláda inak, správa sa inak a skôr než vyskočíte na motorku s cieľom napodobniť úspechy Štefana Svitka, z nej pekne zlezte. Nikto vám nebude hovoriť, kam máte ísť a verte, že je lepšie začať s navigátorom pri zadku. Hoci ho budete neskôr nenávidieť. A nastavte si obťažnosť pekne na tú najjednoduchšiu. Stratíte sa. Popis trasy vychádza zo skutočnej predlohy, no kým sa ho naučíte poriadne čítať, budete mať za sebou stovky kilometrov. Orientovať sa v otvorenom svete nie je nič jednoduché, hlavne ak ide o čas a umiestnenie. Nehovoriac o chudákovi recenzentovi, ktorému ak skutočná navigácia v aute sladkým ženským hlasom (Pretože čo?

Pretože žena má vždy pravdu!) hovorí, aby sa držal vľavo, on už veselo krúti volantom doprava.

Začneme tým, čo vám ako prvé udrie do očí a krásne charakterizuje celý Dakar 18. Grafika napriek tomu, že beží na Unreal Engine 4, príliš neoslní. Skôr naopak, je sklamaním. Prostredie je často monotónne, textúry jednoduchšie, lens flare efekty pripomínajú panické orgie s Voodoo grafikami. Navyše, čo je najhoršie, detailné textúry doskakujú nepríjemne neskoro. Viditeľnosť je biedna a s tým, že často neviete, čo vás neskôr čaká a ten šuter, ktorý pred vami vyrástol, už veselo čaká na to, aby ste to do neho napálili. Zábavnosť hodinu trvajúceho jazdenia zostáva mierne naštrbená. Modely vozidiel sú primerané dnešnej dobe, nepotrebujete lesknúce sa plechy ako vo Forze, aj tak ich hneď zababrete a Dakar nie je o kochaní sa športiakmi. Poškodenie vizuálne nebadať, blato je statické, žiaľ, aj na tratí, čo nesmierne zabolí, ak sa pozrieme na nedávne motokrosové simulácie. Prostredie pôsobí zúfalo neinteraktívne bez akejkoľvek fyziky, objekty sa opakujú. Z toho vyplývajúca monotónnosť začne ubíjať.

Nehovoriac o chybách (zaseknutie sa o textúru, nenačítanie hernej plochy, hoci hra na pozadí beží, vtipný deštrukčný model s lietajúcimi autami), mrznutí hry s nutnosťou reštartu (toľkokrát sa mi PS4 ešte nereštartovala) a výraznému poklesu frame rate. V Argentíne padalo snímkovanie tak nízko, že sa hra v niektorých momentoch stávala absolútne nehrateľnou, pričom to nezáviselo od rýchlosti jazdy, počtu objektov či dennej doby. Má to však háčik, pre ktorý môžeme aspoň čiastočne privrieť oči, avšak tento problém neradno ignorovať. Dakar 18 je hra nesmierne rozľahlá a ak pretrpíte minútový loading na začiatku, máte k dispozícii desiatky až niekedy stovky kilometrov dlhé priestranstvo. Pre prvotinu vývojárov z Bigmoon Studios, ktorí si na svoje mladé a nerozvážne plecia vzali príliš veľký batoh, je teraz nutné, aby na kóde zamakalil. Pracujú, updaty vychádzajú, avšak stále je to málo.

Dobre, o grafiku a kód síce ide, ale až v druhom alebo treťom rade. Ak nie, radšej na Dakar 18 zabudnite. Podstatný je pocit z jazdy, hrateľnosť a samotné pohltenie zvládnutím trate. Nech si vyberiete ktorékoľvek vozidlo, musíte pristúpiť na pomerne jednoduché pravidlá hry: tam v diaľke sú checkpointy, tu je rozpis, kde sa približne nachádzajú a hybaj si ako chceš, len cez ne prejdi. Na poradí nezáleží, no ak sa budeš motať dva dni, asi to na pódium nebude. Nie je žiadnym problémom trmácať sa na jednej mape hodinu a s prehľadom zvíťaziť, pretože je to skvelý čas. Občas pôjdete po cestách, no kvalitou pripomínajú naše poľné, takže na pokojnú jazdu môžete zabudnúť i na nich. Držať plyn a občas zatočiť volantom sa tu nenosí. Dupľom ak vás hra začne navigovať mimo cestičky či cez korytá riek.

Skrátka o chvíľu zatoč vľavo na 258° a choď 6,5 km, potom za šutrom vpravo na 355°, kde za starým domom s plotom chvíľu rovno, no za stromom vľavo na 155° a po 12 km za tou veľkou dunou doprava.

Je to ohromná zábava. Naozaj. Svet nie je rovná doska (hoci o tom niektorí snívajú vo svojich zadubených hlavách) a každá nerovnosť vás môže vyjsť draho, ak sa budete rútiť krajinou bezhlavo. Poškodené súčiastky je možné opraviť - nie všetky však priamo na trati. Stojí vás to čas a pokojne sa môže stať, že ste časť trate prešli za 45 minút, no ďalších dvadsať ste museli obetovať na opravu vozidla. Zdolávať prekážky a terénne nerovnosti treba opatrne, to áno. Navyše si treba uvedomiť, že jazdíte v prírode. Mnohí škrípu zubami nad jazdným modelom a jeho nemotornosťou. Isteže, ale je rozdiel jazdiť s automatom na asfalte a v prírode. Poskakuje to, nezatáča to, ale milé deti, ono je to tak aj v skutočnosti, plyn na podlahe, krásna metalíza a prítlačné krídlo na oktávke nevyrieši všetky vaše problémy. Alebo si to skúste, servisáci budú mať radosť.

Preto treba jazdiť s citom a hoci aj dlabať na rýchlosť, tých pár sekúnd doženiete tak, že si nerozmlátite vozidlo. Nie je to síce také akútne ako v Spintires, to by ste za volantom strávili hodiny ako v skutočnom Dakare, no hra vyžaduje vašu pozornosť neustále. Stačí poľaviť na chvíľu a nájdete ten svoj výmoľ a rozbitý chladič, tlmiče, brzdy či kolesá už spravia svoje. Poškodenie je po vizuálnej stránke minimálne, no vozidlo mení svoje jazdné vlastnosti podľa toho, ako zle sa k nemu správate. Opravy sú preto nutné niekedy aj priebežne, aby ste zvládli svojho miláčika udržať na náročnej trati. To, že sa máte niekam dostať, ešte neznamená, že máte ísť priamo, ale si musíte hľadať cestičky, obchádzať prekážky a podobne. Nesledujte autá ovládané AI - správajú sa ako retardovaní samovrahovia, ktorí nezvládnu udržať auto ani na rovnej ceste. Úsmevné, ale neváhajú to niekedy do vás napáliť.

Tým najvýraznejším problémom a dôvodom, prečo od nadšenia nik neposkakuje a ostatné chyby s privretými očami neignoruje, je váš spolujazdec a celkovo náročnosť. Ešte raz a naposledy: stratiť sa nie je problém. V tutoriáli vám síce vysvetlia, kde je itinerár, kde vaše auto a ako pridáte plyn, ale bľabotajúceho uja len počúvate a v praxi sa ukáže, že to bolo zbytočné. Tam, kde by pomohli názorné príklady, máme statickú prednášku.

Takže budete blúdiť, minimálne zo začiatku, ale ste v púšti, tak budete sledovať GPS, no nie? To áno, žltý ukazovateľ vás navedie, ale len na najjednoduchšej obťažnosti, inak sa musíte zveriť do rúk rozpisu a nekompetentného navigátora. Bol by výborným ministrom čohokoľvek: vrieska pre nič za nič, robí veci tak, aby ste nerozumeli, čo vlastne chce a snaží sa vás svojimi radami zmiasť.

Nič proti, ale v istých momentoch som v menu hľadal možnosť zastaviť a vyhodiť toho idiota z auta, nech si ide pešo. Vystúpiť môžete, nechať ho vonku, ale on vás napokon vždy dobehne. S jeho radami tie stovky kilometrov zvládnete skôr. Primárne musíte sledovať rozpis, naučiť sa čo jednotlivé nákresy znamenajú. Pretože ten mamľas vám síce reve, že zatočte vľavo, ale on to nemyslí hneď, ale až o chvíľu, o 500 metrov. Alebo ak vbehnete do blata, v ktorom zapadnete, zakričí a upozorní naň až v momente, kedy ste v ňom. Tak díky Broňa. Inokedy kričí - a vážne to irituje - pri situáciách, kedy to nemá zmysel, pretože ste pred prekážkou pribrzdili a prechádzate ju „na babičku". No on má v očiach strach, už vykrikuje, aby ste si na to dali pozor, spomaľte, aby ste vôbec došli do cieľa. Keby sa tak dalo tú lopatku, čo máte na odhrabávanie piesku, chytiť, vykopať mu plytký hrob, umlátiť ho ňou a pochovať, bol by z toho nielen pekný achievement, ale by hra získala minimálne bod do hodnotenia.

Takže budete blúdiť, a to pre jednoduchý fakt: navigátor Bigmoon Studios naozaj nevyšiel a skôr mätie. Nie vždy, niekedy nie je čas na to, aby ste pozerali do rozpisu a na križovatke sa riadite jeho radami. Ale prečo pri prejazdoch oblasťami, kde je limitovaná rýchlosť, vám to povie až v momente, kedy máte ísť tridsiatkou? Penalizácia 20 minút naskakuje pomaly za každých desať metrov a kým to zistíte, strácate na víťaza niekoľko hodín = reštart. Netušíte, kde je tá hranica, kedy máte ísť pomaly. Nie je tu značka so začiatkom dediny, niekedy ju ani oblasť nemá. Multiplayer je zatiaľ až zúfalo prázdny a zmena pravdepodobne ani nenastane. Zahrať si môžete aj lokálne, cez delenú obrazovku. Vystúpenie z auta je použiteľné v minime prípadov - ak chcete pomôcť zapadnutému vozidlu alebo voláte o pomoc, prípadne hľadáte poklady.

Dakar 18 je nekompromisná hra. Penalizácia sa vám neobjavuje priebežne, neviete zistiť, koľko ste vyfasovali - iba tak až na konci pretekov, takže po hodine hrania. Reštartovanie je možnosťou, avšak do úvahy musíte vziať i to, že ste sa niekoľkokrát stratili a skúsili to znovu. Možnosť vrátenia sa na posledný checkpoint vás stojí štvrťhodinu. Niekedy sa preto z jazdy stane trápenie, očakávanie toho najhoršieho. Neexistuje tu možnosť vrátenia sa v čase späť, skrátka idete pekne od začiatku. Na druhej strane to tak má byť a chceli sme predsa výzvu, ktorá sa s nami nebude maznať. Aj preto si hra žiada možno až príliš mnoho. Bežný hráč to nebude akceptovať, ohodnotí Dakar 18 ako nehrateľný a zbytočne frustrujúci, ale...

Ale keď budete prechádzať dunami v Peru, ten pocit je úžasný. Už na strednej obťažnosti vám zmizne ukazovateľ nasledujúceho checkpointu a treba sa s tým vytrápiť. Ale je to ohromne vzrušujúca jazda práve preto, že to tak predsa máme i v skutočnosti. Dakar 18 nesimuluje bežné preteky z bodu A do bodu B, v ktorých nemôžete prejsť mimo vytýčenej trate. Práve naopak a práve zaprášené dobrodružstvo v okolí Pisca, ktoré sa presunie do hornatej Bolívie. Prší, tma je, piesok vystriedajú skaly a hornaté prostredie. Následná cesta do Argentíny s krátkou zastávkou v Andách je akoby vyslobodením, no tu vás zas čakajú kľukaté cesty s meranými úsekmi plnými zákrut a bohatej flóry. Dakar 18 je teda zážitok na hony vzdialený bežnému jazdeniu.

Na záver už len hlboké povzdychnutie - je to škoda, obrovská škoda. Tak ako je samotný Dakar obrovským zážitkom a životnou výzvou, predstavuje jeho virtuálna podoba niečo úplne iné, ale zároveň lákavé a zaujímavé. Dakar 18 nie je dotiahnutým pretekmi a na rozdiel od konkurencie nejazdíte po trati, ale ju najskôr musíte nájsť. A to bude pre mnohých nerozlúsknuteľným orieškom. Premrhanú príležitosť vidieť aj v Explorer móde, kde môžete hľadať poklady a špeciálne predmety. V obrovskej, vskutku rozsiahlej krajine, kde nie ste obmedzovaní neviditeľnými bariérami. Netušíte kam máte ísť, iba tak na mape, kde je poklad, avšak jeho hľadanie je skôr za trest. Nápad dobrý, ale jeho prevedenie pokrivkáva a bez mapy s aspoň miernou nápovedou stráca zmysel. A prečo tu nie sú bonusy, náhľady do histórie Dakaru, jednoducho multimediálna nálož zážitkov? Nič. To je celý Dakar 18. Dokáže uchvátiť, ale zároveň i sklamať.

Napriek tomu pre mňa osobne predstavuje Dakar 18 väčšiu porciu zábavy ako dnešné nalinkované preteky. Je výzvou v tom zmysle, či vôbec dokážete prežiť, dôjsť do cieľa. Nejde ani tak o rýchlosť, na to tu máme Dirt Rally, ani o krásne prostredie (Forza Horizon) či jeho pestrosť (The Crew, ale o ten zážitok. Spočiatku nebadateľne, neskôr nákazlivo priťahujúci v snahe pobiť sa s problémom, zvládnuť ho a prekonať. O tom je Dakar. Škoda, že ten herný ešte potrebuje niekoľko záplat. Dakar 18 nie je autíčkami pre každého, ale bola by škoda prehliadať ho len preto, že je iný. Sedmičku berte ako splnenie osobných preferencií, pretože niečo podobné ako Dakar 18 tu dlho chýbalo.

HODNOTENIE

7.0

JÁN KORDOŠ

"DAKAR PONÚKA NIEČO ČO TU DLHO CHÝBALO"

+ rozsiahle a otvorené svety
+ rozdielne jazdenie s rôznymi druhmi vozidiel
+ dlhé preteky
+ navigácia je správnou výzvou

- spolujazdec a AI
- slabá grafika
- nevyladenosť, chyby a pády hry
- žiadne multimediálne bonusy

HARDVÉR

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

The Pokémon Company Nintendo

SVET POKÉMONOV ČAKÁ! POĎME NA TO!

VYCHÁDZA 16. NOVEMBRA!

Je to Poké Ball a ovládač!

POKÉ BALL PLUS

CONQUEST entertainment

www.nintendo.sk

©2018 Pokémon.
©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

PRÍDE NOVÝ XBOX ONE S BEZ BLURAY MECHANIKY?

Objavili sa nové informácie, ktoré naznačujú, že Microsoft na budúci rok pripravuje Xbox One verziu bez bluray mechaniky. Teda digitálne ladenú verziu konzolu. O niečom podobnom sa hovorilo už dlhšie a aj počas Xbox360, ale zrejme teraz sa k tomu pri Xbox One už firma dostáva. Zároveň vyskúša záujem pred novým Xbox Scarlett, pri ktorom sa tiež hovorí, že má mať dve verzie.

Konzola by mohla mať približne o 100 dolárov nižšiu cenu ako aktuálne verzie a zrejme bude postavená na Xbox One S výkone, aby sa dostala na cenu medzi 100 -200 dolármi. Vyjsť by mohla už na jar, prípadne neskôr, záleží, či to nakoniec Microsoft odsúhlasí a pôjde do toho.

Zároveň, ak sa Microsoft do toho pustí, naštartuje aj Disc-to-Digital program, v ktorom budete môcť vymeniť fyzické hry za digitálne. Teda odnesiete niektorému z vybraných predajcov vaše fyzické hry a ten vám ich vymení za digitálny kód.

K tomu firma pripravuje novú verziu Xbox One S, ktorá bude mať mechaniku, ale možno bude menšia a respektíve lacnejšia. Táto by mala vyjsť na jeseň.

Podľa toho ako Microsoft postupne vyraďuje 500GB verziu Xbox One zrejme táto bezmechaniková konzola nahradí túto konzolu s tým, že nová verzia aj s mechanikou neskôr vymení 1TB verziu. Cenovo tak zrejme pôjdu za 199 eur a väčšia za 249 eur.

SMACH Z JE NAPĹANOVANÝ NA JAR 2019

Handheld **Smach Z** postavený na PC architektúre je v príprave už dva roky a teraz sa tak konečne dostane do predaja. Prvé kusy pôjdu podporovateľom z Kickstarteru a Indiegogo, kde handheld vyzbieral cez milión dolárov.

Základná verzia Smach Z mala pre podporovateľov 629 dolárovú cenu so 4GB pamäťou a 64GB miesta, Pro verzia má 8GB pamäte a 128GB miesta za cenu 800 dolárov. Za tisícku ide Ultra verzia so 16GB a 256GB SSD. Čo sa týka výkonu, autori hovoria, že VEGA 8 je niekde medzi výkonom Xbox One a PS4, z grafík je to niečo pod výkonom GTX 1050, čo je dostatočné na hranie menej náročných hier v medium alebo high a náročných v low nastaveniach. V každom prípade rozbeháte tam všetko, aj nového Assassina. Samozrejme, ak chcete hrať všetko, nesmiete zobrať 4GB verziu zariadenia, ktorá je dobrá tak na slabé indie hry alebo staré tituly. Na reálne požívanie je vhodných aspoň 8GB. Autori k tomu sľubujú 5 hodinovú výdrž batérie.

Konfigurácia:

- AMD Ryzen V1605B a AMD Radeon Vega 8 Graphics
- 4GB až 16 GB Dual Channel DDR4 2133MHz SODIMM
- 64GB až 256 GB HD SSD m.2
- FullHD Touchscreen 6” 1920×1080
- Kamera 5 MP (základná verzia nemá kameru)
- Pripojenia: WiFi 802.11 b/g/n/d/e/h/i & Bluetooth v2.1+EDR/v3.0/v3.0HS/v4.0
- Porty: USB-C, USB-A, Micro USB, Display Port, SD card, Audio mini jack
- Nabíjačka: USB-C 20V 3A 60W. Plug EU/US/UK/AU
- Systém: Windows 10, alebo SMACH OS Linux

Vyzerá to zaujímavo a ak vás láka hranie na cestách a chcete poriadne PC hry, toto vyzerá na veľmi dobrú možnosť. Aj keď nebude lacná.

TEST

RAZER BLACK WIDOW ELITE

KEĎ CHCETE KVALITU

. RAZER

. KLÁVESNICA

Razer patrí medzi velikánov hernej scény a kto nepozná jej klávesnice BlackWidow, akoby ani hráčom nebol. Ale teraz vážne. Rodina BlackWidow rozhodne patrí medzi najikonickejšie produkty tejto značky a výrobca si je toho vedomý. Preto takmer každý rok predstaví nový prírastok do tejto série. Tento rok nesie názov BlackWidow Elite. Ako dlhodobý používateľ predchádzajúceho modelu BlackWidow Chroma V2 a BlackWidow Tournament Edition Chroma V2 som sa novinke potešil. Prichádza však v dobe, kedy BlackWidow už nekraľuje ponuke Razer klávesníc. Predbehla ju Huntsman Elite.

Balenie je pre Razer typické. Kvalitná farebná krabica, ktorá ukazuje základné parametre aj umožňuje vyskúšať si spínač ešte pred vybalením. Vnútri nájdeme už ikonické nálepky, ďakovný list a návod. Tu sa oproti predchádzajúcej verzii nič nezmenilo. V balení okrem klávesnice nájdete tiež podložku pod zápästia, rovnako ako v prípade Chroma V2 a TE Chroma V2.

Zmeny sa však udiali na povrchu aj vo vnútri klávesnice. Prvým veľmi badateľným rozdielom je zmena materiálu. Kým Chroma V2 aj TE edícia mali plastové telo, nová Elite je kovová. Výrobca to nazýva Military grade metal top construction, čo bude zas len marketingový ťah. Pravdou však je, že klávesnica je naozaj kovová, je ťažšia, pevnejšia a prémiovejšia. Nehovorím, že plastové Chroma V2 neboli kvalitne spracované, ale je tu vidieť posun vpred. Poteší tiež to, že kovový povrch je menej náchylný na odtlačky ako plast pri predchodcoch. Všimol som si tiež, že rozdielny je aj farebný odtieň klávesnice. Elite je čiernejšia, ak vôbec niečo také existuje. Chroma V2 má svetlejší, skôr sivý odtieň. Elite je čierno-čierna.

Zachované boli USB a audio pass-through, čo je pozitívna správa. Ešte lepšie však je, že sa premiestnili na ľavú stranu klávesnice. Umiestnenie vpravo som na Chrome V2 kritizoval, nakoľko káble trčiace z pravej strany vám budú zavadzať pri práci s myšou. Ich premiestnenie vľavo je preto vítaná zmena. Stále však ide o USB 2.0, nie 3.0. Vhodnejšie tak bude používať tento USB port pre myš ako na pripojenie USB kľúčov či iných úložísk.

Veľmi dobre premyslený ja cable management. Všetky predchádzajúce verzie mali kábel pripojený k zadnému okraju tela klávesnice. Teraz začína zospodu a môžete kábel ťahať rovno, doprava aj doľava. Sú tu na to pripravené kanály. Toto sa Razeru naozaj podarilo. Ak máte v stole dieru, môžete kábel ťahať hneď nadol. V ostatných prípadoch máte na výber, ktorou stranou chcete kábel ťahať. Kanál využijete aj v prípade, že do USB portu pripojíte myš. Takto som to používal ja. Kábel z klávesnice išiel rovno nahor a cez celú dĺžku klávesnice z pravej strany doľava kábel z myši a do USB portu. Jednoduché, ale účinné.

Multimediálne klávesy - áno, konečne má Elite samostatné ovládanie pre multimédiá a hlasitosť. Veľké otočné koliesko v pravom rohu klávesnice sa jednoducho ovláda a po jeho stlačení viete zvuk vypnúť. Veľkým plusom je možnosť zmeniť si jeho funkciu, napriklad na zmenu veľkosti nástroja vo Photoshope alebo na prehliadanie časovej osi v Premiere. Za to si Razer zaslúži palec hore. Miernym negatívom je však to, že multimediálne tlačidlá sú podsvietené len zospodu a nepresvitajú cez samotné tlačidlo. V tme tak neviete, čo ktoré tlačidlo znamená.

Zmenou prešli aj spínače. Stále ide o spínače vlastnej výroby a ostali aj tri farby - zelená, oranžová a žltá. Zmenila sa ale ich konštrukcia. Pribudli stabilizačné okraje, ktoré zabraňujú kývaniu pri stlačení. V prípade veľkých klávesov ako space alebo shiftpribudli ešte ďalšie plastové stabilizátory. Kovové spony sú nafarbené na čierno, čo podtrhuje zmysel pre detail. Klávesy majú životnosť 80 miliónov stlačení.

Klávesnici nechýbajú ani pokročilé funkcie, ako vnútorná pamäť pre profili, programovateľné klávesy a makro či 10 key rollover. Na rozdiel od Chroma V2 tu však nenájdete samostatné makro klávesy. Viete si však z ktoréhokoľvek klávesu spraviť vlastný makro kláves pomocou Synapse 3 aplikácie. Tá ponúka aj správu podsvietenia či ďalšie funkcie, ako je ovládanie otočného kolieska.

BlackWidow Elite prináša množstvo vylepšení a dotiahnutých detailov, ktoré predchádzajúca Chroma V2 nemala. Dalo by sa povedať, že máme dokonalú klávesnicu? Nie celkom. Stále je tu zopár detailov, ktoré by sa dali zlepšiť. Napriek niekoľkoročnej kritike stále nie sú podsvietené sekundárne funkcie klávesov, teda napríklad pri 1 je to ! alebo + na SK klávesnici. Svieti len číslo 1, nie znak pod ním. Potom sú tu čierne multimediálne klávesy, ktoré som už spomínal. Tie mali byť tiež podsvietené. Zmenu by som spravil aj pri audio pass-through. Ide totiž iba o prenos z reproduktora, nie mikrofónu. Keď pripojíte ku klávesnici headset, budete počuť, ale mikrofón nebude funkčný. Na singleplayer hry to nie je problém, no akonáhle hráte v tíme, musíte si headset zapojiť do počítača, nie klávesnice.

Posledný problém je mierne netradičný. Prvýkrát nie je BlackWidow úplnou špičkou v Razer ponuke. Je tu ešte Huntsman Elite, ktorá však zdieľa veľa podobných prvkov.

Multimediálne klávesy debutovali práve na Huntsman, BlackWidow Elite ich len prebral. Huntsman sa líši v použitých spínačoch a podložke pod zápästia. Používa opto-mechanické fialové spínače, ktoré sú rýchlejšie ako ostatné Razer spínače. Takže tu má Huntsman výhodu vďaka použitiu novej technológie. Takisto môže zaujať ešte prepracovanejším podsvietením.

Klávesnica svieti aj po obvode a podsvietená je aj podložka. Ak ste fanúšikom RGB, Huntsman Elite bol navrhnutý pre vás. Ostatným bude BlackWidow Elite úplne stačiť. Huntsman Elite je drahšia než BlackWidow Elite a rozdiel nie je malý. Hovoríme asi o 40 € - 150 verzus 190 €. Napriek tomu Huntsman nemá USB ani audio pass-through a takisto jej chýba nový kanál pre káble. Osobne tak pokladám BlackWidow Elite za rozumnejšiu voľbu, ak si naozaj nepotrpíte na RGB šialenstvo.

HODNOTENIE

9.0

SPARTAN_6917

+ kovové telo
+ vylepšené spínače
+ multimediálne tlačidlá
+ podložka pod zápästie
+ USB a audio pass+through
+ prepracované podsvietenie
+ kanály pre káble

- audio konektor len pre slúchadlá, nie pre headset
- USB 2.0
- sekundárne funkcie nie sú podsvietené

MOBILY

Luigi's Mansion™

HE'S A LEAN, GREEN, VACUUMING MACHINE

Klasika z Nintendo GameCube Luigi's Mansion bola prerobená pre zariadenie z rodiny Nintendo 3DS! Fanúšikovia Luigiho Mansion 2 teraz môžu preskúmať pôvodné sídlo, v ktorom Mario zmizol. Luigi síce nie je veľmi odvážny, ale títo klasickí duchovia a pasce nie sú pre jeho vysávač žiadnou hrozbou!

7 www.pegi.info

© 2001 - 2018 Nintendo

CONQUEST

www.nintendo.sk

Nintendo

NINTENDO 3DS

FLEXPAI JE PRVÝ OHÝBATEĽNÝ MOBIL

Royole Corporation, malá firma z Los Angeles špecializujúca sa na ohýbateľné displeje sa práve zviditeľnila ohlásením prvého ohýbateľného mobilu - Flexpai. Ponúkne v ňom 7.6 palcový displej, ktorý môžete ohnúť.

Je to koncept mobilu, ktorý postupne začnú firmy prinášať a teda mobil, ktorý si môžete roztvoriť do veľkosti tabletu. Náležite tomu je však hrubší a ťažší ako bežné mobily. Hlavne v mieste ohybu, ktoré sa zdá až príliš hrubé, až okolo 3 centimetre. Váhovo má okolo 300 gramov ale skrýva v sebe 6000 mAh batériu.

Z výkonu ponúkne Snapdragon čip z 8 série, dve kamery (20MP a 16MP) a upravený Android nazvaný Water.

Mobil vyjde v decembri a cena ide relatívne vysoko na 1318 dolárov za 128GB verziu a 1469 dolárov za 256GB verziu.

Uvidíme, čo prinesie Samsung a LG, hlavne ako zvládnu znížiť hrúbku zariadenia.

NUBIA X MOBIL PRINÁŠA DVA DISPLEJE

ZTE spravilo zaujímavý mobil Nubia X, v ktorom odstraňujú predné kamery aby mohli ponúknuť displej na celú plochu. Lebo načo kamery, stačia úplne zadné, keďže dozadu dali rovnako displej. Môžete ho tak štandardne používať na videohovory, selfie, alebo odomkýnanie mobilu.

Konkrétne hlavný displej má 2280 x 1080 s uhlopriečkou 6.26 palca s 93.6 percentami zakrytej plochy, zadný displej má 1,520 x 720 s 5.1 palcami. Na tento displej si môžete dávať tapety a pomôže aj pri hraní keďže ovládanie môže byť aj vzadu. Pritom ak ho vypnete bude zadná plocha vyzerať rovnako ako u iných mobilov.

Čo sa týka hardvéru, z výkonu je tu snapdragon 845, 8GB RAM, 256GB flashu. Zadné kamery sú 16MP F/1.8 + 24MP F/1.7 vhodné ako na fotenie, tak aj na selfie. Celé to doplní 3800mAh batéria. Zo zaujímavostí mobil má dva senzory odtlačkov prstov na bokoch mobilu.

Je to zaujímavý koncept, ktorý by mohol veľa ľuďom vyhovovať, aj keď uvidíme či sa rozšíri. Zatiaľ nevieme ani či Nubia X príde aj na západ. V Číne v prepočte stojí 615 dolárov.

ONE PLUS OHLÁSIL ONE PLUS 6T

One Plus 6T mobil bol práve oficiálne predstavený. Ponúka hlavne senzor odtlačkov prstov v displeji, ktorý odomne mobil za 0,34 sekundy a aj face unlock, ktorý odomkne za 0.4 sekundy. Celé to doplní hi-end hardvérom.

Presnejšie ponúka 6.41 AMOLED displej s 2340x1080 rozlíšením a 19.5:9 pomerom strán s Gorilla Glass 6. Pridáva Snapdragon 845 procesor s taktovaním do 2.8GHz, 6GB alebo 8GB pamäte a 128GB alebo 256GB úložiska. Batéria má 3700mAh.

Prekvapivé sú kamery, kde sa odtrhli od 12MP štandardu iných firiem a vzadu ponúkli rovno 16MP (IMX 519) s f/1.7 a 20MPx (IMX 376K) s f/1.7. Vpredu je 16MP (IMX 371) senzor s f/2.0 clonou.

Veľkosťou čakajte veľký, takmer 16 cm mobil a teda vo veľkosti Note 9, iPhone XS Max. Váhu však má peknú a to 185 gramov. Na pripojenie používa USB-C a už mu chýba 3.5 mm jack.

Čo sa týka cien , 6GB/128GB verzia je za 549 eur, 8GB/128GB za 579 eur, 8GB/256GB za 629 eur. Predaje v EU začnú 6. novembra.

HERNÝ MOBIL BLACK SHARK DOSTÁVA NOVÚ VERZIU

Xiaomi predstavilo novú verziu herného Black Shark mobilu a oproti pôvodnej verzii vyzerá oveľa zaujímavejšie. Samozrejme už má Snapdragon 845, ale konečne má aj AMOLED obrazovku (6 palcovú), pridáva verziu s 10GB pamäťou a zlepšujú sa aj fotoaparáty.

Špecifikácie:

- Displej: 6.01" 1080x2160 pixelov, AMOLED HDR10
- Batéria 4000 mAh s Quick charge 3.0 podporou
- Systém: Android s MIUI 10
- Pamäť: 6GB, 8GB, 10GB / 128GB, 256GB
- Tlačidlo na game mode
- Foťáky: Zadné 12MP f/1.75 +20MP, predný 20MP f/2.2.
- Rozmery: 160 x 75.2 x 8.7 mm, váha: 190 g
- Senzor odtlačkov prstov: vzadu
- Ovládanie - duálny ovládač

Pridávajú aj Gamer Studio aplikáciu na nastavovanie procesora, displeja, siete, ako aj profilov pre rôzne hry. Mobil má aj predné stereo reproduktory, RGB LED podsvietenie vzadu a na bokoch, dvojité chladenie. Plus mobil má aj sekundárny Pixelworks čip, ktorý konvertuje SDR na HDR realtime. Chýba však 3.5mm jack, čo je pri hernom mobile škoda. Oproti tomu už dostane mobil ovládače na obe strany.

Black Shark 6GB verzia bude v prepočte za 400 eur, 8GB za 440 eur a začnú sa v Číne predávať 10. novembra. riamo čínske ceny, u nás sa ešte mierne zvýšia.

TEST

HUAWEI MATE 20 PRO

NA KONIEC ROKA TO NAJLEPŠIE

. HUAWEI

. MOBIL

Huawei má za sebou veľmi dobrý rok, vydal úspešnú P20 sériu, predbehol Apple v predaji mobilov a teraz to zavŕšil vydaním Mate 20 série poháňanej novým 7nm Kirin procesorom. Ukázal, že s ním v hi-endoch musí konkurencia počítať.

Konkrétne Mate 20 séria začala s Mate 20 Lite na začiatku jesene ako malý rozbeh so slabším procesorom. No naplno to rozbehla až teraz s Mate 20 a Mate 20 Pro, ktoré idú v šľapajách P20 série, ale vylepšujú mobil po každej stránke a zároveň pridávajú novinky. My tu v teste máme vyššiu verziu Mate 20 Pro.

Pozrime sa na špecifikácie:

Displej: 6.39 AMOLED 1440 x 3120 19.5:9
Procesor: Kirin 980 (7 nm)
Rozmery: 157.8 x 72.3 x 8.6 mm
Váha: 189 g
Pamäť: 6 GB/128 GB, 8 GB/256 GB + nano SD karta
Zadná kamera: 40 MP, f/1.8, 20 MP, f/2.2, 8 MP, f/2.4, 5x optical zoom
Predná kamera: 24 MP f/2.0,
Vodeodolnosť: IP68
Batéria: 4200 mAh
Bezpečnosť: odtlačok prsta v displeji, odomkýnanie tvárou
Nabíjanie: USB-C 40W, QI nabíjanie 15W, dokáže nabíjať iné zariadenia cez QI
Doplnky: NFC, Infrared, GPS, Bluetooth 5.0
Zvuky: Stereo plus Dolby Atmos podpora
Farby: Midnight Blue, Twilight, Pink Gold, Black, plus Emerald Green, ale tá nie je u nás dostupná

Huawei tak pridáva odtlačok prsta v displeji, mení podporu micro SD karty na nano kartu, ponúka najrýchlejšie sťahovanie v mobiloch. Zaujímavá je možnosť nabíjať iné zariadenia cez QI nabíjanie, ako aj doplnok ultrawide fotografií a 5x zoomu. Je to pekná ponuka nad štandardmi bežných mobilov

Konštrukcia

Samotný mobil patrí do série väčších Plus/Max/Pro mobilov, kde sa presne so svojimi takmer 16 centimetrami vopchá. Vďaka nim ponúkne veľký, takmer 6,4-palcový AMOLED displej s 1440 x 3120 rozlíšením. Zároveň je pozitívne, že sa aj napriek svojim rozmerom a veľkej batérii vopchal do príjemných 189 gramov.

Telo je už štandardne kombináciou skla vpredu a skla vzadu, teraz však už s displejom zaobleným na okrajoch tak, ako to má Samsung Galaxy séria a vďaka čomu sa mobil veľmi dobre drží. Obe sklá spája len tenký kovový rám, na ktorom Huawei umiestnil dve tenké tlačidlá. Jedno je na zvuk a druhé zapínanie, pričom zapínanie je zafarbené na červeno. Vyzerá to luxusne a zábavne, nakoniec presne tak má aj táto dúhová verzia vyzerať. Je pre tých, ktorí nechcú jednofarebný alebo čierny mobil.

Huawei ponúka v mobile dve SIM karty, pričom jednu môžete vymeniť za pamäťovú kartu, ale, žiaľ, nie štandardnú micro SD. Huawei tam totiž zmenil podporu na NM karty, ktoré sú vo veľkosti SIM karty. Čo je škoda, keďže NM karty nie sú bežne dostupné a môžete si ich objednať len od Huawei.

Fotoaparát

Vzadu nájdete fotoaparáty, ktoré sú tentoraz umiestnené do stredu a do štvorca, kde má mobil tri senzory a jeden blesk. Konkrétne ide o 40 MP, 20 MP a 8 MP kombináciu, kde ich dopĺňa parádny 3-násobný, ale aj 5-násobný zoom, ktorým viete veci pekne priblížiť. Dopĺňa to ultra široký objektív (0,6 zoom), ktorý umožňuje pekne zachytiť okolie a zároveň slúži na makro fotenie, ktorým môžete fotiť z 2,5 cm vzdialenosti.

Je to vylepšenie oproti P20 Pro, ktorý mal najlepší fotoaparát v mobiloch doteraz a tu nečakajte nič menej. Ponúkne pekné denné fotky, kvalitné fotky pri umelom osvetlení a fotky v noci nezaostávajú. Na mobilné fotoaparáty je to vysoký nadštandard. Z videí natočíte 4K video v 30 fps, aj keď prekvapivo nie v 60 fps, znovu sa pridáva sa aj slow motion 960 fps video pri 720p. Rovnako je škoda, že to už nie je posunuté na 1080p. Zo zaujímavostí - je pridaná AI video funkcia, ktorá vám napríklad umožní natáčať čiernobiele video, na ktorom bude farebná len postava, prípadne pridať iné filtre, kde sa AI postará o efekty.

Fotoaparáty dopĺňa predná 24 MP kamera na selfie a videohovory, ale aj na rozpoznávanie tvárou, náležite čomu je doplnený aj infra senzor. Nechýbajú ani selfie emoji, gify a ani rozmazanie pozadia.

Odomkýnanie

Odomkýnanie je tu riešené tvárou a aj skenerom odtlačku prstov v displeji. To si už Huawei vyskúšal v Mate RS a teraz to presúva naplno do Mate 20 série. Vďaka tomu už odbúda samostatný senzor na odtlačok a odomkýnanie sa rieši len priložením prsta na displej. Ten funguje na princípe fotky, a teda si váš prst osvieti, odfotí a ak sa zhoduje, odomkne sa. Funguje to prekvapivo dobre a rýchlo, aj keď prst treba položiť na určite miesto, aby ho zoskenovalo a odomklo. Miesto sa na displeji automaticky zobrazí, keď k mobilu priblížite ruku.

Skener v displeji hlavne rieši problémy s jednoduchým odomkýnaním mobilu položeného na stole. Pri chytení do ruky nie je až taký dôležitý, keďže tam vás mobil rýchlo rozpozná podľa 3D skenu tváre. Ten systém je už dobre dotiahnutý a funguje bez problémov. Aj keď stále funguje len na jednu tvár a nemôžete pridať niekoho iného z rodiny. Tam musíte použiť viac odtlačkov prstov.

Zvuk

Na zvuk sa v mobile nebudete sťažovať, ponúka stereo reproduktory, jeden hore nad displejom, druhý skrytý v USB-C porte. Oba dopĺňa Dolby Atmos funkcia s nastaveniami pre rôzne príležitosti - či už hudbu, alebo filmy.

Mobil ponúkne relatívne čistý zvuk s basmi aj výškami, ale hlasitosťou neoslní, konkurencia je v tejto oblasti na tom lepšie. Nakoniec reproduktory sú úplne maličké - v Huawei šetrili miestom. Na druhej strane pre tých, ktorí chcú kvalitný zvuk, pripravili veľký Mate X mobil.

Batéria

Batéria je masívna 4200 mAh, vďaka čomu ponúka pekný nadštandard a aj vďaka 7nm procesoru je Mate 20 Pro momentálne hi-end mobil s najdlhšou výdržou batérie. Prekonáva aj nové 7nm iPhony. Pri bežnom používaní mobilu batériu v pohode ušetríte aj na tri dni.

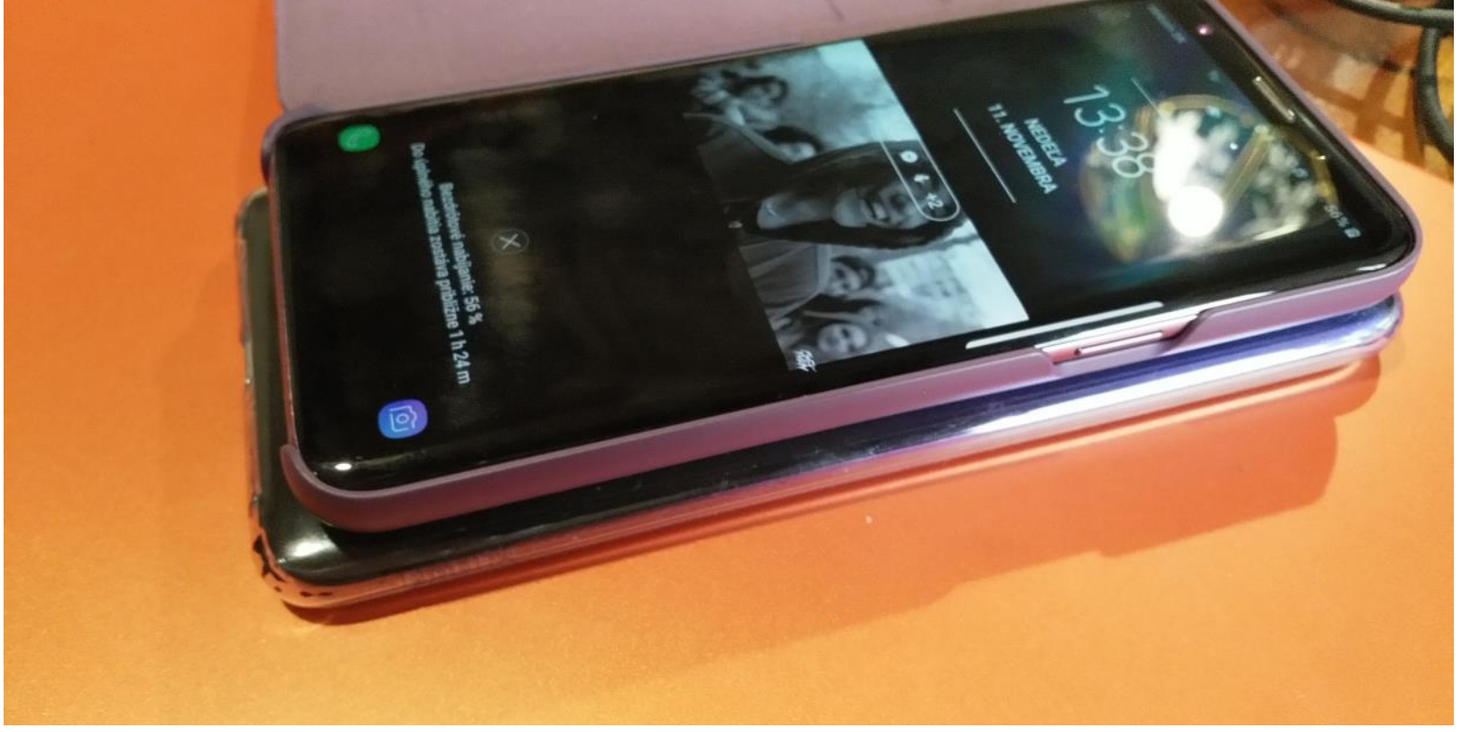
A tým to nekončí, Huawei zapracovalo aj na nabíjaní a vďaka 40 W nabíjačke mobil nabijete za hodinu (70% za polhodinu). Je to rozdiel oproti štandardným dvom hodinám pri bežných mobiloch. Nezaostáva ani vylepšenie QI nabíjania, ktoré už podporuje 15 W wireless nabíjačky, a teda približne za dve hodiny mobil nabijete aj bez káblov.

Tu Huawei spravilo aj jednu zaujímavú inováciu a pridalo aj nabíjanie iných QI zariadení priamo z mobilu. Môžete tak napríklad nabíjať iný mobil len položením na Mate 20. To však skôr v núdzových prípadoch, keďže by to ubralo veľa z batérie. Ideálne je to pre menšie veci, napríklad pre wireless štopľové slúchadlá. Je to prvé zariadenie, ktoré tento systém podporuje. Nie je síce prvé, ktoré nabíja iné zariadenia, keďže napríklad Note 10 si dobíja svoje pero, ale Huawei nabije hocičo QI kompatibilné.

Výkon

Výkon je v Mate 20 Pro vysoký, keďže Huawei tam dal svoj nový Kirin 980, ktorý je momentálne druhý najrýchlejší procesor v mobiloch po A12 od Apple. Konkrétne ako nám ukazujú aj benchmarky nižšie, dosahuje okolo 312-tisícové skóre v Antutu, zatiaľ čo A12 má okolo 360 tisíc a pre porovnanie najrýchlejšie Snapdragony 845 idú okolo 300 tisíc. Uvidíme, kam sa zaradí nový Exynos a Snapdragon (Snapdragon vyzerá, že tiež pôjde na 360 tisíc). V každom prípade sú to veľmi pekné rýchlosti na mobily, všetko je plynulé a rýchle. Možno je až škoda, že displeje sú stále na 60Hz, keďže ako nám ukazuje Razer Phone so 120 Hz ešte aj tá plynulosť môže byť výrazne vyššia, či už v hrách, alebo aj pri rolovaní. Pocit tam je oveľa lepší.

Zo zaujímavostí Mate 20 má síce pomalší CPU a GPU ako iPhone XS, ale zas rýchlejšie používateľské prostredie a rýchlejšiu pamäť. V porovnaní s Androidmi je GPU približne v priemere Snapdragonov 845, veľa z nich je v tejto oblasti rýchlejších. Je to prekvapivé. Huawei mohol aj v tejto oblasti pridať.



Antutu 7

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
Huawei Mate 20 Pro - 312702 - (115382, 113356,68061 15903)
HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (CPU 90789, GPU 107087, UX 55472, MEM 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186,6654,8772)

Čo sa týka 3D Marku, ten má OpenGL na 4165 a Vulkan na 4255, je to vysoko nad iPhone XS, ktoré má 3600 a aj Snapdragonom 845, ktorý je na 3800 bodoch. Podobne vysoké čísla mali aj pri P20 sérii s Kirinom 970, a tam sa nakoniec ukázalo, že pri benchmarkoch pretaktovali procesor. Ťažko povedať či sa to deje aj tu, ale zadná stena mobilu je po benchmarkoch znovu priam horúca a znovu sa procesor zahrieva na 50 stupňov. V hrách to cítite tiež a už pri prvej hre v PUBG som cítil teplo aj cez obal. Huawei síce tvrdí, že je zapracovaný kvalitný chladiaci systém, ale zrejme až tak dobre nefunguje. Stále je to veľký rozdiel oproti Samsungom, kde chladenie funguje veľmi dobre.

Samotné hry tu idú rýchlo, aj keď znovu tak ako pri predchádzajúcich Kirinoch platí, že hry dostávajú kompatibilitu len postupne. Niektoré hry sa po oficiálnom vydaní ešte niekoľko týždňov nedajú stiahnuť, alebo napríklad PUBG sa teraz na Mate 20 Pro dá hrať len v nízkych a stredných nastaveniach, ostatné nastavenia nie sú podporované. Hra totiž procesor nerozpoznala, a tak ide len na bezpečných nastaveniach. Ak hrávate hry, táto kompatibilita je malá nevýhoda Kirinov, autori totiž najskôr tituly optimalizujú pre Snapdragony a až neskôr pre ostatné procesory. Na druhej strane, Fortnite je už na ňom sprístupnené a ide aj vo vyšších nastaveniach.

Systém

Samotný systém je Android 9 s klasickou EMUI nadstavbou, ktorá síce nie je taká prepracovaná ako od Samsungu, ale je na úrovni Xiaomi štýlu. Teda tu máte všetko potrebné k behu systému, niekoľko vizuálnych dotiahnutí základného Androidu, ako aj priamo zapracované snímanie obrazovky do videa, do obrázkov, vysielanie obrazu, samozrejme, aj vlastný store alebo aj vlastný navigačný panel. Spodný panel teraz prekvapivo stratil možnosť výberu navigačnej čiary a je tu buď len navigačný dok, klasické tlačidlá, alebo gestá bez navigačných tlačidiel. Osobne sa mi navigačná čiara páčila najviac.

Znovu nechýba ani vypnutie výrezu a ak si zobrazovanie výrezu vypnete, obraz skončí pod ním a okolo výrezu bude len čierna farba s ikonkami. Osobne to robím automaticky hneď po chytení výrezového mobilu - je to najlepšie, čo na Androide môžete spraviť. Totiž spolu so zablokovaním výrezu sa vám aj aplikácie upravia na šírku bez výrezu a žiadny text ani elementy vám na obrazovke nebudú chýbať. Je až prekvapivé, že Apple takúto základnú vec stále nezapracovalo.

Samsung alebo Huawei?

Niet pochýb o tom, že Huawei stále viac tlačí na Samsung a aj to vidieť. Mate 20 Pro nám to teraz potvrdilo, ponúklo veľmi zaujímavú konkurenciu pre Galaxy Note 9 (alebo Galaxy S9 plus). Čo sa týka Note 9, ten má pero, lepšie spracovaný systém a aj herné funkcie, lepší zvuk, má aj 3.5 mm jack a nemá výrez. Oproti tomu Mate 20 Pro je lepší v rýchlosti procesora, kvalite kamier, má odtlačok prsta v displeji a možnosť nabíjania iných zariadení cez QI systém.

Rozhodovanie je už na vás a záleží na tom, čo viac potrebujete. V každom prípade, technologicky je Mate 20 Pro vyššie, ale aj s vyššou cenou.

Najlepší mobil roka?

Keď to všetko zhrnieme, Mate 20 Pro minimálne patrí medzi najlepšie mobily roka, ak nie je rovno najlepší. Prakticky otvára novú generáciu mobilov, kde ponúka nový a rýchly 7nm procesor, skener odtlačkov v displeji, kvalitné kamery, rýchle nabíjanie, nabíjanie iných zariadení a aj kvalitný displej, len škoda, že stále s výrezom. Ak vám však prekáža, môžete si ho vypnúť a dostanete dizajnovo parádny mobil. Ťažko mu niečo zásadnejšie vytknúť, možno len zahrievanie pri hraní.

HODNOTENIE

9.5

PETER DRAGULA

MATE 20 PRO UKAZUJE, AKO MÁ VYZERAŤ HI-ENDOVÝ MOBIL

+ parádny dizajn
+ kvalitné kamery
+ rýchle nabíjanie
+ senzor odtlačku prsta v displeji
+ nabíjanie iných zariadení cez QI

- stále ostáva výrez (môžete si ho vypnúť)
- pri záťaži cítite zahrievanie zadnej plochy
- len NM pamäťová karta

TEST

IPHONE XS A XS MAX

. MOBIL

. APPLE

Apple tento rok refreshuje iPhone X vo veľkom a popritom ako zrušilo pôvodný model, pridáva tri nové. Na dva z nich sa teraz pozrieme. Ide o iPhone XS a XS Max, dva takmer rovnaké mobily odlišujúce sa len veľkosťou displeja a batérie. Oba však majú vyšší výkon a fotoaparát oproti pôvodnému X-ku. A zatiaľ čo XS kopíruje veľkosť pôvodného X takmer presne, XS Max je jeho zväčšenou verziou. Môžete si tak vybrať, aká veľkosť vám vyhovuje.

Špecifikácie:

Displej: 5.8-palcový 1125x2436 pixelov (XS), 6.5-palcový 1242 x 2688 (XS Max), Super AMOLED
Procesor: Apple A12 Bionic 7nm
Kamera: 12 MP, f/1.8, 26 mm, plus 12 MP, f/2.4, 52 mm, 2x optical zoom
Predná kamera: 7 MP, f/2.2, 32 mm
Rozmery: 143.6 x 70.9 x 7.7 mm (XS), 157.5 x 77.4 x 7.7 mm (XS Max)
Batéria: 2658 mAh (XS), 3174 mAh (XS Max)
Pamäť: 4 GB
Úložisko: 64 / 256 / 512 GB - bez možnosti SD karty
Vodeodolnosť: IP68
Porty: Lightning port
Váha: 188g (XS), 208 gramov (XS Max)

Od mobilov čakajte kvalitné vyhotovenie v dizajnovom štandarde Apple. Respektíve v rovnakom dizajne ako iPhone X. Rovnako aj tu máte sklenené podanie, ktoré vyzerá pevne a krehko zároveň. Mal som XS v čiernej farbe a XS Max v zlatej, pričom čierna vyzerá decentne, ale zlatá, respektíve iná farebná variácia je zaujímavejšia a viac luxusnejšia. Na druhej strane ich zrejme aj tak pre istotu zakryjete obalom, ako pre vystúpenú kameru, ktorá si obal priam pýta (mobil sa vám hojdá pri ťukaní na stole), tak aj pre samotné sklo, ktoré určite nechcete rozbiť a platiť. Testy síce ukázali, že je tvrdšie ako minule, ale stále záleží na tom, ako vám mobil spadne.

Samotný displej je AMOLED, ponúkne kvalitné farby, peknú intenzitu obrazu a, samozrejme, aj HDR. Konkrétne menšia XS verzia bude mať 5.8-palcový displej, väčšia Max bude mať 6.5 palca. Obe so síce rozdielnym, ale podobným rozlíšením pohybujúcim sa mierne nad 1080p. Presnejšie je to 1125p a 1242p, je to nižšie ako 1440p konkurencia v oblasti, kde sú viditeľné rozdiely minimálne.

Displej stále dopĺňa výrez, ktorý sa po vydaní iPhone X stal jedným z trendov tohto roka, ale zároveň veľmi zlým trendom, od ktorého firmy pomaly ustupujú. Apple ho stále necháva aj keď sa ho už snaží zakrývať, kde sa len dá. Mobil prezentuje s čiernou tapetou s planétou, vďaka ktorej výrez nevidieť. V samotnom systéme ho uvidíte a v aplikáciách stále robí problémy. Stále totiž nie sú všetky aplikácie a hry prispôsobené na výrez a môžu tak text alebo prvky zobrazovať na mieste, kde je tento výrez. Je zvláštne, že to Apple nevyriešilo ani v iOS 12 a stále si neviete nastaviť, aby sa aplikácie zobrazili len na ploche bez výrezu. Android je v tomto ďalej a jednotlivé firmy dávajú hneď niekoľko nastavení na obídenie výrezu.

Kamery sú už štandardne kvalitné, konkrétne vzadu sú dve 12 MP kamery, jedna f/1.8, druhá rovnako 12 MP s f/2.4 a 2x optickým zoomom. Je to klasické spojenie dvoch kamier, aj keď tu sú veľmi dobre ohodnotené a DXomark nový iPhone XS Max umiestnil druhé miesto svojho rebríčka, kde nepredbehol len trojkamerovú P20 Pro. Osobne som však nemal dobrú skúsenosť s fotením za tmy, je to viac rozmazané ako by som čakal. Prednej kamere nechýbajú selfie efekty a ani animoji, respektíve memoji. Tie sú prepojené so správami a aj Facetime komunikáciou.

Vpredu kameru dopĺňajú aj hĺbkové senzory, ktoré znovu rýchlo a bezpečne odomknú mobil podľa vašej tváre. Aj keď senzor odtlačku prsta tu stále chýba, nie je ani na tele a Apple ho stále nezapracovali ani do displeja. Je to prekvapivé a aj sme to čakali, keďže vieme, že už minulý rok sa o to snažili a nestihli to. Pritom čínske firmy to už veselo používajú celý rok. Apple tu však zrejme išli len do obnovy bez výraznejších doplnkov. Možno budúci rok sa už pohnú v tejto oblasti vpred.

Batéria je tentoraz v XS menšia ako v X, a v XS Max väčšia. Vďaka 7 nm procesoru však vydržia dlhšie. Máte tu bezproblémové dva dni štandardného používania. Pri vysokej záťaži napríklad iPhone X vydrží 4 hodiny, XS 5 hodín a XS Max o desať minút dlhšie. XS Max má síce väčšiu batériu, ale väčší displej si zoberie svoju daň.

Nabíjanie a aj pripojenie je riešené cez Lightning port, pričom Apple stále aj k 1100-eurovým mobilom pridáva len základnú pomalú 5W nabíjačku. S ňou mobil nabijete za 3 až 3 a pol hodiny. Ak chcete rýchlonabíjačku, musíte si ju dokúpiť, s ňou to dáte za 2 hodiny. Ani tentoraz tu nechýba Ql wireless nabíjanie, ktorým môžete dobíjať mobil aj bezdrôtovo.

Výkon

Výkonovo sú momentálne iPhone XS a XS Max najrýchlejšie mobily, a práve sa k nim pridáva aj XR verzia. Všetky majú nový A12 čip na 7 nm, ktorý dosahuje okolo 360 tisíc v Antutu benchamrku, a teda je o 60 tisíc nad najrýchlejším Snapdragonom 845, ktorý dosahuje okolo 300 tisíc. Pritom je aj nad novými Kirinom 980, ktorý je v Mate 20 sérii a dosiahol 313-tisícové skóre.

Znamená to bezproblémovú rýchlosť v hrách a aj aplikáciách, kde všetko pôjde pekne plynule a bez problémov. Ale rátajte s tým, že rýchlosť nie je stabilná, keďže po zahriatí procesora sa automaticky spomaľuje na nižšiu frekvenciu a z 358-tisícového skóre klesá na 300-tisícové. Teda ak hráte dlhšie, môžete zbadať malé spomalenie a čoskoro budete cítiť teplo postupujúce po zadnom skle. Chýba tu totiž chladenie, a tak sa procesor primárne chladí rovno sklom.

Antutu benchmark 7:

iPhone XS a XS Max, 358057 (CPU 133253, GPU 149197, UX 67086, MEM 9521)
HTC U12 plus (snapdragon 845) - 263726 (90789,107087,55472, 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (90355, 91186, 56654,8772)
iPhone X - 236403 - (96017, 84894, 48224)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Z3 Play - 111939 (51708, 21293, 31554, 7384)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Moto Play Z2 - 68451 - (22297, 13338, 27187, 5629)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Oproti tomu v 3D marku je prekvapivo nízke číslo, a to okolo 3600, presnejšie 3645 na XS Max a 3671 na XS. Napríklad Snapdragon 845 v Nokii Sirocco má 3758. Ale v 3D marku je už štandard a iPhonu to vynahradzuje výkon procesora, ktorý je rýchly a v Geekbench 4 už má cez jedenásťtisíc bodov. Pre porovnanie Snapdragon 845 má okolo deväťtisíc a iPhone X mal cez desaťtisíc. Výpočtový výkon je tak mierne zvýšený.

Celkovo je to tu však s výkonom rovnaké ako pri Androidoch, máločo v mobiloch reálne využíva, možno ak z nejakého dôvodu konvertujete alebo striháte videá priamo na mobile, ale celkovo aplikácie alebo hry stále nie sú stavané na takéto výkony. Nastavenia rozlíšení absentujú a aj keď sa snažia hry ako Fortnite alebo PUBG pridávať nastavenia detailov, stále chýbajú ultra nastavenia, ktoré by to efektívne využili.

V mobile je už systém iOS12, ktorý pridáva do štandardných možností niekoľko drobností. Napríklad zaujímavá funkcia je monitorovanie času za mobilom v jednotlivých aplikáciách, zapracované sú memoji a rôzne zrýchlenia.

Ale ako som spomínal, systém stále nepridal nastavovanie zákazu zobrazovania aplikácii pod výrezom, stále má zvláštne ovládanie ovládacím pásikom na spodku mobilu, ktoré je pomalšie s pôvodným tlačidlom. Zvyknete si, ale povedal by som, že je to stále nemotorné, pomalé. Zatiaľ najideálnejšie moderné ovládanie som videl v Z3 Play, a

Ako je na tom v porovnaní s hi-end Androidmi?

Ak rozmýšľate, či zobrať iPhone XS alebo XS Max alebo niektorý hi-end Android, môžeme si to zhrnúť. iPhone má rýchly procesor, svoj optimalizovaný systém, kvalitné vyhotovenie, parádne kamery a aj svoju vysokú cenu. To sú základné parametre prakticky každého iPhone.

Ale je to základ, ktorého sa mobily držia a od ktorého sa ťažko posúvajú ďalej, chýbajú im rôzne doplnky v každej oblasti. Napríklad, v iPhone je nižšie rozlíšenie displeja, ako má konkurencia, chýba chladenie. Stále nemajú SD kartu, ale pritom pomalé nabíjanie, systém nemá hlbšie možnosti nastavení, úpravu možností ovládania, chýba aj zmenšenie prvkov systému alebo aj senzor odtlačkov prstov. Sú to veci, ktoré vám nemusia vyslovene chýbať, ale môžu potešiť, hlavne keď ich v Androidoch dostanete za nižšiu cenu.

Ktorý XS alebo XS Max?

A ktorý si vybrať? V podstate je tam len jeden dôležitý parameter, a to veľkosť. Ak vám vyhovuje štandardná veľkosť mobilov, a teda okolo 14 cm na výšku, iPhone XS je to pravé pre vás. Ak chcete väčšiu uhlopriečku, vhodný je XS Max, ktorý ponúka takmer 16 cm výšku (veľkosť je ako väčšie mobily konkurencie, a teda Note 9, alebo Mate 20 Pro). Ponúkne tak viac priestoru napríklad pri hraní, ale aj pri browsovaní. Pekne to vyznie aj pri sledovaní videí.

Ale pri XS Max rátajte s tým, že iOS nemá nastavenia veľkosti grafiky celého systému ako Android, a teda nemôžete všetko zmenšiť. Dá sa zmenšiť len text alebo zväčšiť ikonky. Je to škoda, lebo na veľkú obrazovku by sa toho zmestilo oveľa viac. Napríklad aj päť ikoniek vedľa seba.

Záver

Telefóny iPhone XS a XS Max sú obnovenou verziou minuloročného iPhone X. Nečakajte od nich žiadne výraznejšie zmeny, len zlepšenia po stránke výkonu, kamier a batérie. Dizajn ostáva rovnaký, ako aj ovládanie a odomkýnanie tvárou. Je škoda, že v Apple nepridali aspoň skener odtlačku prstov v displeji. Samozrejme, škoda je aj prítomného výrezu a aj absencie chladenia.

V každom prípade mobil ponúkne všetko, čo od iPhone čakáte, a teda rýchlosť, kvalitné kamery, kvalitný displej a teraz aj lepšiu výdrž. Má to však aj svoju cenu, ktorá už ani nejde pod tisícku. iPhone XS teraz ide od 1009 € a väčší iPhone XS Max od 1205 € s najmenšími 64 GB úložiskami. Keďže nie je možnosť SD karty, ak budete chcieť viac miesta, pri najvyššej verzii iPhone XS Max 512 GB zaplatíte 1489 €. Sú to vysoké ceny a ak chcete niečo lacnejšie, ostáva vám len orezanejší Apple iPhone XR 64 GB, ktorý kúpite od 855 € . Ak by ste chceli lacnejšie alebo menšie mobily, ostávajú vám len staré verzie. Pôvodne mali v Apple plány na iPhone SE II, ale tie nakoniec zrušili.

Mobily na test zapožičal Slovak Telekom.

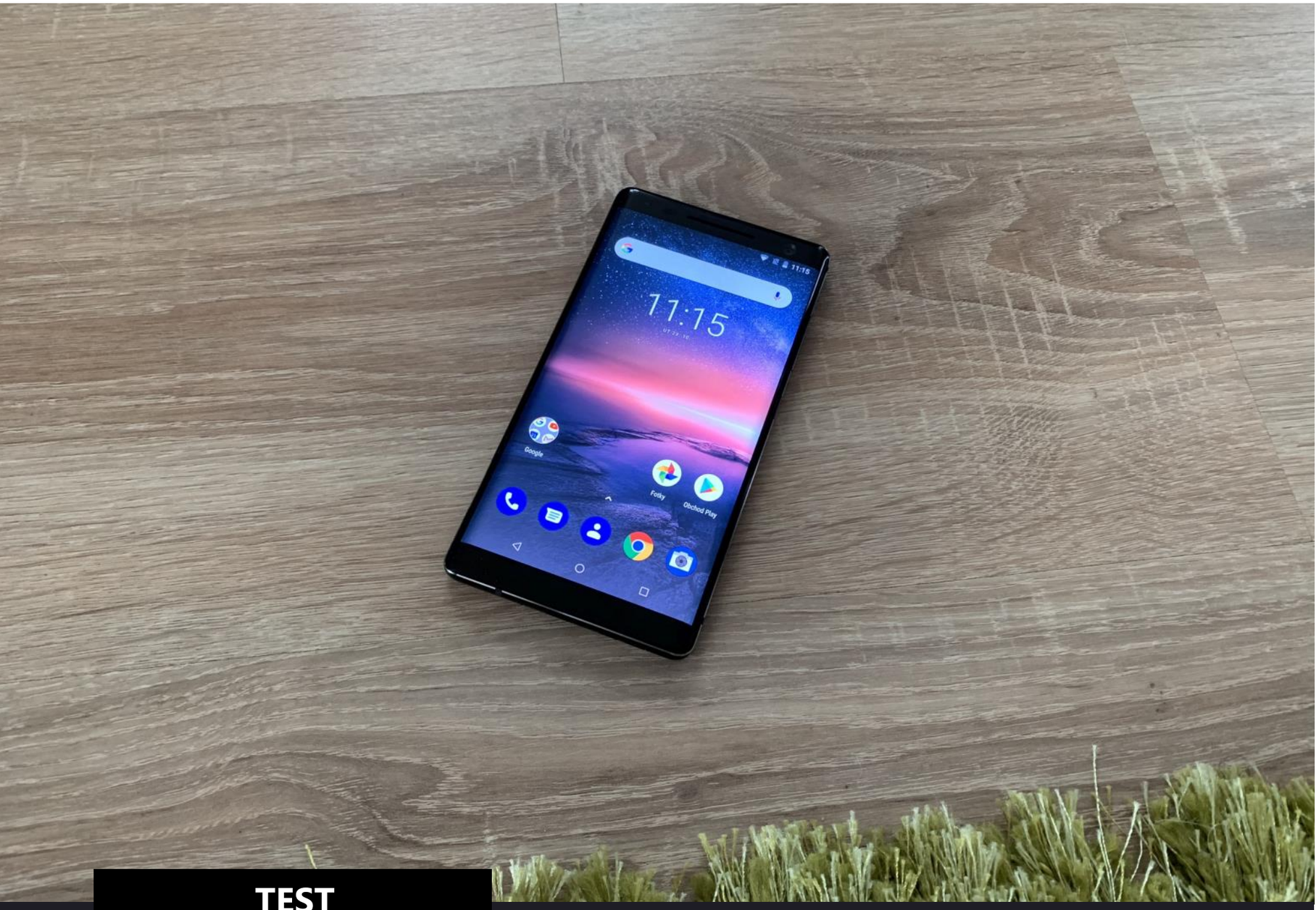
HODNOTENIE

8.5

PETER DRAGULA

+ vysoký výkon
+ kvalitný displej
+ kvalitné vyhotovenie
+ zlepšená výdrž batérie

- nemá chladenie, zadné sklo sa postupne zahrieva
- procesor sa spomaľuje pri zahriatí
- XS Max verzia nevyužíva väčší displej, len všetko zväčší
- v balení je len pomalá nabíjačka
- cena



TEST

NOKIA 8 SIROCCO

. MOBIL

. HMD CORPORATION

Nokia postupne prináša stále lepšie mobily a aj keď ešte nie je úplne v línii s najlepšími výrobcami, jej ponuka sa každým rokom zlepšuje. Tento rok vydáva obnovené verzie minuloročnej série, kde vylepšuje parametre, dizajn a možnosti. Podobným vylepšením je aj nová verzia Nokia 8 nazvaná Nokia 8 Sirocco. V tej Nokia chcela ponúknuť luxusný dizajn, vysokú rýchlosť a kvalitu v každej oblasti. Čiastočne to tam aj je, ale stále niečo chýba.

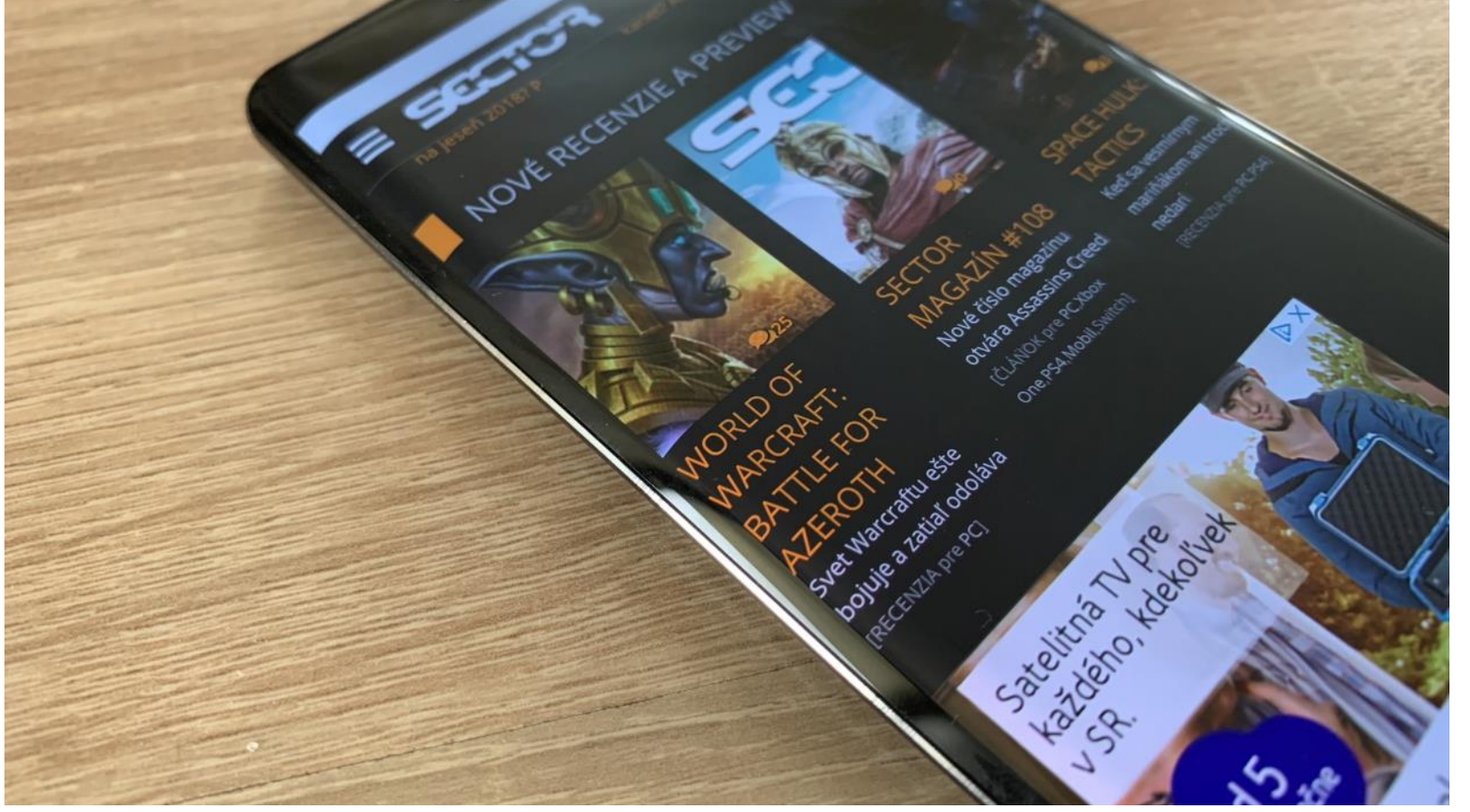
Špecifikácie:

Displej: 5,5", OLED 1440 x 2560, Gorilla glass 5
Procesor: Snapdragon 835
Pamäť: 128 GB, 6 GB RAM
Kamera: 12 MP, f/1.8, 25 mm (wide), 1/2.55", 1.4µm, dual pixel PDAF
13 MP, f/2.6, 1/3.4", 1.0µm, 2x optical zoom, AF
Predná: 5 MP, f/2.0, 1/4", 1.4µm
Rozmery: 140.9 x 73 x 7.5 mm
Váha: 177 g
Vodeodolnosť: IP67
Batéria: 3260 mAh

Špecifikácie nie sú vôbec zlé, ale prakticky rovnaké ako v Nokii 8. Teda je tu minuloročný Snapdragon 835, síce slabší, ale stále dostatočne výkonný. Dopĺňa ho pekných 6 GB pamäte a 128 GB flash. Prekvapivý je pomer displeja, ktorý ostal v 16:9 formáte, čo je dnes už postupne odchádzajúci trend. Mobil však vďaka tomu vyzerá sympaticky, a môže vás osloviť tým, že nie je taký natiahnutý do výšky, ako je to dnes moderné. Má tak výšku 14 centimetrov, čím sa zaraďuje medzi štandardnú veľkosť mobilov. Oproti Nokii 8 je kratší o centimeter, a to vďaka tomu, že zmizol skener odtlačkov prstov z prednej strany a presunul sa dozadu. Aj keď pod displejom ešte stále veľa miesta zostalo.

Veľmi pozitívna je zmena z LCD na OLED displej, ktorý má 1440p rozlíšenie a nič sa mu nedá vytknúť - parádny obraz, dostatočný jas. Dokonca má pridané zaoblenia na okrajoch, ako má Samsung Galaxy séria. Aj keď nie je to také dokonalé ako v Galaxy, displej nie je až po okraje, a zároveň zaoblené časti sú väčšie. Pôsobí to mohutnejšie, ale nie tak príjemne ako pri Samsungu.

V každom prípade zaoblené okraje displeja sú veľmi príjemne na prst, ale len pokiaľ ostanete na displeji. Akonáhle z neho skĺznete, narazíte na kovový rám, ktorý sa ťahá okolo celého okraja mobilu. Je tenký a ostrejší a ničí tak ten dobrý pocit, ktorý mohol vytvoriť zaoblený displej a zaoblená spodná časť. Je to akoby sa dizajn nezladil s ergonómiou. Respektíve sa na ergonómiu a praktickú stránku úplne zabudlo, keďže v tom tenkom pásiku sú zabudované aj tlačidlá, ktoré sú tiež veľmi tenké a nestláčajú sa príjemne. Nedá sa povedať, že by to bol zásadný problém a dá sa na to zvyknúť, ale akoby to bola daň za luxusný dizajn. Mobil je však aj vodeodolný a pokojne sa s ním vďaka IP67 certifikácii môžete aj kúpať.



Kamery zaznamenali od pôvodnej Nokie 8 veľký skok aj keď podľa DXoMark benchmarkov sú na 84 bodoch. Oproti 13 MP+13 MP je teraz síce 12 MP a 13 MP, ale je tam lepšia clona a 2x optický zoom. Je to dobrá kamera, nie perfektná, ale čakajte pekné farby a dobrú ostrosť za slnečného počasia, ale pri strate svetla sa obraz zašumí. Videá tiež strácajú detaily. Predná 5 MP kamera je skôr ako nevyhnutný doplnok. Čo mi pri fotení prekážalo, je, že sa veľmi ťažko fotí jednou rukou. Za tenké hrany sa totiž jednou rukou mobil veľmi ťažko drží a ak sa prst k tomu dotýka zaoblenej časti displeja, už ťuknutie na fototlačidlo na displeji nereaguje. Musel som si tam nájsť špeciálny úchop, aby som nič neblokoval.

Batéria poskočila z 3090 mAh na 3260 mAh. Nie je to veľa, ale vydrží vám deň a pol pri strednej záťaži, kde sa aj pohráte, browsujete a popritom telefonujete. Nie je to dvojdňová batéria. Nabíjanie je už ako štandard 2 hodiny cez USB-C port, pričom teraz už môžete nabíjať aj cez wireless QI systém, ktorý je tradične pomalší, ale pohodlnejší.

Z výkonnostného hľadiska je Sirocco nižšie ako ostatné hi-end mobily a Snapdragon 835 procesor ju drží na výkone z minulého roka rovno na úrovni Nokie 8. Nie je to zlý výkon a pekne si s tým viete zahrať, ale z hľadiska ceny a výkonu už nájdete aj lepšie možnosti.

Antutu 7

HTC U12 plus (Snapdragon 845) - 263726 (CPU 90789, GPU 107087, UX 55472, MEM 10378)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy Note 9 (Exynos) - 247229 (86854, 96071,55949,8355)
Nokia 8 Sirocco (Snapdragon 835) - 209369 (71796,84278, 45186,8109)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kirin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Z3 Play - 111939 - CPU 51708, GPU 21293, UX 31554, MEM 7384
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Moto Play Z2 - 68451 - (22297, 13338, 27187, 5629)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Z 3D Marku ide na 3768 v Open GL a 2939 vo Vulkane, nie je to zlý výkon. Pekne postačí aj na hranie PUBG alebo Fortnite. Fortnite síce zatiaľ podporuje len hi-end čipy, ale Snapdragon 835 je jedným z nich a ide to tam pekne bez trhania a aj na maximálnych nastaviteľných detailoch. Mierne cítite zahrievanie na zadnej časti, ale nie je výrazné.

V mobile je štandardný Android 8 systém v Android One službe, čo znamená rýchle updaty, ale zároveň aj nutnosť posťahovať si všetky základné aplikácie, ktoré majú rôzne launchery automaticky predinštalované. Osobne tento osekaný základ veľmi neobľubujem, ale ak ho preferujete, je tu pre vás a môžete si naň nainštalovať, čo len potrebujete.

Keď to zoberieme zoširoka, Sirocco je veľmi príjemne vyzerajúci luxusný mobil. Jediná škoda je, že pre luxusný vzhľad utrpela ergonómia mobilu s ostrými hranami a tenučkými tlačidlami, pritom je to kontrast k zaoblenému displeju. Rovnako je tam kompromis výkonu, keďže čip je z minulého roku, ale stále ste v rýchlej oblasti. Podobne to platí aj pre fotoaparáty, ktoré sú kvalitné, ale rovnako nie top.

Je jasné, že Nokia so Siroccom mieri na fanúšikov luxusu a ľudí, ktorí chcú mať pekný, ale stále decentne vyzerajúci mobil, ktorý pritiahne pozornosť napriek tomu, že nemá dúhové farby. Možno je škoda, že s cenou to nie je úplne jasné, kam sa má zaradiť, keďže aj teraz niekoľko mesiacov po vydaní je stále nad 500 eur, kde už zoženiete vyššiu triedu mobilov. Znovu platí, že Nokia sa postupne zlepšuje a prináša stále zaujímavejšie mobily, ale ešte nie je tam, kde by chcela byť alebo kde by sme ju chceli vidieť.

HODNOTENIE

7.5

PETER DRAGULA

+ luxusne vyzerajúci dizajn
+ kvalitný displej
+ decentné kamery

- veľmi tenké tlačidlá na ostrej hrane
- len starší hi-end Snapdragon čip

TEST

NOKIA 8110 BANANA PHONE

. MOBIL

. HMD CORPORATION

Ak nemáte radi touchscreen, chcete prejsť na klasický tlačidlový mobil, alebo potrebujete mobil na cestovanie, ktorý ponúkne vysokú výdrž batérie, máme tu pre vás jeden tip, a to „banana phone" Nokia 8110 4G. Je to nová verzia ikonického slideru známeho z Matrixu. 20 rokov dozadu síce vyzeral inak, mal len jednoduchý displej a vytŕčajúcu anténu, ale Nokia sa snažila zachovať hlavne jeho základ, a teda prehnutý dizajn a vysúvací panel zakrývajúci klávesnicu. Zlepšila však displej a prakticky všetko ostatné.

Špecifikácie:

Displej: 2,5 palca, 240 x 320 pixelov
Procesor: Snapdragon 205
Pamäť: 512 MB RAM
Úložisko: 4GB + microSD do 64 GB
Rozmery: 133.5 x 49.3 x 14.9 mm
Váha 147 gramov
IP: IP52
Batéria: 1500 mAh
Systém: Kai OS, plus Google služby
Farby: žltá a čierna

Je to diametrálny rozdiel oproti pôvodnej verzii, ale aj diametrálny rozdiel oproti aktuálnym touchscreen mobilom. Rovno si povedzme, že hardvérom je to ultra low-end. Ale na druhej strane, tu o to ani nejde. Dôležitá je výdrž batérie. To je zároveň hlavný dôvod, prečo by ste mobil mohli chcieť. Plus je malý a do šírky má len 5 centimetrov, ale je prekvapivo tučný, ak nepočítame zahnutia má hrúbku takmer 1,5 cm. Dobre ho však chytíte do ruky a relatívne ľahko zmestíte aj do vrecka, aj keď vzhľadom na svoje prehnutie sa skôr hodí do zadného ako do predného.

V novej verzii teraz polovicu mobilu tvorí plocha s displejom, druhá polovica je klávesnica zakrytá slider plochou. Samotná plocha nemá žiadnu hlbšiu funkciu, len slúži ako kryt na klávesnicu, po ktorého odsunutí zapnete mobil, alebo zodvihnete prichádzajúci telefonát. Klávesnica je podsvietená a ponúka štandardnú ponuku tlačidiel, teda číselné tlačidlá, plus štyri ovládacie tlačidlá a D-pad s potvrdzovacím tlačidlom.

Mobil vo svojej modernej verzii ponúka podporu dvoch kariet, má aj Wi-Fi, 4G, teda všetko čo k základnému pripojeniu potrebujete. Čiže bez problémov rozbeháte internet, môžete posielať poštu a browsovať, aj keď na 2,5-palcovom 240x320 displeji to nie je žiadna výhra. Je to málo pixelov a aj malá uhlopriečka. Browser je síce kompatibilný aj s novými stránkami, ale stránky sa tam len ťažko zmestia.

Musíte používať zoomovanie, aby ste videli všetko potrebné, aj keď písmená už budú veľmi malé. Väčším problémom je rýchlosť browseru, ktorý sa trápi ako s rýchlosťou systému, tak procesorom, obmedzenou pamäťou a uzatvára to jeho ovládanie, kde absencia touchscreen robí ovládanie veľmi pomalým a je to dosť utrpenie. Ako rolovanie, tak aj snaha o klikanie na linky. Rátajte s tým, že je to vhodné len na núdzové použitie internetu. Na druhej strane, dôležité je, že relatívne slušne idú Google mapy, kde sa vďaka GPS viete nájsť, ak sa stratíte na túre a viete pozerať aj videá z Youtube.

Nakoniec je tu písanie textov, kde som si spomenul na utrpenie, ktoré sme v starých časoch mali pri písaní SMS, nieto ešte niečoho dlhšieho, ako je email alebo diskusný príspevok. Ak ste to nikdy nepoužívali - pod každým číselným klávesom je niekoľko písmen, ku ktorým sa dostanete, ak viackrát postláčate daný kláves. V zásade sú to tri-štyri písmená a dané číslo, ale keďže po novom je tu aj diakritika, je to tu aj 9 písmen a znakov. Teda to znamená aj desať kliknutí, ak chcete napísať jedno písmeno. K tomu špeciálne znaky majú svoju väčšiu výberovú obrazovku. Jednoducho tieto mobily nie sú vhodné na písanie dlhších textov.

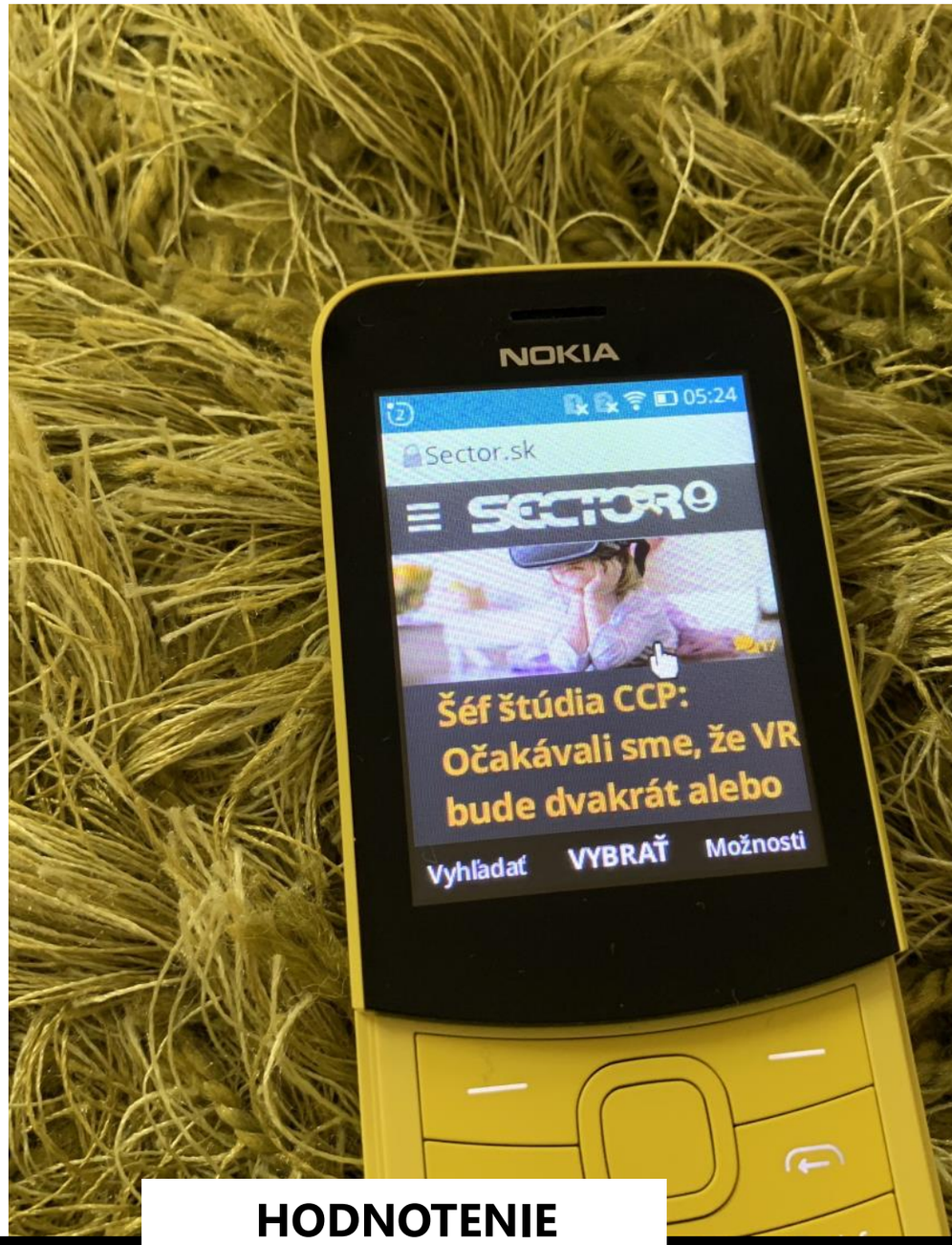
Fotoaparát neoslní, je tam 2 MP senzor, ktorý spraví len fotky v slabom rozlíšení. Pokiaľ však fotíte za svetla, ponúkne relatívne slušné farby aj keď bez väčších detailov, pri strate svetla sa veľmi rýchlo zašumí a rozmaže. Podobne maličké spraví aj videá, a to v 720x480 rozlíšení, kde kvalita obrazu nie je vysoká. Asi najlepší na kamere je LED blesk, teda svetlo na mobile, ktoré môžete použiť ako baterku na posvietenie si v noci na cestu. Prednú selfie kameru tu nehľadajte.

Samotný Kai OS, ktorý je v mobile, pripomína pôvodné systémy v Nokiách, teda pomalé, so základnými menu a podmenu, ale aj s hlbšími nastaveniami rôznych pripojení. Je tu Wi-fi, 4G a aj možnosť hotspotu. Okrem toho je to však len základný systém, ktorý má predinštalované možnosti, ako kontakty, foto, hudba, galéria, rádio, prehliadač, nechýba email, kalkulačka, hodiny. Teda všetko základné, čo sme mávali v mobiloch 15 rokov dozadu. Pridávajú sa poznámky, nahrávač, alebo prevádzač jednotiek. Z hier je tu Snake, nie je však klasický jednoduchý, ale možno až príliš moderný s plnou 360-stupňovou voľnosťou pohybu. Je to škoda, dúfal som vo viac retro verziu.

Prekvapením je však vlastné Store, ktorého obsah je skôr sklamaním. Nájdete tam asi 15 hier, k čomu sa pridáva Twitter a aplikácia na počasie. Z hier si môžete stiahnuť demo verzie a keď budete chcieť celé hry, musíte si ich zaplatiť. Nájdete tu kúsky, ako Sokoban, Gems, autíčka Nitro street, Icebreaker, 2048 alebo Futbal.

Všetko to však nie sú prioritné veci pre mobil. Ale čo je vlastne prioritou mobilu? Volanie a výdrž batérie. Batéria vydrží 8,5 hodín hovoru a 25 dní v standby mode. Ak teda idete niekam do hôr, na kempovanie bez elektriny, niečo takéto sa veľmi dobre hodí ako doplnkový mobil. Pri používaní však už ťahá batériu rýchlo. Najvhodnejší tak je len na volania alebo nutné používanie internetu, a teda ako pohotovostný mobil.

Banánový telefón je zábavný, dizajnovo pekný a priam ideálny pre nostalgikov. Ale zároveň mohol byť oveľa viac. Možno prídavok touchscreen by neublížil a ani vyššie rozlíšenie displeja. Ak si potrpíte na klasiku, alebo potrebujete mobil na telefonovanie s dlhou výdržou batérie a zároveň nepotrebujete browsovať po internete alebo písať dlhé texty, Nokia vás v tomto ohľade vie podržať. A to nielen model 8810, ale v ponuke je už aj oživená Nokia 3310 v klasickom dizajne. Má rovnaké hardvérové vybavenie, ale viac štandardný dizajn.



HODNOTENIE

7.0

PETER DRAGULA

+ výdrž batérie
+ pekný dizajn

- pomalý systém, brows ovanie a aj písanie je zdĺhavé
- chýba touchscreen
- slabá kamera
- slabý displej

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

Warner Bros. naplno odštartovali novú sériu i čarodejnícku mániu. Pred dvomi rokmi sme objavili nové postavy, zažili dobrodružstvo na iných miestach, s odlišnými protivníkmi a našli kúzelné fantastické stvorenia, ktoré sa postarali o kus zábavy i napätia. Druhý diel je oproti jednotke postavený inak, berie si existujúci tím, prihadzuje ďalšie postavy a volá známe mená, ktoré rozbúchajú srdce najmä verným potterofilom. Série sa začínajú riadne prepájať a stále bude o čom...

Druhý diel Zverov začína v New Yorku, odkiaľ prevážajú Grindelwalda späť do Európy, kde by mal čeliť rozsudku za minulé zločiny. Grindelwald počas prevozu zdrhne a odchádza do Paríža zhromaždiť svojich stúpencov s jasným cieľom: chce dať pocítiť ľudstvu, že mágovia sú silnejší a majú ovládať svet, nie naopak. Albus Dumbledore povolá bývalého žiaka Mloka Scamandera, aby sa vydal do Paríža zastaviť Grindelwalda – a zhodou okolností v meste na Seine pobehuje Tina, do diania sa zapojí neskôr aj jej sestra Queenie a Jacob, Mlokov brat a dievčina z fotky menom Leta Lestrange...

Fantastické zvery rýchlo menia pôvodné fantasy zameranie s jemným vtipom za temnejšie smerovanie – a idú sa odhaľovať motívy, môžeme očakávať väčšie prepájanie so sériou Harry Pottera i podobnú atmosféru ako pred 10 rokmi. Dvojka je temnejšia, nepôsobí samostatne – ani ako úvod do novej série (prípad jednotky) a ani ako celistvý film v univerze. Svedčí o tom už úvodná scéna, ktorá vás hodí do napínavej scény prevozu Grindelwalda – kto nevie, o koho ide a prečo sa snaží oslobodiť, môže byť stratený. Hoci v premiérovej sále bolo pár divákov, ktorí poznali iba Pottera a dorazili na druhé Zvery.

FANTASTICKÉ ZVERY II

Réžia: David Yates. Scenár: J.K. Rowling. Hrajú: Eddie Redmayne, Katherine Waterston, Dan Fogler, Johnny Depp, Carmen Ejogo, Zoë Kravitz, Callum Turner, Derek Riddell ...

Najväčší rozdiel číha vo využití postáv. Dvojka pracuje so štvoricou Newt, Jacob, Queenie a Tina, no hádže ich do rozbehnutého diania a očakáva, že už poznáme, kto je aký (vtipný, odhodlaný, trošku bláznivá). Dostávajú nové misie, prepletajú sa ich motivácie, ale karavána sa valí ďalej, prichádzajú nové tváre a Rowlingová sa chce sústrediť skôr na nich. Hoci aj pri 133-minútove stopáži budete mať pocit, že Mlokovho brata úplne nepoznáte a o Grindelwaldovej minulosti sa tiež vôbec nehovorí. Je to všetko skondenzované do malého priestoru, ale súčasne je tu tona indícií, ktoré môžete hltať.

Veľká pozornosť sa sústredí na Dumbledora v podaní Juda Law, ktorý hrá výborne, aj tak budú mnohí špekulovať, do akej miery sa vyrovná starším verziám. No už jeho intro na streche Londýna má čaro, nehovoriac o návrate na Rokfort. Áno, dostaneme aj pár školských lekcií. Do cesty sa stále pripletá aj Credence Barebone hľadajúci svoju identitu a Rowlingová sa s ním výborne hrá v poslednej tretine. Je radosť vidieť, že scenár je hutnejší, napínavejší a súčasne bojuje s pozíciou rozbehnutej série – niečo sa už stalo, čosi povie, nechá si ďalší priestor. Ak ste ochotní pristúpiť na seriálovosť a ste fanúšik, je sa na čo tešiť. Ak preferujete samostatný film a imponovala vám sólo jednotka, dvojka stráca body.

Mnohí sa obávajú Johnnyho Deppa, ale jeho Grindelwald je príjemný návrat do poctivého herectva bez afektu. Samotná postava má zaujímavé motivácie a hoci sa na prvý pohľad zdá, že to bude ďalší zloduch, ktorý si chce podmaniť ľudstvo, počkajte do záverečnej tretiny. Prvé ohlasy neklamú, finálne momenty obsahujú jedno z najlepších vyvrcholení série (i filmov posledného obdobia). Záver sa zdá byť najskôr zamotaný (miestami si film odskočí aj do 10-minútového flashbacku alebo pohľad na isté udalosti opakuje viac ráz), ale potom vám všetko docvakne. Že Grindelwaldové pohnútky majú svoj dôvod, vízie istej budúcnosti ponúkajú ďalší Rowlingovej aspekt vyrovnávania sa s 20. storočím a aj pozícia mágov a bežných ľudí nie je úplne neotrasiteľná. A samozrejme, je tu vrcholová scéna, ktorá vzbudí veľké diskusie o tom, čo sme videli – a čo môžu priniesť ďalšie diely.

Pribudlo aj odkazov na sériu Harryho Pottera. Zatiaľ čo Fantastické zvery boli v New Yorku samotná misia, tu sa nielen dostaneme do Londýna, na Rokfort či k Dumbledorovi, ale vytiahnu sa aj postavy ako Nicolas Flamel či niektoré predmety. Iste, od línie s Harrym sme vzdialení desiatky rokov, ale štýl prepojenie začína solídne fungovať, asi ako pri niektorých menších odkazov Hobita a Pána prsteňov. Akurát sa mnohí budú pýtať, že prečo popri kvartete protagonistov išli trošku do úzadia aj fantastické príšerky. Nebojte sa, prídu nové druhy a niektoré sú nádherne spracované, vrátia sa aj starí známi (istý Niffler príde vždy vhod), ale celkovo sa im scenár už toľko nevenuje a upaľuje k temným motívom.

Všetci autori akoby vyspeli, resp. nové prostredie im dá lepšie možnosti vyniknúť. Trikári makajú na 100 percent, film stál 200 miliónov dolárov a na veľkom plátne to cítiť. Paríž má svoje kúzlo, osobité lokality, kamera je nádherná a James Newton Howard rozšíri isté motívy, pridáva nové, počas akcie výborne pracuje s napätím. Fanúšikov poteší, že pri príchode na Rokfort hrá Willamsov motív, no J.N. Howard výborne mieša hudbu už od úvodného loga.

Dvojka Fantastických zverov azda rozdelí publikum. Časť, ktorá si užila jednotku a nie je pripravená na prepájanie s potterovským vesmírom bude prekvapená z posunu k temnote a zamotanému deju. Ale fanúšikom a milovníkom filmových sérii začne imponovať naplno, lebo Rowlingova znova vyspela, zvýšila stávky a do ďalších častí sľubuje veľké veci.

HODNOTENIE

8.0

Wolf Roth,

MICHAL KOREC

JOHNNY ENGLISH ZNOVU ZASAH

Réžia: David Kerr. Scenár: William Davies. Hrajú: Rowan Atkinson, Ben Miller, Olga Kurylenko, Adam James, Kendra Mei, Adam G
Charles Dance ...

Azda ste si všimli, že prvé dva diely Johnnyho Englisha nemajú v Kineme tie najlepšie čísla. Jednotku recenzoval pred 15 rokmi kolega Jano Hušták, dvojku pred siedmimi už ja – a vzácne sme sa zhodli na skóre 3/10. Dôvody boli viaceré, no najzásadnejší je, že keď Rowan Atkinson odmieta vystúpiť z úlohy Mr. Beana a takto hrá aj tajného agenta, filmu to výrazne škodí. Darmo sa nájde solídna zápletka alebo šikovný režisér, z tohto marazmu a pitvoriaceho sa chlapíka sa nedá získať viac.

Tretí diel urobil v tom smere solídny krok vpred – možno je to tým, že Atkinson má už 63 rokov či jeho snahou posunúť postavu do trošku civilnejšieho podania. Takže kľúčové zistenie: je tu menej Mr. Beana, zápletka je citeľne lepšie napísaná a hoci záporáka odhalíte dosť skoro, cesta k jeho vyčíňaniu je celkom uveriteľne napísaná v bondovskom žánri. Dokonca aj návrat Johnnyho Englisha do akcie je celkom podarený. Už dávno nie je agentom, vyučuje na škole, kde sa snaží svoje agentské finesy presunúť na žiakov: schopnosť kamufláže či boj v noci sa do života určite zíde. Keď je povolaný z penzie naspäť spolu so skupinou ďalších dôchodcov, v celkom vtipnej scénke sa mu podarí presadiť a dostať sa do misie.

Úvodné sekvencie ukážu pár dobrých gagov a rysuje sa tu aj solídna zápletka: vystresovaná premiérka (Emma Thompson vo výbornej roli), ktorej kolabuje krajina, do toho hackerské útoky (ten posledný odhalil všetkých agentov, preto je J.E. späť), aj americký IT miliardár má čo povedať. A dianie sa rýchlo zamotá, keď je Johnny poslaný do Francúzska, kde sa objaví aj ruská agentka na obrovskej jachte...

Nikto nečaká od Johnnyho Englisha sofistikovanú zábavu, ale je dobré vidieť, že scenáristi na ňu úplne nezanevreli a povedali si, že keď už dostali po rokoch túto šancu, vložia do diania nielen známe postavy (pomocník Bough má čosi do seba, hoci je občas otravný), ale rozbehnú machinácie naplno. Preto je dej dobre zhutnený a veľmi oceňujem, že film s titulkami sa zmestil do 88 minút: skôr ako by sa frky začali opakovať alebo dostali priestor opäť nejaké tie trápne Mr. Bean sekvencie.

Keď sa kujú pikle, prepájajú postavy alebo príde akčná scéna, film zaberá. Ak dá Atkinsonovi čo len trošku priestor pre improvizáciu, v momente stráca body, lebo nás čakajú variácie na Mr. Beana v reštaurácii, v misii a to už nehovorím o snahe použiť šarm či pôsobiť na kaliber Olgy Kurylenko. Nielenže vo veku 60+ pôsobí neprirodzene, zúfalo sa na to nehodí. To isté platí o snahe vymýšľať fiktívne mená či zapojiť inteligentnú konverzáciu. Najlepšie mu idú jednovetné postrehy, pri nich je šanca, že občas doručí fajn postreh.

Keď sledujeme špionážnu paródiu, kde by sa dal použiť nejaký iný prístup, vtedy je Johnny Englishaj efektný. Mantra, že analógový postup porazí digitál (nové smartfóny, serepetičky či tátoše s GPS) nie je na zahodenie, autori z nej ťažia čo môžu. Popritom jej venujú vychytávky ako vybuchujúce cukríky či pirule rôznej farby – vedú k parádnej tanečnej sekvencii, ktorá je síce dosť trápna, súčasne zábavná, čím nájde Johnny English pomyselný akceptovateľný stred – treba ho vhodne vložiť do scény i natočiť. Vrcholom filmu však bude pre mnohých VR sekvencia v druhej tretine, ktorá odzbrojí aj pochybovačov, tu je odpor k technológiám a prekryv a analógu/digitálu famózne využitý a budete sa baviť. Viac takých!

Johnny English nemá síce veľa akčných scén, no tých zopár dokáže využiť, infiltrácia lode i finále by sa nestratili ani v štandardných akčných filmoch. Akurát je škoda, že filmu rýchlo dôjde dych, posledná tretina už nemá veľmi čím prekvapiť (viete, čo asi nastane – a presne tak to bude!), vtipov už tiež nemá veľa, ale 20-25 minút už vydržíte. Na druhej strane jednotlivé postavy (aj vedľajšie) sú pekne poskladané a film je dobre uzavretý. Určite si užijete dobrú kameru a občas aj hudbu, songy i orchestrálnu.

Na Johnnyho Englisha treba ísť s jasnými očakávaniami – a rovnako som išiel na premiéru aj ja. Výhoda je, že Universal tu nalial solídny rozpočet, takže formálne je film pozerateľný a z hercov si to viacerí aj užili (škoda, že niektorí majú iba malé roličky) ako Emma Thompson. Takže... asi najlepší diel série.

HODNOTENIE

5.0

UJE

Greaves-Neal,

■ MICHAL KOREC

HALLOWEEN

Réžia: David Gordon Green. Scenár: David Gordon Green, Danny McBride, Jeff Fradley. Hrajú: Jamie Lee Curtis, Judy Greer, Andi
James Jude Courtney, Nick Castle...

M

Toto je jedenásty diel série a trvalo jej 29 rokov, aby nová časť mala premiéru v októbri, teda presne tam, kam tematicky patrí. Opäť má nového režiséra (David Gordon Green doteraz nakrútil všeličo možné vrátane huličskej komédie) a rezolútne si povedala, že vyhodí všetkých deväť doterajších pokračovaní a teraz nadviaže pekne-krásne na rok 1978 a posunie nás rovno o štyri dekády vpred.

Takže vitajte v roku 2018, Laurie Strode má takmer 60 rokov, žije zabarikádovaná vo svojej haciende, za sebou má ťažký život s nedostatočnou výchovou svojich dcér (aspoň tak to ony vnímajú) a stále sa upína na deň, kedy sa možno Michael Myers dostane preč zo sanatória. Akurát za ním prišla dvojica Aaron a Dana, ktorí si chceli natočiť poriadny podcast, no nedostali z neho vlastne nič, hoci ho štengrovali aj pomocou jeho známej masky. Dvojica mladých ľudí navštívi aj Laurie, ktorá im veľa nepovie. Celá mela začne v momente, keď autobus prevážajúci pacientov zo sanatória do iného ústavu havaruje, Michael Myers je opäť slobodný a na druhý deň, 31. októbra sa môže jeho nové vraždenie v čase sviatku duchov a kostýmov prejaviť naplno.

Viacerí diváci zatracujú mnohé pokračovania Halloweenu a v tomto smere som na ich strane. S výnimkou Halloween: H20 sa nenatočilo za celý čas nič zaujímavé, dvojica filmov od Roba Zombieho ma nechala úplne chladným a ruku na srdce, žáner slasher ponúkol veľa lepších kúskov vrátane Vreskotu. Preto sa tá šanca nadviazať na pôvodný Halloween, s dejovou líniou a celkovým vyznením vrátane atmosféry, zdá ako takmer geniálna. Prvé reakcie z Toronta boli nadšené, vlastné očakávania patrične nabudené a.....na rozdiel od iných kritikov či divákov sa u mňa entuziastický pocit nedostavil. Prvý akt s návštevou Michaela Myersa v ústave, predstavenie jeho doktora a snaha o psychologickú sondu do jeho života (veď koľkí už roky tvrdia, že ide o čisté zlo v čírej podobe alebo vyslanca Pekla) sú veľmi dobré elementy. No keď stretneme Laurie Strode po prvý raz, nádeje rýchlo opadnú. Z Laurie je troska a niektorým divákom jej bude ľúto, no keď sa pozrie na rodinku na čele s nie dobre obsadenou dcérou (Judy Greer), šanca na zisk sympatií je veľmi nízka. A to je problém, pretože v prvej polovici filmu si potrebujeme vytvoriť aj vzťah k potenciálnym obetiam, aby tá mordovačka nevyšumela do prázdna.

Michael je teda vonku, kalendár prevráti stránku na 31.10 a začína očakávané besnenie. Zatiaľ čo niektoré horory si ctia určité pravidlá koho zabiť a koho nie, pri tomto Halloweene nič také neplatí – z Michaela je monotematická vraždiaca mašina, ktorá hluší takmer každého, okolo ktorého prejde, či ide o predavača na pumpe, niekoho z jeho návštev v sanatóriu alebo nejakú tetušu za oknom na ceste na predmestí. Možno si máme vysvetliť jeho non-stop vraždenie dlhoročnou absenciou a tým, že si chce pozdvihnúť počet obetí, no to je príliš slabá motivácia. Tak ako aj medzi fanúšikmi série zrejme už pominuli strážené čísla, koľko ľudí zabil Michael v ktorej časti a aký je aktuálny medzisúčet.

Samozrejme, atmosféra mestečka je veľmi dobrá, uveriteľná a keď príde scéna, kde má Michael zabiť aj opatrovateľku či jej priateľa, tak sme tematicky takmer v roku 1978 a všetko funguje. Lenže podobných scén je málo – občas príde vtipný moment, keď deti obdivujú Michaelov kostým či práca s prostredím. No okrem nich všetko pôsobí síce ako pred 40 rokmi a dejovo o nič iné nejde, ale na dnešné pomery je to málo. Už nestačí iba pustiť známy hudobný motív a pokračovať vo vraždách, chcelo by to čosi viac. Áno, sú tu patrične brutálne vraždy a občas preblysne pri nich aj dobrý nápad, ale to je všetko. Nápadov na oživenie je tu viac. Napríklad Michaelov doktor Ranbir Sartain je ním taký posadnutý, že by sa radšej postavil na jeho stranu ako k polícii. Alebo že vo finále dočkáme celkom zručne natočenej scény nábehu Michaela na Laurinu haciendu, aby nastala poriadna mela. Ak niekto tipuje, že sa spoja všetky tri generácie (babka Laurie, mama, vnučka) proti nemu, je to tak. Zároveň aj finále trpí pomalým strihom, dlhými zábermi a hoci napätie i dobrý efekt vám nedovolia spať, celkový dojem je už dávno rozpačitý.

Autori stavili na to, že ak berú old-school prístup, pôvodného hrdinu, jeho motív a atmosféru a navrubujú všetko do dnešného diania, môže to fungovať. A ono to funguje – ako ďalšie pokračovanie, určite lepšie ako tony ostatných, no žáner sa už posunul ďalej a toto je skôr také obzeranie, ako by vám niekto vytiahol film z konca 70. rokov. Ak na niečo také máte chuť, Halloweensi užijete. My ostatní, zmlsaní časom a kopou iných hororov, už menej.

HODNOTENIE

6.0

Matichak,

ICHAL KOREC