

# SECTOR

The background of the entire page is a promotional image for Star Wars Battlefront II. It features Rey on the left, Darth Vader in the center, and Darth Maul on the right. They are all shown in action, with Rey and Maul using their Force powers. The scene is set against a dark, starry space background with some distant planets and ships visible.

#98

## STAR WARS BATTLEFRONT II

NEED FOR SPEED PAYBACK, ZOO TYCOON,  
SINE MORA EX, NVIDIA TITAN V, IPHONE X,  
XIAOMI REDMI NOTE 4, SAMSUNG 4KTV



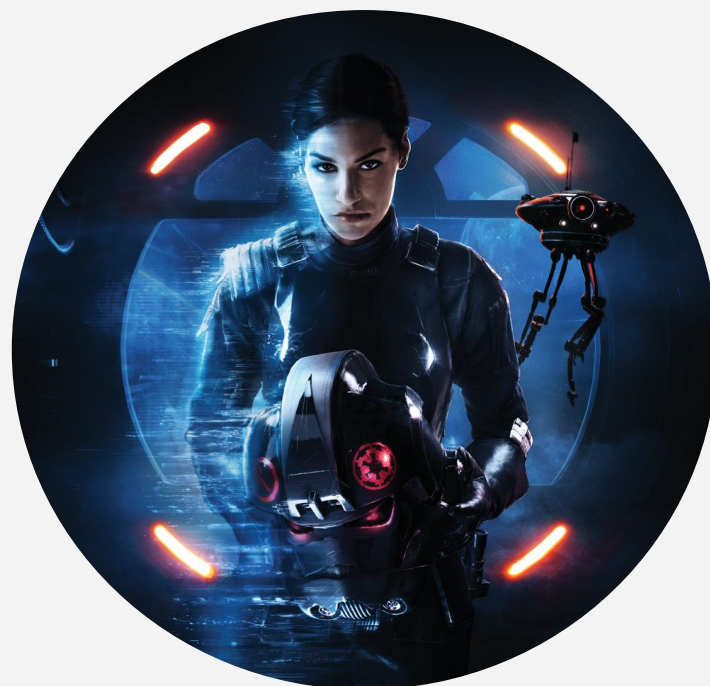


## ● PREVIEW

- TOTAL WAR ARENA
- SUNLESS SKIES

## ● RECENZIE

- STAR WARS BATTLEFRONT II
- NEED FOR SPEED PAYBACK
- SUPER LUCKY'S TALE
- THE MUMMY DEMASTERED
- GEAR.UNLIMITED
- JUST DANCE 2018
- LEGO MARVEL SUPER HEROES II
- SINE MORA EX
- ZOO TYCOON
- WWE 2K18
- SONIC FORCES
- BACK MIRROR





## ● TECH

- SAMSUNG 55" TV
- NVIDIA TITAN V
- VÝBER NOTEBOOKOV
- VÝBER PC ZOSTÁV
- VÝBER HERNÝCH MONITOROV
- PC ZA CENU XBOX ONE X

## ● MOBILY

- IPHONE X
- XIAOMI REDMI NOTE 4



## ● FILMY

- JUSTICE LEAGUE
- PADDINGTON 2
- 7 SESTIER
- SUBURBICON



### VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

### ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

### REDAKCIA

Branislav Kohút

Matúš Štrba

Vladimír Pribila

Jaroslav Otčenáš

Michal Korec

Juraj Malíček

Ján Kordoš

Tomáš Kuník

Táňa Matúšová

Ondrej Džurdženík

Články nájdete na  
[www.sector.sk](http://www.sector.sk)





KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK, S KÝMKOLVEK

K DISPOZÍCII TIEŽ:

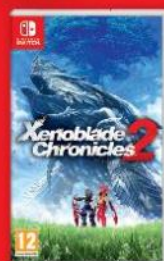
Nintendo Switch Pro Controller  
Xenoblades Chronicles™ 2  
Edícia



# Xenoblade Chronicles 2

Výprava do bájnej kolísky  
ľudstva - do Elysia.

12



Akresť - Svet, ktorého civilizácia je stratená  
v mori oblakov a odpočívajú na chrbtoch kolo-  
sákových belití nazývaných Titáni. Podľa toho,  
čo Titáni pochodia k smrti, zjavila sa neobyčajná  
hrdinovia, mladý záchránca Rex a žijúca Blade  
mezen Pyla. Nádu bájny ráj Elysiu včas, aby  
zachránili ľudstvo?



BALENIE OBSAHUJE

Xenoblade Chronicles 2 - Nintendo Switch™ (2x)  
Nintendo Switch™ dokladná verzia s Joy-Con™ páry s Joy-Con™  
dockom (2x) - Xenoblade Chronicles 2 - dokladná verzia s Joy-Con™

KOBRA

Nintendo

www.nintendo.sk





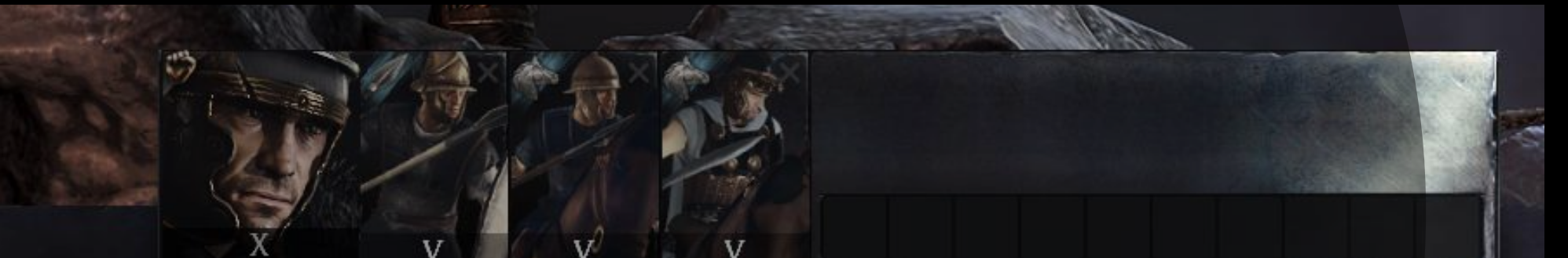
**PREVIEW**





# TOTAL WAR ARENA

NA MASÍVNÝCH HISTORICKÝCH BOJISKÁCH





Séria Total War už toho zažila mnoho. Od dôb prvého Shoguna už vyrástlo niekoľko generácií hráčov a séria si získavala nových fanúšikov, pričom prešla niekoľkými významnými historickými etapami. Dokonca si odskočila na návštevu do fantasy sveta Warhammeru, na čo sme sa pozreli nedávno. A teraz sa pomaly pripravuje na vydanie ďalšej časti v opäť poriadne pozmenenom smere. My sme sa boli pozrieť priamo v Creative Assembly, kde sme mali možnosť niekoľko hodín hrať pripravovaný titul Total War: Arena a taktiež sa porozprávať s jeho tvorcami. Na otázky nám ochotne odpovedali dizajnéri Leif Burrows a Jamie Gilbertson.

Prečo sa ale autori rozhodli vybrať multiplayerovým smerom? „Už predtým mali hry okrem veľkej singleplayerovej časti aj multiplayer, hlavne Shogun 2, čo nám ukázalo, že tu je záujem. Potom to začalo prototypovaním, čo sa vyvinulo v niečo zaujímavé a zaujímalo nás, čo v tejto oblasti dokážeme spraviť. Hlavne čo sa týka čisto multiplayerového projektu,

ktorý ale priamo nezapadá do hlavnej Total War série s veľkou kampaňou. Skôr sme sa sústredili na tímový mikromanažment a skôr rýchlejšiu hrateľnosť, čo sme aj ďalej rozvinuli. Ale vyvinulo sa to z komunity a multiplayerových aspektov predchádzajúcich titulov.“

A naozaj, Arena má síce jasné spoločné črty so svojimi predchodcami, no vo výsledku sa hrá výrazne inak a sústredí sa hlavne na boje. Zápasy sú rozdelené na dve strany, na každej je desať hráčov a každý ovláda trojicu

jednotiek. V rámci jednotky môžete mať pokojne aj 20 vojakov, pričom jednotky si volíte pred začiatkom súboja a môžete si pokojne vybrať aj tri rôzne. Na čele vašej trojice stojí veliteľ, ktorých je v hre celkovo 11, pričom si vyberáte aktuálne z troch frakcií: Barbari, Rimania a (helénski a klasickí) Gréci. Postupom hrou si môžete upgradovať jednotky a matchmaking vás následne v zápase spojí s hráčmi na základe najvyššieho levelu jednotky spomedzi trojice.

Zatiaľ je v hre 9 máp podľa historicky známych bitiek, napríklad Maratón, Termopyly a ďalšie. Známe mená nájdete aj medzi veliteľmi, kde za Barbarov nechýba Vercingetorix alebo Boudica, u Rimanov sú tu zas Cézar, Sulla alebo Germanicus, za Grékov zase napríklad Leonidas a Alexander Veľký. Každý veliteľ má k dispozícii trochu iné jednotky s vlastnými zbraňami, štýlom hry a tiež výhodami a slabunami. Za každú frakciu je v hre zhruba 40-50 jednotiek, pričom začínate s nižším počtom a výber sa vašim postupom na vyššie levely rozširuje.

„Každá frakcia má solídnu identitu, na čo vždy dbáme. Napríklad barbari sú rýchlejší a ľahšie ozbrojení, zatiaľ čo Rimania sú ťažšie vyzbrojení a pomalší. Barbari sa spoliehajú na vpády a obchvaty, Rimania bojujú skôr priamo a Gréci sú založení viac defenzívne, pričom využívajú kopije. Takže každá frakcia má svoje silné a slabé stránky, a hlavne svoju identitu. Ak teda vidíte, že na vás ide Riman, tak viete, čo bude asi robiť, to isté platí aj pre ďalších.“





„Tím je vlastne tvorený mixom rôznych frakcií, čo sa balansuje. V boji to nie je nakoniec tím Rimanov proti tímu Grékov, ale je to mix tvorený hráčmi, ktorí musia spolupracovať a vedieť, kde je ich silná stránka, takže je to o kohézii tímu. V prípade identity frakcií sa snažíme držať historickej vernosti, takže preto Barbari nemajú brnenie, ale sú pomaľovaní, oproti tomu Rimania používajú brnenia a Gréci sa zase spoliehajú na kopije.“

V samotnom boji je spolupráca medzi hráčmi kľúčová, nakoľko môžete vyhrať tromi spôsobmi. Tým prvým je úplná eliminácia nepriateľských tímov. Druhým je obsadenie nepriateľskej základne, pričom si ubránite tú svoju. Tretím je vyššie skóre po uplynutí časového limitu. A aj taktika a spôsob víťazstva by sa mali odvíjať od toho, s akými jednotkami bojujete. Jazdou na koňoch dokážete napádať súperov, a zároveň ich vylákať z bezpečia, kde ich vaši spoluhráči môžu prepadnúť z lesa, či zasypať šípmi z väčšej diaľky. Musíte si však dávať pozor na friendly fire, keďže pri bitke dvoch peších jednotiek nie je ideálne ostreľovať ich z diaľky, nakoľko dokážete zasiahnuť aj spoluhráčov. Sústredená paľba je zase síce presnejšia, no pomalšia. To isté platí o katapultoch. Výhodou je možnosť v istej miere kresliť na mape, a to už pred zápasom, takže spoluhráčom môžete naznačiť, kde budete držať pozíciu, prípadne kam pôjdete.

V boji tiež záleží na tom, z ktorej strany nepriateľov napadnete. Rimania sú spredu obrnení a kryjú sa štítmi, preto je dôležité skúsiť ich prekvapiť zboku, prípadne zozadu. V rámci svojej trojice jednotiek sa môžete pokúsiť namiešať si vyvážený mix na každú situáciu, no vhodné je tiež zvoliť len jeden typ jednotky trikrát a plniť úlohu v rámci spolupráce so spoluhráčmi. Napríklad brániť svoju základňu, prípadne sa s jazdcami na koňoch vydať na obsadenie nepriateľskej základne. V postupe sú taktiež dôležité lesy, keďže jednotky v nich sú lepšie skryté a môžu odtiaľ napadať súpera. V rámci nášho hrania sa práve o lesy neraz strhol najväčší boj, tam to neraz vrelo viac ako v niektorých kľúčových priesmykoch a na cestách.

Autori už teraz pracujú ako na ďalších mapách, tak tiež na frakciách a aj veliteľoch, aj keď je pochopiteľné, že veľa o pripravovaných plánoch prezradiť nemohli. Isté však je, že do vydania plnej verzie sa dočkáme ešte výrazného rozšírenia hry a už teraz majú mapy, frakcie a aj veliteľov rozpracovaných v rôznych štádiách vývoja. Chcú sa držať historických období, ktoré načrtli už uvedenou trojicou frakcií, no taktiež ich rôznorodosti, preto v hre nenájdete napríklad grécke jednotky z doby, keď už tu vládol Rím.







To je taktiež problém s implementáciou postáv ako Spartakus a ďalších, ktoré by možno autori radi videli v hre, ale zároveň ich musia dostatočne odlíšiť. Sami ale hovoria, že ak sa im niekto z historických osobností páči, pravdepodobne do hry nakoniec pribudne.

Počas hrania sa ukázal aj jeden z neduhov hry. Ak sa má hrať 10 na 10, musia k boju prispieť všetci. Hneď v niekoľkých zápasoch bolo ale vidno, že niektorí hráči nehrali (boli AFK), či sa hneď odpojili. Museli sme sa tak spýtať, ako to autori mienia riešiť: „V hre bude AFK systém, na ktorom ale stále pracujeme. Fungovať to bude tým štýlom, že ak je niekto AFK, hra ho vykopne a ostatní hráči môžu ovládať jeho jednotky. Ešte to ale nie je finálne. Taktiež chceme, aby tento hráč nedostal odmenu a aby to nemalo vplyv na ostatných, takže jeho jednotky môže prevziať niekto iný, možno AI. V súčasnosti ak sa niekto odpojí, ostatní hráči môžu ovládať jeho jednotky.“

Rovnako sa núkala aj otázka ohľadne toho, či majú tvorcovia s hrou aj esports ambície: „Je to niečo, čo by sme rozhodne chceli podporiť, ak uvidíme záujem komunity, ktorá by sa rozrástla aj týmto smerom. Teraz sa sústredíme na jadro hrateľnosti spolu s tým, ako sa blížime k otvorenej bete. Už teraz ale máme nápady, ako by sme chceli riešiť niektoré esportové aspekty. Niektoré z nich sme už skúmali v minulosti, keď sme mali eventy s ESL, kde sme testovali, aké by to bolo a ako to môže fungovať. Budeme sa ale riadiť našou komunitou, takže ak sa niekedy komunita ozve, že chce esport, tak naskočíme.“

Total War: Arena sme si v kanceláriách Creative Assembly mohli zahrať so širokým množstvom rôznych zostáv, aby sme si vyskúšali, ako hra beží a ako vyzerá na rôznych nastaveniach a presvedčiť sa, že pri výkonných PC nijako nezaostáva za kvalitou vizuálu retail súrodencov (využíva modifikovaný Total War engine 3 a Creative Assembly má centralizovaný VFX tím). „Zameriavame sa na rozdielne grafické nastavenia a snažíme sa s tými najnižšími ísť tak nízko, ako sa to len dá. Aj tie slabšie stroje by mali byť schopné rozbehať Arenu a máme na to tím, ktorý hru testuje na takýchto zostavách s každou zmenou. Ak narazíme na problém, snažíme sa ho vyriešiť a keď sa presvedčíme, že niečo nové bude fungovať, až potom to vydáme. Môžete si napríklad vypnúť efekty, keďže nie sú dôležité pre samotnú hrateľnosť. Výkon je celkovo témou, ktorej sa podrobne venujeme, hlavne keď prichádzame s updatmi vizuálu, máp a podobných vecí.“

Vývoj Total War: Arena sa už nejakú dobu ťahá a do konca roka sa už pravdepodobne otvorenej bety nedočkáme, aj keď pôvodne ju tvorcovia plánovali ešte tento rok. Dnes ale Creative Assembly spúšťajú aspoň otvorený beta týždeň, kedy si hru môže vyskúšať každý a navyše každý, kto sa zapojí, dostane automaticky pozvánku do ďalších uzatvorených testov. Ako nám aj sami autori potvrdili, už z predchádzajúceho otvoreného víkendu dostali množstvo spätnej väzby, ktorá bola prevažne pozitívna, no hlavne do hry pribudlo množstvo nových hráčov, čo prinieslo novú perspektívu. Kým sa teda vývojári dopracujú k otvorenej bete, radi by podobné testy robili častejšie.





# SUNLESS SKIES

POHLÁD NA ZVLÁŠTNÝ STEAMPUNKOVÝ TITUL



Pred pár rokmi sa tu z ničoho nič objavila zaujímavá hra s názvom Sunless Sea, ktorá síce zbierala rozporuplné hodnotenia, ale do životov hardcore hráčov a milovníkov Lovecrafta sa zapísala hrubým písmom. Napriek dôrazu na textovú časť, ktorá hrateľnosť trochu odsunula na druhú koľaj, si hra našla veľkú fanúšikovskú základňu, a tak sa autori z Failbetter Games rozhodli na základe úspešnej Kickstarter kampane vytvoriť pokračovanie.

Tentokrát však zanecháte kormidlo lode a ujmete sa riadiacich pák lietajúcej, paru vypúšťajúcej a olovo metajúcej lokomotívy. Sunless Skies totiž vymenilo gotický svet Padlého Londýna za vesmír a oblohu nového Britského impéria. Od udalostí v Sunless Sea uplynulo 10 rokov a vy sa v úlohe kapitána lokomotívy vydávate objavovať tajomstvá takzvanej „High Wilderness“ vysoko nad oblakmi.

V prvom rade treba povedať, že sa autori držia známeho receptu a vyzerá to tak, že na nejaké veľké inovácie nedôjde. Pripravte sa tak na tony zaujímavého textu a bez slušnej znalosti angličtiny sa do hry ani nemá

zmysel púšťať. Hrateľnosť hrá znova skôr druhe husle, a tým podstatným je príbeh, ktorý je ako v každej správnej RPG hre ovplyvňovaný vašimi rozhodnutiami. V aktuálnej verzii s predbežným prístupom je ale dostupná len jeho veľmi malá časť, a tak sa budete venovať hlavne objavovaniu nových miest a vedľajším činnostiam, ako je napríklad prevážanie tovaru a obchodovanie medzi vzdialenými dokmi, prenášanie informácií a, samozrejme, boj s banditami a vesmírnou faunou.

Boj je spracovaný dosť jednoducho a, pravdupovediac, pôsobí skôr nudne. Na základnú verziu lokomotívy si viete namontovať dve zbrane s úbohým dosrelom a nejaké to pancierovanie. Po obrazovke sa pohybujete pomocou WSAD a klávesy Q a E umožňujú rýchle „úskoky“ do strany. Jednoduché ovládanie prejde rýchlo do krvi aj preto, že zatiaľ vám nehrozí poškodenie po náraze do prekážok a nebezpečenstvo predstavujú hlavne nepriateľské projektily, ktorým sa ale dokážete vyhnúť.





Zbrane nespotrebovávajú muníciu, ale každý výstrel vám zvyšuje prehrievanie kotla, takže ste nútení priebežne sledovať jeho stav. Okrem teploty vás bude trápiť hlavne ukazovateľ paliva, pretože cesty sú dlhé a doplniť ho viete len v prístavoch. Lokomotíva má ale obmedzený inventár, a tak sa budete musieť rozhodnúť, či si pribalíte nejaké to uhlie navyše alebo namiesto toho proviant, ktorý je nevyhnutný pre sondovanie nových lokalít. Tie sú v hre dokopy štyri a v aktuálnej verzii je dostupná zatiaľ len jedna z nich. Aj tu však objavíte veľmi rozmanité prostredia.

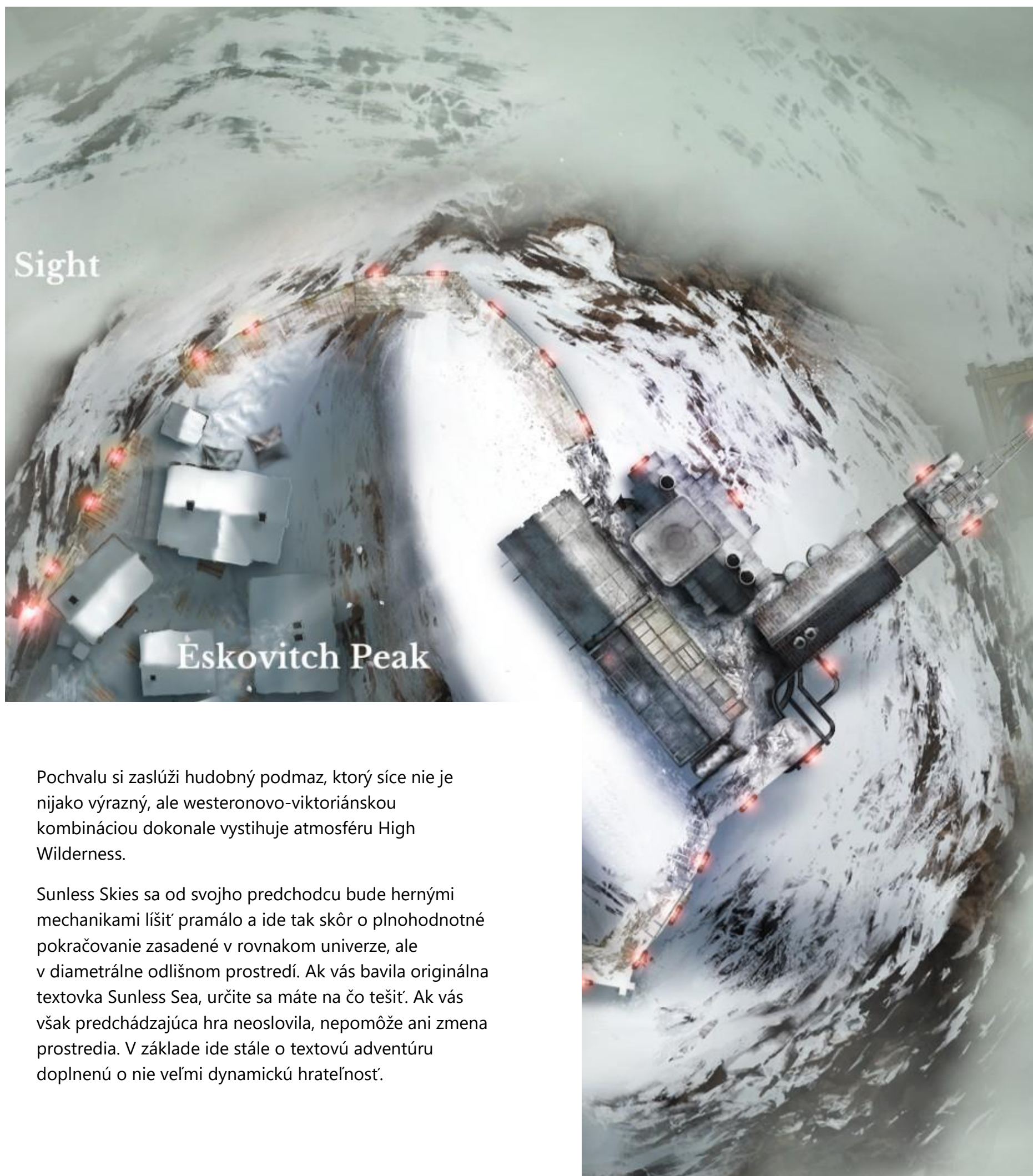
Po hernej mape sú roztrúsené osady, mestá a prístavy, z ktorých je každý jedinečný vizuálom, ale aj správaním a postojom k hráčovi. Niekde budete musieť pri každej návšteve na znak dobrej vôle darovať nejakú relikviu, inde sa zas nebudete chcieť zdržiavať dlho, lebo vaša posádka časom začne šaliť. Vaše činy v jednotlivých lokalitách majú navyše vplyv na vzťahy s miestnym obyvateľstvom. Výhrady mám ale k väčším mestám, kde mi chýbal aspoň náznak nejakého ruchu – napríklad AI lokomotívy prichádzajúce a odchádzajúce z dokov.

S dlhým cestovaním súvisí aj psychický stav vašej posádky. Nebezpečné územia, konflikty s banditami a stretnutia s vesmírnou háved'ou vám zvyšujú úroveň teroru (strachu) vašej posádky. Musíte tak dbať na to, aby sa z toho všetkého tí chudáci nescvokli. Ujmu na psychike môžu spôsobiť aj náhodné udalosti počas cestovania, kedy napríklad pri nehode jedného z kotlov príde o život člen posádky. Vy tak máte na výber: buď poslať telo na nekonečnú púť vesmírom, alebo v prípade nedostatku zásob kuchárovi do hrnca.

Čo sa týka RPG zložky hry, skúsenostné body viete investovať do štatistík zameraných na boj, stealth a prieskum. Pri levelovaní máte na výber z niekoľkých možností pridávajúcich rozličné perky. Každá možnosť pritom predstavuje časť vášho životného príbehu a postupným levelovaním si tak vytvárate minulosť vášho hrdinu. Ide o zaujímavé zakomponovanie textovej časti hry aj do stromu schopností. Navyše vám rôzni členovia posádky taktiež poskytnú určité výhody.







Pochvalu si zaslúži hudobný podmaz, ktorý síce nie je nijako výrazný, ale westeronovo-viktoriánskou kombináciou dokonale vystihuje atmosféru High Wilderness.

Sunless Skies sa od svojho predchodcu bude hernými mechanikami líšiť pramálo a ide tak skôr o plnohodnotné pokračovanie zasadené v rovnakom univerze, ale v diametrálne odlišnom prostredí. Ak vás bavila originálna textovka Sunless Sea, určite sa máte na čo tešiť. Ak vás však predchádzajúca hra neoslovila, nepomôže ani zmena prostredia. V základe ide stále o textovú adventúru doplnenú o nie veľmi dynamickú hrateľnosť.







A white and red AT-RT (All Terrain Reconnaissance Transport) walker from Star Wars is shown from a low angle, moving across a sandy, rocky desert landscape. In the background, a Rebel soldier in a white uniform is visible near some structures. The scene is set on a planet with a hazy, orange-tinted sky. A large, semi-transparent dark circle is overlaid on the right side of the image, containing the word "RECENZIE" in white capital letters.

**RECENZIE**





# STAR WARS BATTLEFRONT II

KOMPLETNÁ PONUKA STAR WARS ZÁŽITKU?

XBOX ONE, PC, PS4 / EA / AKČNÁ



Obžaloba bola na stole už dávno, rozsudok bol známy dopredu. Kvantum ľudí nemuselo Star Wars Battlefront II ani hrať a na hru majú svoj názor. Rozhodne nie pozitívny. V EA si za to ale môžu sami. Rozhodli sa totiž síce poľaviť v smere dodatočného obsahu hry, no takto „stratené“ peniaze chceli získať z iného zdroja. Mikrotransakcie si reálne ešte nikto nevyskúšal a už ich spoločnosť kvôli nátlaku hráčov a pozvaniu na koberček u Disneyho musela vypnúť, pričom stále nevieme, v akej podobe nakoniec do hry pribudnú a ako ovplyvnia sľuby o všetkých vydaných DLC úplne zadarmo. Čo ak sa ale pod tou všetkou kontroverziou skrýva kvalitná hra, ktorú pochovalo rozhodnutie úplne mimo vývojárskeho štúdia?

Značka Star Wars je väčšia než kedykoľvek predtým. Do kín mieri ôsma časť, teda stred sequel trilógie. Dokonca sme sa dočkali správ, že Disney bude pripravovať ešte jednu a úplne novú trilógiu. A tento rok sa mal rozbehnúť vodopád Star Wars hier, ktoré mali ambíciu byť podobne úspešné ako filmy. A taktiež s nimi mali byť viac prepojené. Battlefront II je toho dôkazom. Hráči volali po príbehovej kampani a dostali ju. Nie je tu však len ako nejaký doplnok či misie nahádzané bez ladu a skladu.

Príbehová kampaň v hre pôsobí ako organická súčasť univerza. Ako príbeh, o ktorom si pokojne môžete povedať „áno, takto to bolo medzi filmami“. Dvanásťka misií potrvá zhruba tých 5-6 hodín. Závisí od vášho tempa a tiež od faktu, koľko tu toho budete chcieť vyzbierať, či aký postup zvolíte. Dĺžkou teda nepoteší, no aspoň si počas celej dĺžky drží svoje vysoké tempo a neustále sa tu niečo deje, pričom príbeh samotný ani nestihne mať hluché miesta. Začína presne na konci Epizódy VI – ste veliteľkou Iden Versio a na starosti máte jednotku Inferno Squad. Tú založil Imperátor preto, aby sa už neopakovala situácia s prvou Hviezdou smrti. Je to elitná jednotka, ktorá má za úlohu vyhladiť Rebelov a ukončiť ich vzburu proti Impériu. S Iden sa však práve ocitáte na mesiaci Endor a aj keď sa zdá, že vám ide úloha od ruky, ak ste fanúšikmi, pravdepodobne veľmi dobre viete, aký ohňostroj vás na oblohe čoskoro čaká.

Impérium je v troskách (druhej Hviezdy smrti) a vy neviete, čo ďalej. Je tu však ešte jeden posledný príkaz a ten ilustruje zmenu Impéria z totality na čistý chaos. Bez hlavy a tiež najsilnejšej zbrane totiž nezostáva nič iné, než len napáchať čo najväčšie škody. Mocou sa už pri kormidle udržať nedá, a tak je na rade strach.







Impérium začína ničiť vlastné svety, aby z nich spravilo ukážkový príklad toho, čo sa stane, keď sa niekto prikloní na stranu Rebelov, čo nikdy predtým nerobili. A toto vedie k tomu, že postavy začínajú pochybovať nad svojou stranou. Na jednej strane je slepá viera v silu Impéria. Na druhej zase snaha o poriadok a mier. A to už Impérium, bohužiaľ, neponúka.

Je to síce spoiler (takže ak chcete hrať bez nich, tento odsek preskočte), ale EA vo svojej kampani pred vydaním zavádzali aj v oblasti príbehu. Hovorili o tom, že si konečne zahráme na strane Impéria. A to je síce pravda, avšak len zo začiatku. Keď naši hrdinovia začínajú stretávať niektoré známe tváre, menia kabát a zrazu bojujú proti svojim bývalým nadriadeným. A to je škoda. Na strane Impéria by ste veľmi radi strávili dlhší čas. Na druhú stranu, hra naozaj dobre ilustruje, ako razantne sa situácia zmenila po víťazstve Rebelov nad Endorom.

Jednotlivé misie vás zavedú na známe, ale aj úplne nové miesta v rámci Star Wars univerza. A síce začnete na Endore a končíte na Jakku, medzi tým ale prejdete kus galaxie a každý zo svetov je iný. Iden navyše nebude jedinou hrateľnou postavou. A vpred sa dá ísť aj inak než hrubou silou. Hra vás v kampani chce naučiť svoje základy. Rukami vám tak prejde množstvo techniky a zbraní z tohto sveta a bohato si tiež zalietate. Mapy sú v kampani rozľahlé, takže množstvo nepriateľov musíte obísť, prípadne sa dajú eliminovať potichu, napríklad za pomoci šikovného droida. Nepriatelia sú navyše často vhodne otočení, aby ste ich mohli preväpiť odzadu.

Kampaň je úprimne prekvapením a to veľmi príjemným. Od primárne multiplayerovky by ste čakali pravdepodobne aj menej. Okrem dĺžky je tu však ešte jeden neduh. Jakku je pre univerzum zjavne dôležitou planétou a opäť zažijeme bitku o ňu, no akosi jej chýba kontext. Jednoducho zrazu musíte ísť na Jakku, lebo si to žiada príbeh, ale chýba vám dôvod, prečo vlastne.



Takže aj keď má táto bitka grády a užijete si ju v rôznych podobách akcie, vlastne stále neviete, prečo sa odohráva práve tu a čo je tu také dôležité. Akoby pred týmito misiami chýbalo niečo, čo vás tu má do viesť. Na Jakku je už ale fajn a ak viete, kto odtiaľto pochádza, autori vás trochu povodia za nos s pôvodom tejto postavy.

Ak si ešte stále neveríte na multiplayer, máte možnosť pustiť sa do Arkády. Tento režim vás necháva hrať proti botom vo všetkých 6 herných prostrediach (2 na každú trilógiu) na základe vami zvolených pravidiel a režimov. Môžete sa tak oťukať v akcii a aj herných mechanizmoch, pričom si dokázate tiež vyskúšať postavy a výbavu, ktorá je vám zo začiatku nedostupná. Môžete tak zistiť, za koho budete chcieť hrať a kto vám nevyhovuje. Konzoloví hráči môžu navyše Arkádu hrať aj v lokálnej kooperácii na rozdelenej obrazovke. PC je, bohužiaľ, v tomto smere opäť vynechané. Arkáda, rovnako ako kampaň, navyše ponúka aj odmeny, ktoré si môžete uplatniť v rámci multiplayerovej časti za plnenie úloh.

A kým kampaň aj napriek pár nedostatkom príjemne prekvapí a dobre zabáva, arkáda taktiež ponúkne pár hodín dobrého hrania, kameň úrazu tkvie v multiplayeri. Nie v samotnom hraní, ale v tom, ako je hra nastavená s ohľadom na váš progres.

A verte mi, nie je to len o mikrotransakciách, koniec koncov, tie tu zatiaľ ani nie sú. Problémom je fakt, že aj po hodinách hrania budete mať stále pocit, že ste sa nikam nepohli. K tomu sa však postupne dostaneme, teraz poďme od začiatku.

Čaká na vás päť multiplayerových režimov, ktoré sú orientované na trochu iné skupiny hráčov, aby si každý našiel ten, kde chce stráviť najviac času. Niektoré sú väčšie, iné skôr stredné a jeden je pre malé skupinky. Prevedú vás bojmi na zemi, ale aj vo vzduchu a vo vesmíre, pričom až na jeden režim sú všetky založené na systéme tried, kedy si pri každom spawnne vyberiete, za akú triedu chcete hrať. Každá má vlastné zbrane a aj vlastné schopnosti, takže opäť si môžete zvoliť to, čo vám vyhovuje najviac, prípadne, čo si žiada aktuálna situácia. Triedy pechoty sú štyri: assault, heavy, officer a specialist. Prvá z nich je zlatou strednou cestou a zároveň prvou líniou v boji. Ich zbrane ale umožňujú aj boj zo strednej vzdialenosti a to isté platí aj o výbave. Heavy je o hrubej sile, dokáže poskytnúť kryciu paľbu a tiež čo-to vydrží, keď je treba. Officer je slabšia trieda, ale zase buffuje svojich spolubojovníkov, čo sa v boji rozhodne hodí. A keďže mapy v Battlefronte sú veľké, medzi špecialistami nájdete hlavne snajperov, ktorí síce nesplnia veľa úloh, ale budú vás privádzať do šialenstva, ak stoja proti vám a snažíte sa niečo dobyť. Okrem toho majú vo výbave aj rôzne pasce.







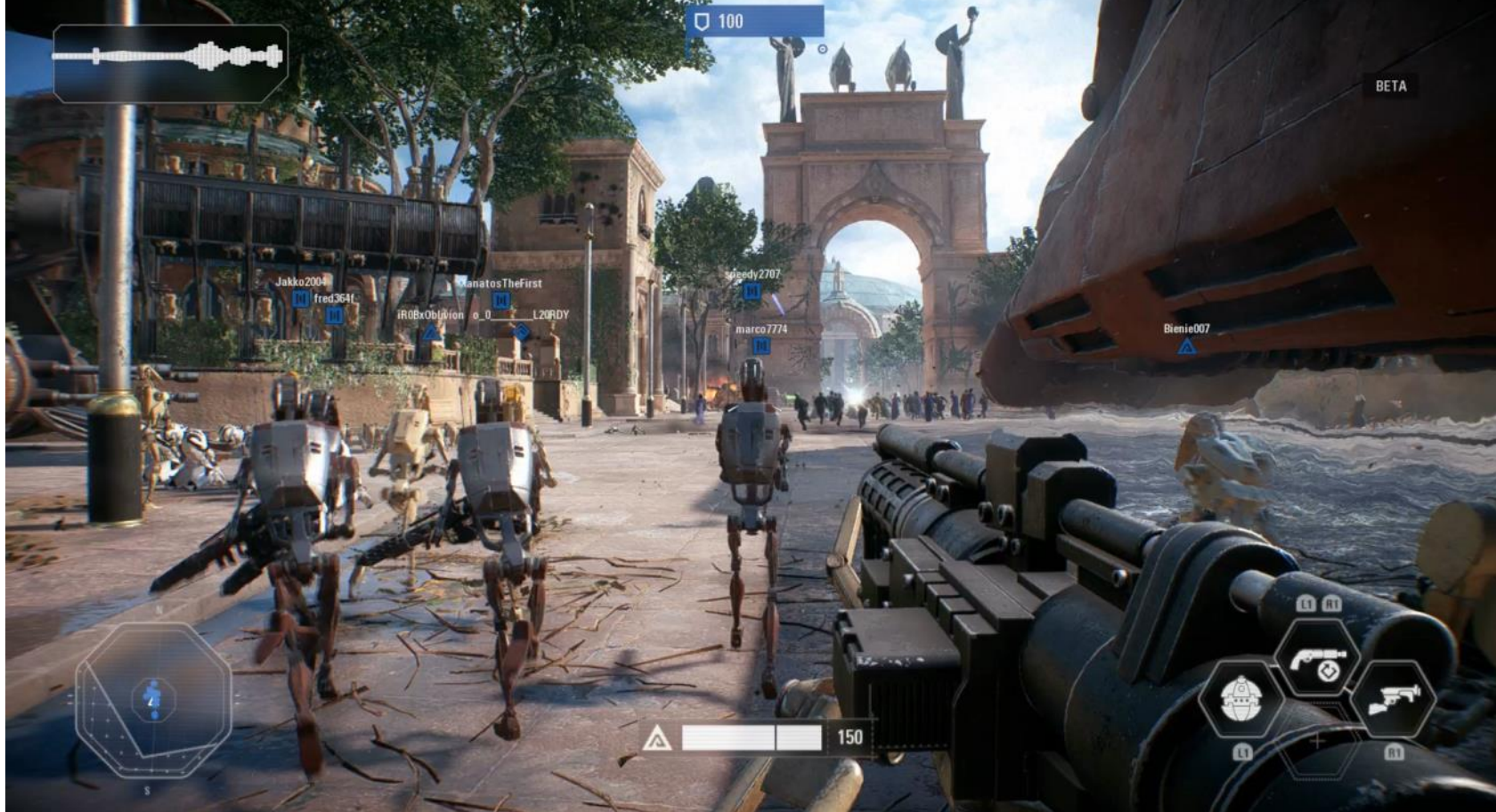
V rámci súbojov postupne zbierate body a za nazbierané body dokážete si dokážete počas zápasu odomknúť jednu z ďalších postáv. Najskôr sú to špeciálne triedy, napríklad vojak s jetpackom, wookie a ďalší, ktorí sú trochu silnejší a majú špeciálne schopnosti a aj bežne nedostupné zbrane. Ak nazbierate dostatok bodov, môžete na bojisko privolať hrdinov. Za svetlú stranu je ich 7 a za temnú tiež 7. Nechýbajú známi Jediovia, Han Solo, Lando, či naopak zase Sithovia, Boba Fett, Kylo Ren a ďalší. Hrdinovia dokážu na bojisku rozpútať poriadny masaker a preto je ich počet obmedzený a nemôže ich získať každý, kto na nich nazbiera. Taktiež sa za nazbierané body dokážete posadiť do kokpitu niektoré z mnohých pozemných aj vzdušných strojov, pričom odtiaľ vediete svoje vlastné boje s podobne vybavenými nepriateľmi, no musíte aj podporovať ostatných spoluhráčov pri plnení úloh.

Systém tried je prenesený aj do leteckých súbojov, kde sú triedy 3: fighter, interceptor a bomber. Fighter je opäť zlatá stredná cesta, ktorá je vhodná na rôzne druhy cieľov. Interceptor je neuveriteľne agilný stroj, na ktorý si treba chvíľu zvykať a aj keď má slabšie zbrane, obratnosťou a rýchlosťou to kompenzuje. Bombardér je ideálny na plnenie úloh, keďže sa ovláda horšie, ale dokáže napáchať väčšie škody, ak máte napríklad zničiť stredne veľkú loď.

Rovnako aj v tomto type zápasov nájdete hrdinské stroje, ktoré sú oproti ostatným silnejšie a vylepšené, no treba si na ne našetriť v zápase. Luke, Poe, Kylo Ren, Darth Maul a ďalší vedia strhnúť vedenie a nechýbajú ikonické lode ako Slave-1 a Millennium Falcon.

Čo sa týka režimov, prvé husle hrá dvojica Galactic Assault a Starfighter Assault. Oba sú založené na postupnom plnení úloh, kde jeden tím sa bráni a druhý útočí. Galactic Assault predstavuje napríklad postupné dobývanie záchytných bodov na mape, či postupný posun nejakých strojov. Niečo ako payload, len podstatne väčšie (AT-AT). Hrá sa 20 na 20, aj keď mapy sú naozaj rozľahlé a členité a zniesli by aj viac hráčov na oboch stranách. Útočiaci tím je obmedzený počtom spawnov, brániaci sa tým zase množstvom bodov, ktoré musí ubrániť. Bojisko sa tak postupne rozširuje a keď útočníci dostanú určitú časť mapy, hra sa posunie ďalej, kde sú ďalšie dôležité body a útočníkom sa doplní časť spawnov. Práve tu si užijete boj na nohách, vo vzduchu a aj v pozemných strojoch (prípadne na chrbtoch vyzbrojených tauntaunov). Režim je o veľkolepých bojoch, kde často zomierate a dôležitá je spolupráca, najmä so svojim tímom. Hra s ním vám navyše dáva bonusy v bodoch.





Starfighter Assault je rovnaký koncept prenesený do kokpitov stíhačiek a je to asi najzábavnejší režim v hre s asi najväčšou chybou v hre. Letecké súboje sú verné filmovým predlohám a prevedú vás známymi a aj menej známymi bojmi zo všetkých troch ér. Má to neuveriteľné grády a dogfights sú fakt návykové. Pomáha aj známe zasadenie, zaujímavé úlohy a tiež fakt, že neraz vletíte so svojou stíhačkou do útrob veľkého krížnika, kde máte napáchať škody na jadre. Hrá sa 12 na 12 a bojové pole je doplnené o botov, aby o akciu nebola núdza. Úlohy sa menia, dokonca pribúdajú aj vedľajšie, nechýbajú známe stroje a mapy sú spracované vynikajúco. Zvlášť trosky hviezdy smrti dajú zabráť, Kamino zas vizuálne uchváti.

Zároveň je to ale najviac nevyvážený režim v hre, kde je brániaci sa tím vo veľkej výhode. Obrancom totiž stačí likvidovať nepriateľov a dokonca by som povedal, že môžu občas kašľať aj na vedľajšie úlohy. Jednoducho musia rýchlo znížiť počet spawnov útočníkov na 0. Ak sa im to nepodarí pri bránení prvej pozície, majú ešte ďalšie dve a tam sa to väčšinou už zlomí. To útočníci musia bojovať s nepriateľmi a zároveň likvidovať aj určené ciele, čo sú väčšinou krížniky, respektíve ich časti. A skôr či neskôr vám tie spawny dôjdu. Reálne som vyhral len minimum útočiacich kôl a aj vtedy

musel celý tím makat' naplno, kým brániaci sa tím to má vždy jednoduchšie. Vzniká tu tak paradox, že najzábavnejší režim má vlastne najväčší problém s balansom, ale aj tak ho budete hrať. DICE by to však čo najskôr mali upraviť. Buď zmenou počtu spawnov, alebo úpravou úloh pre jednotlivé strany.

Od veľkých súbojov sa presuňme k tým najmenším. Svetlá a temná strana Sily sa proti sebe postavila v režime Heroes vs Villains. Ten využíva menšie mapy, kde proti sebe stojí celkovo 8 hráčov, po 4 na každej strane. Každý si vyberie jedného z dostupných hrdinov, pričom tí predstavujú rôznu hrateľnosť. Zo začiatku sa zdá, že postavy so svetelným mečom majú výhodu, najmä kvôli obrovskej hrubej sile, ktorú predstavuje meč v boji zblízka. Avšak ak si vyskúšate postavy ako Bossk, Boba Fett, Leia, Han a Lando, aj títo strelci tu majú svoje miesto. V každom tíme je totiž vždy jeden hráč označený ako cieľ pre ten druhý tím. Musíte tak ochrániť svojho spoluhráča a zlikvidovať primárne označeného protihráča. Vhodné je v tíme komunikovať a tiež zvoliť postavy, ktoré dobre spolu fungujú. Napríklad Boba Fett je ťažký cieľ, lebo sa dokáže dlho udržať vo vzduchu. Postavy navyše zodpovedajú schopnosťami tomu, čo poznáte vo filmoch.





Rey teda schopnosti priamo naviazané na meč, lebo sa s ním vo filmoch príliš nepredviedla. Darth Maul presne naopak. Kylo Ren zase dokáže protihráča dočasne úplne zastaviť.

Medzi menšie režimy patria aj Strike a Blast. V prvom z nich súperia dva tímy po 8 hráčov v dobýjaní určitých bodov, kam musia napríklad položiť bombu. Trochu to tak pripomína CSko, pričom režim je naozaj rýchly a je v ňom vhodné si dobre rozdeliť úlohy a tiež pozície, keďže každá mapa obsahuje dva takéto body. Blast je pre 10 hráčov na každej strane a je to klasický team deathmatch, rovnako rýchly ako Strike, ale s obmedzením na počet spawnov. Oba režimy hra asi najmenej hráčov, ale oplatí sa ich vyskúšať, už len kvôli mapám. Kým Hoth alebo Jakku vyniknú v Galactic Assault kvôli veľkolepým bojom, taký Tatooine oceníte aj v jeho malej podobe, kde v rámci bojov často zavítate do známej kantíny, či budete pobeňovať pomedzi všetok odpad, ktorý sa tu nachádza.

A tým sa pomaly dostávame k problémom, ktoré inak zábavný multiplayerový zážitok ťahajú dole. Pôvodne bola hra navrhnutá so systémom mikrotransakcií, ktoré v nej však teraz nie sú. Za súboje a plnenie množstva

cieľov (pre postavy, stroje, triedy...) získavate kredity, výrobné časti, prípadne kryštály. Za kredity a kryštály si môžete kupovať lootboxy, prípadne si za kredity priamo kúpite hrdinov a hrdinské stroje. Za výrobné karty si zhotovujete zase karty, ktoré upravujú schopnosti vašej postavy a tieto potom viete upgradovať. Prípadne sa budete spoliehať na to, že vám karty náhodne padnú z lootboxov.

To nie je práve najšťastnejší systém, aj keď dnes už nie je nijak zvlášť výnimočný. Problém je s jeho nastavením, ktoré sa až príliš spolieha na grind. A bohužiaľ nielen v tejto oblasti. Nechutne sa nagrindujete aj v oblastiach, na ktoré mikrotransakcie dosah nemajú, napríklad zbrane. V každej triede máte len základnú zbraň k dispozícii a k ďalším sa musíte prestrieľať pomocou zabíjania nepriateľov. Battlefront II je ale typom hry, kde sa zabíjanie často „kradnú“, zvlášť vo veľkých režimoch, čo je pochopiteľné. Ale v žiadnom ohľade hra neberie do úvahy asistencie v rámci progresu, len zabíjanie. Pritom základné zbrane nie sú priamo zlé, len sú veľmi priemerné v každom ohľade. Tie ostatné v niečom vynikajú, v inom sú zas slabšie, ale kvôli tomu sú lepšie použiteľné.

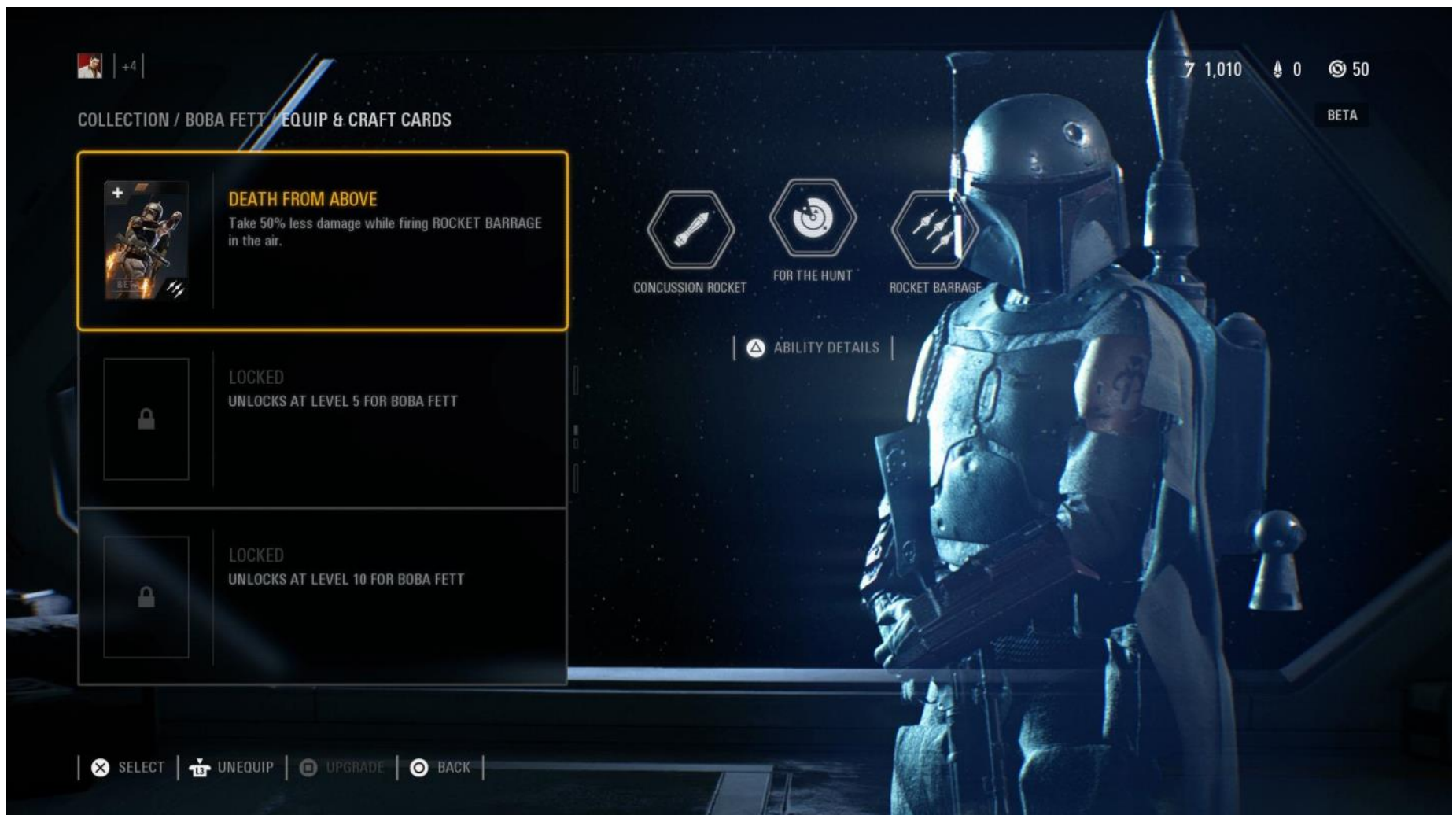


K lepšie použiteľným zbraniam sa tak dostanete až po poriadnej porcii hrania. Pomedzi to si postavy vylepšujete aj pomocou kariet a snažíte sa nájsť schopnosti, ktoré vám najviac vyhovujú, pričom tie potom už len vylepšujete. A aj to trvá strašne dlho, lebo upgrady sú viazané na level postavy a celkový level profilu. Asi netreba spomínať, že oba levely stúpajú veľmi pomaly a to na level profilu taktiež nemajú vplyv prípadné mikrotransakcie. Balans takéhoto systému je ideálny vtedy, keď v hre nedostanete nič len tak zadarmo, ale zároveň sa na pocit z progresu nemusíte namakať. Tu to autorom nevyšlo. Na jednej strane dokážete každý deň dostať lootbox už len za to, že hru zapnete, čiže úplne zadarmo. Ale napríklad za ďalší level na svojom profile máte prd.

A aj keď sa vám hromadia kredity, súčiastky a kryštály, stále vám bude vnútorne chýbať pocit skutočného progresu. Po hodinách si uvedomíte, že ste stále na tom istom mieste, len vám vo virtuálnej peňaženke štrngá viac kúskov rôznej hernej meny. Ten dobrý pocit sa tu akosi nevie dostaviť. Už dávno je za nami doba

Quake 3 Arena a CS 1.6. Áno, hru sa oplatí hrať už len kvôli samotnej hrateľnosti v multiplayeri, ale hráči chcú mať pocit, že za investované hodiny do hry dostali aj niečo viac ako len lepší skill. Keď už nič iné, tak aspoň ten dobrý pocit z in-game progresu. Ten je tu ale na toľkých úrovniach strašne pomalý a úplne zbytočne, keďže aj keby ste chceli do hry naliať strašné množstvo peňazí, v niektorých oblastiach by vám ani to neurýchlilo postup a stále by ste museli grindovať.

A musím sa priznať, že takto hlúpo zarezanú hru som už dlho nehral. Pritom je jasné, že toto rozhodnutie neprišlo z radov vývojárov. Battlefront II je jediná multiplayerovka po dlhej dobe, ktorá ma naozaj bavila a nepustil som si namiesto nej Overwatch. To sa nepodarilo napríklad ani posledným Call of Duty alebo Battlefield 1. Pomalým progresom vás ale hra nedokáže udržať motivovaných a či už do nej pribudnú mikrotransakcie naspäť, alebo nie, toto autori musia rozhodne prekopať. Uvidíme, čo s tým postupne spravia nové DLC, pričom už to najbližšie pred novým filmom prinesie aj nové výzvy a misie.







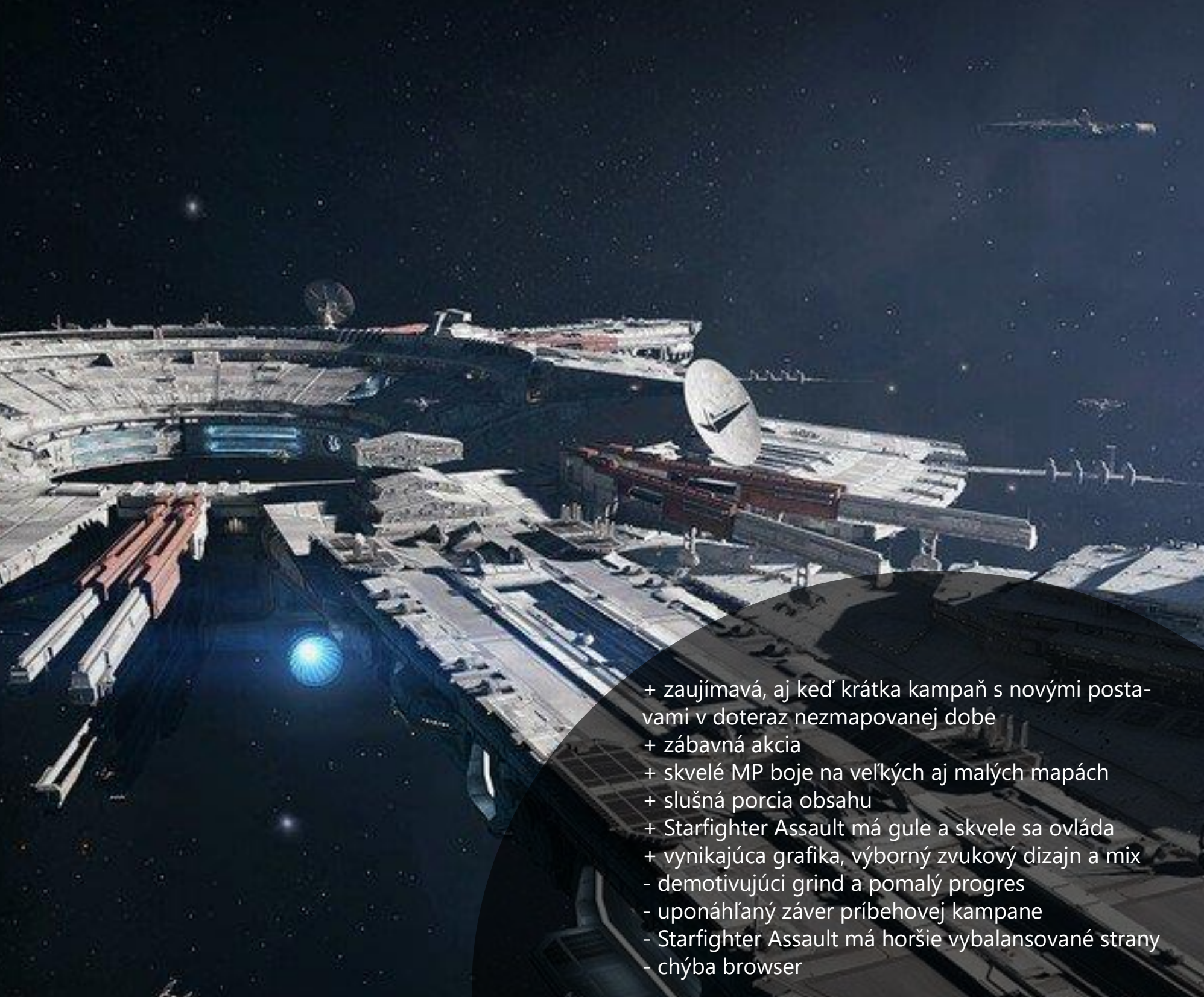
Súčasťou Star Wars zážitku je aj to, ako autentická hra je v rámci toho, čo poznáme z filmov. A kým v posledných odsekoch som veľa kladných slov na hru nenašiel, tu musím len chváliť. Oči a uši fanúšikov budú jasat'. Občas hra dokonca pôsobí, ako by ste sa sami zúčastnili niektorých známych bojov a aj ostatné pôsobia organicky. Postavy síce trochu kolíšu (hlavne tie, ktorých hereckí predstavitelia sú už starší a v hre sú ich mladšie verzie), no stroje naopak vyzerajú verne. To isté platí pre zbrane, pričom tu narazíte aj na tie menej známe. Planéty žijú svojou natívnou faunou a flórou, na Tatooine vidíte po uliciach utekať ľudí, na Jakku zase pred vami utekajú hlodavce, na Hviezde smrti uvidíte množstvo MSE-6 droidov. Každá éra zodpovedá tej filmovej (až na hrdinov, ktorí zasahujú do bojov aj mimo svojej éry), vidieť tak môžete rozdiely medzi Stormtroopermi v pôvodnej a novej trilógii a to isté platí aj pre X-Wingy a TIE Fightery. Dokonca tu nájdete aj menej známe skupiny trooperov v rámci špeciálnych jednotiek, napríklad Death trooperov a Flametrooperov.

Audiovizuálna stránka je taktiež na najvyššej úrovni. Graficky sa hra radí k tohtoročnej špičke, minimálne na PC. Občas aj zabudnete, že ste uprostred bojového pekla a len sa zapozeráte na krásne prostredie okolo, či je to Kashyyyk, Kamino, Takodana, alebo ktorýkoľvek iný svet, pokojne aj Starkiller základňa. Z toho vás prebudí až

headshot niekde z diaľky. Prekvapí fakt, že hra v skutočnosti podlieza oficiálne požiadavky, minimálne čo sa týka procesora. Zvukovo hra presne zodpovedá filmom, teda tu nájdete kopec známych efektov, známe hlasy a aj skvelú hudbu Johna Williamsa, pričom nechýbajú hudobné témy ústredných postáv. A rovnako ako u predchodcu, aj tu treba vyzdvihnúť perfektnú podporu priestorového zvuku, v ktorom si boje užijete ešte viac a tieto svety v ňom ožívajú.

Ono to nakoniec pôsobí až divne, keď naozaj zábavnú a kvalitnú hru musíme hodnotiť ako jedno z nepríjemnejších sklamaní tohto herného roka, a to práve vďaka kvalitám, ktoré so samotnou hrateľnosťou nemajú nič spoločné. Je tu dobrá kampaň so zaujímavým príbehom, aj keď uponáhľaným koncom. Je tu množstvo multiplayerového obsahu a menšie aj väčšie bitky, ktoré bavia. Hra je v tomto väčšia a lepšia ako jej predchodca. Vyzerá skvele, znie ešte lepšie, len niekto niekde hore rozhodol, že ponúkne demotivujúci grind prakticky naprieč celým MP progresom, a aj s ohľadom na to, že v hre aktuálne mikrotransakcie nie sú. Teraz ju dokážu zachrániť už len aktualizácie upravujúce balans tohto systému a prisľúbená nádielka všetkého DLC obsahu úplne zadarmo. Dovtedy to bude pravdepodobne najhoršie hodnotená tohtoročná hra, ku ktorej sa ale budete relatívne radi vracat'.





- + zaujímavá, aj keď krátka kampaň s novými postavami v doteraz nezmapovanej dobe
- + zábavná akcia
- + skvelé MP boje na veľkých aj malých mapách
- + slušná porcia obsahu
- + Starfighter Assault má gule a skvele sa ovláda
- + vynikajúca grafika, výborný zvukový dizajn a mix
- demotivujúci grind a pomalý progres
- uponáhľaný záver príbehovej kampane
- Starfighter Assault má horšie vybalansované strany
- chýba browser

# 6.5

MATÚŠ ŠTRBA

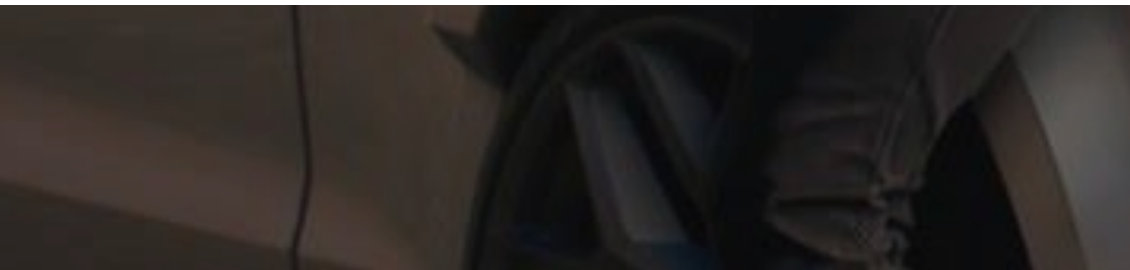




# NEED FOR SPEED PAYBACK

ARKÁDOVÁ JAZDA POKRAČUJE

PC, XBOX ONE, PS4 / GHOST GAMES / AKČNÁ





Každý ďalší diel série Need for Speed je porovnávaný so svojimi predchodcami a minulosť vychádza mnohokrát - s poriadnou dávkou nostalgickej zaslepenosti - o čosi lepšie. To už bolo v Undergroudne, tamto zas v Hot Pursuit, hento mal lepšie ProStreet a všetci chceme skôr nový Shift alebo Porsche Challenge. Najnovší diel s podtitulom Payback sa snaží spojiť dohromady hneď niekoľko dielov celej série. A čo nám vzniklo? Guláš. Tak trochu bez chuti.

Aj keď sa stáva pravidlom, že na najnovší diel akejkoľvek série (obzvlášť ak je od nejakého molocha typu EA, Activision či UbiSoft) treba nadávať. Povinne a bez servítky pred ústami, pretože tak je to jedine správne. Pritom mnohé, ak nie všetky pokračovania pokračovaní iných sequelov, sa hrajú dobre a sú zábavné. Need for Speed: Payback sa snaží o to, aby mal pre každého fanúšika série niečo, čím ho pritiahne. V konečnom dôsledku je výsledný mišmaš bohatý na obsah a možnosti, ale celkovo bez chuti, nevýrazný. Niežeby hrateľnosť padala na zásadnej chybe v hernom dizajne. Len je výsledný efekt trochu nedovarený - a teraz subjektívne, nás vlastne nebavilo arkádovo jazdiť dlhšie než hodinku denne a aj to bolo ku koncu už skôr nútenie sa.

Ale poďme od začiatku. Znovu je tu príbeh, avšak tentoraz nie v štýle lineárneho The Run alebo filmového Need for Speed spred dvoch rokov.

Máme tu jazdcov v nelegálnom svete tuningu, ktorým klepne po prstoch spoločenstvo The House, do toho si primiešajme zradu a následnú túžbu po pomste priateľov. Popcornové béčko s mizernými dialógmi a ľahko predvídateľným progresom málokoho prekvapí, tobôž prinúti sledovať zápletku viac než prvých pár minút. Ešteže je možné sekvencie preskakovať, inak by sme sa nudili rovnako ako pri zúfalo dlhých loadingoch. Ani reštart eventu nie je žiadnou prechádzkou ružovou záhradou, no zvyknete si. Ak si odjazdíte zopár vopred pripravených pretekov za vybrané postavy, pričom každá z nich vyznáva odlišný štýl, dostanete k dispozícii priemernú krajinu Fortune Valley (kombinácia Vegas, Nevady a Utahu). Rozlohou neprekvapí ani neurazí, ale aspoň to nahráva pestrosti. Škoda, že jediné, čo sa mení, je denná doba. Vrtochy počasia dostali červenú.

Hneď prvé kilometre vás presvedčia o tom, že tu máte stále staré a dobré Need for Speed s arkádovým jazdným modelom, kde zákruty vyberáte šmykom, driftovanie je ľahko ovládateľné, všade sa to hemží vytuningovanými strojmi a ste skrátka cool, in, takže šiltovku si dajte nakrivo, tu ide i o efekt. Napriek tomu, že vám pri jazde budú prekážať civilní jazdci, má model poškodenia minimálne zastúpenie, o vplyve na ovládanie vozidla nehovoriac.



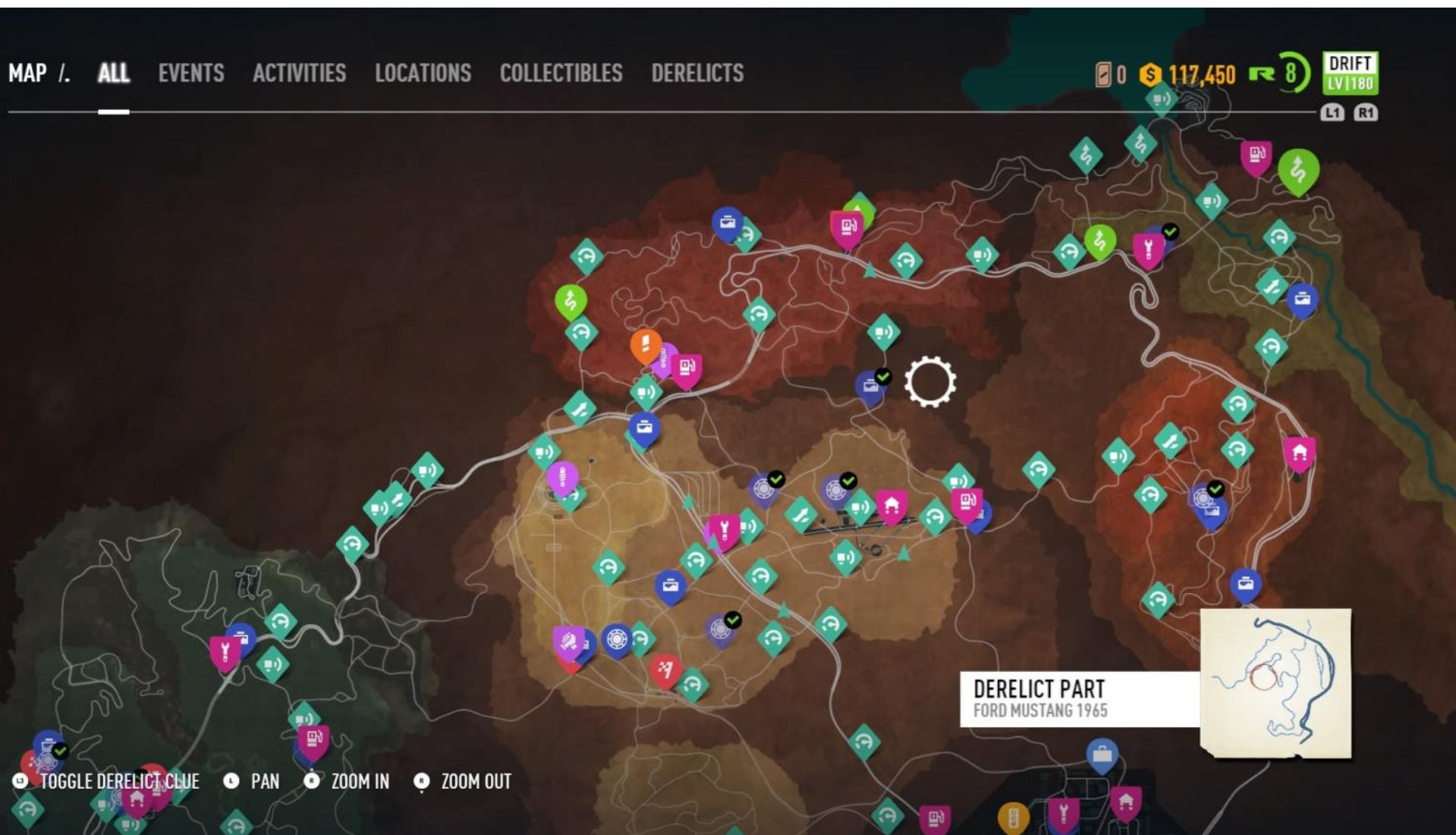


Oškriete si iba ak lak, inak pohodička, čelné zrážky a neviditeľné bariéry vás maximálne spomalia. Fyzika okolo trate ovplyvňuje deštrukciu prekážok, nie jazdný model. Všetko okolo vás lieta, no niektoré stĺpy a zvodidlá sú nezničiteľné. Nie je to Burnout: Paradise, ale aspoň niečo. No zamrzí, ak nám dajú otvorenú krajinu a neviete sa vyštverať cez malé skaly ktoré supľujú betónové steny.

Ako sa to teda hrá? Môžete si len tak jazdiť, desiatky kilometrov ciest sú doplnené o offroadové besnenie. Sú pre to určené aj špeciálne triedy vozidiel, ktoré oproti trhačom asfaltov nemajú akceleráciu a maximálku okolo tristovky, no mimo vozovky im to ide skvelo. Okrem príbehových misií rozdelených do niekoľkých tried, o ktorých si ešte napíšeme, si môžete len tak jazdiť a prekonávať rýchlostné rekordy, skákať do diaľky, zbierať bonusové žetóny, strhávať billboardy, driftovať na skóre a podobne. Prevedenie otvoreného sveta je zaujímavé a jazda arkádovo príťažlivá tak, že sa k jednotlivým bodom dostanete bez rýchlych presunov, aby ste si rýchlosť čo najviac užívali. Zatiaľ to klapie, prvá hodina za nami.

Nájdete tu metropolu, púšť s kaňonmi, prostredie s lesmi a nesmú chýbať ani široké a dlhé diaľnice. Ak sa nechcete preháňať po diaľnici, nájdete tu cesty druhej triedy či rôzne skratky. Škoda len, že okolo vás je okolie pomerne mŕtve až prázdne a civilní šoféri sú tak trochu samovražední retardi idúci si po svojom stoj čo stoj. Omnoho viac nás mrzí, že policajti tu vlastne ani neexistujú a naháňačky s nimi si užijete len v naskriptovaných misiách. Práve na súboje so strážcami zákona sme sa tešili. Tak si bezhlavo jazdíte a o to viac si všímate nedostatky, ako napríklad už spomínané odfláknuté poškodenie vozidiel, niektoré nezmyselne neviditeľné bariéry alebo celkovú prázdnotu okolo vás.

Aby ste si odomykali nové možnosti, musíte napredovať v príbehu. Spektrum misií sa tvári rôznorodo, no v podstate sa strieda jazdenie cez checkpointy s driftovaním a drag race, kedy musíte manuálne preraďovať. Je úplne jedno, či idete sami, s ostatnými jazdcami, zastavujete na vopred určených bodoch, kde prevezmete tovar alebo unikáte pred policajtmi. Máte časový limit a do jeho vyčerpania musíte doraziť do cieľa.





## WIN THE RACE

# 3<sup>rd</sup>

00:23.22

01 MALDAD

02 LA TRISTE

03 TYLER

04 BORGES

05 AZTECA

06 CALACA

07 EL COCO

08 VENADO

8,960

SLIPSTREAM

x1.3 840



Alebo obyčajné preteky, v ktorých sa ráta len prvé miesto. Niekedy si síce musíte trasu naplánovať, ale ide len o to, aby ste s čo najmenším počtom chýb a búračiek zvládli adrenalínovú jazdu. Lenže aj tá začne po čase nudiť, pretože trať sa časom naučíte a ak jazdíte proti ostatným, bude vás nesmierne iritovať systém, vďaka ktorému nikdy súperom neujdete a neustále vás môžu zostreliť. Niekedy je nerealistická akcelerácia aut, ktoré ste len pred chvíľou predbehli, úplne absurdná.

Driftovanie je založené na už prevarenom vyberaní zákrut v čo najvyššej rýchlosti šmykom, hlavne čo najefektnejšie. Násobiče bodov za dokonalé prevedenie v sérii vám zaručia dostatočný obnos na otvorenie novej úlohy. Akýkoľvek kontakt súčet bodov uzamkne, násobič vynuluje a vtedy je niekedy len krok od toho, aby ste si uľavili na celú miestnosť vymenovaním

chulostivých problémov súčasnej politickej garnitúry. Akčný model nahráva opakovaniu a skúšaníu. Naopak sme sa príliš nebavili pri drag race, ktoré sa dá zvládnuť jednoducho tým, že si poriadne vylepšíte vozidlo a súpera prekonáte silnejším autom.

A keď sme už pri tom, tentoraz sa v aute nehrabete doslova a nekupujete si lepšiu prevodovku, ktorá vám dá 0,3 bodu do zrýchlenia a vyzerá skrátka super, ale za splnené misie dostanete kartičku, ktorá zabezpečí to isté. Alebo si kartičky kupujete vo virtuálnych obchodoch, predávate tie nepotrebné a zvyšujete finálne ohodnotenie vozidla prostým číslom. Vzhľadom na náhodný výber vylepšenia začnete úlohy opakovať. Len preto, aby z výberu vypadlo niečo lepšie, aby ste si mohli vozidlo upraviť. Alebo - a teraz sa pozrieme do zeme - otvoríte skutočnú peňaženku a platíte.



Úroveň stupidity tohto nápadu je porovnateľná s... s... vlastne ani netušíme ako mohol tento sprostý nápad prejsť bez toho, aby komukoľvek trklo, že je to do neba volajúca hlúposť.

Pred každou úlohou vidíte úroveň súperovho vozidla, či akú ju majú ostatní jazdci a ktorá je teda optimálna. Nie je však problémom podliezať latku tým, že si svojho tátoša naboostujete alebo prekonáte ostatných so slabším vozidlom, len to chce dokonale poznať používané auto a využívať jeho prednosti. Hlavne pri off-road pretekoch, kde sa nám niekoľko ton vážiaci kolos osvedčil viac ako rýchle a neposedné športiaky, ktoré sme skrátka zostrelovali z trate a jazdili sme skratkami, čiže krížom k checkpointom. Sranda je v tom, že vyššie spomínané kartičky sú viazané na vozidlo, s ktorým danú úlohu splníte. Nie, že si „nasyslíte“ niečo do zásoby alebo

nepoužité kartičky investujete do nového vozidla. Ak ste niektoré nakúpili za virtuálnu menu a po úspešnom preteku vymenili, išlo nezvratne o naivnú investíciu.

Podme na pozitívnejšiu notu. Paradoxne sme si najviac zábavy v príbehu užili s vedľajšou postavou. Hlavný protagonista Tyler Morgan je presne ten typ mladého muža, ktorému by ste radi dopriali víkend na záhradke s rýľom v ruke, aj keby netušil, ako sa tá vec drží. Mladý hláškujúci frajer je nezaujímavý až nesympatický hrdina. Nesmie chýbať zastúpenie inej rasy, černocho Mac, ktorý sa sústreďí na off-road a driftovanie. Našou hviezdou je však Jess. Nie preto, že je to príťažlivá blond fešanda, ktorá pre iróniu a sarkazmus nechodí ďaleko, ale hlavne sú úlohy s ňou zábavné, plné napätia a skrátka majú gule. Ide o nájomného vodiča, ktorý dostane zákazku a musí ju splniť.







Odviezť niekoho niekam. To poznáte, je to v podstate taxík, len za kufrom máte bandu nadržaných policajtov alebo iných vodičov konkurenčnej firmy, ktorá sa vás snaží zastaviť. A k tomu časový limit a choď si. Búračky sú maximálne arkádové: súperi vydržia minimum a vy naopak riadite tank, preto je vašim jediným nepriateľom čas. Aby nás dostali tak, že nás vyblokuje a obklúčia, sa nám ešte nestalo, sú natoľko hlúpi, ale svoju svoju obmedzenosť nahrádzajú početnosťou. No a čo, že sú to misie naskriptované, zabávali sme sa pri naháňačkách - a vlastne len pri nich. Pripomínali nám Kuriéra alebo akékoľvek automobilové naháňačky, ktoré mali grády. Práve tieto úlohy zdobia nový Need for Speed. Žiaľ, sú v menšine. A potom nastupuje už len ďalšie a ďalšie opakovanie už neraz hraného. Zaujímavým spštením malo byť hľadanie a renovovanie starých vozidiel. Najprv musíte nájsť vrak,

čo je pomerne jednoduché: na mape sa vám zobrazí miesto, kde sa približne nachádza a priložený obrázok ukáže priestor, kde ho máte hľadať. To je ten najmenší problém, no následne je potrebné hľadať štyri súčasti. Ich poloha je len približná a miesto, kam sa treba dostať, nie je nikdy voľne prístupné na prvý pohľad. Zaujímavú a zábavnú činnosť to degradovalo na frustrujúce snorenie, pretože kamerou nemôžete voľne otáčať. Počujete zbesilé pípanie, ale kde to do pekla je, nevidíte a ak už aj nájdete preklínané miesto, musíte sa k nemu dostať, čo znamená hľadanie skokanského mostíka, pretože cez túto skalku vaše auto neprejde, na ten kopec sa nevyšťverá, lebo tam je neviditeľná stena a podobne. V The Crew to bola zábava, vlastne hocikde by sme tieto činnosti vyhľadávali, tu je to skôr ako za trest.



Dôvodom pomerne nízkeho hodnotenia rozhodne nie je technické spracovanie: vidíte to sami, poháňa to Frostbyte tretej generácie, takže vizuálne orgie sú samozrejmosťou. Autá sú krásne vymodelované, scenérie lahodia očiam patetickými západmi slnka, no jednoducho nádhera. Aj keď poškodenie je len naoko a je to skrátka arkáda. Hudba rôznych žánrov vo forme rádia dovoľuje hráčovi počúvať skladby, ktoré sa mu k rýchlej jazde hodia a zvuky zas nevybočujú zo štandardov pískajúcich gúm, hučiacich motorov a praskajúceho turba.

Dabing nebudeme hodnotiť, príbeh je stupídny už i bez odrapkaných replík a obzvlášť drsného hlasu. Ale ujde.

To, že pri recenzii vidíte nízku známku, je vyústením celkového úpadku série: áno, je to pekné a je to fajn arkáda a je tu more obsahu... ale inak je to vlastne celkom nuda. Dáte si dva-tri preteky, skúsíte niečo nájsť vo voľnej jazde, ale pred zívaním vás neubrání ani arkádová hrateľnosť. Vlastne možno až príliš arkádová, ktorá sa do otvoreného sveta bez policajtov príliš nehodí. Príbeh je plytký a nudný, úlohy nie sú ničím zaujímavé a zbytočne unavujú catch-up systémom. Prichytíte sa pri myšlienke, prečo vlastne jazdiť vo svete Fortune Valley, keď je taký prázdny a nezáživný? Multiplayer? S mikrotranskáciami a nefungujúcim matchmakingom to nie je žiadna sláva. Payback je zbytočným príveskom série Need for Speed podobne ako kedysi Undercover. Celá séria Need for Speed by potrebovala dlhšiu pauzu a skutočný reštart.







- + pocit z rýchlej jazdy
- + prístupný arkádový model
- + dostatok obsahu
- + autá sa od seba odlišujú podľa parametrov
- patetický príbeh
- prázdny a mŕtvy svet
- nudné grindovanie
- policajti sú slabí a v otvorenom svete vôbec nie sú
- hlúpa AI
- systém karičiek (za reálne peniaze)

# 5.5

JÁN KORDOŠ





# **SUPER LUCKY'S TALE**

SKÁKAČKA PLNÁ ZÁBAVY

PC, XBOX ONE / PLAYFUL / ARKÁDA





Super Lucky's Tale je roztomilá a hravá skákačka pre všetky vekové kategórie, v ktorej sprevádzate malého lišiaka Luckyho, vždy dobre naladeného hrdinu plného energie, na jeho dobrodružných cestách. Pôvodne Oculus Rift exkluzívny VR titul Lucky's Tale prichádza už aj v štandardnej podobe v novom vydaní.

Znovu sa tak stretávame s veselou líškou skákajúcou krížom-krážom svetom plným pestrých farieb a všakovakých zvieratiek. Líška Lucky môže po novom už aj behať, točiť sa, a dokonca sa zahrabať pod zem. Nechýba ani prenášanie predmetov či riešenie hádaniek. Zaujímavý titul uvedený do predaja spolu s konzolou Xbox One X príjemne spestril tohtoročnú bohatú jesennú ponuku. Stojí však Super Lucky's Tale za vyskúšanie?

Hneď v úvode hry vás privíta prestrihová scéna zobrazujúca zápletku celej hry. Luckyho sestra sa už dlhodobo pokúšala získať prístup ku Knihe vekov, no nepríjemné udalosti jej v tom zabránili a úloha prešla na vás, jej mladšieho brata. Príbeh je jednoduchý a nenáročný na pochopenie. Pre najmenších hráčov tvorcovia hry poskytli slovenskú a českú lokalizáciu. Dabing však ostáva anglický.

Hrateľnosť je založená predovšetkým na zbieraní zlatých mincí a štvorlístkov, ktoré potrebujete na presun medzi štvoricou svetov ovládaných jedným z kvarteta bossov. Každý svet predstavuje otvorené prostredie s vedľajšími úlohami zadávanými obyvateľmi a obsahuje zopár skrytých predmetov umiestených na ťažšie dostupných miestach.

Jednotlivé levely sú tvorené klasickým preskakovaním rôznych nepriateľov a prekážok za účelom splnenia požadovanej úlohy. Osobne ma však najviac zaujali a bavili dvojrozmerné levely predstavujúce vyššiu náročnosť. Nechýbajú ani bonusové časti ponúkajúce jedno písmenko z názvu LUCKY. Práve počas hrania 2D levelov som bol nútený viackrát opakovať celý level alebo v lepšom prípade pokračovať od najbližšieho kontrolného bodu. Za zmienku stoja aj rôzne hádanky. Za ich splnenie som bol odmenený cenným štvorlístkom a rozkošnou animáciou Luckyho. Zelený symbol šťastia je nevyhnutný na presun do ďalšieho levelu.

Postupným hraním sa budete bližšie zoznamovať s hlavnými postavami hry, ktoré vás pomerne detailne prevedú ich svetom.







Na konci úrovne nebude chýbať očakávaný finálny súboj, ktorého úspešné dokončenie vám zabezpečí presun do ďalšej fázy hry. Ak by ste sa však chceli opätovne vrátiť k prvému alebo akémukoľvek svetu, stačí zavítať do menu hry a zvoliť si vami obľúbený svet a dokončiť všetky levely na 100%. Zábavné sú aj niektoré vedľajšie úlohy, ktorých zadanie vám neraz vyčarí úsmev na tvári.

Dokončenie kvarteta svetov bez zbierania všetkých skrytých predmetov vám vystačí na približne 4-5 hodín v závislosti od vašej zručnosti. Osobne mi dokončenie prvého sveta na približne 70 % zabralo niečo menej než hodinu. Avšak postupne s blížiacim sa koncom hry narastá aj obťažnosť a nutnosť opakovania jednotlivých úrovní. Práve náročnosť je do významnej miery závislá na uhle kamery. V niektorých momentoch uhol snímání deja na obrazovke nebol vhodný, čo spôsobilo, že aj relatívne ľahký skok som bol nútený neraz opakovať. Nie je to však pravidlom. Podobne mi miestami znepríjemňovali hrateľnosť prepady snímkovania. Predovšetkým vo vypätých situáciách s množstvom

objektov a nepriateľov na obrazovke. Keďže hra beží na Xbox One (S) maximálne pri 30 fps, každý väčší prepád je citeľný. Majitelia Xbox One X môžu rátať s dvojnásobnou hodnotou zaručujúcou plynulejší pocit z hrania.

Z celkového hľadiska sa Super Lucky's Tale nemôže vyrovnávať vysoko hodnotenému titulu Super Mario Odyssey, no aj napriek tomu má čo ponúknuť. Zábavná hrateľnosť spojená s príjemným grafickým spracovaním si vás získa. Hre som dokázal tolerovať občasné prepady snímkovania pod hranicu 30 fps, no výpadky hudby v pozadí opraviteľné len reštartom hry sú už skutočne neodpušiteľné.

Celkové hodnotenie hry podporujú zaujímavé 2D levely, vedľajšie misie a hádanky zaručujúce návrat k dokončeným svetom. Keby neboli obsiahnuté zbytočné technické nedostatky, hra by získala určite vyššie hodnotenie nielen u nás, ale aj vo svete. Za 30 eur je to však stále pomerne hodnotný titul pod hlavičkou Play Anywhere, teda so spoločným prístupom k Xbox One a súčasne k PC verzii hry.



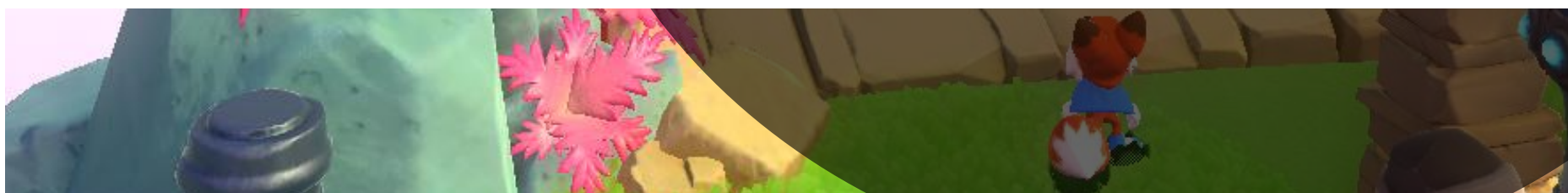


- + zábavná hrateľnosť
- + grafické spracovanie
- + zaručene zlepši náladu

- miestami neposlušná kamera
- technické nedostatky
- kratšia herná doba

# 7.5

KESTREL







# THE MUMMY DEMASTERED

LEPŠIA HRA AKO FILM?

PC, XBOX ONE, PS4 / WAYFORWARD / ARKÁDA



Múmia, ktorej skrížil cestu Tom Cruise na filmovom plátne, vyvolala u divákov aj kritikov skôr negatívne reakcie. Boli sme zvedaví, či to vo videohre dopadlo lepšie. Zlákala nás aj príchuť klasických 16-bitových 2D titulov, na ktorú hráčov upozorňuje aj názov s prívlastkom Demastered.

Titul osloví predovšetkým nostalgických hráčov, ktorým bude blízky retro vizuál aj hrateľnosť. Tá však ukazuje svoje svetlé aj tienisté stránky. Menu hry je strohé. Počítajte s vysokým rozlíšením, ale aj tým, že nemôžete nič iné nastaviť a ak sa vám zunuje inak slušná a dynamická hudba, jej hlasitosť znížite len spolu so zvukovými efektmi. Nevadí, počúva sa to celkom dobre a melódia sa hodí k štýlovému dizajnu úrovni s kostnatými objektmi aj prostredím. Len to ťukanie, keď máte málo života, pili uši. A keď retro, tak bez myši (aj keď je to škoda) - takže buď si zvolíte klávesnicu a určite si potom prestavte ovládanie, alebo skúste v tomto prípade praktickejší gamepad.

Ste agentom a pri prvom výsadku možno zomriete. To nič, je to len krátka pasáž, po ktorej príde plnohodnotná zábava, v ktorej vás čaká skákanie, lezenie, strieľanie a áno, aj ďalšie umieranie pri prenasledovaní múmie.

Na rad prídu rozpadávajúce sa plošiny, pohyblivé plošiny, chrobáky, ktoré vám padajú na hlavu, krysy čo lezú po všetkých stenách naokolo, múmie, pavúky, netopiere, zombíci, bossovia... Hávede je neúrekom a keď vstúpíte do inej miestnosti a vrátite sa späť, všetky potvory sú tam znova v plnej paráde. Inak však počítajte s tým, že niektoré kreatúry na obrazovke stačí zabiť raz, iné sa dookola ožívujú priamo pred vami. To znamená, že niekedy si pohodlne vyčistíte cestu a môžete bez obáv ísť ďalej, inokedy na vás stále dorážajú nepriatelia a zhadzujú vás z plošín, po ktorých chcete preskakať.

Dotieravú háved' likvidujete automatickou puškou so slušnou kadenciou a neobmedzenou muníciou.

Pri prekutávaní zväčša podzemných priestorov ale narazíte nielen na miestnosti, kde si môžete ukladať hru a potom sa tam ožívujete, ale aj na také, kde vás čaká nová výbava. Môže to byť efektívnejšia strelná zbraň, ale už s limitovanými nábojmi, rôzne granáty, ale aj pridaný život, zvýšená celková kapacita munície a občas aj nejaká nová schopnosť. Vďaka tomu sa napríklad dokážete zachytiť na strope a potom pekne rúčkovať a súčasne v tejto polohe aj strieľať, alebo môžete liezť hore a dole po lanách, či rýchlejšie beháte.

Nové schopnosti a doplnky vám pomôžu zdolať predtým neprístupné miesta a zvýšia vašu životnosť. Pomôžu aj predmety vypadávajúce z nepriateľov. Spočiatku sú to len červené guľôčky, čo vám dopĺňajú životy a potom na základe výbavy, ktorou disponujete, môžete zbierať aj muníciu a granáty, ktoré sú potrebné aj na zničenie zátarasy v niektorých chodbách. Ale aj tak budete pomerne často umierať. Mnohými miestnosťami sa bez problémov prestrieľate, ale v hre sú aj veľmi nepríjemné úseky, kde budete opakovane umierať. Nie je to ani tak kvôli tomu, že by boli nad vaše sily, ale kvôli veľmi ťažkopádne ovládaniu a zameriavaniu nepriateľov.

Môžete síce strieľať hore, do strán a aj šikmo, ale len po uzamknutí režimu strelby a iba v určitých uhloch. Spočiatku sa to nezdá, ale neskôr zistíte, že nedokážete zasiahnuť niektorých protivníkov v inej výške bez toho, aby ste sa museli presunúť do nevýhodnej pozície, v ktorej ste ľahko zraniteľní. Tak sa vám napríklad stane, že musíte skočiť do dráhy strely múmie, ktorá vás po zásahu zhodí z plošiny rovno do kyseliny.





A tam vás ešte dorazia stále sa oživujúce lietajúce chrobáky. Vaša smrť ako taká nie je tragédiou, oživíte sa pri posledne aktivovanom / uloženom bode. Horšie je, že pridete o celú výbavu, ktorú si musíte vyzdvihnúť u nemŕtveho agenta, ktorý po vás zostane na mieste skonu. V praxi to znamená, že pokračujete vlastne ako iný agent, len so základnou zbraňou. Granáty a dovtedy odomknutú výbavu, vrátane zvýšenej kapacity životov a munície, získate späť iba tak, že zlikvidujete svoje predošlé ja. Môžete pokračovať aj bez toho, ale v pokročilých miestnostiach vám skrátka lepšie vybavenie bude chýbať. Takže ste nútení vrátiť sa tam, kde už ste raz podľahli nástrahám a bude to ešte náročnejšie, lebo je tam navyše aj vaša vyzbrojená mŕtvola. A ak znovu umriete, budú dve, tri atď. No inak sa nedá, musíte to risknúť opäť a zabiť prinajmenšom prvého nemŕtveho agenta, ktorý má u seba tie dôležité veci.

Na prvý pohľad super vychytávka s padlým agentom sa teda v konečnom dôsledku obráti proti vám a v náročnejších pasážach výrazne prispieva k frustrácii. Je dosť zvláštne, keď podľahnete bossovi a pri ďalšom pokuse musíte najskôr zabiť sami seba, lebo s tým základným samopalom toho veľa nezmôžete - a navyše si stojíte v ceste.

Váš progres, ciele a zaujímavé miesta s novými prvkami vidíte na mapke a niekedy vám k tomu čosi hovorí váš nadriadený, ktorý s vami komunikuje na diaľku. Medzi vzdialenejšími pasážami v úrovni sa dá premiestňovať aj vrtuľníkom, ktorý vás vysadí na vybraných miestach na povrchu. Väčšinou ale pekne po vlastných musíte opakovane preliezať celé pasáže, aby ste sa vrátili na kľúčové miesto a hlavne k svojej výbave, bez ktorej ďalej nemáte veľkú šancu.

Ak vás sklamal film s novou múmiou a hľadáte určitú útechu alebo lepšiu zábavu pri videohre, možno ju tam naozaj nájdete. Teda ak máte vzťah k retro titulom v štýle Metroidvanie. The Mummy Demastered nie je zlá vecička, len vám nevydrží až tak dlho a nápady, ktoré tvorcovia použili, sú síce zaujímavé, ale paradoxne na úkor hrateľnosti. Predovšetkým návraty k nemŕtvym agentom s vašou výbavou sú niekedy dosť otravné a zameriavanie pri streľbe ťažkopádne. Takže spočiatku atraktívna hra sa vám postupne zunuje a začne nudiť. Ak však prekonáte nástrahy ovládania, v konečnom dôsledku môžete byť spokojní a výsledné hodnotenie si pokojne zvýšte. Priaznivcom retro zábavy však radšej odporúčame nenápadný titul Tower 57, ktorý vám tiež priblížime v recenzii.







- + príjemný retro vizuál
- + dopadlo to lepšie ako film
- + niektoré nápadité úrovne

- ťažkopádne zameriavanie pri streľbe
- strata kompletnej výbavy vás núti vracat' sa k nemŕtvym agentom
- niektoré zle navrhnuté pasáže

# 6.5

BRANISLAV KOHÚT







# GEAR.CLUB UNLIMITED

SWITCH DOSTÁVA PRVÚ VEĽKÚ RACINGOVKU

SWITCH / EDEN STUDIO / RACING



Situácia s pretekárskymi hrami pre Switch je pomerne zaujímavá a otvára mnohé možnosti. Rôznych racingov tam už vyšlo viac ako 10, pričom najviac zarezonovali Mario Kart 8 Deluxe a FAST RMX, no zajazdiť ste si mohli aj na snežných a vodných skútroch a v mnohých drobných arkádovkách. Chýbala však hra, v ktorej by ste si zajazdili na skutočných a licencovaných autách. Až doteraz. Autori série Test Drive Unlimited totiž z mobilov priniesli vylepšený a rozšírený port svojej úspešnej racingovky Gear.Club pod názvom Gear.Club Unlimited. S hrou nemajú simulačné ambície, skôr stavajú na arkádovú a rýchlu hrateľnosť, podobne ako napríklad séria Need for Speed. A toto nie je posledný raz, čo o podobnosti so známou EA sériou spomenieme v tomto článku.

Unlimited autori upravili tak, aby sa dobre hrala ako na cestách, tak aj na TV. Pri mobilnej hre je to nutnosť, aj keď už pri prvom zapnutí vám bude zrejmé, že si so sebou ťahá aj obrovskú bagáž prvkov z mobilnej verzie. Čakajte ale obrovskú kariéru, asymetrický online multiplayer a zábavný lokálny multiplayer. Nechýbajú relatívne široké možnosti tuningu, a to ako v oblasti výkonu, tak aj v oblasti vzhľadu vašich áut. No k tomu všetkému sa postupne dostaneme. Výsledný dojem je totiž lepší, než ten prvý.

Po zapnutí hry vás privíta spartánske menu, kde si môžete vybrať len medzi režimom kariéry a lokálnym split-screen hraním až pre štyroch hráčov na jednej konzole. Ponuka herných režimov je teda naozaj veľmi chudobná. Žiadne časovky, žiadne rýchle preteky s ktorýmkoľvek autom. Ak si chcete vyskúšať tie najlepšie vozidlá v hre bez toho, aby ste sa k nim dostali v kariére, môžete tak urobiť jedine v lokálnom multiplayeri. A kým úvodné možnosti sú značne oklieštené, po spustení kariéry sa vám otvára úplne nový svet, ktorý je neporovnateľne bohatší práve v možnostiach.

Základnom kariéry je totiž mapa herného sveta. Na nej sa zo začiatku rozprestiera zopár pretekov, vaša garáž a jeden predajca, u ktorého si môžete kúpiť svoje prvé auto spomedzi niekoľkých z ponuky. S ním sa potom pustíte do prvých pretekov a umiestnenie na bedni vám otvára ďalšie vozy, pričom nechýba ani odmena v podobe herných kreditov. Na tomto je postavený herný progres. Výhry vám odomykajú nové preteky a postupne sa tak dostávate k ďalším šampionátom a postupujete po mape do nových lokalít. Herné kredity môžete míňať tromi spôsobmi. Ten najzákladnejší je kúpa nového auta. Ako postupujete kariérou a do nových lokalít, postupne otvárate nové predajne, kde sa dostanete k ďalším značkám a aj výkonnejším triedam vozidiel.







Jednotlivé preteky sú totiž obmedzené triedou, ktorá v nich môže nastúpiť. V rámci triedy si auto môžete za naštrené peniaze vylepšiť, pričom už pri kúpe vidíte, aké sú jeho základné štatistiky a aké najvyššie hodnoty môže dosiahnuť. Ste však obmedzení vlastnou garážou. Ak sa teda chcete dostať k lepším dielom, potrebujete postupne upgradovať aj jednotlivé dielne vo svojej garáži, prípadne ju rozšíriť, aby sa vám tam zmestili nové.

Čo sa týka samotnej kariéry, tá obsahuje viac ako 400 pretekov, čo je enormné množstvo. Tie sú delené do jednotlivých šampionátov, ktoré sú kratšie a aj dlhšie, pričom už pred začiatkom šampionátu vidíte, akú máte šancu s aktuálnym autom. Niekedy aj keď máte správnu triedu treba trochu investovať do tuningu, aby ste z auta dostali viac a zvýšili svoje šance na úspech. V reči čísiel to znamená desiatky hodín hrania, kým sa dostanete k záveru. Postup je navyše pozvoľný, takže sa nemusíte báť, že by ste niekde dlho stagnovali na rovnakej úrovni. V hre nájdete dva druhy pretekov, aj keď reálne je ich tu viac. Základné delenie je ale jasné – cestné a rally preteky.

Od rally ale rozhodne nesmiete očakávať rally zážitok. Volajú sa tak len preto, lebo jazdíte po nespevnenom povrchu, kde sa navyše šmýka, takže by ste mali trénovať

škandinávsky šmyk. Pre rally sa navyše hodí mať špeciálne upravené auto, na čo si do garáže musíte zakúpiť rally dielňu. Odjazdiť sa to dá aj so základným, je to predsa len arkáda, avšak bude to šmyk od štartu až do cieľa. Cestné trate sa delia na okruhy, časovky (kde pretekáte proti „duchom“ reprezentujúcim časy) a preteky z bodu A do bodu B s umelou inteligenciou. Zaujímavú variáciu pridávajú kruhové objazdy na niektorých tratiach. V nich idete zo štartu až ku kruhovému objazdu, tam sa otočíte a štart sa vtedy mení na cieľ. Postupne sa ale aj tento typ pretekov trochu komplikuje.

A kým kariéra poteší a pravdepodobne aj prekvapí svojou dĺžkou, v prípade pretekov je to naopak. Tie sú veľmi krátke. Také mobilne krátke, aby ste ich mali za sebou medzi jednotlivými zastávkami električky/autobusu/metra. Za začiatku vás to bude trochu hnevať. Úprimne, tie prvé preteky trvajú takú minútu a trvá pár hodín, kým sa dostanete na dvojminútové preteky, ktoré sa stanú akýmsi herným štandardom a len občas vám neskôr vydržia dlhší čas. Čo je fakt škoda. Keď už autori hru portovali, mohli pripraviť aj dlhšie úseky. Predsa len sme z iných hier naučení jazdiť občas aj hodiny, tak tých pár minút navyše by určite potešilo.



Na kariéru treba pochváliť fakt, že vás vie udržať motivovaných. Nikdy nie je ľahká alebo ťažká. Je taká, akú si ju spravíte. Chcete pretekať vo vyššej triede, musíte si kúpiť auto, prípadne potrebujete niečo vylepšiť v garáži a aj napriek vysokým odmenám nemáte práve na rozhadzovanie, takže si nedokážete vždy vylepšiť všetky autá tak, aby ste v pretekoch dominovali. Niekde možno áno, inde vám dá hra zase viac zabráť, lebo sú súper silnejší a vy máte len na taký upgrade, aby ste ich dorovnali. Do toho všetkého vstupujú aj misie, ktoré vás odmeňujú za výsledky, ale aj veci, ako napríklad vylepšenie nejakej dielne na určitú úroveň.

Na každú oblasť si v garáži musíte postaviť dielňu, pričom aj postupne si otvoríte všetky a ako bude stúpať váš celkový level, tak sa vám budú sprístupňovať aj vylepšenia. V jednej časti si meníte motor a prevodovku, inde zase gumy a brzdy, v ďalšej zase odpruženie a podobne. Je tu j veterný tunel na zmenu aerodynamiky a dielňa na odľahčenie auta. Po vizuálnej stránke meníte, samozrejme, farbu, kolesá, no pekne si viete meniť aj nárazníky, prahy, kapotu, či zadný spoiler. Na výber je množstvo dielov, takže si vytvoríte naozaj unikátne auto. S vylepšeniami navyše pribúdajú nové. Nie je to Autosculpt zo starších NFS, ale možnosti tuningu rozhodne potešia a majú aj dopad na auto, čo sa týka jeho výkonu a vlastností.

Ponuka áut nás trochu vracia do minulosti. Tisícka nehrozí, dokonca sa nedostaneme ani cez stovku. Áut je v základnej hre 32 a k superšportom sa dostanete veľmi rýchlo.

Dominujú McLareny, no nechýbajú BMW, RUF, Chevy, Alfy a Mercedesy, pričom vrcholom v hre je Bugatti Veyron Grand Sport. Výber teda nie je zlý, no na môj vkus je príliš obmedzený na súčasnosť. Chcelo by to aj niečo trochu staršie. Napríklad Nissany sú tu len nové, ale taký starší Skyline by rozhodne neurazil. Autá sú delené do štyroch základných výkonnostných kategórií, najslabšia je A, najvyššia B. V každej sa ešte následne delia na niekoľko stupňov, ktoré ďalej diferencujú preteky.

Niečo na hre pripomína staré Need for Speed. A tým nemyslím Undergroundy, ale časti 1-4. Vyberiete si exotické auto a mierite s ním na štart exotickej trate, pričom prostredie je mnoho. Pobrežia, púšte, mestečka, hory s cestou v jaskyni a podobné tu nechýbajú a naozaj máte dojem ako z jazdenia pred 20 rokmi. Jazdný model je skutočne arkádový a dosť pretáčavý, teoreticky môžete ísť od zvodidla ku zvodidlu, ale auto to zase veľmi spomaľuje. Nejazdíte v tanku. Tu majú autá svoju váhu a neraz sa vám podarí aj roll over. Jazdením mi to zas pripomína Ridge Racer hry z PSP, avšak nejazdíte neustále šmykom, no je to ale zhruba rovnako jednoduché.





Ďalšia daň za vývoj pre mobily je grafika a zvuk. Pri hraní v handheldovom režime to také zlé nie je, akonáhle ale hru zapnete na veľkej obrazovke, autá ešte vyzerajú celkom schodne, no prostredia sú minulá generácia. Veľkých vylepšení sa tak nedočkali, sú strašne ploché a chudobné na detaily. Aj zvuky pôsobia plochým dojmom, chýba im rozmer, čo trochu uberá na atmosfére. Vytočený motor potrebujete cítiť, taktiež gumený na hrane gripu, no tu to tak nie je. Mobilné obmedzenia cítiť aj v kamerách, ktoré sú tu dve – za autom a na kapote. Ovládanie si môžete prispôbiť, ak chcete naozaj nenáročné, zapnete všetky asistenčné pomôcky, automaticky plyn a budete ovládať pohybom ako na mobiloch. Našťastie sa hra ale dá ovládať ako akákoľvek iná konzolová racingovka aj gamepadom/Joy-conmi. Len si vypnete asistenciu a až vtedy máte šancu dosahovať najlepšie časy.

Časy sú kritické v online multiplayeri. Je škoda, že je len asymetrický a nedokážete s inými hráčmi súčasne brázditi herné trate. Na druhej strane, aj tak v ňom strávite hromadu času. Ak ste ako ja závislí na prekonávaní hlavne samých seba, budete preteky neustále opakovať, sťahovať stotinky a desatinky, ktoré vás navyše dostanú v tabuľke vyššie. Inteligentne je vyriešený systém líg. V rámci každej ligy je určitý počet

eventov, ktoré môžete odjazdiť, pričom na každý je celý deň. Váš čas sa odrazí na vašej pozícii, pričom je liga limitovaná na triedy, aby všetci jazdili s rovnakou. Ak je na konci eventu váš čas medzi najlepšími, dostanete body. Ak je to naopak, o body môžete aj prísť. Cieľom je nazbierať dostatok bodov na prechod do ďalšej ligy, kde na vás čakajú nové výzvy a aj lepší jazdci. Tento systém vás prinúti jazdiť do poslednej možnej chvíle, no vie priniesť aj moment prekvapenia, keď si odjazdíte event hneď na začiatku, na druhý deň multiplayer zapnete a zrazu zistíte, že ste celý deň zostali na úžasnom desiatom mieste.

Aj keď sa to tak možno nezdá, je jednoduché obľúbiť si Gear.Club Unlimited na Switchi. A to najmä kvôli jednoduchému, no dobrému pocitu z jazdy, ktorý sa vracia 20 rokov do minulosti k hrám ako Need for Speed. Niekde inde by ste to možno nehrali, ale toto je plnohodnotná a kariérou obohatená racingovka, ktorú si dokážete zahrať naozaj kdekoľvek. Pripomína tiež časy, keď takéto hry prichádzali na PSP a bola radosť si niekde na ceste zahrať Ridge Racera. Áno, režimov je málo, online multiplayer je len asymetrický a preteky sú veľmi krátke, ale je ich veľa, je tu tuning a naraz môžete na jednej konzole na delenej obrazovke hrať až štyria, čo sa dnes už takmer nevidí.







- + zábavná arkádová hrateľnosť
- + obrovské množstvo pretekov
- + motivujúci systém progresu
- + tuning áut, vylepšenia garáže
- + split+screen až pre 4 na jednej konzole
- + chytľavé online ligy

- obmedzená ponuka áut
- celkový zvukový dizajn
- veľmi krátke preteky
- len asymetrický online multiplayer

# 7.0

MATÚŠ ŠTRBA





# **JUST DANCE 2018**

## NOVÝ TANEČNÝ ROČNÍK

PC, XBOX ONE, PS4 / UBISOFT / PARTY HRA



Tani, tani, tancuj s nami. Nastav Kinect, vytas mobil, s takým rytmom, to si zabil. Ubisoft servíruje už deviaty diel Just Dance a hoci sme na Sectore už dobrých päť rokov netancovali (naposledy v battle Dance Central 3 vs. Just Dance 4), prichádza opäť čas mrknúť sa, kam sa dostala známa tanečná séria.

Zmenil sa systém označovania, po regulárnej štvorici prešiel Ubisoft na ročníky (päťka sa volala Just Dance 2014). Obmenili sa technológie i platformy, kde hráme. JD 2018 vyšiel na neuveriteľných sedem: tri z dielne Nintendo (staručká Wii, minulé Wii U i nový Switch), dve od Microsoftu (X360 a Xbox One) a dve od Sony (PS3 a PS4). To je parádna plejáda, kde sa môžu aplikovať staré ovládače i nové schémy – je iné hrať na staršom Wii ovládači a na nových Joy-Con, ktoré sympaticky vibrujú, ak tancujete správne alebo mimo rytmu. So Switch si môžete navyše brať hru so sebou. Na PS3 a PS4 si môžete užiť s Move, na X360 treba Kinect. Široká plejáda možností a pre hráča náročná voľba, kde tancovať. Playlist je všade rovnaký, nové konzoly núkajú aj pripojenie na internet a ťažbu ďalších piesní z predplatenej služby Just Dance Unlimited.

Naša voľba padla na Xbox One, lebo môžeme opáčiť starý dobrý Kinect v plnej poľnej i nové ovládanie tančekov cez smartfón. Hra je taká tvrdohlavá, že vás ani nepustí do menu, kým si nezvolíte jednu z možností. Ak si chcete zatrsť s novým GALAXY Note8 či iPhone X, potrebujete pripojiť konzolu aj smartfón na rovnakú Wi-Fi, čo je pre milovníkov pevného pripojenia isté prekvapenie. No spojenie na Wi-Fi potom funguje spoľahlivo a v momente nájdania mašiny (potrebuje mať nainštalovanú aplikáciu Just Dance Controller) môžete ovládať časť hry na displeji smartfónu – hra vás často k tomu vyzýva, lebo niektoré funkcie sú určené preň, zatiaľ čo gamepad sa stáva skôr doplnkom.

Otázne je, koľko ľudí má ešte doma pripojený Kinect k Xbox One, tobôž k Xbox One X. Ak ho máte, čaká vás klasika – Kinect sníma celú obývačku, pohyby hráčov a je to presnejšia forma tancovania, kde hra mapuje celé vaše telo. Malý pohyb či úkrok do boku, nehovoriac o poskakovaní dvoch hráčov, to si už vyžaduje solídne sledovanie a Kinect nesklame. Ani po pár rokoch odmlky sa systém nemení – Kinect prísne sleduje, či robíte kroky, hýbu sa vám končatiny a pri duete chce aj viac metrov priestoru.

Kto bude hrať s telefónom, čaká ho odlišná výzva. Smartfón treba držať pevne v ruke, na prvý pocit je to intuitívna voľba, no po 10 minútach vás môže bolieť ruka, ak krčvito dodržiavate úchop a máte dosť veľkú mašinu – na testovanom Samsung GALAXY Note8 je to ťažké, dve-tri skladby zvládnete, vyššia váha sa potom prejaví a už to nie je taká pasia, treba si dať pauzu. Kto bude hrať s menším telefónom (Xperia XA1 je či iPhone SE sú solídne voľby), vydrží dlhší tanečný maratón, no stále je to po čase obmedzujúci prvok, hoci na prvé zdanie je to malina – mať telefón v ruke a tancovať. V tomto smere sa Kinect osvedčí viac, no pri smartfóne nemusíte mať toľko voľných metrov v obývačke.

JD 2018 má pre fanúšikov nový tracklist a čo je rozhodne chvályhodné, Ubisoft sem prepašoval tú najkontroverznejšiu pecku s viac ako 4 miliardami videní – je to tak, môžete tancovať na Despacito, čo je prakticky prvá voľba, ktorú mnohí využijú. Choreografia nie je úplne jednoduchá, dať si Fonsiho na začiatok znamená poriadne sa vyčerpať (dáte 2-3 sklady a ste finito). V spleti skladieb nájdete viaceré aktuálne hity od Bebe Rexha (The Way I Are), Katy Perry (Swish Swish), Iggy Azaleu (Boom Boom), Eda Sheerana (Shape of You) či Seleny Gomez (Bad Liar). Nájdú sa tu aj staršie veci, ako Waka Waka od Shakiry, chuťovka od Queen (Another One Bites the Dust) a pre deti hitovica z Vaiany/Moany: How Far I'll Go. V zozname nájdete obligátnych 40 skladieb, čo je štandardná disková porcia.







Keď začnete tancovať, nemáte všetky skladby prístupné okamžite. Dostanete približne tretinu, úlohou je dať si aspoň tri a potom sa vám sprístupní celá ponuka. Vtedy zistíte, že je delená na niekoľko kategórií, do očí bije najmä latino (bohato zastúpená a celkom náročná) a pre deti. Tam nájdete pár skladieb navyše, prípadne detské verzie hlavných. Je to šikovná voľba, ak máte detskú párty, zvolíte samostatnú časť a deti nemusia zadkom vrtieť na Despacito (hoci určite budú chcieť).

Ak budete mať málo skladieb, Ubisoft rád prihodí 300 ďalších cez spomínanú službu Just Dance Unlimited. Tá je postavená na báze mesačných poplatkov a upravila na túto sezónu ceny: 4,99 € za mesiac, 9,99 € za kvartál či 29,99 € za rok. Kým platíte, máte k dispozícii celú knižnicu. Ak nie, ste na pevnom počte skladieb obsiahnutom na disku.

JD 2018 ostáva stále viac party hrou ako tanečným simulátorom. Väčšina hráčov zrejme zvolí telefón, Move či Wii, pekne drží ovládač a točí, kráča či máva rukou do rytmu. Nie je to ľahké, na TV sa vám objaví viacero postáv, pričom sledujete iba svoju (pri duete si vyberáte jednu z nich – fajn voľba pre znovuhrateľnosť). Postava si tancuje svoje, no hráč upína pozornosť na jej aktívnu ruku a sleduje, čo sa deje s ňou, pretože to sa snaží imitovať. Dá sa na to vyzrieť, niektoré pasáže sa totiž opakujú, iné ste videli v ostatných piesňach, no väčšinou má každá pesnička niečo odlišné a intuitívne na to neprídete, preto treba sledovať postavy v klipe. Dostávate hodnotenie Good, Super a Perfect, postupne plníte aj ukazovatele

hviezdičiek. Cieľom je absolvovať skladbu čo najlepšie, už za 4 idú solídne odmeny, no tí lepší sa budú hnať za piatimi. Rátajú sa paralelne aj body.

Novinka nemá veľa módov, no vystačíte si s Party, dobrým tracklistom, Kids Mode ocenia najmenší a Dance Lab ponúka rôzne mixy piesní, kde sa okrem tanečníkov roztancujú aj zvieratá. Multiplayer je zastúpený – už keď budete raz pripojení cez Wi-Fi, môžete tancovať aj vo svete, no veľa nás nebolo. JD 2018 je orientovaný viac na obývačkovú akciu, prípadne keď sa dohodnete na battle na diaľku.

Grafika je tradične štylizovaná a robí kompromisy, aby ju zvládli aj staršie systémy (X360, PS3 či Wii majú predsa len 11-12 rokov od launchu), no na Xbox One X vyzerá hra super. Niežeby kričalo na vás 4K s HDR v každej piesni, no na veľkej TV vyzerá fajn. A na domácom kine dobre znejú basy.

Just Dance 2018 sa nám ukazuje ako etablovaná séria, ktorá dokáže cez nové skladby stále ponúkať hráčom osvedčenú zábavu. Nie úplne presnú simuláciu, skôr párty s Kinectom, Move či smartfónom. Je prekvapivé, že pokrýva tri generácie Nintendo – poteší ako vlastníkov staručkej Wii, tak aj nových majiteľov Switch. Fanúšikovia Microsoftu môžu oprášiť Kinect, milovníci Sony zase Move. Najlepšou ukážkou prepojenia s novou dobou je však poskakovanie so smartfónom, ktoré populárny mobilný a klasický obývačkový svet šikovne spája dokopy. Hodnotenie sa ani po rokoch nemení, menia sa iba konzoly.





- + dobre vyladená párty tancovačka
- + ovládanie cez mnohé periférie
- + angažovanie smartfónu na ovládanie
- + široká paleta tanečných ťahov
- + detský mód
- + solídny tracklist s aktuálnymi hitmi
- na disku mohlo byť aj viac skladieb
- chýba trvanlivý mód okrem párty

# 7.5

MICHAL KOREC





# LEGO MARVEL SUPER HEROES II

SPÄŤ DO LEGO SVETA SO SUPERHRDINAMI

PC, XBOX ONE, PS4 / TRAVELLER TALES / AKČNÁ ADVENTÚRA





Na pravidelné vydávanie Lego hier sme si už zvykli, a to najmä preto, že málokedy ide o vyslovene zlú hru. Síce aj tých slabších bolo hneď niekoľko, no v drvivej väčšine sa jedná aspoň o titul, ktorý neurazí. Najmä ak patríte medzi tých, ktorí Lego a jeho univerzum milujú. Tento rok sa do kín dostal ďalších diel Guardians of the Galaxy, ktorý v hodnoteniach na celom svete obstál veľmi dobre. Nie je teda prekvapením, že na toto obdobie mali tvorcovia naplánované aj vydanie nového videoherného spracovania práve s tematikou Marvelu. Známi autori Lego titulov Traveller's Tales spolu s Warner Bros. však nechceli prísť s videohernou verziou filmu a namiesto toho stavili na originálny príbeh, v ktorom fanúšikom prinesú opäť niečo nové.

Warner Bros. tak prišiel s oznámením pokračovania titulu Lego Marvel Super Heroes, ktorý u fanúšikov zabodoval na plnej čiare. Úplne nový príbeh dával autorom maximálnu slobodu v tom, akým smerom hru začnú tvoriť, no napokon sa rozhodli ísť do mixu všetkého možného. Namiesto toho, aby sa zamerali len na nejaké konkrétne obdobie, v ktorom by tvorili svet, vybrali si cestu kombinácie rôznych časových období, čo do hry prináša naozaj veľkú rozmanitosť.

Príbeh Lego Marvel Super Heroes 2 sa odohráva v rozsiahlom meste Chronopolis, ktoré ale pozostáva až z osemnástich rozmanitých lokácií a rozprestiera sa naprieč rôznymi obdobiami Marvel univerza. Časť mesta tvorí sivý New York v štýle Noir, K'un-L'un, impérium Hydra, pod vodnou hladinou na vás čaká Lemuria a neďaleko sa rozprestiera Egypt s pyramídami a sfingou.

Pri toľkých Lego hrách, ktoré už Traveller's Tales vytvorili, je naozaj ťažké prísť s niečim originálnym. Tvorcom sa to však darí aj v Lego Marvel Super Heroes 2, no je jasné, že vás tu či tam nekopne myšlienka, že toto ste už predsa niekde videli. Každopádne je pre tvorcov práca na x-tom Lego titule určitou výhodou, keďže už vedia, do čoho idú, čo majú hráči radi a snažia sa to splniť. Dvojka vás svojim typickým Lego nádychom dostane už pri spustení, zoznamujete sa s hrou, s jej príbehom a, samozrejme, postavami. Na úvod je však hra veľmi skromná, a to najmä v porovnaní s tým, čo ponúka na konci. V dvojke sa príbeh točí okolo zloducha a cestovateľa v čase Kang the Conquerora, ktorý ohrozuje mesto a vy s vašou partiou dostávate jasnú úlohu: zastaviť ho, aby už nepáchal zlo.



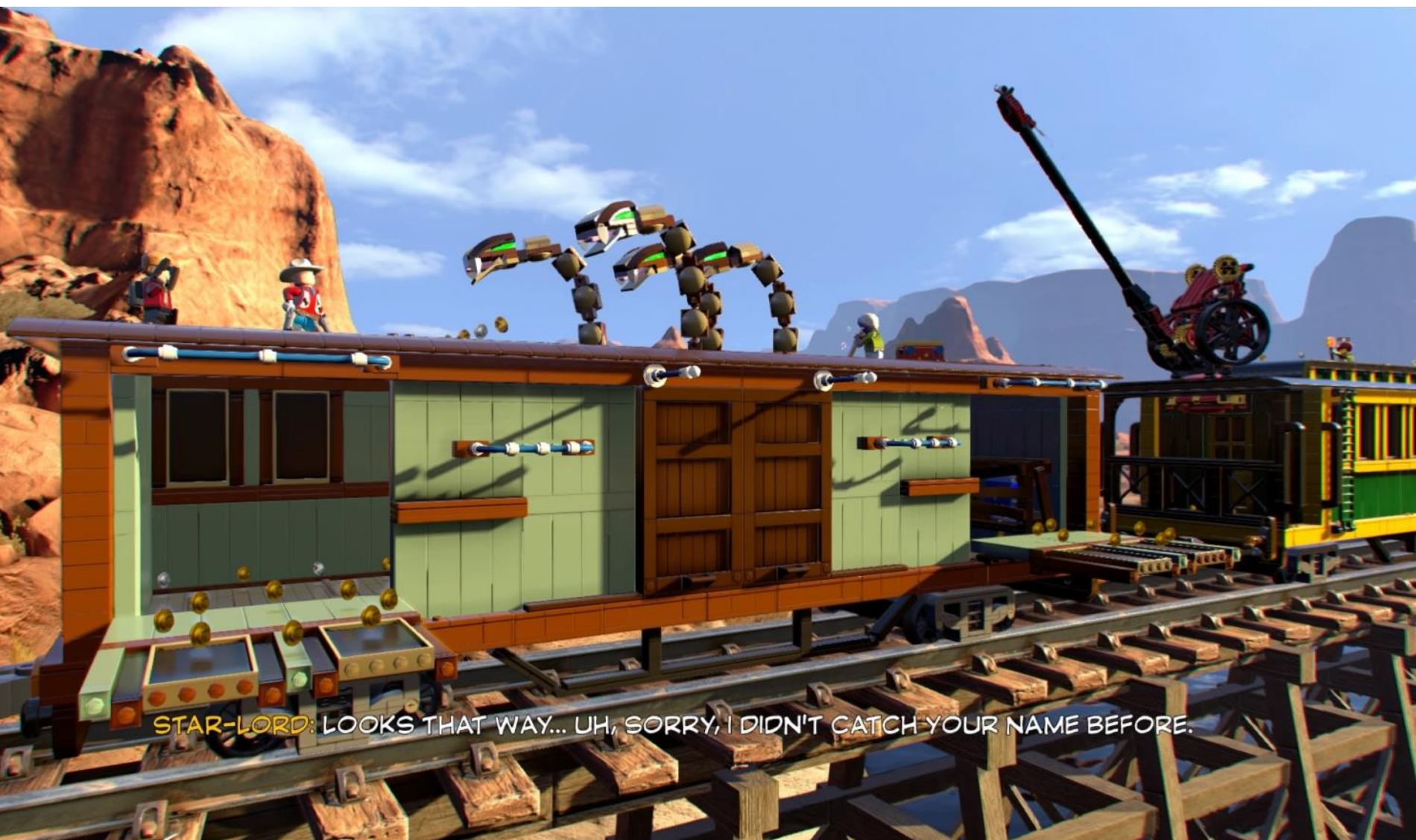


Zo začiatku vás tvorcovia držia na uzde a vedú v kampani, ktorá je rozdelená do dvadsiatich samostatných úrovní, ktoré sú spracované do formy komiksov. Každý jeden príbeh - level, je tak pokračovaním ďalšieho komiksu, jeho ďalším vydaním, nasledujúcim číslom. Pred každou misiou vás s aktuálnymi udalosťami vtipne oboznámi J. Jonah Jameson zo svojej kancelárie vo „fiktívnom“ živom vysielaní. Ešte predtým sa hra snaží hráčom ponúknuť určitý pocit slobody, keďže sa odohráva v otvorenom svete, a tak máte takmer vždy na výber z dvoch rôznych úloh, do ktorých sa môžete pustiť. Tieto misie sa pritom líšia oblasťou, v ktorej sa odohrávajú, no taktiež zložením tímu, ktorý sa danej úlohy chopí. Nie je to však tak, že ak si vyberiete jednu z misií, druhá sa stráca niekde v priestore, ale dostanete ju na výber nabadúce. V podstate tak hlavný príbeh hry pozostáva z 20 úrovní, ktorým sa skrátka nevyhnete aj napriek vašej voľbe.

Každá úroveň je postavená na rovnakej šablóne - na úvod prichádza príhovor Jamesona, nasleduje pár

súbojov, riešenie rôznych hlavolamov a na záver vás preverí hlavný boss a ak ho porazíte, uzavriete tým jeden z komiksov. Aj napriek tomu sa autorom podarilo dosiahnuť to, aby ste sa ani pri jednej z misií nenudili. Všetky sú totiž skutočne rozmanité, za čo vďaka najmä tomu, že sa každá z nich odohráva vždy niekde inde. Zakaždým tak navštívite inú oblasť - raz pôjdete bojovať do stredoveku, kde budete musieť pomôcť miestnemu kráľovi opäť prevziať vládu nad pevnosťou, poriadne vás potrápia hlavolamy v jednej z pyramíd, v Nior New Yorku budete musieť získať tajné informácie a v koloseu vás zase potrápi Red-King, no na pomoc vám príde ikonický Hulk.

Isté mechaniky sa síce často opakujú a možno na vás začnú pôsobiť ku koncu už trochu otrepane, ale hre to s malými výčtkami dokážete prepáčiť. A to najmä vďaka veľmi dobre spracovaným prestrihovým scénam, v ktorých sú detailne zachytené osobnostné črty rôznych postáv, pričom celú atmosféru skvele dopĺňa typický situačný humor.



STAR-LORD: LOOKS THAT WAY... UH, SORRY, I DIDN'T CATCH YOUR NAME BEFORE.





V čom Lego Marvel Super Heroes 2 najviac vyniká, je obrovský zoznam hrdinov, za ktorých si tu môžete zahrať. Ten pozostáva naozaj z desiatok rôznych postáv, ktoré ste mohli vidieť nielen vo filmoch, ale aj v najrôznejších komiksoch. Každý hrdina totiž má aj rozličné ďalšie verzie, ktoré sú prevzaté z iných spracovaní. Spider-Man je napríklad v hre zastúpený aj svojou klasickou ľudskou verziou, pričom Groot vďaka možnosti cestovať v čase vie meniť svoju verziu, a teda aj veľkosť - podržaním tlačidla sa z malého Groota stane väčší strom, čo, samozrejme, hra využíva aj v rámci svojich mechaník. S malým Grootom sa dostanete na menej dostupné miesta, zatiaľčo veľký vie pomôcť prekonať náročnejšie prekážky, ktoré si vyžadujú aj určitú silu. Hra je v tomto aspekte tiež dosť rozmanitá a podobne to funguje s viacerými postavami, ktorých typ musíte prispôbiť aktuálnemu daniu na obrazovke.

Po završení kampane som mal odomknutý len zlomok hrdinov a v uložených pozíciach my svietilo percento

dokončenia hry, ktoré sotva presahovalo hranicu 25% percent. Toto automaticky naznačuje, že aj po dohraní príbehovej časti hry budete mať ešte veľa dostupných aktivít. Ako som už spomínal, hra začína skromne a až postupne vám začne odhaľovať všetky svoje možnosti. Pri prechádzaní príbehových častí narazíte veľakrát na herné mechanizmy, ktoré si vyžadujú prítomnosť špecifického hrdinu, ktorého ale momentálne nemáte k dispozícii. To znamená, že na vyzbieranie všetkého, čo hra ponúka, sa budete musieť vracieť späť a taketo, ale aj zabudnuté veci dodatočne pobrať.

Aby ste si však nemysleli, že ďalší obsah hry pozostáva len z tejto nevelmi pútavej aktivity - po dohraní máte dispozícii celú mapu, ktorá ukrýva desiatky rôznych činností. Či už ide o kvízy s otázkami týkajúce sa mesta i príbehu hry, alebo celý rad vedľajších úloh, rozhodne sa autori snažili o to, aby ste hru po približne 15-hodinovej kampani nemuseli hodiť do poličky.



Grafická stránka je na PlayStation 4 postačujúca. Jednoducho a bez väčšej kritiky - vizuálne spracovanie neurazí, no sem tam na štandardnej PS4 potrápi snímkovanie. To, samozrejme, lieta hore-dole, v závislosti od typu scény a udalostí na obrazovke, no drvivú väčšinu času sa drží na normálnej, hrateľnej úrovni, teda okolo tých 30 fps. Prekvapivo to isté platí aj v prípade, že využijete možnosť lokálnej kooperácie na jednej obrazovke, ktorá je v tejto dobe opäť veľkým plusom. Konzola teda zvláda renderovanie aj dvoch nezávislých obrazov bez väčších problémov a hru si užijete aj vo dvojici s kamarátom.

Jediné, čo by som hre v tomto smere vytkol, je občasné nesprávne umiestnenie kamery. Na rozdelenej obrazovke nemusíte úplne korektne vidieť, kam vaša postava smeruje.

Technická stránka hry by teda bola v norme, no horšie je na tom, čo sa týka chýb. Dvakrát sa mi totiž počas hrania stalo, že sa postava zasekla tesne pred animáciou - prestrihovou scénou, a tak som musel hru znova vypnúť a zapnúť. Čo by vyslovene veľký problém nebol, keby hra ukladala pozície v rozumnejších intervaloch a ja by som level nemusel prechádzať ešte raz.

Lego Marvel Super Heroes 2 je hra, ktorá sa bez problémov môže zaradiť do radu kvalitnejších Lego titulov. Ponúka solídny obsah pozostávajúci zo slušnej kampane, rozsiahleho herného sveta, decentného príbehu, ale aj vedľajších aktivít, ktoré vás môžu udržať pri hre ešte niekoľko ďalších hodín po skončení hlavnej príbehovej línie. Nechýbajú už tradične dobre spracované prestrihové scény s jednoduchým, no aj napriek tomu dobrým humorom, vďaka čomu dokážete autorom odpustiť aj nejaké tie chyby.



TOM





- + solídna kampaň vo forme komiksov
  - + pestrý herný svet
  - + desiatky rôznych hrdinov
  - + tradičný LEGO príbeh s typickým humorom
  - + podpora lokálnej kooperácie
- 
- v každej misii totožný postup
  - občas nevhodná kamera
  - buggy, ktoré kazia hru

# 7.5

MÁŠ KUNÍK





# SINE MORA EX

**AUTOMATOVÉ PEKLO**

PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH / DIGITAL REALITY / AKČNÁ



V dnešnej dobe už vychádza také enormné množstvo hier každý deň, že aj keď sa o ne zaujímame, niektoré kvalitné tituly vám jednoducho utečú pomedzi prsty. Možno ste o nich počuli a vtedy nebol čas, prípadne ste o ich existencii ani len netušili. A aj keď osobne nie som fanúšikom remasterov a podobných opätovných vydání, sú prípady, kedy ich oceníť. A toto je jeden z nich. Pôvodná hra Sine Mora bola vydaná v roku 2012 na PC, starých konzolách a Vite, neskôr sa dostala aj na dnes už zabudnutú Ouya krabičku a teraz je späť a určená pre aktuálnu generáciu konzol, Switch a PC hráči vlastniaci hru dostanú novú verziu so všetkým zadarmo.

Sine Mora EX je dieselpunková pecka. Už pôvodná verzia bola pecka, no teraz je to ešte lepšie. A, našťastie, pre mnohých aj prístupnejšie. Hra sa totiž vo svojom jadre vracia 30 rokov do minulosti, keď shoot 'em up žánre na konzolách, no hlavne automatoch kraľoval. Tie hry nikdy neboli extrémne dlhé. Museli ste ich predsa dokázať dohrať na jedno posedenie niekde v herni. Boli však veľmi návykové, aby ste sa k nim pri ďalšej návšteve vrátili. No a hlavne boli aj dosť ťažké, aby ste si víťazstvo naozaj zaslúžili a ten pocit pri sledovaní záverečných titulkov stál za to.

To všetko tu nájdete stále, no maďarskí Digital Reality a skúsení borci z japonského štúdia Grasshopper Manufacture do celkového mixu pridali aj niekoľko čerstvých prísad, ktoré sa majú postarať o to, že hra bude pôsobiť adekvátne a sviežo na dnešnú dobu. A s verziou EX navyše pribudli ďalšie vylepšenia a aj úprava hrateľnosti. Menších zásahov sa ale dočkal aj príbeh, aj keď nie priamo v scenári, ale hlavne v spôsobe rozprávania, ktorý je teraz viac zrejmy a menej chaotický. Dostanete tu možnosť zažiť dva pohľady na konflikt. Jeden je očami otca, ktorého popravili za to, že v službách Impéria nechcel zbombardovať Enkie rasu. Druhý je zas práve pohľad tejto rasy na pomstu Impériu.

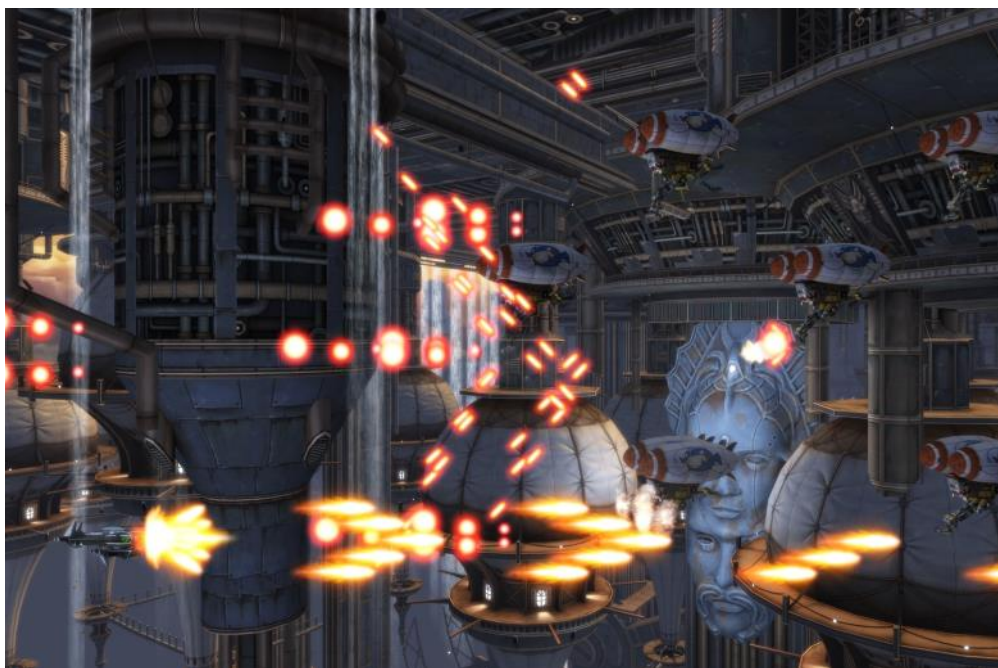
Dej sa odohráva na planéte Seol a striedavo rozpráva príbeh zložený z týchto dvoch častí, pričom len spolu vám dávajú zmysel. Netradiční zvierači hrdinovia k vám prehovárajú v krátkych prestrihových scénach, po ktorých už idete priamo do akcie. Neraz sa jednotlivé časti odohrávajú na tých istých miestach, ale v rozdielnom čase, a hlavne v rozdielnom stave, čo

vám naznačuje posun udalostí medzi jednotlivými pasážami a tiež ich nadväznosť. A aj keď príbeh sám osebe nie je nejaký revolučný, rozhodne netradičným spracovaním a rozprávaním poteší. Poteší tiež fakt, že tu teraz nájdete aj anglický dabing (pôvodná hra mala len maďarský).

Sine Mora EX je tradičné bullet hell v jadre, no na to autori pridali ďalšiu vrstvu, ktorá prináša zaujímavú zmenu. Je ňou manipulácia s časom. Ten tu totiž bude vašim hlavným zdrojom, dokonca je v rámci herných mechanizmov aj substitúciou života. Nemusíte totiž bojovať len s náletmi hordy nepriateľov, ale taktiež s časovým limitom. Každý zásah, ktorý dostanete, navyše z tohto limitu ukrojí, takže si musíte dávať veľký pozor na to, aby ste sa čo možno najviac vyhýbali strelám do svojich strojov. Na druhej strane však zničenie nepriateľov čas pridáva. Takže vás hra priamo povzbudzuje k neustálej akcii a narazíte tu na momenty, kde to bude len o sekundy a budete sa modliť, aby na vás hra poslala čo najviac nepriateľov.

Spomínaná manipulácia s časom vám do rúk dáva nástroj na to, aby ste to všetko aspoň v určitej miere dokázali zvládnuť. Máte totiž obmedzené množstvo energie na to, aby ste čas dočasne spomalili.

V momentoch, kedy je obrazovka zaplnená rôznymi projektilmi, lúčmi a ďalšími zbraňami a vy zároveň s klúčkovaním pomedzi ne musíte aj útočiť, sa táto funkcia naozaj hodí a dokáže vám zachrániť krk. A môžete mi veriť, že je tu takýchto momentov mnoho a to už na nižšej obtiažnosti. Na vyšších už len čoraz viac prituhuje a musíte sa naozaj obracať a využívať všetky schopnosti.





A tých schopností na zvládnutie tu rozhodne nie je málo. V priebehu hrania sa budete môcť preletieť v niekoľkých typoch strojov, ktoré si navyše odomykáte aj pre voľné hranie. S každým sa lieta trochu inak, no navyše majú aj iné schopnosti v boji. Každý stroj má totiž hlavnú zbraň a aj sekundárnu, ktorej efekt je podstatne viac ničivý pre okolie a nepriateľov, no nemôžete ňou plytvať, keďže muníciu pre sekundárne zbrane musíte zbierať.

A veľa jej po leveloch nie je. Spolu s ňou ale môžete zo zničených nepriateľov zbierať aj čas, život a power-up pre primárnu zbraň, ktorú postupne vylepšujete. Po každom zásahu strácate jeden stupeň vylepšenia, no ešte máte šancu získať ho naspäť.

Sine Mora EX stále vyniká v dizajne levelov a sveta ako takého. Dieselpunková téma ponúka hutnú atmosféru a levely sú relatívne rozsiahle, rozdelené na niekoľko častí, pričom sa v jednotlivých častiach hrateľnosť mierne líši a úrovne sú naozaj rôznorodé. Problémom sú len pasáže, kedy nebojujete s nepriateľmi, ale s prostredím, ktorým prelietavate. To už taká zábava nie je a ak vie niečo v hre frustrovať, tak práve toto. Najmä vďaka horšie odhadnuteľnej hĺbke obrazu a okrajov jednotlivých „pascí“.

Rovnako sa aj dizajn bossov a súbojov s nimi dá len chváliť. Každý sa klasicky skladá z niekoľkých fáz, pričom bossovia sú až po plechové zuby ozbrojení a neváhajú po vás v niektorých momentoch vypáliť

absolútne všetko. Vedia dať zabráť, no v prvom rade uchvátia už na pohľad svojím prevedením. Začínate pri obrovskej lietajúcej chobotnici, pozriete sa aj pod vodu, čeliť budete pevnostiam a aj obrnenému vlaku, či dokonca agresívnemu mechanickému pavúkovi a lietajúcej potvore. Bossov je veľa a každý má svoje silné stránky, no zároveň vám vždy odhalí aj svoje slabiny. Ich dizajn má na svedomí Mahiro Maeda (Animatrix, Neon Genesis Evangelion).

Príbeh veľa času nezaberie. Možno také dve hodinky aj s tým, že budete neraz potrebovať viac pokusov. No k hre sa môžete stále vracieť, či už budete tráviť čas v arkádovom režime, v rôznych výzvach, alebo vyskúšate aj novinky, medzi ktoré patrí lokálna kooperácia. Tá však nie je prevedená až tak lákavo, ako to znie. Druhý hráč totiž neovláda plnohodnotný stroj, ale len akéhosi pomocníka, ktorý buď strieľa, alebo bráni svojím štítom. Nemá možnosť vylepšovať sa a stále sa môže respawnovať. Okrem toho tu nájdete aj trojicu kompetitívnych režimov pre dvojicu. V jednom strieľate pomedzi kamene, v druhom navyše musíte brániť svoje generátory a v treťom sa priamo nebojuje, ale vyhráva ten, kto je prvý úspešne v celi.

Graficky hra stále vyzerá dobre, a dokonca sa dočkala niekoľkých menších zmien. Na Switchi vynikne aj v prenosnom prevedení, pričom hra beží vo vyššom rozlíšení ako na Vite a beží naozaj hladko. Inde zase podporuje až 4K rozlíšenie. Veľmi dobre tiež znie, či už ide o spomínaný anglický dabing jednotlivých postáv počas príbehu, alebo aj o hudbu, za ktorou stojí fenomenálny Akira Yamaoka, ktorý má na konte Silent Hill.

Sine Mora EX ponúka stále parádnu dynamiku a návykovú akciu, od ktorej sa ťažko odtrhnete a radi sa k nej budete vracieť. Variabilita levelov, bossov a aj strojov je obrovským plusom. Poteší aj sympatický príbeh, tentoraz lepšie podaný. Ťažšie je však odporúčať hru niekomu, kto hral pôvodnú verziu. Nie je lacná a nie je tu ani toľko noviniek, aby sa do nej oplatilo opäť ísť. Navyše niektoré novinky neoslovia až tak, ako by ste dúfali, napríklad kooperácia síce poteší, ale pôsobí len polovičato. Ak ste ale pôvodnú hru nehrali, nie je dôvod váhať.







- + zábavná a dynamická akcia
- + dosť obsahu
- + hudba a anglický dabing
- + dizajn sveta a súboje s bossmi
- + využitie času
- niektoré pasáže s prekážkami v prostredí
- občas môže pôsobiť až neprehľadne
- na konzolách a zvlášť na Switchi vyššia cena
- niektoré novinky až tak neoslovia

# 8.5

MATÚŠ ŠTRBA





# ZOO TYCOON

**SPÄŤ DO ZOO V ULTIMATE EDÍCI**

PC, XBOX ONE / FRONTIER / TYCOON

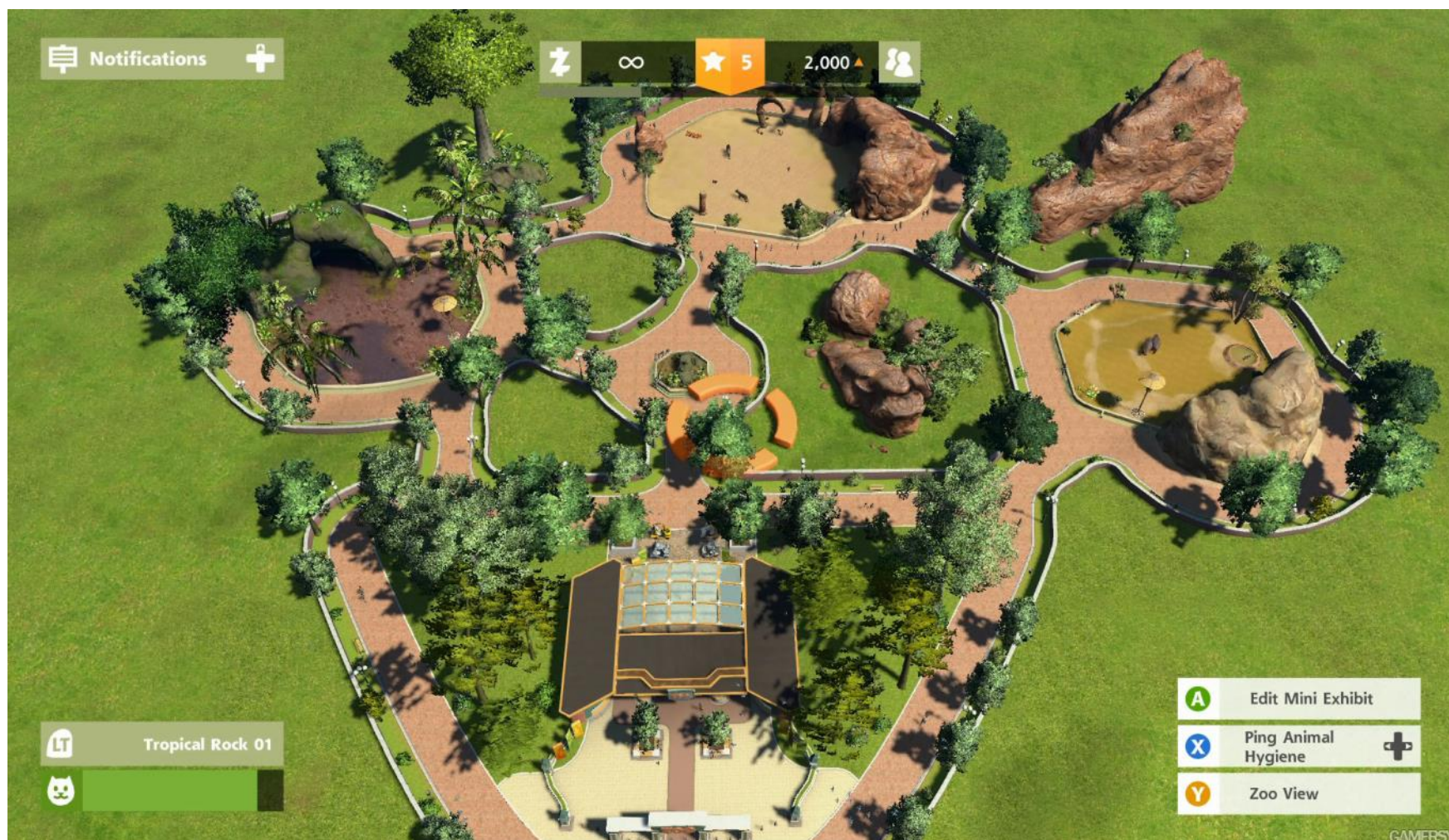


Snáď nič nedokáže hráčom tak intenzívne hrať na city ako roztomilé zvieratá a obľúbené hry z minulosti. Podmet zvaný Tycoon v mnohých z nás vyvoláva silnú vlnu nostalgie v závislosti od toho, či sa prívlastok týka železníc, horských dráh či zoologických záhrad. Ak práve zoo dokáže vaše srdce rozbúchať najviac, potom vám iste neunikol reboot mimoriadne obľúbenej série Zoo Tycoon, ktorý teraz prichádza v takzvanej ultimátnej edícii. Je však sentiment dosť na to, aby nás donútil zahrať si staronový Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection?

Pôvodný Zoo Tycoon a jeho pokračovanie s číslou 2 sa vryl do pamäti nejedného PC hráča, ktorého spravovanie vlastnej zoo dokázalo zamestnať na niekoľko desiatok a možno aj stoviek hodín. Obrovské možnosti výstavby vlastných výbehov pre zvieratá, plnenie potrieb návštevníkov a zveľaďovanie zoo nás na začiatku nového milénia odtrhlo od každodenných povinností a starostlivosť o virtuálne zvieratá sa pre mnohých z nás zdala byť najlepším útekem od reality. V roku 2013 sa táto legenda medzi Tycoon hrami

dočkala vynovenej verzie pripravenej pre konzoly Xbox, zatiaľ čo PC hráči mohli len snívať o dôstojnom nasledovníkovi v sérii. Microsoft sa však teraz snaží dohnať resty a Ultimate Animal Collection vydáva vo verzii pre Windows 10 a konzoly Xbox One.

Play Anywhere znamená, že Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection vám stačí kúpiť raz a môžete ju hrať na konzole Xbox rovnakým spôsobom ako na PC. Hru stačí aktivovať na vašom Microsoft účte a plynule môžete pokračovať na oboch platformách, pričom po ukončení hry sa synchronizujú vaše uložené pozície a progres. Znamená to, že po dohraní hry na počítači sa pokojne môžete presunúť pred televízor ku konzole a pokračovať tam, kde ste skončili. Synchronizácii je však potrebné dať čas, a preto sa vždy uistite, že sa vám uložené pozície preniesli do cloudu. Ak dáte oboom platformám možnosť vždy si uložiť a správne načítať progres, hra ponúka cenný prvok variability, ktorý ocenia hráči, ktorí chcú mať to najlepšie z oboch svetov.







Fakt, že hra beží úplne rovnako na oboch systémoch, prináša aj isté špecifiká, ktoré však nemusia byť po chuti práve PC hráčom. Rozhranie kompatibilné pre obe platformy je v hre citelné a môžete sa pristihnúť pri tom, že vám začne v rukách chýbať gamepad. Jedna z najväčších výhod hrania na PC – myš a klávesnica – sa pri tomto titule stáva redundantnou. Precíznosť, ktorú si pri pohybe myšou tak ceníme, v tejto hre vôbec nie je potrebná. Jej kurzor nám pomôže len pri označovaní jednotlivých položiek a klávesnica posluží ako primárne rozhranie pre jednotlivé pokyny. Hru ovládajte skôr klávesmi ako ťahmi myšou a po čase zistíte, prečo to tejto hre vlastne nijako neškodí.

Nenechajte sa totiž zmiať, aj keď je to titul pre PC, stále je viac konzolovým portom ako plnohodnotnou počítačovou hrou. Konzolový prístup je cítiť všade, od správy zoo po jej samotné budovanie. Nemala by vás prekvapiť možnosť hry z pohľadu tretej osoby, kedy sa skutočne vžijete do úlohy správcu, ktorý pobehuje, prípadne jazdí po zoo a rieši problémy. Odpadky zvládnete pozbierať aj z tohto pohľadu, no keď sa dostanete ku koreňu problému, automaticky vás prepne do vtáčej perspektívy, kde sa znovu začnete cítiť ako v stratégii. Tento dojem vám však ostane len na pár minút.





Zabudnite na výstavbu rozsiahlych výbehov, klukatých ciest spájajúcich jednotlivé atrakcie, lanovky či safari trasy, aké si pamätáte zo Zoo Tycoon 2. Táto hra sa nesie v duchu predpripravených šablón. Konzolová hra sa jednoducho nezaprie a zjednodušené ovládanie pripravuje hru o dôležité strategické aspekty hry. Vaše výbehy prichádzajú v ponuke ako čínske tričká s veľkosťou S, M a L. O veľkosti XL nikdy nikto nepočul a vaša fantázia práve dosiahla svoje pevné hranice. Položte nemennú šablónu na voľnú plochu a hra vám automaticky vygeneruje možné trasy, ako atrakciu prepojiť so zvyškom zoo. Po čase si uvedomíte, že nestaviate vlastnú zoo, len vylepšujete akési mravenisko pospájané v pravidelných vzoroch ciest. Všetko má v hre svoje nalinajkované miesto a vašou jedinou rebéliou môže byť len sadenie stromov okolo atrakcií.

Na druhej strane, máte možnosť pooblievať slona hadicou či nakrmiť lamu pomarančom (na Xboxe aj s pomocou pohybového ovládanie vďaka Kinectu). Táto zábava poteší hlavne mladšie ročníky, no dospelých zdĺhavé animácie a čakanie, či sa zvieratám uráči vôbec prísť k interakcii, po chvíli omrzí. Pobežovanie po zoo sa tiež zdá byť stratou času, najmä pri rôznych výzvach, kedy záleží na každej minúte. Foto režim síce pohladí naše duše pri pohľade na roztomilé zvieratká, no nesmieme zabúdať, že stále ich treba kŕmiť, čistiť, zbierať výlučky a to sme stále len pri zvieratách. Ešte náročnejší vedia byť samotní návštevníci. Keď sa zo stratégie vytrácajú strategické prvky na úkor pastvy pre oči, čo nás vôbec núti túto hru hrať ďalej?





Zoo Tycoon ponúka tri herné režimy, pričom v kampani môžete nájsť okrem pôvodného obsahu aj dodatky so zvieratami z Južnej Ameriky a Austrálie. Každá misia má špecifické podmienky a obmedzený časový limit, ktorý vás dostane do stavu pohotovosti, pri ktorom sa snažíte v čo najkratšom čase manažovať svoju Zoo. Tento pocit zodpovednosti, že na vašich pleciach stojí zoo, ktorá nesmie sklamať návštevníkov ani zverené zvieratá, je hnacím palivom, ktoré vás udržuje prikovaných k obrazovke. Jednotlivé výzvy sú dobre vyvážené, pričom niektoré sa vám podarí splniť aj v kratšom čase a pri iných budete s napätím rátať posledné sekundy.

Medzi vaše úlohy bude patriť adopcia nových zvierat, liečba zvierat presunutých zo zlých podmienok, zvyšovanie slávy zoo, jej propagácia, naplnenie požiadaviek návštevníkov, či vyplatenie zvierat na úroveň, kedy je možné ich vypustiť do prírody. Kým v

pôvodnej hre z roku 2013 boli výzvy príliš jednoduché, tentoraz sa tvorcom podarilo vytvoriť skutočne unikátne misie, ktoré je radosť plniť.

Po prejení kampane sa vám odomykajú aj mapy v režime výziev, kde začínate od nuly s jasne danou hlavnou úlohou a niekoľkými menšími výzvami, ktoré sa kopia počas hrania a ponúkajú odmeny aj tresty. Aj v tomto režime sa ocítate pod tlakom, kedy neviete, kam z konopí a mierny stres sa stáva návykovým. Ak vás adrenalín neláka, môžete sa vyhrať s vašou zoologickou záhradou v sandbox režime, kde vás neobmedzuje skutočne nič okrem dosiahnutej úrovne slávy, ktorá postupne odomyká nové druhy zvierat a atrakcií. Môžete tak zabudnúť na čas či peniaze a vyplatiť si svoje najobľúbenejšie zvieratá a vytvoriť zoo svojich snov.

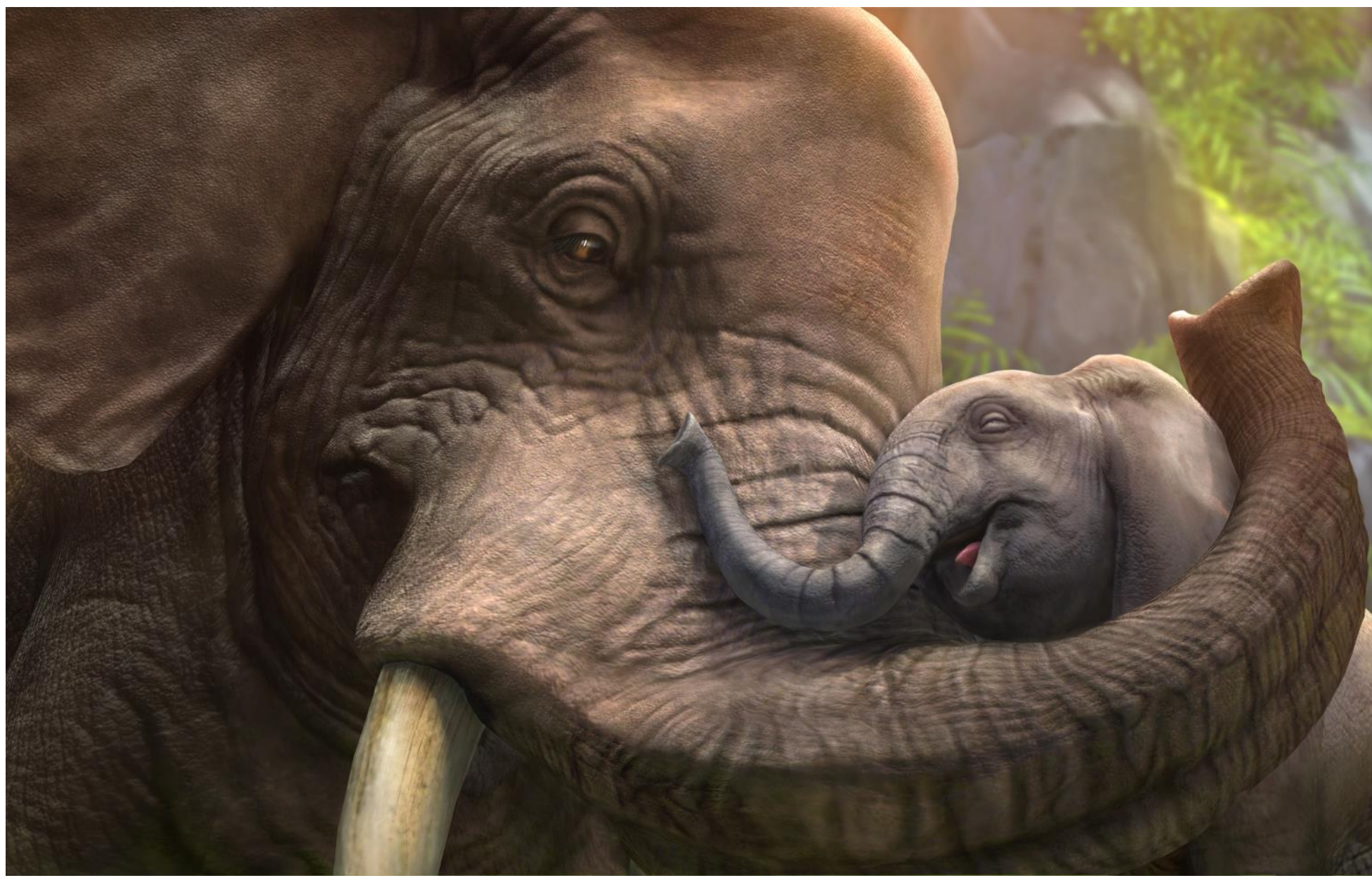


V online režime sa do vášho pieskoviska môžu zapojiť vaši kamaráti z Xbox Live a vytvoriť spoločný projekt, na ktorý budú všetci nesmierne hrdí, alebo bude predmetom nekonečných hádok. Aj napriek tomu, že hra má viac obsahu ako pôvodný Zoo Tycoon na Xbox, PC hráči sa nezbavia pocitu, že oproti Zoo Tycoon 2 sú stále ochudobnení o plnohodnotného nástupcu, ktorý by splnil ich očakávania. Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection pôsobí skôr ako slabá náplast' na viac ako desať rokov čakania. Vylepšená grafika, rozlíšenie v 4K, 60 fps pre Xbox One X sú všetko len pozlátka na inak nezmenenej hre z roku 2013.

Modely zvierat sú pekné, no nijako neohromujú, pričom problematické sú najmä druhy s chlpatým kožuchom, ako sú lamy. Hru nezachraňuje ani pridanie nových druhov zvierat a zrušenie limitu pre počet atrakcií. Väčšinu nových zvierat môžete nasťahovať len do mini výbehov, kde je ich veľká škoda.

Hlavná hudobná téma hry vám bude neustále behať po rozume, no do pamäti sa vryje najmä hráčom na Xboxe, kde loadingy trvajú omnoho dlhšie ako na PC. Na atmosfére pridáva aj kvalitne spracovaná podpora pre priestorový zvuk, kedy vám z rôznych kútov miestnosti znejú autentické zvuky z výbehov.

Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection je hra, ktorá stále primárne útočí na konzoly. No aj pri hraní na Xbox One sme natrafili niekoľko nepríjemných bugov. Napríklad helikoptéry prevážajúce zvieratá odmietli prilietieť, čím znemožnili dokončenie výziev. Občas problém vyriešil reštart výzvy, no väčšinu času na Xboxe helikoptéry jednoducho nelietajú. Pri misiách, ktoré si prepravu zvierat vyžadujú, si jednoducho budete musieť presadnúť k PC. Ani tam presun zvierat nie je rýchly, no helikoptéry v PC verzii eventuálne priletia. Ironicky sa oplatí prepnúť do režimu tretej osoby a doslova vyčkávať pred výbehom.







K hre však stále najviac pasuje gamepad a oddychové túlanie po zoo. Nový Zoo Tycoon pripomína viac Kinectimals než stratégiu a primárne poteší skôr deti, ktoré si aj vďaka Kinectu môžu užiť virtuálnu kontaktnú zoo s kŕmením chlpatých zvierat. Dospelí, ktorí si chcú navrhnúť vlastnú perfektne fungujúcu atrakciu, akú by sme chceli vidieť aj naživo, pravdepodobne ostanú mierne sklamaní. Hra aj napriek rozšírenému obsahu stále neponúka toľko možností, koľko sme zažili v Zoo Tycoon 2.

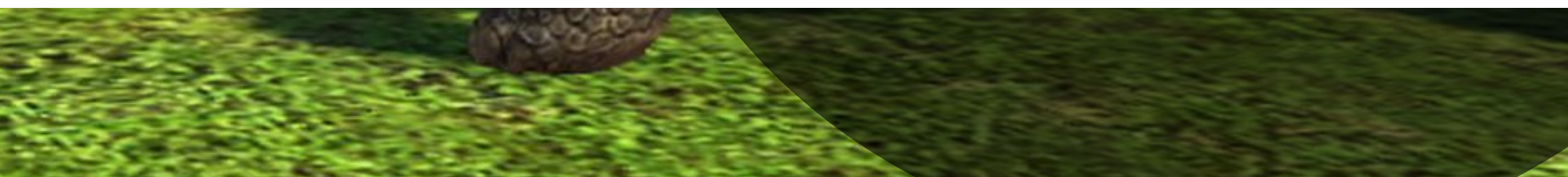
Vďaka dobre vyladenej kampani a výzvam však poskytne zábavu aj hráčom, ktorí si plnými dúškami užívajú stres z manažovania zoo. Aj napriek obmedzeným možnostiam si výstavbu vlastnej zoologickej záhrady užijete a vďaka návykovej hrateľnosti sa môžete pristihnúť pri klasickej otázke, či si stihnete dať ešte jednu výzvu. Hra vám zároveň pripomenie, že ošetrovateľ v zoo je stále povolaním snov, len sa treba preniesť cez všetku tú špinavú robotu, ktorá mnohým nevoní.



- 
- + Play Anywhere
  - + zábavná a dobre vyvážená kampaň
  - + návyková hratelnosť, ktorú na sérii milujeme
  - + lepšia grafika a podpora 4K
  - + viac zvierat a možností interakcie
- 
- PC hráčov môže konzolové rozhranie odradiť
  - oklieštené možnosti stavby a úprav zoo
  - najzaujímavejšie zvieratá dostali priestor len v mini výbehoch
  - bug s helikoptérmi

# 8.5

Tanya







# WWE 2K18

## SPÄŤ DO RINGU

PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH / 2K SPORTS / ŠPORT



Nech ide o akýkoľvek ročník z WWE série, prípadne rovno o akúkoľvek wrestlingovú hru, v našich končinách predsa len ťažšie nájdete fanúšika tohto čistokrvného amerického športu. Lokálnemu publiku síce nie je wrestling ako taký neznámy, ale stále je ďaleko v obľúbenosti aj v porovnaní s americkým futbalom. Preto je prakticky nereálne prísť s wrestlingovým titulom medzi európske publikum a čakať veľké úspechy. Na druhej strane, ak by sa tvorcom podarilo vytvoriť poriadne zábavnú hrateľnosť so zaujímavými možnosťami, nejaké to publikum by si hra získala aj u nás. 2K však doteraz bohato stačilo, ak sa slušné predávala vo svojej domovine, a rovnako tak im pravdepodobne boli ukradnuté aj hodnotenia recenzentov. Teraz tu máme nový ročník, ktorý mohol konečne ukázať, v čom tkvie podstata wrestlingu a tým zaujať aj bežných hráčov. Tak čo, konečne sa to podarilo?

Prečo je wrestling zaujímavý v skutočnosti, je úplne jednoduché - ide najmä o obrovskú šou, ktorej tvorcovia sú práve namakaní chlapi či ženy. Burcujú publikum, každého jedného v dave presvedčajú o tom, že sú svojmu protivníkovi schopní zlamať každú jednu kosť v tele a poslať ho domov prinajlepšom v sanitke.

Atmosféra a samotné boje pozostávajúce z rôznych divokých až šialených chmatov môžu byť pre mnohých veľmi zábavné. Wrestlingová hra má za úlohu túto atmosféru preniesť k vám do obývačky. Navodiť poriadne dusno medzi súpermi, dať možnosť hráčom vyskúšať, aké to je zbiť niekoho v ringu naozaj agresívnym spôsobom.

Samozrejme, v konečnom dôsledku toho WWE 2K18 ponúka omnoho viac. Aby som ale veľmi nepredbiehal, rozoberieme si to postupne. WWE 2K18 ponúka obrovský počet rôznych režimov - rovnako ako predošlý ročník, ten predtým, a ešte ten predchádzajúci... Pobiť sa môžete, samozrejme, v klasickom režime jeden na jedného, no taktiež si svoje súboje môžete oživiť stolom, ktorý musíte nejakým spôsobom rozmlátiť o svojho súpera. Najskôr ho však musíte dostať do ringu, poriadne preplieskať protivníka o všetky rohy ringu, rozložiť, tentokrát zoznámiť súpera aj s rohmi stola a nakoniec ho ním úplne zničiť. Ďalej sa môžete hnať za peniazmi zavesenými nad ringom. Aby ste sa k nim dostali, budete si musieť pomôcť rebríkom. Ak by vám boli vaše ruky, nohy či hlava ako nástroje bolesti málo, pokojne si môžete skočiť po niečo pevnejšie pod ring. Kladivo, baseballová pálka, stolička... - žiadny problém.







Ak vám súper často chce ujsť z arény, pomôže vám režim klietky. Keď by ste ale chceli súboj ešte o niečo osobnejší, rovno si klietkou môžete uzatvoriť aj celý ring. Výdrž vášho hviezdneho zápasníka otestuje Iron Man mód, v ktorom v určenom čase vyhráva ten, kto súpera zdolá najviac ráz. Zaujímavý režim je súboj v zákulisí, kde sa dostanete priamo do chodieb arény a súpera môžete oplieskať o okolité skrinky, stoly a, samozrejme, stenu. Pri malej prechádzke narazíte na redaktorku spovedajúcu jedného z wrestlerov, ktorá okamžite uteká čo najďalej. Ak by vám bolo smutno, do ringu si môžete zavolať väčší počet súperov a aj v tímoch. Pokojne sa tak môžete pustiť do boja 3 na 3 a podobne. Ak ste fanúšikmi tohto športu, tak všetky tieto režimy určite poznáte, prípadne aj ďalšie, ktoré sú do hry zapracované.

Možností na zábavu teda hra ponúka veľa a pri spomenutých režimoch rozhodne nekončí. Počítať môžete s kariérou či online režimami, v ktorých môžete použiť aj vami vytvorenú postavu.

Práve editor postavy je v hre veľmi prepracovaný a nájdete tu takmer všetko, čo vám napadne. V rámci vzhľadu postavy si môžete vybrať pohlavie a ďalej zvoliť z predvolených typov postáv, tvári, účesov, druhov svalov a, pochopiteľne, hmotnosti. Nechýba výber oblečenia, kde si taktiež vyberáte z predvoleného setu. Postava vo WWE, ako aj v akomkoľvek inom športe nie je len o vzhľade, a tak si musíte zvoliť jednu z predvolených možností schopností, ktoré určia, v čom bude postava vynikať. Ďalej vás čaká voľba vlastného štýlu prezentácie pred zápasom, no aj priamo počas súboja, a to v podobe voľby dostupných úderov alebo komb.

Ak sa vykašlete na vytváranie vlastnej postavy a chcete hrať s tým, čo je k dispozícii, taktiež nebudete mať núdzu o hviezdy. Tých je v hre niekoľko tuctov, pričom tu nájdete ako chlapov, tak aj ženy. Nie všetky postavy sú ale odomknuté hneď od začiatku, a to najmä tie legendárne.





Jednu z nich, ktorú poznajú aj tí, ktorí wrestlingu vôbec neholdujú, legendárneho The Rocka, si budete musieť odomknúť za hernú menu, ktorú získavate hraním. Aby toho nebolo málo, tak The Rock je dostupný rovno v dvoch verziách, a to staršej a novšej. Ak si potrpíte aj na miesto, v ktorom sa súboj odohráva, k dispozícii je niekoľko desiatok rôznych arén.

Čo môže byť na wrestlingu pre nových hráčov odrádzajúce, je ovládanie. To naozaj nie je veľmi prívetivé. Síce sa behom niekoľkých minút ako-tak naučíte, čo aká kombinácia tlačidla s analógom robí, dosť dlhú dobu však budete zlyhávať na úplnej základnej veci. A to je krytie útokov. To funguje stále na princípe stlačenia tlačidla R2, v prípade PS4 verzie, čo by nemusel byť problém, keďže aj ide o logický prvok hry. Problém to začne byť vtedy, keď je toto krytie nastavené dosť nešťastne. Aby ste sa totiž dokázali útoku vyhnúť, spomínané tlačidlo musíte stlačiť na zlomok sekundy presne, kedy to hra vyžaduje. Ak ho stlačíte o trochu neskôr, máte smolu.

No to isté platí, aj keď sa poponáhľate. Bohužiaľ, kopanec do tváre a letíte k zemi. Toto môže veľmi rýchlo viesť k frustrácii, keď sa musíte nepretržite niekoľko desiatok sekúnd pozerat' na to, ako s vami súper zametá zem. Na moment sa vytrhnete z prekliatia, no prebehne pár sekúnd a opäť letíte k zemi. Veľakrát vám pomôže len náhoda, aby ste sa dokázali útoku vyhnúť. Problém nastáva aj vtedy, ak je v ringu viacej wrestlerov, k tomu pripočítajte rozhodcu a veľakrát sa môžete dostať do situácie, kedy poriadne nevidíte na svojho krvácajúceho partáka a jeho prosbu o pomoc. Ak už ide do tuhého a rozhodca začne počítat' do troch, vtedy máte na obrazovke prehľad - keďže to aj byť musí, hra na vás vyskočí s minihrou, v ktorej musíte buď zastaviť plniaci sa kruh tlačidlom X v správnej chvíli, alebo páčkou uhýbať v kruhu súperovi.





Čo vám hneď po spustení prvého zápasu udrie do očí, je grafická stránka. Tá nie úplne dosahuje štandardy aktuálnej generácie, čo je určite škoda, keďže aspoň v tomto aspekte mohla byť atraktívnejšia pre ostatných hráčov. Slabšie spracované modely postáv publika či ich animácie by sa dali autorom odpustiť, keďže v tomto ohľade viaceri hier neexceluje. Na druhej strane samotní wrestleri ako aj ring by si väčšiu pozornosť určite zaslúžili. Slabšie textúry či vyhladzovanie hrán sú naozaj viditeľné nedostatky, pričom finálny dojem nezlepšujú ani animácie. Tých je síce dosť a nie sú najhoršie, no občas hra pri ich rýchlej obmene „zblbne“ a následne vznikajú celkom komické scény.

Vo WWE 2K18 z každej strany cítite vánok amerického zveličovania všetkého, čo dokáže ľudí zblbnúť a zatiahnuť do davového šialenstva. O tom je wrestling a WWE túto pre niekoho pachuť veľmi dobre prenáša k vám domov.

Na druhej strane, bežným hráčom nie je WWE vôbec otvorené, čo je určite škoda. Ak je ale wrestling súčasťou vášho života už nejaký ten čas, ide o dobrú voľbu - teda ak nevlastníte predchádzajúci ročník.





- + množstvo herných režimov
- + veľký zoznam arén
- + široký výber wrestlerov
- + možnosti úprav a vytvárania vlastnej postavy
- hrateľnosť môže byť spočiatku frustrujúca
- slabšie grafické spracovanie
- nudný komentátor
- niekoľko bugov

# 6.0

TOMÁŠ KUNÍK







# SONIC FORCES

NEPODARENÝ NÁVRAT

PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH / SEGA / ARKÁDA





Sega pred rokom vo veľkom oslavovala. Jej maskot, a zároveň jedna z najznámejších postáv herného sveta, turbo ježko Sonic, oslavoval 25 rokov na hernej scéne. Svoju prvú hru dostal v lete 1991 a minulý rok sa dočkal nielen oslavy, ale aj vlastnej verzie retro Mega Drive konzoly, oznámenia vlastného filmu a tiež ohlásenia dvojice nových hier, ktorých sme sa dočkali tento rok. Sonic Mania mal by ten menší kus, vlastne akýsi ľúbostný list, a zároveň pocta počiatkom série. Spolu s pôvodnými úrovňami klasických Sonic hier nám Mania priniesla aj ich redizajnované verzie a v hodnoteniach dopadla veľmi dobre.

Druhý projekt mal byť väčší – skutočné moderné pokračovanie, ktoré Sonica zmodernizuje podobným štýlom, ako to so svojimi značkami robí Nintendo. Zároveň hra mala nechať hráčov zabudnúť na to, že sa už dlhé roky nedočkali poctivej Sonic hry. No hádajte, čo sa asi tak stalo. Sonic Forces je už tu a Sonic Team svoje sľuby nedodržali. Opäť tu tak máme Sonica vo forme, akú poznáme v posledných rokoch – ambície sú ďaleko vyššie než finálna kvalita.

Kým sa však dostaneme k tomu, prečo vlastne malá fanúšikovská hra prekonáva tú veľkú od hlavných vývojárov, pozrime sa na to, čo začína škripať už od začiatku.

Kým taký Mario sa s príbehom v hlavnej sérii nikdy príliš neobťažoval, Sonic na to išiel inak a ponúkal viac dramatický príbeh s predelovými scénami, a dokonca dabingom hlavných postáv. A nefungoval. Ako ukazuje Mario, v takýchto hrách je fajn mať nejaké to pozadie, dáva totiž hraniu kontext, no stavať sa už na ňom nevypláca. Sonic Forces taktiež prináša epický príbeh, v ktorom Sonic a jeho priatelia opäť raz čelia zničeniu sveta, opäť to nakoniec nejako prežijú, aj keď sa to zdá nepravdepodobné. No a opäť to všetko budete chcieť preskočiť, lebo je to jednoducho zlé, občas to nedáva zmysel a jediné pozitívum je len prekvapivo dobrý dabing postáv, kedy si uvedomíte, že by si vlastne herci zaslúžili oveľa lepší materiál než ten, s ktorým museli pracovať.







Eggman má ďalší diabolský plán, pomocou ktorého má ovládnuť svet a zničiť svoju modrú nočnú moru. Vyliezol tak zo svojej vesmírnej stanice náhodou pripomínajúcej Hviezdu smrti a vytvoril nového hlavného zloducha, ktorý je, samozrejme, absolútne neporaziteľný. Až kým teda nezistíte, že je poraziteľný pomerne jednoducho a stačí vám len sila priateľstva. Dovtedy ale na vás hra hádže všetko, čo sa v sérii za tie roky urodilo. Proti vám tak stojí Shadow, Metal Sonic, Chaos a Zavok. Príliš si s nimi ale neužijete, keďže hlavným záporákom je Infinite a musíte bojovať hlavne s ním. A s tými ostatnými vlastne ani nebojujete, lebo sú to v príbehu hry len výtvary virtuálnej reality.

Hneď prvý stret sa pre Sonica končí fiaskom, ten mizne, svet je v troskách a jeho priatelia zakladajú hnutie odboja, ktoré naberá nových regrútov aj spomedzi vystrašených detí. Jedným takým deckom ste aj vy, respektíve vaša postava. V hre si totiž vytvárate vlastného hrdinu, čo v úvode pôsobí nápadito, avšak čoskoro zistíte, že je tu tento prvok vlastne trochu nadbytočný a autori ho nevedeli uchopiť. Okrem pohlavia si môžete vybrať aj jeden zo 7 živočíšnych druhov: pes, vlk, zajac, medveď, mačka, vták a ježko. Každý druh má vlastnú schopnosť, no veľké rozdiely

nečakajte. Ďalej si ešte vyberiete vzhľad, oblečenie a neskôr aj zbraň, pričom tie sa tiež líšia efektmi, ale v zásade až taký dopad na hrateľnosť nemajú.

Pozitívne pôsobí fakt, že vás hra každým prejdenným levelom odmeňuje novým oblečením a občas aj zbraňami, takže si neskôr môžete postavičku stále meniť. Ale nebudete chcieť. Rozdiel medzi zbraňami si väčšinu hry ani nevšimnete a možno až v jednom z posledných levelov narazíte na pasáž, pri ktorej si poviete, že by sa možno ľahšie riešila vrtačkou a nie plameňometom. A naozaj tu nájdete aj vrtačku. Čo sa oblečenia týka, je to čisto kozmetika, takže ak si v úvode nájdete niečo, čo vám sadne (napríklad aj kostým z hier, ako Nights a Persona), tak sa možno až do konca už neprezlečíte. Hra vás k tomu nejako extra nemotivuje, najviac to však prekáža práve pri uvedených zbraniach, ktoré nemusíte, a hlavne ani nechcete meniť. Ak si myslíte, že si vlastnú postavu vytvárate preto, aby ste s ňou hrali, ste tak trochu na omyle. Váš nováčik je síce integrálnou súčasťou herného príbehu a pri ňom sa objavujú všetky tie reči o sile priateľstva, pričom má ešte aj nejakú tú špeciálnu schopnosť skrytú v rukáve, avšak pravdepodobne je možné hru odohrať dokonca bez toho, aby ste svoj výtvar vyskúšali čo i len raz.





V mnohých leveloch vám totiž hra dopredu pripraví postavu, s ktorou musíte daný level prejsť. A väčšinou je to teda Sonic, ktorý tu má až dve svoje verzie a na základe toho sa líši aj hrateľnosť s nimi. A ak už si svoju postavu vybrať môžete, môžete tu siahnuť aj po „hostujúcom“ hrdinovi, takže si vlastne môžete zahrať za nejakú inú. Opäť vás hra nijako nemotivuje hrať za svoju vlastnú postavu. A vlastne zároveň zistíte, že sa s tými všetkými možnými ostatnými hrá takmer rovnako, len inak vyzerajú.

Sonic Forces kombinuje niekoľko rôznych štýlov hrateľnosti a závisí od toho, ktorá skupinka v rámci príbehu má práve slovo. Okrem hlavného Sonica je tu aj druhý, z alternatívnej dimenzie. Ten má k dispozícii čisto 2D levely, ktoré dizajnom pripomínajú tie zo 16-bitovej éry a rovnako má obmedzené schopnosti a taktiež žiadne zbrane. Moderný Sonic má so svojou partiou moderné levely, ktoré kombinujú v rámci jedného levelu 2D a aj 3D tunelovú hrateľnosť. V oboch prípadoch ale uháňate vpred, preskakujete prekážky a likvidujete robotických nepriateľov. Medzi týmito typmi hrateľnosti je plynulý prechod krátkou animačkou, pričom sa hrdina ani na chvíľku nezastaví.

Najväčší problém je v leveloch a aj v samotnej hrateľnosti. Sonic Forces je totiž divnou hrou, kde nič nie je výrazné zlé, no celá hra je vlastne strašne nezaujímavá a nudná. Za pozitívum môžeme považovať „klasické“ levely s alternatívnym Sonicom, ktoré v niečom pripomínajú tie staré a zabavia, no chýbajú im nápady a vlastne vynikajú len preto, že tie ostatné sú už úplný priemer - až na niekoľko výnimiek. Platforming tu je plytký, dizajn repetitívny a celé to neraz pôsobí veľmi automaticky. Ono ten Sonic už do cieľa dobehne, či niekde spadnete, alebo nie. Keď už vás chce hra niekde potrápiť, tak to spraví cez neférovo nastavené pasce. Pomedzi to všetko ešte jazdíte na koľajách, prechádzate okruhy a ďalšie tradičné prvky, no opäť bez nápadu.

Levelov je v hre celkovo 30. Okrem nich si môžete tu a tam odomknúť skryté levely, ktoré sú však veľmi krátke a postavené len na jednej výzve, takže taktiež žiadna sláva. A hra vám odomýká aj SOS misie, ktoré plníte v už prejdenej leveloch ich opätovným prechádzaním. Opäť niečo, na čo sa veľmi skoro vykašlete. Každý deň môžete navyše plniť rôzne výzvy, za ktoré zase dostávate odmeny v podobe kostýmov, pričom niektoré z nich plníte už len bežným hraním.



Môžete tiež skúsiť získať lepší výsledok v každom leveli, no aj keď sú mnohé z hľadiska dizajnu relatívne bohaté, viac ako ich kompletizáciu hra ocení vašu rýchlosť. Takže nezáleží na tom, koľko toho vyzbierate, ale čím rýchlejšie ste v cieľi. Opäť veľká škoda. Ten základ hry budete mať za sebou za nejakých 5-6 hodín, čo taktiež nie je žiaden zázrak. A v tom sú započítané aj prequel levely so Shadowom, ktoré sú z nejakého dôvodu mimo hlavnej hry.

Sonic všade dobehne, prípadne doskočí vďaka svojej rýchlosti. Ak by to nestačilo a máte energiu, môžete ho ešte aj povzbudiť. Váš hrdina zas prekážky prekonáva vďaka svojmu dlhému lanu. Nepriateľov ale zameriava rovnakým spôsobom a rovnakým spôsobom aj stráca mince, ak do nich narazí bez zameraného útoku. Občas môžu hrať aj spoločne a disponujú dvojitém boostom v určitých sekvenciách, inokedy zas môžete mať naraz v leveli dve postavy a prepínate medzi nimi, no tento mechanizmus je v hre prakticky nadbytočný a nie je poriadne rozvinutý.

Situácia sa opakuje aj pri súbojoch s bossmi, ktoré sú repetitívne a bez nápadu. Postavy známe z minulosti využívajú podobné útoky ako vtedy, pričom ich porazíte opakovaním toho istého útoku. Potom sa stačí už len uhýbať ich strelám, no žiadna veľká výzva to nie je. Samotný Infinite je veľmi fádny boss, za ktorým sa naháňate prakticky v 3D tobogáne, kde si môžete vybrať len to, v ktorom pruhu aktuálne bežíte. Našťastie týchto súbojov nie je až tak veľa, keďže patria skôr k podpriemerným úrovniam, ktoré by ste najradšej snád aj preskočili.

Silné stránky? Pár ich tu je. Ovládanie je fajn. V platformovke je potrebné mať rýchle a responzívne ovládanie, zvlášť ak je až takáto dynamická a rýchla. Tu s ním nebudete mať žiadne problémy, aj keď by ste určite v niektorých 3D pasážach privítali kontrolu nad kamerou. A ako som už spomínal, dabing je tu až prekvapivo kvalitný.

A aj keď je vaša postava nemá, ostatné toho nahovoria dosť. Samotný Sonic dokonca celkom slušne hľáskuje, kým sa v závere neutápa v kliše frázach o priateľstve.

Prestrihové príbehové scény vyzerajú veľmi dobre, no na hru sa príjemne pozerá aj mimo nich. Hra nejaké tie technické problémy môže mať naprieč všetkými platformami, ale dokonca aj na Switchi na pohľad vyzerá dobre a to je naozaj veľmi dynamická, art štýlom dosť bohatá a na novej Nintendo konzole sa dobre držalo aj snímkovanie. Hudba je skvelá a obsahuje ako nové skladby, tak aj remixy starších známych a počúvala sa veľmi dobre. Vlastne si tu niektoré levely užijete hlavne kvôli nej. Nie je jednotvárna, ale presne naopak a pekne dokresľuje atmosféru v hre.

Od Sonic Forces sme si sľubovali veľa a možno aj preto je vytriezvenie po skúsení finálnej hry trochu bolestivé. V zásade tam nie je nič vyslovene zlé. Ale zároveň ani dobré. Je to len rutina bez nápadu. Ako keby si autori len každý deň vyčiarili položku zo zoznamu prác a išli ďalej bez toho, aby si overili, či to niekoho baví. Zároveň si hra nesie mnoho zbytočnej bagáže z neúspešných dielov, ako Unlashed, Generations a The Lost World. Namiesto toho, aby sa autori snažili z týchto častí čosi zachrániť, mali sa na ne úplne vykašľať a priniesť niečo celkom nové, čo by si Sonic rozhodne zaslúžil. Fanúšikom radšej odporúčame Sonic Maniu a dúfame, že to nabudúce už naozaj vyjde aj v hlavnej sérii.







- + dobre zvládnutá tvorba postavy a celkovo dizajn postavičiek
- + niektoré dobré levely s retro nádychom
- + hudba a dabing
- + dobre vyzerá

- fádne a nezaujímavé
- krátke
- nevyužíva potenciál levelov, tvorby postavy, zbraní, rozdielnosti postáv

# 5.0

MATÚŠ ŠTRBA





# BLACK MIRROR

## NÁVRAT POSLA SMRTI

PC, XBOX ONE, PS4 / KING ART / ADVENTÚRA



Česká adventúra Posel Smrti patrí k tomu najlepšiemu, čo sa u našich západných susedov za posledné roky zrodilo na virtuálnej scéne. Dobrodružná hra prerazila aj v zahraničí - obzvlášť sa jej darilo na nemeckom trhu. Napriek upadajúcej kvalite trilógie, ktorú skôr poznáte pod názvom Black Mirror, sme novinky o znovuzrození príbehu o prekliatí rodu Gordonovcov hltali plnými dúškami. Tak ako o tretej Syberii. A, žiaľ, i výsledok je takmer totožný.

O tom, že adventúry sa dajú robiť aj v klasickom point & click štýle, a dokonca v retro kabáte, nás nedávno presvedčil fenomenálny Thimbleweed Park. A o tom, že nepohrdneme ani kvalitným remasterom klasiky, zas oživenie Full Throttle, Day of the Tentacle či Grim Fandango. Isteže, všetko sú to „Lucasartsovky“, celkom to ide aj Daedalicu, no inak je ticho tichúčko na pokojnom mori adventúr. Black Mirror nie je klasickým remasterom pôvodného Posla smrti. Zo svojho predchodcu si berie niekoľko nápadov, ale inak sa snaží postaviť na vlastné nohy. Treba dodať, že hlinené, takže niekoľkokrát spadne nepekne na zadok, až nám ho prišlo niekedy aj trochu ľúto.

Vývoj dostal na starosť skúsený tím King Art Games (The Book of Unwritten Tales + pokračovanie, The Raven: Legacy of a Master Thief), takže nadšenie nebolo vyvolávané iba nostalgiou. Výsledok predčil všetky naše očakávania. Black Mirror zlyháva takmer vo všetkom, hoci nemožno povedať, že by súboj o priazeň

adventúristov prehrával na celej čiare už na začiatku. Všetko začína tajomne, tak ako v pôvodnom Black Mirror. David Gordon sa vracia z Indie na panstvo Black Mirror a odľahlá škótska vysočina ho privíta poriadne nevľúdny počasím, hoci už rozpadajúce sa sídlo kedysi vplyvnej rodiny Gordonovcov vzbudzuje značný rešpekt. Po smrti svojho otca je David jediným právoplatným dedičom chátrajúcej pozostalosti, no hneď po príchode ho začnú mátať podivné sny, v hlave sa mu ozývajú hlasy a ožívajú príznaky minulosti.

To, že tu nie je všetko s kostolným poriadkom, potvrdzujú aj pozostalí, no to je len začiatok skladačky, ktorú musíte zložiť. Treba podotknúť, že to nebude žiadna náročná úloha. Napriek zaujímavej téme čerpajúcej ako z Lovecrafta tak i Poea si vás okultné sily, krvavé rituály a duchovia príliš nezískajú. Scenár ako taký možno nie je na zahodenie, ale jeho prevedenie do virtuálnej podoby vzbudzuje skôr pobavenie. Atmosféra, ktorá by sa dala krájať, sa občas nenápadne dostaví a vy sa pri nočných potulkách panstvom s lampášom v ruke budete pri hrnení otáčať. No napokon vám v ústach ostane len nepríjemná pachuť. Dôvodom sú niekedy až stupídne napísané dialógy plné patetických výlevov, úplne vytrhávajúcich hráča z deja. Nad niečím podobným by sme možno mávli rukou pred dvadsiatimi rokmi, avšak teraz sa pútavá zápletká rozpráva úplne inak.







Dej sa posúva dopredu animáciami po vyriešení niektorej z úloh alebo hádaniek. Musíte otvoriť zamknutú zásuvku, pohovárať sa s tou a tou postavou, nájsť odkaz. Alebo ako to bude vo väčšine prípadov, prehráte si jeden z výjavov minulosti, ktorý vidíte len vy ako priamy potomok rodu, zistíte, čo sa vlastne stalo a holá holá, ide sa ďalej, pretože nám tu preniká zlo skrz čierne zrkadlo a treba mu klepnúť po prstoch, inak si získa ďalšie nevinné duše. Akýkoľvek nezmysel s otrepanou pointou sa dá prerozprávať zaujímavo - ak to viete a postupne budujete dej s gradujúcou zápletkou a správne odhalenou pointou. V novom Black Mirror to vôbec nefunguje a všetko sa akoby deje okolo vás, pričom z temnej nálady vás vytrhávajú programové chyby, hlúpy dizajn hádaniek a neustále pobehovanie po pomerne malom panstve.

Pokým prechádzate panstvom prvýkrát a odhaľujete všetky jeho zákutia, je všetko v poriadku, no napokon sa po dvoch aktoch ocitnete pred krutým výsledkom: už len chodíte tam a späť, pretože predmet sa stane aktívnym až v momente, kedy ho potrebujete. Ak sa chcete s niekym porozprávať, nepomôže vám interaktívna mapa a napokon sú aj tie riešenia také do

očí bijúce, že zápasiť budete viac s ovládaním ako náročnosťou. Nepotrebujete takmer žiadne skúsenosti z adventúr, predmety z inventára vyberá David automaticky po kliknutí na aktívne miesto a jedinou zábavkou sa stane inde otrepané skladanie roztrhaného papiera či nastavovanie univerzálneho kľúča. Väčšinu času tak budete behať po Black Mirror a jeho exteriéroch, aby ste zistili, čo sa vám odomklo a či môžete na tú vec konečne kliknúť.

Nie je to zábava, pričom každý presun miestnosťami alebo pred spustením či ukončením animácie hra nahráva. Žiadna sekunda či dve, ale pekne zízate na čiernu obrazovku, premýšľate nad tým, či hra náhodou nezamrzla, či ešte dnes bude padať sneh, ako zajtra vysvetlíte šéfovi, že to jeho zadanie je fakt pritiahnuté za vlasy a nespravia to ani farebné grafy v Exceli, alebo čo sa to vlastne deje. No zrazu sa ozve ničím nezaujímavá hudba, David vykrikuje a spadne na zem, vy spomínate, prečo to preboha robí a až potom vám trkne, že pred chvíľou na neho vybafoľ duch. Aha. Napätie sa dá všetko, len nie krájať. Potom by teda mohli zaujať rozhovory, no tie sú predvídateľné a nudné.



Dabing je až okúzľujúco príšerný, niektorí herci sa tak veľmi snažia, až vám výkon v telenovelách začne pripadať ako ohurujúci. Bravó a potlesk ako na dedinskom divadle. A fakt, že to niekedy nekorešponduje so situáciou, to je úplne jedno. Tu bol text a herec, povedz ho. Tak ho hovorí.

Ale dobre, dalo by sa to prežiť. No začnú vás iritovať také drobnosti ako napríklad keď vezmete predmet, nevíete, čo to je a automaticky sa vám presunie do inventára bez toho, aby ho hra popísala. Alebo nelogické akcie: chcete si pozrieť papiere, ktoré vám právnik nechce ukázať, no tak s ním aspoň podebatujete a na záver rozhovoru druhá postava zívajúc odíde spať. A čo vy? Tie papiere si nemôžete pozrieť hneď teraz, hoci minútku dozadu to bolo inak a David si v hlave splietal niečo o tom, že istotne v nich nájde niečo dôležité. Napokon prídu akčné pasáže, kde musíte klikať alebo držať kurzor v kruhu či za krátky čas nájsť aktívne miesto. Nehovoriac o pekle v chráme v samotnom závere, kedy sme museli prejsť po prepádajúcej sa podlahe. Kam však možno stúpiť, zistujete systémom pokus-omyl. Piaty, záverečný akt je príšerným príkladom, ako to v adventúrach nerobiť. Tá troška atmosféry, ktorú Black Mirror ešte mal,

vyrchala hore komínom vďaka nezaujímavým, nudným a zúfalo nevhodným minihram.

Ďalší príklad: miestnosť, ktorá sa otáča zakaždým, keď do nej vkročíte, takže tú sošku na stolíku získate tak, že vyjdete, vleziete, vyjdete, vleziete - a to v kombinácii s otravným loadingom a nevedomosťou tohto faktu vyústi v totálnu nudu. Prípadne musíte vojsť vždy do správnych dverí v bludisku a ak sa pomýlite, idete odznovu. Odhalíte, že musíte do tých, kde je na dverách runa, lenže čo ak sú pri dvoch dverách? Prečo to radšej vývojári z King Artu nevyriešili naskriptovanou patinou, ale takto zbytočne kúskejú biednu hrateľnosť? Aj tak sa to hrá takmer samo a radšej z toho mohli spraviť walking simulator, držali by sme šípku dopredu a aspoň si užívali temnú story.

Takže sme držali šípku dopredu. Vtipkujeme - to by bolo príliš jednoduché. Nasleduje kopanec medzi nohy. S rozbehom a s kanadou s olovenou špičkou. Black Mirror je podobne ako Syberia 3 adventúrou, ktorú chcú tvorcovia dobrodružných hier pretlačiť medzi konzolové publikum. Tradááá, fanfáry vylúdili disharmonický tón.





Väčšia hlúposť sú už len real-time stratégie ovládané gamepadom (česť Halo Wars, tam to fungovalo). Idiotské, nemotorné, nepresné a zúfalo frustrujúce ovládanie klávesnicou vám síce infarkt nespôsobí, no chuť dačo roztrieskať budete mať každú polhodinu.

Ešteže to za 6-7 hodín dokončíte, takže straty by nemuseli byť príliš markantné, no i tak by možno bolo lepšie siahnuť po gampade, ak vám teda bude fungovať. Nám haproval, tak sme si užili chodenie postavy len do štyroch smerov, takže kým sme sa nastavili k aktívnemu miestu, chvíľu to trvalo. Pri akčných sekvenciách, kedy rozhoduje každý centimeter, to bolo o hubu. Skapete a pekne loading. A netrvá to krátko. Otáčanie, nasmerovanie postavy a samotný pohyb je neuveriteľne kostrbatý. Zamrzí to o to viac, že po celý čas sa pozeráte na kurzor, na ktorý vám však hlodavec nereaguje, teda môžete ním hýbať, ale ovládať pohyb Gordona už nie. K tomu si pridáme ešte filmovú kameru, čo v preklade znamená: že sa neustále prepína a posúva do cinematických pozícií, aby to bolo vskutku veľmi cool a nedalo sa to poriadne ovládať ani gamepadom. Panenka Mária!

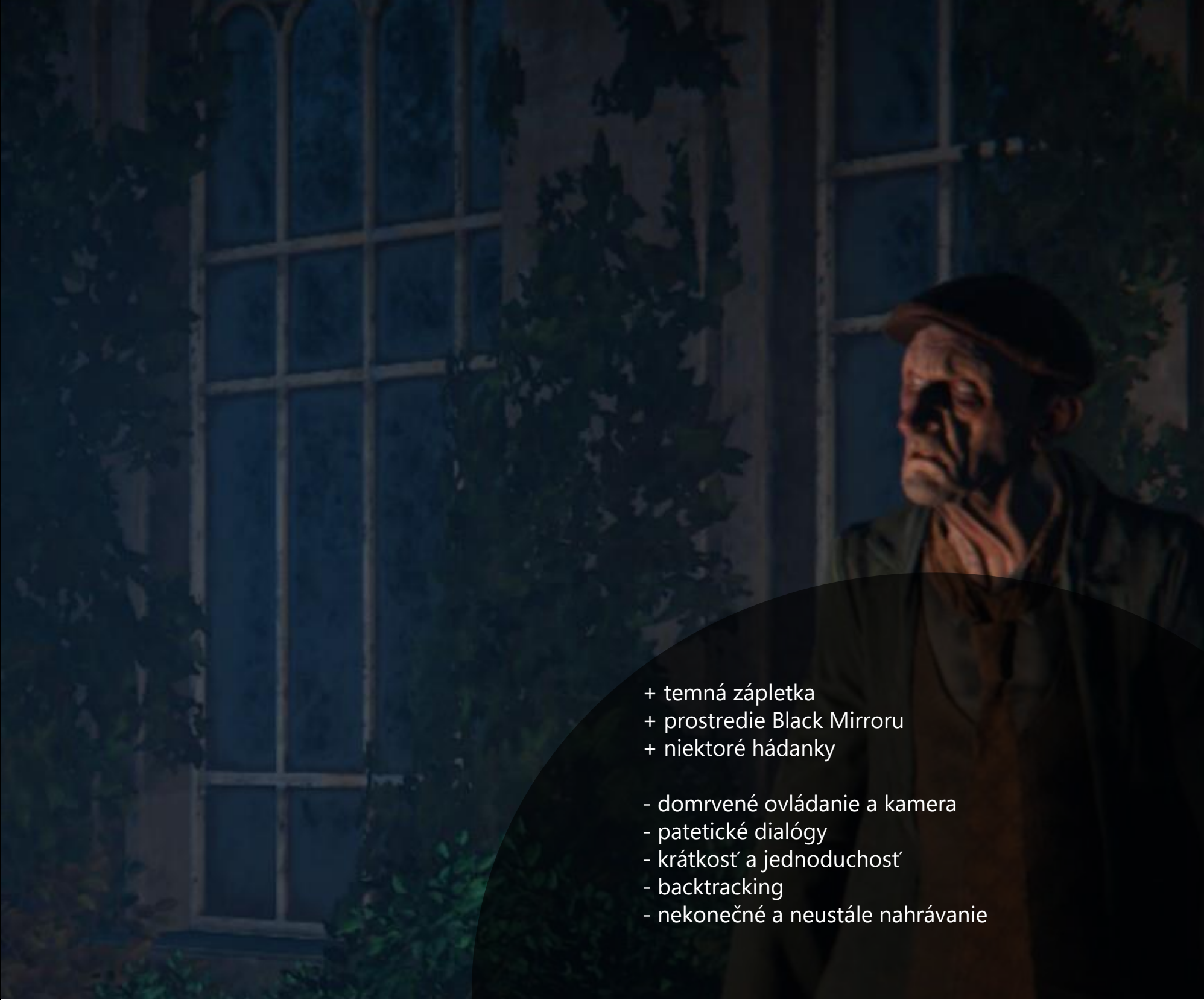
Áno, nadávame, ale ani vizuálne to nie je žiadna sláva. Kašleme na synchronizáciu úst s hovoreným slovom (ktorá tu neexistuje), aj na animáciu pohybov, na ktoré je niekedy bolesť pozerat'. Lenže tie pozadia sú také mŕtve, v troch rozmeroch chýba čosi viac a navyše sme sa neustále zasekávali o neviditeľné okraje objektov. Dohrať to bolo utrpenie a vyslovene nútenie sa. Následné znásilnenie legendárnej adventúry z našich nostalgických spomienok nebudeme hodnotiť viac ako šestkou.

Dá sa to prežiť, ale Black Mirror neexceluje v ničom dôležitom, čiastočne v temnej zápletke, na ktorú sme sa tešili spoločne s Davidovými monológmi, za ktoré sme ho naopak chceli pre ich stupiditu uškrtiť. Ten chlapec musel v mladosti spadnúť zo stromu a dobre mu tak, že ho chce ovládnuť zlo, za tie svoje očividné pripomienky k deju si nič iné nezaslúži. Taký je Black Mirror. Zabiť ho je málo, ale duchársky príbeh sme skrátka chceli dokončiť. Takže ak zatnete zuby...



The young master and Her Ladyship are otherwise detained.



- 
- + temná zápleтка
  - + prostredie Black Mirroru
  - + niektoré hádanky
  - domrvené ovládanie a kamera
  - patetické dialógy
  - krátkosť a jednoduchosť
  - backtracking
  - nekonečné a neustále nahrávanie

# 6.0

JÁN KORDOŠ









**HARDWARE**





# SAMSUNG 55'' UE55MU8002

4K éra sa už začala a ak chcete od vášho televízora viac, možno je správny čas poohliadnuť sa po novom. Výroba 4K odštartovala pred niekoľkými rokmi, technológie sú už odskúšané, všetko je dotiahnuté a aj ceny začínajú byť zaujímavé.

4K TV s HDR už dostanete od tých 500 eur, ale, samozrejme, čím drahší televízor, tým vyššia kvalita. Ak nejdete do OLED a QLED, viete sa od 700 do 1500 eur dostať na veľmi dobrý pomer výkonu a ceny. Samozrejme, záleží od uhlopriečky.

Osobne by som povedal, že na 4K sú ideálne obrazovky okolo 47-55 palcov, tie sú ešte v primeraných cenách a dostatočne veľké, aby ste si rozlíšenie mohli vychutnať.

Konkrétne my sme na test mali Samsung UE55MU8002, tohtoročný model, ktorý je dizajnovo decentný, s dobrým výkonom a ponukou a primeranou cenou. Hlavne ak dostanete 55 palcovú 80002 verziu v zľave okolo tisícky. Plná cena je 1500 eur.

## Špecifikácie

Rozlíšenie: 4K 3840 x 2160 - 10-bitové farby

Uhlopriečka 138 cm

Technológia: Quantum Dot

HDR: HDR1000

Tunery: duálny tuner DVB-T2/S2/C, H.265/HEVC

Index kvality obrazu PQI: 2300

Konektivita: 4x HDMI, 3x USB, CI+, LAN, WiFi, DLNA, MHL, HbbTV,

Systém: Tizen OS, aplikácie, web browser, HDD podpora

Zvukový výkon RMS: 60W

Maximálny odber: 210W

TV ponúka jednoduchý a elegantný dizajn s malým strieborným rámkom okolo obrazovky, hrúbkou na okrajoch len okolo centimetra a ak si ho nebudete vešať na stenu, ponúka podstavec v Y-tvare rovnako v hliníkovej farbe. Cez ten môžete do TV vyviesť aj káble tak, aby ich nebolo vidieť. Prekvapivo kvalitne je spracovaná zadná časť televízora, ktorá je pásikavá s dizajnovým predelom hliníkového pásu.



Vzadu v samotnom TV je len vstup na napätie a dátový kábel, je tam slot na CI kartu. Dôležité je, že všetky štyri HDMI porty, dva USB porty a optický zvukový port sú v externom zariadení, ktoré pripojíte do TV cez dátový kábel. Znamená to, že nemusíte pri nových zariadeniach riešiť káblovanie vzadu na TV, ale len do malej skrinky pripojíte ďalší kábel. Je to veľmi dobrý systém, hlavne ak máte televízor zavesený na stene, nemusíte tak každý nový kábel preťahovať cez stenu. Rovnako rýchlo pripojíte a odpojíte disk a nemusí vám visieť zavesený na TV prijímači.

Dopĺňa to ešte jednoduché moderné ovládanie, ktoré nemá štandardné desiatky tlačidiel, ale len jednoduchý D-pad, niekoľko menu tlačidiel, a hlavne tlačidlá na zvuk a programy. Plus má mikrofón na ovládanie hlasom, ak by ste chceli ovládať takto. Po slovensky však TV nerozumie. Ak by vám takéto ovládanie nestačilo, Samsung má aj aplikáciu na mobiloch, ktorú si môžete stiahnuť a ovládať televízor pomocou nej. Hlavne je zameraná na spúšťanie aplikácií.

TV funguje na Tizen systéme Samsungu, ktorý je jednoduchý a rýchly. Je tam štvorjadrový procesor, a teda nebudete mať problém ani s trhaním menu, ani s rýchlosťou a ani s prehrávaním 4K videí, na všetko tam je dostatok výkonu.

Samotné menu je veľmi dobre spravené, zobrazí sa na spodnej časti obrazovky a máte na výber nastavenia s rýchlymi výbermi zameranými na kvalitu obrazu, zvuk, PiP alebo pripojenie k wifi. Ak budete chcieť detailnejšie môžete ísť ďalej do submenu. Nastavenia

dopĺňa výber zdrojov, kde TV rozozná pripojené zariadenia cez HDMI, pridá im ikonku aj k Xboxu alebo Skylinku, alebo disku, celé to dopĺňa všeobecné vyhľadávanie a aplikácie.

Samozrejme, ponuka aplikácií je obmedzenejšia vzhľadom na Tizen, ale stále obsahuje všetko dôležité, a teda je tam Netflix, HBO Go, Amazon, Google videá, niekoľko našich lokálnych aplikácií, ale dôležité je, že tam je internetový prehliadač, YouTube, Facebook video. Nechýba možnosť zrkadlenia obrazu z mobilu alebo vysielanie obrazu z PC.

Výpis aplikácií je rovno v úvodnom menu obrazovky, kde sa vám zobrazí zoznam nainštalovaných. Pridajú sa k nim ikonky zariadení a teda aj konzol. Napríklad Xbox One, pri ktorom TV vie spustiť a ovládať konzolu aj cez svoj ovládač, automaticky vtedy vie nastaviť režim obrazu a zvuku na herný. K tomu základné menu a základné možnosti môžete priamo riešiť bez gamepadu. Čo je veľké plus, je tam priamo pridaný Steam Link a po pripojení klávesnice a myši alebo gamepadu teda môžete spustiť svoje hry z PC aj na TV. Kvalita je vzhľadom na streaming nižšia, ale nie tak, aby to z dvoch-troch metrov výraznejšie vadilo.

Ak by ste sa náhodou chceli na TV hrať bez konzoly alebo PC, tu bude vaša ponuka obmedzená na pár jednoduchých hier, ako hadík, nejaké logické veci, kvízy, nič väčšie. Osobne by mi niečo výraznejšie v TV nechýbalo, ale ak by ste niečo podobné chceli, tu to na rozdiel od TV s Androidom nenájdete.







TV sa vie prepojiť s väčšinou štandardných zariadení a koordinovať ich cez svoje ovládanie, aj keď osobne mi samsungový Skylink nevedel priamo detegovať a vtedy je potrebné hľadať signál na prepnutie programu manuálne. V každom prípade, ak by som už išiel do tohto TV, Skylink by som riešil rovno CI kartou bez externého set-top boxu. Televízor vie totiž plánovať a nahrávať, má dva tunery, a teda žiadne obmedzenia pri nahrávaní a sledovaní. Funguje to ako na satelit, tak aj káblovku a aj na terestriálne vysielanie. V zásade vám TV umožní vyhodit' set-top box.

Popri nahrávaní vie TV aj prehrávať všetky základné formáty videí, a teda MP4, MKV, nemá problém ani s titulkami alebo viacerými stopami zvuku. K tomu má už aj nový H.265 kodek. Rovnako 4K videá idú rýchlo a zobrazujú sa kvalitne. Browsing v adresároch s náhľadmi videí je tiež slušný a rýchly.

Obraz je na TV veľmi kvalitný, Samsung má parádne zachytenie farieb aj v tejto strednej triede a určite tam budete spokojní. Samotné HDR je vzhľadom na kategóriu stredne kvalitné, Samsung si ho označuje ako HDR1000 s priamou podporou HDR10. Podľa nameraných hodnôt dosahuje svietivosť okolo 600 nitov (QLED verzie majú 900 nitov). Samotná obrazovka má edge podsvietenie, teda nasvietenie od krajov a nie lokalizované pod určitými zónami ale napriek tomu vie pekne zachytiť nasvietené miesta na obraze. V hrách to veľmi dobre vyznieva a v podporovaných hrách obraz je živší a presvietenia sú intenzívnejšie bez toho, aby sa strácala kvalita detailov tmavších miest.

Ak budete chcieť HDR zapnúť pre konzolu či už Xbox One X, S alebo PS4 Pro, musíte ho povoliť v menu - nastavenia - všeobecné - správca externých zariadení a

tam pod HDMI UHD Color nastavíte HDMI, na ktorom máte pripojenú konzolu. Rovnako v tomto menu sa zapína herný režim. Ten zaistí nízku 23 ms odozvu, a teda TV vám obraz nebude spomaľovať ani s aktivovaným HDR. Môžem povedať, že 4K obraz s HDR je na TV veľmi kvalitný.

Čo sa týka spotreby, na 55 palcov je od 60 do 130W pekná hodnota. Hlavne záleží od intenzity podsvietenia a aktuálneho využitia HDR, ale napríklad prirodzený režim obrazu pri štandardnom sledovaní TV berie 65W (pre porovnanie na starom osemročnom 37-palcovom 1080p Samsungu je to 160W v bežnom móde). V sleep móde ide s minimálnym odberom pod 1W. Ak máte starý ešte nie-LED televízor, určite sa oplatí prejsť na nový TV, keďže zníži ako spotrebu TV, tak vás môže oslobodiť od ďalšej spotreby set-top boxu.

Keď to zhrnieme, Samsung UE55MU8002 je kvalitný 4K HDR televízor, ktorý ponúkne kvalitný obraz a verné farby a doplní to prakticky všetkým, čo od TV požadujete. Teda má podporu terestriálneho, satelitného a káblového vstupu, nahrávanie a prehrávanie filmov, podporuje video aplikácie veľkých streamovacích služieb, ako Netflix alebo HBO Go. Pre hráčov je veľmi dobrým doplnkom aj Steam link, kde si na TV priamo zahráte hry z vášho PC a nechýba priama podpora konzol s herným módom. Nakoniec odozva je nízka a nebude vám kazit' zážitok z hrania.

Cenovo Samsung 8000 TV s uhlopriečkou 49 a 55 palcov dostanete za približne 1000-1500 eur. Pričom na 55-palcovú verziu sú v niektorých obchodoch akcie a suma okolo tisíciky, čo je parádny pomer ceny a výkonu. Ak by ste chceli väčší TV, za 65-palcovú verziu zaplatíte okolo dve tisíciky.





- + ostrý 4K obraz s decentným HDR
- + kvalitné farby obrazu
- + rýchly systém
- + rýchla, 23ms odozva pre hranie
- + priama podpora ovládania konzol a zapracovaný Steamlink na prepojenie s PC

- edge podsvietenie intenzite HDR nepomáha
- len základná ponuka aplikácií

# 8.5

PETER DRAGULA





# GTX TITAN V KARTA OHLÁSENÁ

Nvidia nečaká a ohlasuje jednu kartu za druhou, najnovšie na NIMPs konferencii ohlásili ďalšiu novinka do Titan série, teraz už postavená na Volte. Titan V ponúkne 15 Tflops, teda nárast o 3 Tflops oproti Titanu X a zároveň je to prvá štandardná karta, ktorú Nvidia prináša s HBM pamäťami.

Titan V špecifikácie:

- 12GB HBM2 pamäte
- 12nm technológiu (Titan Xp mal 16nm)
- 5120 jadier (Titan Xp mal 3840)
- 640 tensor jadier na deep learning
- 3072-bitovú zbernicu s 652.8 GB/s priepustnosťou (Titan Xp mal 384-bit a 547.6 GB/s)
- 250W TPD spotrebu (rovnakú ako Titan Xp)

Cena však nie je nízka a ak ju chcete zaplatíte 3000 dolárov. Karta je už dostupná na zakúpenie a teda benchmarky čoskoro uvidíme. Primárne je však určená pre profesionálnu sféru a Deep Learning.







# ATARIBOX DOSTANE JOYSTICK

Atari zatiaľ svoj Ataribox len postupne teasuje a teraz ukázalo jeho ovládač, ktorým je samozrejme joystick. Ten je upravenou podobou originálneho joysticku zo starých Atari zariadení.

Otázne však bude, či to na dnešné hry postačí. Sice Atari chce hlavné indie veci, ale aj tam to môže obmedzovať možnosti hratelnosti. Dúfajme, že Atari pridá alebo umožní zapojiť aj klasické gamepady.

Samotný Ataribox bude mať v sebe PC vnútornosti, zrejme AMD procesor s integrovaným grafickým čipom. Prioritou pre konzolu budú indie hry, na ktoré by mala mať dostatok grafického výkonu. Či prídu aj AAA tituly zatiaľ Atari neuviedlo.







# AKÉ HERNÉ NOTEBOOKY SÚ V PONUKE?

Ak hľadáte herný notebook (alebo notebook aj na hranie), skúsime vám ponuku zhrnúť a rozdeliť podľa výkonových kategórií. Tento rok nám do notebookov prišla GTX1000 séria a teda znovu je grafický výkon o krok vyššie a spotreba a zahrievanie mierne nižšie.

Reálne minimum na ktorom sa dá ako tak zahrať začína na i3 procesoroch s GTX940MX grafikou. Tie začínajú okolo 500 eur. Okolo 800 však začína reálna kategória herných notebookov s GTX1050 grafiku, ktorá s i5 alebo i7 procesormi ponúka slušnú výbavu na hranie. Ak chcete viac pri 1200 eurách to prechádza na GTX1060 a okolo 2000 eur GTX1070 grafiky. Postupne sa tam zvyšujú aj procesory, pamäť, disky, rozlíšenie displejov.

Dobrý kompromis ceny a výkonu je v strednej triede, kde nájdete GTX1050 alebo GTX1050ti a okolo tisíc eur. Tam máte dobré konfigurácie s i5 procesorom,

SDD aj HDD diskom (ideálna kombinácia je keď sú oba disky, čisto SSD môže mať málo mieste a čisto HDD bude pomalší) a 16GB pamäťou. Mierne vyššie potom idú verzie najvýkonnejším i7 procesorom.

Dôležité je aj vedieť, či chcete ísť do 15 palcov, alebo 17 palcového displeja a samozrejme suma akú chcete obetovať. 15 palcov je taký ideálny kompromis na prenos a dostatočnú veľkosť displeja, ale ak veľmi prenášať notebook nepotrebujete a chcete sa viac hrať, 17 palcov môže byť lepšie riešenie.

Nakoniec ak by ste nevedeli ktorý, pri výbere medzi hernými značkami notebookov ako Asus ROG, Acer Predator, HP Omen, Lenovo Legion, MSI veľmi nemáte kde spraviť chybu, všetky sú už kvalitné a dotiahnuté. Líšia sa len v detailoch a doplnkoch. Teraz s novými Nvidia čipmi sa ani výrazne nezahrievajú.



## Lowend notebooky - na hranie v nízkych detailoch

Notebooky s Radeon 520-530, alebo GeForce 940MX čipmi sú skôr na najnižšie detaily a nižšie rozlíšenia, alebo pre nenáročné hry. Stále si tam viete pekne zahrať CSko, moba hry, GTA V. Ako hry pôjduna 940MX si [môžete pozrieť tu](#).



Acer Aspire 3 - 468 eur

Relatívne lacný notebook s 15.6" LED 1920x1080 ComfyView displejom dopĺňa AMD Dual Core A6 9220 procesor, pridáva sa 4GB RAM a slabšia ale na jednoduché hry postačujúca AMD Radeon 520 2GB grafika. Nakoniec 1TB harddisk ponúkne dostatok miesta.

Acer Aspire 5 - 538 eur

Mierne lepší je, ktorý ponúka rovnaký displej 15.6" LED IPS 1920x1080 ComfyView ale vo svojom vnútri Intel Core i3 6006U, 4GB RAM a mierne výkonnejšiou NVIDIA GeForce 940MX 2GB.



Nechýba 1TB HDD.

HP 15 - 649 eur

HPéčko má pekný kompromis na 650 eurách s AMD A12-9720 štvorjadrom, rovnako 15.6" LED 1920x1080,

ale už má 8GB RAM a síce slabšiu ale postačujúcu AMD Radeon 530 2GB. Disky sú tu už rovno dva a to ako SSD 128GB tak aj 1TB 5400 otáčkový HDD.

ASUS F556UQ - 729 eur

Ak si mierne priplatíte, za dostanete i7 7400 procesor a rovnako 15.6" LED 1920x1080, nechýba 8GB RAM, grafika je GeForce 940MX 2GB a celé to uzatvára 1TB HDD.

## Herné notebooky s GTX1050 grafikou - stredné a vysoké detaily

GTX1050 je v notebookoch celkom silná grafika a napríklad Zaklínač 3 dáte na high detaily na 1080p, podobne Battlefield 1, Forza Horizon 3. Prakticky veľmi slušne rozbeháte všetko v ponuke. Pozrite si toto [video pre lepší obraz o výkone](#).



Lenovo Legion Y520 - 869 eur

V tejto kategórii máte už herné ladené Lenovo s i5 7300HQ s 8GB RAM a novou GeForce GTX 1050 4 GB, dopĺňa 1TB harddisk. Je to pekná kombinácia herného výkonu a ceny. Prípadne ak by ste chceli 1TB HDD a aj SSD 128GB [cena je 952 eur](#)

OMEN by HP 15 - 959 eur

Herné Hpéčko začína na cene cez 950 eur s i5 procesorom, 8GB GTX1050 grafikou, ale aj 256GB SSD a 1TB HDD s 7200 otáčkami. Je to dobrá ponuka za dobrý cenu, hlavne 256GB SSD tu je pekným vylepšením





### Dell Inspiron 15 - 1020 eur

Dell v tejto kategórii ide o krok vyššie a ponúka i7 procesor a GTX1050ti za cenu niečo cez 1000 eur pridáva SSHD 1TB. Tiež dobrý kompromis. Hlavne vďaka GTX1050ti pôjde s framerate znovu o trochu vyššie. Za 1200 eur ho máte aj s SSD diskom a 4K displejom

### **Herné notebooky s GTX1060 grafikou - ultra detaily**

S GTX1060 už idete na ultra nastaveniach v 1080p s framerate medzi 30 a 80 fps, samozrejme podľa náročnosti hry.

### Lenovo Legion Y520 - 1170 eur

Dobrý pomer ceny a výkonu je aj v ďalšej verzii Legionu, ktorý okolo 1200 eur už začína s GTX1060 6GB grafikou. Dopĺňa to i5 procesor, 16GB pamäte s 128GB SSD a 1TB HDD. Celé to ponúkne veľmi dobrý pomer ceny a výkonu. Ak by ste chceli viac výkonu v procesore verzia s i7 procesorom je za 1290 eur.



### Acer Predator Helios 300 - 1200 eur

Ak máte radi Acer Predator sériu, tá v 1200 eurovej hladine a ponúka i7 7700HQ, 17-palcový 1920x1080 displej, dopĺňa to 8GB RAM, GTX 1060 6GB a 1TB HDD. Za 1400 eur je verzia so 16GB RAMa 256GB SSD



### ASUS ROG STRIX - 1236 eur

Asus v tejto kategórii začína s i5 7300HQ procesorom a 8GB RAM, ale je tam už GTX1060 6GB doplnená o SSD 128GB + HDD 1TB s 7200 otáčkami. Displej je 15.6" LED 1920x1080 IPS

### MSI GE63VR - 1615 eur

Ak sa posunieme o kategóriu vyššie v displejoch, MSI ponúka 120hz displej s 3ms odozvou. Rozlíšenie zachováva 1080p. Samozrejme je tu i7 7700HQ, 16GB pamäte a GTX1060, pri ktorej 120hz využijete hlavne v menej náročných hrách.



### Lenovo Legion Y720 - 1849 eur

Oproti tomu Legion Y720 tu má už 4K rozlíšenie na 15.6 palcovom displeji, kde GTX1060 menej náročné hry zvládne aj v plnom rozlíšení. V diskoch notebook ponúkne SSD 256GB a HDD 1TB s 5400 otáčkami.

### **Herné notebooky s GTX1070 grafikou - ultra 60 fps**

Pri GTX1070 už ste s výkonom takmer čisto v 1080p 60 fps oblasti. Tu je škoda, že notebooky málokedy majú iné rozlíšenie lebo 1080p a 4K, 1440p by sa tu hodilo.



### ASUS ROG STRIX - 1920 eur

Ak chcete niečo výkonnejšie na hranie bez kompromisov s GTX1070 grafikou je tu Asus s 15 palcovým 1080p displejom. Dopĺňa to i7 7700HQ a 32 GB RAM a z diskov je v tejto verzii SSD 512GB a 1TB 7200 otáčkový HDD.



### OMEN by HP 17- 1859 eur

Podobne omen ide v 1900 eurovej úrovni s GTX1070 ale s 17 palcovým displejom, nechýba G-Sync, a v diskoch pridáva SSD 256 GB a 1TB 7200 otáčkový HDD.

### MSI GE63VR Raider - 1933 eur

Ak by ste chceli 15 palcový notebook v tejto kategórii s GTX1070 grafikou je MSI rovnako pod 2 tisícky a aj tu ponúka 120hz displej a 256GB a 1TB disky.



### Lenovo Legion Y920 - 2100 eur

Lenovo má 17 palcový 1080p G-sync notebook od 2000 eur s tým, že v ňom nechýba GTX1070 grafika, 16GB RAM, samozrejme i7 7700HQ procesor a z diskov ponúka 256GB SSD a HDD 2TB disk 5600 otáčkový disk.

### **Herné notebooky s GTX1080 grafikou**

GTX1080 je maximum čo teraz v notebookoch máme a prakticky ponúka výkon bez kompromisov. Benchmarky hier [nájdete tu](#).



### MSI GT73EVR Titan Pro - 2380 eur

GTX1080 kategóriu otvára MSI, so 17 palcovým 1080p displejom so 120Hz, nechýba i7 7700HQ, 16GB ako aj SSD 128GB a 1TB 7200 otáčkový HDD. 4K verzia je [za 3600 eur](#) aj s 32GB pamäťou a 512GB SSD.

### ASUS ROG Zephyrus - 2960 eur

Ak chcete supertenký 15 palcový notebook s GTX1080 grafikou, Zephyrus je tu pre vás. Len rátajte s tým, že má GTX1080 Max-Q čip, ktorý je síce výkonný, príliš sa nezahrieva, ale je mierne podtaktovaný oproti čistému GTX1080. Zephyrus zároveň posúva klávesnicu bližšie k vám s touchplochou napravo.

### MSI



### GT83VR Titan SLI - 4600 eur

Ako chuťovku si môžeme dať notebook s dvomi GTX 1080 v SLI zapojení, ale vyjde na viac ako 4 tisíc. Ponúkne však 18 palcový displej, klávesnicu s vysokými klávesami a touchpadom kombinovaným s numpadom. Z diskov si môžete vybrať napríklad 256GB SSD a 1TB HDD, doplniť to 64GB RAM





# AKÉ POSKLADANÉ HERNÉ PC SA OPLATÍ KÚPIŤ?

Pozrime sa, aké poskladané PC sú aktuálne v ponuke a ktoré sa oplatí zobrať, ak sa vám teda nechce skladať vlastné. V tejto oblasti máte na výber značkové PC ako Acer, Asus, Lenovo, MSI a spol, alebo si vyberiete poskladané zostavy od samotných firiem, kde skladá svoje Alza, Agem a aj ďalšie stránky.

Menším obmedzením je, že tieto zostavy sú väčšinou so staršími procesormi a neodzrkadľujú aktuálnu ponuku na trhu. Málokde máte nové Intel 8000 procesory a rovnako firmy len občas ponúkajú AMD Ryzen procesory a AMD karty. Ale ak chcete kupovať poskladané, môžeme vybrať nasledovné v jednotlivých cenových kategóriách:

## PC pod 500 eur

Veľmi v tejto kategórii ešte nenájdete herné PC, ale na úplne minimálne veci ako LoL, Minecraft a ďalšie malé veci sa tu dajú nájsť lacné desktopy. Plus samozrejme na internet, office a jednoduché nenáročné programy.

### Acer Aspire XC704 - 360 eur

Táto verzia Acer Aspire má len 4GB pamäte, ale dvojjadrový Celeron a grafika GeForce GT705 zvládnu základné veci a jednoduchšie hry.





## Od 500 - 600 eur

V tejto cene čakajte mierne lepší výkon, kde rozbehnete nenáročné hry bez problémov a aj niektoré väčšie hry v slušnej kvalite, aj keď väčšinou len na minimálnych detailoch.

### **Lenovo Ideacentre H50-55** - 519 eur

Ideálny a vyzerá, že aj obľúbený low-end so síce retro vnútronosťami, ktoré však postačia na Counter Strike, GTA V, Overwatch, pôjde tam väčšina hier v nízkych nastaveniach. Má tam štvorjadrový AMD procesor a GTX 750 grafiku 1GB, 8GB pamäte a 1TB disk.

### **HP Pavilion 510** - 540 eur

Veľmi dobré v tejto cenovej kategórii je HPéčko, ktoré má tiež AMD 10 procesor, ale grafiku už GTX950 a rovnako 8GB RAM a 1TB disk. Tu na GTX950 grafike si už zahráte prakticky všetko, nie v najvyšších detailoch, ale pôjde všetko. Nie som si istý vetraním a hlukom, ale ak je dôležitejšia cena, môžete zobrať. Aj keď podľa heureka je väčšinou vypredaný a je potrebné čakať, ale skladoom je napríklad tu.

### **Hal 3000 Online Gamer** - 500 eur (aj za 463 má jeden shop) (bez Windows)

Ak chcete nízku cenu a viete si Windows doinštalovať sami, určite v tejto kategórii zoberte Hal 3000, má síce Pentium G4560, ale ten je dostatočný na hranie hier v tejto kategórii a hlavne je tam GTX1050 grafika, ktorá je o generáciu lepšia a tiež rozbehne všetko v slušnej kvalite. Tiež má 8GB pamäte a 1TB disk.

Verzia aj s Windows 10 je o približne stovku drahšia a ide okolo 600 eur



## Od 600-800 eur

Tu už nájdete decentné PC, kde už sa môže ísť do lepšej grafiky a lepšieho procesora, plus v cene nad 700 eur už aj SSD disk.

### **HP Pavilion 570** - 650 eur

Podobné Hal 3000 s GTX1050 grafikou, ale ako procesor už má výkonnejší i5 7400, rovnako s 1TB HDD a 8GB RAM.

### **Lynx Powermedia Game** - 683 eur (bez Windows)

Lynx ponúka peknú konfiguráciu s i5, 8GB RAM, 1TB HDD, ale aj 128GB SSD a grafika je rovnako vyššia GTX 1050 Ti OC. Síce bez Windows 10, ale ak si ho viete doinštalovať, tak pekná zostava.

### **Acer Aspire TC 780** - 760 eur

Acer Aspire má aj vyššiu verziu, v ktorej pridáva k GTX1050, i5, 8GB RAM, 1TB HDD aj 128GB SSD disk, vďaka ktorému vám systém nabehne rýchlejšie a všetko pôjde svižnejšie. Veľmi podobný je aj Alza Gamebox Lite, alebo Acer Aspire 281, ponúka to isté len s novým AMD Ryzen 5 procesorom.





## Od 800 do 1000 eur

V tejto kategórii od 800 eur už čakajte aspoň GTX1050ti alebo GTX1060 3GB grafiku, stále je to o kompromisoch.

### **Asus Aspire GX 781** - 809 eur

Asus tu má možno zaujímavú konfiguráciu mierne cez 800 eur s i5, 8GB RAM, 1TB HDD, chýba tam SSD, ale môže vám to vynahradiť rýchlejšia GTX1050 Ti grafika

O stovku viac dostanete GX781 aj s GTX1060 3GB grafikou.

### **Alza GameBox Lite GTX1060** - 879 eur

Alza tam má svoje PC s GTX1060 3GB grafikou a rovnako klasickou i5, 8GB, 1TB konfiguráciou aj s 128GB SSD.

### **MSI Nightblade MIB** - 975 eur

Podobnú konfiguráciu ako predchádzajúci Alza gamebox má aj MSI, ale v svojom špecifickom dizajne.

## Od 1000 eur

Pri cene tesne nad 1000 eur sa už dostávate na úroveň slušného PC na hranie, a teda aspoň GTX1060 6GB grafika, 240GB SSD disk a postupne ako ide cena vyššie aj i7 procesor a 16GB RAM. Ponúkne to plynulé 1080p hranie prípadne aj v 1440p rozlíšení.

### **Lenovo Legion Y720T-34ASU** - 1029 eur

Ak máte radi AMD, tak AMD Ryzen R5-1400 s RX 570 4GB je za slušnú cenu, plus má 8GB RAM, SSD 256GB + 1TB HDD.

### **Lenovo IC Y700 90DF** - 1099 eur

Alebo Intel a Nvidia verziu s i5 7400 a GTX1060 6GB, 256GB SSD a 1TB HDD, rovnako však len 8GB RAM. Tie však všade môžete hocikedy doplniť, prípadne vymeniť.

### **Acer Aspire GX781** - 1177 eur

Zaujímavým kompromisom je Acer v tejto kategórii, ktorý má i7-7700 procesor, 16GB pamäte, ale len GTX 1060 3GB verziu grafiky a škoda aj len 128GB SSD, ktorý dopĺňa 1TB disk.





### **ASUS ROG GR8 II VR** od 1200 eur

Ak by ste chceli dizajnové PC, Asus Rog ponúka GeForce GTX 1060 6 GB, 16GB RAM, 256GB SSD a 1TB disk ako aj i5 alebo i7 procesor. S i7 ide táto konfigurácia od 1322 eur

### **Lenovo IC 720** - 1329 eur

Podobná konfigurácia s i7 v Lenovo balení, aj keď len s 8GB pamäte.

## **Zostavy s GTX1070 kartou**

V cenách okolo 1300 eur začínajú zostavy aj s GTX1070, kde máte i5 alebo i7 procesor. V zásade tu už máte bezproblémové 1440p hranie.

### **OMEN by HP 880-012nc** - 1300 eur

Tu už máte peknú zostavu s i5-7400, GTX 1070, 16GB RAM, diskami 256GB SSD+1TB. Rovnaký má aj Alza svoj Gamebox s GTX1070 za 1299 eur.

### **MSI VR7RD** - 1387 eur

Podobné balenie má aj MSI aj keď pridáva 2TB disk.

## **Zostavy s GTX1080 kartou**

Zostavy s GTX1080 začínajú na cene okolo 1500 eur, kde už máte i7, 16GB pamäte, SSD, disk a všetko, čo by ste k hraniu potrebovali. Hrať s týmto môžete v 1440p, prípadne 4K, ak nepotrebujete 60 fps.

### **HP Omen 880-010nc** - 1574 eur

S i7-7700 a GTX1080 máte zaistené bezproblémové hranie, nechýba 256GB SSD, aj keď škoda len 1TB harddisku, ale tam si vždy môžete pridať ďalší.

### **Acer Predator G1 710** - 2160 eur

Acer tu išiel ešte ďalej a k i7 GTX1080 konfigurácii pridáva aj 3TB disk, či sa to za ten nárast ceny oplatí je už otázne.

V každom prípade, oveľa viac sa oplatí zložiť si PC sami, prípadne si ho dajte zložiť v predajni vo vami vybranej cene. V zásade i3 8100 alebo i5 8400 + GTX1050 lowend + 8GB RAM (okolo 700 eur), i5 8400+GTX1060 stredná trieda + 8 alebo 16GB RAM (okolo 1000 eur), i7 8700+GTX1070 alebo GTX1080 s 16GB RAM už ste v hi-ende (1200-1500 eur). V ďalšom článku sa na to pozrieme bližšie a pridáme si aj AMD zostavy.







# AKÝ HERNÝ MONITOR KÚPIŤ?

Monitory na PC sa tento rok zamerali na expandovanie do 4K, 21:9 oblastí a 144hz oblastí, objavili sa aj prvé náznaky na HDR, ale len v obmedzenom počte. Totiž chýbajú ešte panely, ktoré by firmy mohli masívne nasadzovať. Celé to dopĺňali G-sync a Freesync štandardy, ktoré zabraňujú trhaniu obrazu.

Ak budete kupovať monitor, investujete do budúcnosti keďže monitor je niečo čo vám na PC vydrží najdlhšie a prežije ani niekoľko PC zostáv. Čo sa týka výberu, monitory sa hlavne odlišujú typom obrazovky, kde ani jeden štandard nie je vyslovene zlý, ale každý má iné silné stránky. Okrem rozlíšenia sledujte aj ďalšie parametre ako odozvu, kontrast, frekvenciu obrazovky, prípadne HDR.

## Čo sa týka dôležitých parametrov:

- G-sync monitor kupujte k Nvidia karte
- Freesync monitor kupujte k AMD karte
- Monitor s TN panelom má vyššiu rýchlosť (1-2ms) menej verné farby (ale stále dostatočné) a slabšie sledovacie uhly

- Monitor s IPS alebo PLS panelom je pomalší okolo 4-5ms ale má kvalitné farby a dobré uhly sledovania
- VA panely sú kompromis medzi TN a IPS
- 144Hz alebo až 240Hz obrazovky vám umožnia oveľa plynulejší obraz, teda zobrazí sa aj 144fps, alebo toľko koľko má obrazovka Hz. Nemusíte sa obmedzovať 60fps, to je už minulosť.
- 21:9 monitory ponúknu väčšie zorné pole ako 16:9 monitory a viac vás vtiahnu do hry, ale zároveň naň nie sú optimalizované všetky tituly a niektoré podporujú len štandardné 16:9 rozlíšenia. Dôležité je tu pozrieť si celú veľkosť monitora, lebo uhlopriečka skresľuje jeho skutočnú výšku.
- Odozva obrazovky 1ms je ideálna, ale ani 4-5ms tiež nie je problém pre plynulé hranie.

Mimo týchto parametrov sa už monitory líšia len dizajnom, Asus a Acer máte prakticky to isté, BenQ je v nižšej cenovej kategórii, Dell má svoj špecifický dizajnový štýl, Samsung teraz tlačí svoje QLED a to aj s HDR. Je prakticky jediný kto má teraz v hernej oblasti a aj v reálnej cenovej oblasti HDR.



## 1080p monitory

1080p bude ešte dlho štandardom, aj keď sa postupne stále viac tlačia vyššie rozlíšenia, hlavne keď väčšina grafik už 1080p s prehľadom zvláda. Je to taká lacná voľba. Môžete však ísť aj do 144hz. Odporúčame len 24-25 palcov, ak pôjdete do 27 palcov, pri 1080p rozlíšení už budú pixely príliš viditeľné, tam sa oplatí už prejsť na 1440p.

### 24"-25" palcové verzie:



BenQ GL2460HM - 124 eur

BenQ je veľmi dobré v nízkych cenách monitorov a ak chcete nízku cenu a prijateľnú kvalitu, je tu pre vás. Má 2ms GTG odozvu a 75hz frekvenciu TN panelu. Túto verziu monitoru majú aj v 27 palcoch, ale to pri 1080p rozlíšení neodporúčame.



Acer R240HY - 130 eur

Ak by ste chceli lacný monitor s kvalitným obrazom, Acer tu má IPS 60 Hz monitor, ktorý ponúkne so 4ms odozvou a 178 stupňami pozorovacích uhlov. Monitor je dostupný v bielej aj čiernej farbe. Je to veľmi dobrá cena za kvalitný obraz.



ASUS VG245H - 180 eur

Cenovo prijateľný, ale kvalitný 1ms TN monitor so 75hz obrazovkou (teda maximum 75fps). Podsvietenie má 250 cd/m2, dynamický kontrast 1000:1 a pozorovacie uhly 170/160 stupňov. Má aj 2W stereo reproduktory, ale tie radšej v záujme svojich uší nepoužívajte.



AOC G2460PF - 220 eur

AOC má tiež v 24 palcoch s 1080p pekné zastúpenie a PF verzia monitora ponúka TN panel, 144hz a 350 cd/m2 svietivosť za cenu okolo 220 eur. Ak by ste však chceli aj s G-sync pozrite si G2460PG verziu, ktorá však stojí 320 eur. Na druhej strane majú aj 120 eurovú verziu VQ so 75hz obrazovkou





Asus VG248QE - 240 eur

Asus má tiež 144Hz TN monitor, ktorý ponúka 1ms odozvu, 350 cd/m2 za peknú cenu.



Dell U2417H - 230 eur

Dell má v tejto oblasti svoju kvalitnú U sériu monitorov s PLS displejom, ktorý je síce štandardne pomalší, tento má 8ms, ale kvalitný s tenkým rámom a dobrým vyhotovením. Displej má 60hz frekvenciu.



Samsung C24FG70 - 320 eur

Ak by ste chceli niečo iné, Samsung v tejto oblasti ponúka aj zakrivené monitory so 144hz frekvenciou a VA panelmi.



ViewSonic XG2530 - 540 eur

Nakoniec, ak by ste sa nechceli vzdať 1080p monitora a chcete minúť veľké peniaze, je tu 240hz Viewsonic, ktorý ponúkne 25 palcovú obrazovku, 1ms odozvu a hlavne možnosť zobrazenia 240 fps.

### **1440p monitory**

Ak chcete niečo prijateľné vašej grafickej karte ak teda máte aspoň GTX1060 alebo RX 570, 1440p je momentálne veľmi dobrý kompromis. Ideálne je už v ist' do 27 palcov, ale oplatí sa aj v 24 palcovej kategórii.

24"-25"



Dell S2417DG - 430 eur

Dell so svojimi monitormi s tenkými okrajmi tu má peknú ponuku so 165 Hz obrazovkou, 1ms odozvou a aj zapracovaným G-sync. Síce nie je najlacnejší ale ak stále chcete menší monitor a zároveň vyššie rozlíšenie je to dobrý model.





27"

AOC AGON AG271QX - 420 eur

AOC ide v tejto kategórii za dobrú cenu a to aj so 144hz frekvenciou a 1ms odozvou na TN panely. Dopĺňa ho freesync technológia, ak máte AMD kartu.



Asus ROG Swift PG279Q - 714 eur

Asus a Acer mávajú prakticky rovnakú ponuku a to aj tu, kde Asus má tiež 165hz a Gsync, 4ms odozvu, aj keď je mierne drahší. Ale záleží ako majú ktoré obchody zľavy. Ak by ste však chceli s Freesyncom, MG279Q verzia je za 578 eur



Acer Predator XB271HU - 660 eur

Dostávame sa už do kategórie s vyššími cenami, kde Acer ponúka svoj predator monitor s IPS displejom, 4ms odozvou a 1440p rozlíšením pri uhlopriečke 27 palcov. Frekvencia je 165hz s tým, že je pretaktovateľná a podporuje aj G-sync.



Samsung C27HG70 - 700 eur

Samsung tu však má veľmi lákavú ponuku, keďže ponúka HDR a to za nízku cenu. Pridáva k tomu 144hz, Freesync, 1ms odozvu na ich QLED technológii s VA panelom.



## 4K monitory

4K je novým hres štandardom, v ktorom už síce lepšie karty hry spustia bez problémov, aj keď nie všetky rovno na 60 fps. Na druhej strane ak pôjdete do 4K monitora, investujete do budúcnosti.. 27"-32"



Samsung U28E590D - 290 eur

Ak chcete lacný ale kvalitný 4K monitor, Samsung vám to ponúka a to aj s 1ms odozvou, TN panelom a 60hz refreshom, 1ms odozvou a ako je u neho štandard aj freesyncom. Dopĺňa to 370 cd/m2 podsvietením. Je to pekná ponuka za dobrú cenu. Ak si však priplatíte, za 360 eur máte QLED Samsung U28H750, prípadne 32 palcovú verziu za 580 eur.



DellS2817Q - 370 eur

Dell ide s cenou mierne vyššie, a v S verzii je rovnako s TN panelom a 2ms odozvou. Ak by ste však chceli viac za 620 eur majú kvalitnú IPS verziu so 4K rozlíšením aj keď samozrejme s vyššou 5ms odozvou.



LG 27UD69 - 430 eur

Z relatívne lacných je tu kvalitný LG s IPS displejom a teda vernými farbami s 99% sRGB a 5ms odozvou.



Acer XB271HK - 740 eur

Acer ponúka svoj predátor s IPS panelom, G-syncom, 4ms odozvou. Prípadne, ak by vám to bolo málo a chceli by ste viac, za 1000 je 32 palcová verzia Acer Predator XB321HK

40"

Philips bdm4037uw - 540 eur

V extrémnej ponuke tu máme prekvapivo lacný Philips. Ten ponúka 40 palcovú uhlopriečku s VA panelom. Je to už prakticky veľké ako TV, ale ak máte napríklad veľký stôl a dáte si monitor trochu ďalej od seba, môže sa na tom dobre pracovať a parádne hrať.



## 21:9 monitory

21:9 sú novým trendom a ponúkajú hlavne 1080p a 1440p rozlíšenia, presnejšie 2560×1080 a 3440×1440. Prípadne začínajú už aj 3840×1600 s 38 palcami.



29-30"

LG 29UM68 - 240 eur

Peknú cenu má na túto veľkosť LG s 2560 x 1080 rozlíšením na 5ms IPS displeji. Samozrejme v tejto cene v 60hz verzii ale dopĺňa to aj Freesync. Ak by ste chceli väčší LG má aj 34 palcovú verziu LG 34um58 za 340 eur aj keď stále s 1080p rozlíšením čo už nie je vhodné.



34-35"

Samsung C34F791WQ - 810 eur

Samsung tu má peknú zahnutú verziu s 3440 x 1440 rozlíšením, VA displejom s 4ms odozvou a 100hz refreshom. Má aj 7W reproduktory ak by ste nevyhnutne potrebovali.



Acer X34A Predator - 1150 eur

Predator je v tejto 34 palcovej veľkosti impozantný s rozlíšením 3440x1440, 100hz frekvenciou na IPS obrazovke, plus je aj zakrivený a nechýba mu ani G-sync. Za toto všetko si však priplatíte.

38"

Acer XR382CQK - 1100 eur

Acer má v tejto cenovej kategórii nad tisícku aj 38 palcový displej s 3840 x 1600 rozlíšením, IPS displejom 5ms odozvou a 75hz refreshom. Je zakryvený a na túto veľkosť a rozlíšenie to vôbec nie je zlá cena.

## 32:9 monitory

Nakoniec 49 palcová chuťovka od Samsungu s QLED displejom

Samsung CHG90 QLED - 1700 eur

Ak chcete niečo viac, niečo širšie je tu zakrivený 32:9 monitor od Samsungu s ich QLED technológiou a HDR podporou. Pridáva aj 144hz freesync. Monitor má 3840x1080 rozlíšenie, čo je ako dva spojené 24 palcové 1080p monitory vedľa seba.







# AKÉ HRY POD VIANOČNÝ STROMČEK?

Ak neviete, aké hry kúpiť niekomu pod stromček, môžeme si zhrnúť ponuku zaujímavých titulov za posledných pár mesiacov.

Ak neviete presne čo kúpiť. Dôležité je overiť si aké presne má platformy aké hry a prípadne aj ako výkonné PC má, aby ste nekúpili hru, ktorú si nemôže zahrať.



Samotné hry môžete kupovať balené verzie, dajú sa kúpiť aj čisto digitálne kódy, alebo niektoré platformy, ako PC alebo Xbox One, majú aj digitálne darovanie hier (to potom riešite priamo cez Microsoft Store alebo Steam a GOG).

## **Singleplayerové akčno-adventúrové hry:**

**Assassin's Creed Origins** - PC, Xbox One, PS4 - [recenzia 9/10](#)

Nový Assassin's Creed Origins ponúka parádny výlet starým Egyptom a ukazuje zrodenie rádu Assassinov. Je to veľmi kvalitná hra do Assassin's Creed série a zároveň veľmi rozsiahla.

[PS4 verzia](#), [Xbox One verzia](#), [PC verzia](#) ceny sú od 43 eur.





**Middle-earth: Shadow of War** - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 8/10

Podobne rozsiahla je aj Shadow of War hra, nová akčná adventúra umiestnená do sveta Stredozeme. Ak niekto má rád Tolkiena, Pána Prsteňov, Hobbita, je to presne hra pre neho. Dostane rozsiahly svet a kvalitnú hrateľnosť.

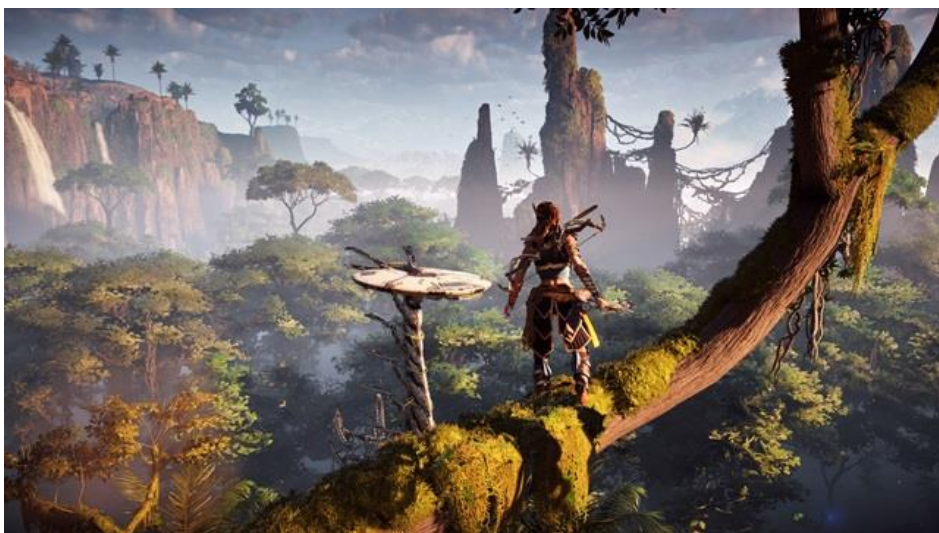
PC verzia od 30 eur, Xbox One verzia, a PS4 verzia je od 40 eur.



**The Legend of Zelda: Breath of the Wild** - Switch - recenzia 10/10

Pre zmenu na Switch je tu jedna z najkvalitnejších hier roka, v ktorej sa s Linkom vydajú hráči do otvoreného sveta s množstvom možností a zábavy. Hra sa v priebehu roka dočkala expanzie, ktorá priniesla nový obsah a hlavne hardcore obťažnosť, decembrové DLC priniesie nový príbeh.

Switch verzia od 56 eur



**Horizon: Zero Dawn - Complete Edition** - PS4 - recenzia 9.5/10

Pre fanúšikov otvorených svetov na PS4 teraz vyšla kompletná edícia Horizon: Zero Dawn titulu, ktorá v sebe zahŕňa ako pôvodnú hru, tak aj expanziu Frozen Wilds. PS4 verzia od 33 eur

**Mass Effect Andromeda** - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 9.0

Síce Andromeda nie je práve najlepšou časťou Mass Effect série, každý správny fanúšik Mass Effectu ju musí mať a neváhajte mu ju zobrať. Hra mixuje akciu, objavovanie galaxie a samozrejme príbeh.

PC verzia od 19 eur, Xbox One verzia, a PS4 verzia je od 26 eur.



**Singleplayerové strieľačky**

**Wolfenstein II: The New Colossus** - PC, Xbox One, PS4 - recenzia 9/10

Ak má niekto radšej strieľačky, Wolfenstein II nie je zlá voľba. Dá sa pri tom oddýchnuť a zabaviť. Hra však nemá multiplayer, a teda ak má váš cieľ rád multiplayerové hry, tak radšej nasledujúce Call of Duty, alebo Star Wars Battlefront II

PC verzia od 23 eur, Xbox One verzia, PS4 verzia od 35 eur





**The Evil Within 2** - PC, Xbox One, PS4 - [recenzia 7.5/10](#)

Ak by ste chceli hororovku, The Evil Within nie je vôbec zlý výber. Ponúka temnotu, akciu, brutalitu a znovu vráti hlavnú postavu Sebastianu Castellanosu, ktorý znovu vstupuje do STEM sveta.

[PC verzia](#) od 22 eur, [XboxOne](#), [PS4 verzia](#) od 35 eur



## RPG hry

**South Park: The Fractured but Whole** - PC, Xbox One, PS4 - [hodnotenie 7.5/10](#)

Pre fanúšikov South Parku prišiel nový RPG titul umiestnený do tohto mestečka.

[PC verzia](#) od 35 eur, [Xbox One](#), [PS4](#) od 40 eur



**Prey** - PC, Xbox One, PS4 - [hodnotenie 9.5](#)

Dlho očakávaný návrat Prey značky sa vydaril a ponúka jednu z najlepších hier tohto roka. Dostanete sa na jedinečnú vesmírnu stanicu, na ktorej sa rozšíril nebezpečný živočích. Vašou úlohou je poraziť ho.

[PC verzia](#) od 15 eur, [Xbox One verzia](#), [PS4 verzia](#) od 23 eur



**Elex** - PC, Xbox One, PS4 - [hodnotenie 7.5/10](#)

Veľkých RPG titulov túto jeseň nebolo veľa a možno práve preto má Elex výhodu. Je to titul od tvorcov Gothic série, ktorý teraz spája technický svet s fantasy svetom.

[PC verzia](#) od 34 eur, [Xbox One](#), [PS4 verzia](#) od 43 eur



**Resident Evil 7** - PC, Xbox One, PS4 - [hodnotenie 9.0/10](#)

Pokračovanie Resident Evil série vyštartovalo začiatkom roka a to správnou nohou v novom štýle. Celé je to viac temné, hororové a vracajúce sa k základom série.

[PC verzia](#) od 17 eur, [Xbox One](#) od 28 eur, [PS4](#) od 23 eur



**Divinity: Original Sin II** - PC - [hodnotenie 9.5/10](#)

Ak chcete najlepšiu RPG tohto roka na PC, tak jednoznačne Divinity: Original Sin II, ponúka síce izometrický pohľad, ale svojou prepracovanosťou, voľnosťou a možnosťami dodáva desiatky hodín zábavy.

[PC verzia](#) od 43 eur





### **Xenoblade Chronicles 2** - Switch

Pre fanúšikov JRPG hier práve dostal Switch novú časť Xenoblade Chronicles série, ktorá opäť vsádza na obrovský otvorený svet, chytľavý súbojový systém a ponúka aj zaujímavý príbeh.

Switch verzia od 47 eur



### **Cuphead** - PC, Xbox One - hodnotenie 9.5/10

Cuphead je parádna skákačka s jedinečnou retro kreslenou grafikou pripomínajúca Mickey Mouse rozprávky. Nenechajte sa však zmiast' vizuálom, je to extrémne náročná hra a treba veľa cviku na prejdienie.

Kod kúpite od 20 eur



### **Pokémon Ultra Sun/Ultra Moon** - 3DS

Pre majiteľov 3DS, ktorí navyše hrajú Pokémonov, je tu nové pokračovanie série, respektíve rovno jej dve verzie Ultra Sun a Ultra Moon s novým príbehom a novými pokémonmi.

3DS verzia Ultra Sun a Ultra moon od 38 eur



### **Super Lucky's Tale** - PC, Xbox One - hodnotenie 7.5/10

Ak chcete niečo viac pre deti, je tu milá skákačka Super Lucky's Tale s líškou, ktorá ponúkne zábavu a kvalitnú hrateľnosť.

Xbox One verzia od 21 eur



### **Skákačky**

#### **Super Mario Odyssey** - Switch - hodnotenie 10/10

Ak kupujete Switch konzolu, určite berte Super Mario Odyssey, parádnu skákačku s Mariom teraz presunutú do otvoreného sveta

Switch verzia od 47 eur



#### **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4 - hodnotenie 8/10

Remake klasickej skákačky, ktorú možno poznáte ešte z TV. Crash sa vrátil na PS4 so svojou pôvodnou trilógiou, ktorá dostala nový grafická kabát.

PS4 verzia od 31 eur





### Multiplayerové hry:

**Call of Duty WWII** - PC, Xbox One, PS4 - hod. 8/10

Call of Duty sa v novej časti vrátilo späť do druhej svetovej vojny a ponúka intenzívny atmosférický zážitok v kampani a rýchly a zábavný multiplayer, dopĺňa to kooperácia v zombie móde.

PC verzia od 54 eur, Xbox One, PS4 verzia od 51 eur



**Star Wars Battlefront II** - PC, Xbox One, PS4 - hodnotenie 6.5

Star Wars Battlefront 2 malými krokmi napravuje svoje chyby pri vydaní a aj keď je okolo hry stále veľká kontroverzia, ponúka kvalitnú kampaň a multiplayerové boje vo vesmíre aj na zemi naprieč všetkými tromi trilógiami.

PC od 49 eur, Xbox One, PS4 od 52 eur



**Playerunknown's Battlegrounds** - PC, Xbox One

Aktuálna hitovka v multiplayerovej oblasti PUBG na PC sa teraz v decembri dostáva do finálnej verzie, aj keď na PC nebude dostupná v balenej verzii, len digitálne. 12. decembra aj na Xbox One, rovnako v digitálnej podobe.

Kód na PC kúpite od 28 eur, Xbox One kód od 20 eur



**Ghost Recon Wildlands** - PC, Xbox One, PS4 - hodnotenie 8/10

Ak chcete strieľačku v otvorenom svete, najlepšia voľba je Ghost Recon Wildlands, tá ponúka ako singleplayer, tak kooperáciu a už aj multiplayer. Je to veľmi dobrý balík s desiatkami hodín hrateľnosti.

PC verzia od 23 eur, Xbox One verzia, PS4 verzia od 22 eur



**Splatoon 2** - Switch - hodnotenie 9/10

Switch v multiplayerovej oblasti ponúka peknú, ale nenásilnú vojnu s farbami v novej verzii Splatoon titulu. Tá ponúka aj kampaň, ale dôležité sú jej multiplayerové levely, kde bojujete proti iným hráčom, no je tu aj kooperácia proti hordám nepriateľov

Switch verzia od 47 eur



**Forza Motorsport 7** - PC Windows 10 - Xbox One - hodnotenie 9/10

Nové pokračovanie simulačne ladenej Forza série, ktorá teraz ponúkne 700 áut a množstvo okruhův, doplní to dynamické počasie a aj 4K podpora

Xbox One balená verzia od 42 eur.





### **Gran Turismo Sport** - PS4 - hodnotenie 8/10

Podobne aj pre PS4 vychádza simulačne ladený racing, aj keď nová Gran Turismo séria je primárne multiplayerovo orientovaná a je iná ako predchádzajúce časti GT série. Rovnako nemá zatiaľ veľa vozidiel.

PS4 verzia od 27 eur



### **Project CARS 2** - PC, Xbox One a PS4 - hodnotenie 8/10

Project Cars to má popri konkurencii Forzy a Gran Turismo ťažké, ale napriek tomu ponúkol decentnú simulačne ladenú racingovku s pekným vizuálom, množstvom nastavení a dostatkom tratí, .  
PC verzia od 28 eur, Xbox One a PS4 verzia od 34 eur



### **Need for Speed Payback** - PC, Xbox One, PS4 - hodnotenie 5.5/10

Ak by ste chceli zobrať rýchly arkádový racing pre nenáročného hráča, teraz na jeseň vyšlo nové Need for Speed Payback. Nie je dokonalý, ale môže zabaviť

PC verzia za 49 eur, Xbox One verzia, PS4 verzia za 53 eur



### **Forza Horizon 3** (+Hot Wheels expanzia) - PC Windows 10, Xbox One - hodnotenie 9.5/10

Forza Horizon 3 je automobilová hra v otvorenom svete Austrálie, kde ponúka stovky vozidiel a desiatky hodín zábavy. Tento rok ju obohatila expanzia Hot Wheels, (recenzia 8.5/10). Digitálna verzia pre Xbox One a PC od 39 eur, balená Xbox One verzia je od 32 eur, Hot Wheels expanzia 20 eur,



### **FIFA 18, PES 2018, NHL 18, NBA 2K18** - športy

Prípadne zvolíte jeden zo športov. Kde je klasický výber futbalov medzi FIFA 18 a PES 2018, ktoré sú na PC, Xbox One, PS4 a aj staršie PS3 a Xbox360 konzolu, plus vyšla verzia aj pre Switch, podobne konkurenčná PES 2018 je dostupná na PC a nové a staré konzoly. Hokej NHL 18 je stále len na konzoly a Xbox One a PS4.



### **Stratégia:**

### **Total War: Warhammer II** - PC - hodnotenie 8.5/10

Total War séria pokračuje ťaženie vo fantasy Warhammer universe. Teraz väčšie, masívnejšie a pre fanúšikov série priam je to priam povinnosť.

PC verzia od 34 eur





### **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** - Switch - hodnotenie 9/10

Spojenie Maria a šialených zajacov od Ubisoftu v strategickom štýle? To je presne Mario + Rabbids Kingdom Battle. Zábavné boje v kráľovstve pripomínajú XCOM, ponúkajú výzvu a aj možnosti kooperatívneho hrania.  
Switch verzia od 42 eur



### **Blitzkrieg** - PC - recenzia 8.0

Pre klasikov je tu návrat strategickej série z druhej svetovej vojny, ktorá vracia späť štýl svojich predchodcov ale snaží sa aj inovovať.

PC digitálna verzia od 11 eur



### **Halo Wars 2** - PC Windows 10, Xbox One - hodnotenie 8.5/10

Halo Wars 2 tento rok obohatilo Halo univerzum a to ako na Xbox One, tak aj na PC s Windows 10. Znovu ponúklo parádne príbehové CGI animácie doplnené síce jednoduchšou strategickou hrateľnosťou, ale zábavnou a akčnou. Ak by ste chceli aj prvú časť, Halo Wars remastered sa rovnako dostalo na PC a Xbox One.

Xbox One verzia od 18 eur, PC verzia od 22 eur



### **Starcraft Remastered** - PC

Pre nostalgikov vyšiel remaster už 20 rokov starej real-time stratégie Starcraft. Ponúka mierne vylepšenú grafiku a svoju špecifickú retro hrateľnosť.  
PC digitálna verzia od 22 eur



Prípadne, ak by ste nevedeli vybrať. Viete to všetko pekne obísť predplatenými kartami. Môžete kúpiť Steam karty (prípadne PaySafe karty) na PC, Xbox Live karty pre Xbox One konzolu a Windows 10 Store nákupy, alebo PSN karty na PS4.

Všetko je v rôznych sumách a obdarovaný si už kúpi čo len chce. Ideálne však okolo 50-60 eur, aby to vyšlo aspoň na jednu novú veľkú hru, prípadne niekoľko menších.

Plus na Xbox One môžete kúpiť aj predplatné na multiplayer v podobe Xbox Live Gold a PS4 v podobe PS Plus predplatených kariet, najlepšie na 12 mesiacov, to predáva za cenu okolo 40 eur.









# AKÉ PC POSTAVÍTE ZA CENU XBOX ONE X? TEDA 500 EUR?

Vieme, že Xbox One X má výkon prakticky ako PC s GTX1060 6GB až GTX1080 (podľa hry), ale pozrime sa aké PC teraz postavíme za jeho cenu a teda 500 eur. Skúsime ísť do čo najnižších cien, tam kde sa to dá. Teda lacný zdroj, lacná skriňa, aj keď s výkonom sa budeme snažiť držať čo najvyššie.

Spolu to bude približne za 470 eur, ale ešte si k tomu musíme pridať aspoň lacnú myš a klávesnicu, plus lacný kód na Windows 10 z internetu a dostaneme sa na tých 499 eur. Aj keď oproti Xboxu tam chýba tam 4K Bluray mechanika, ktorá stojí okolo 70 eur. Na PC ju však ťažko využijete.



## PC konfigurácia do 500 eur:

Procesor: AMD RYZEN 3 1200 - 103 eur (alebo Intel Core i3-7100 - 100 eur)

Doska: ASROCK A320M-DGS - 50 eur (pre intel zostavu MSI B250 PRO-VD - 50 eur)

Pamäť: Crucial 8GB KIT DDR4 2133MHz - 80 eur

HDD: 1TB - 45 eur

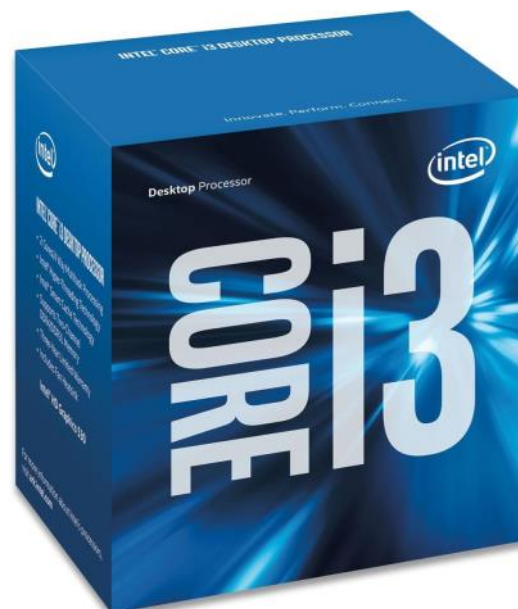
Zdroj: EVOLVEO Pulse 400W - 25 eur

Skriňa: Zalman T2 Plus - 21 eur

Grafika: MSI GTX 1050 Ti 4GT OC -143 eur

Čo sa týka výkonu, síce má Xbox One X osemjadro, ale stále len notebookovú verziu, ktorú by mohol Ryzen 3 alebo i3 približne napodobiť. Xbox One X má 12GB rýchlejšej GDDR5 pamäte, ale sharuje grafickú pamäť so systémovou a na hry má prístupných 9GB. Na PC tiež niečo zaberie systém, ale 8GB pamäte sa ešte doplní pamäť grafickej karty. Do rozpočtu sa nám tam pekne zmestila lacnejšia verzia GTX1050ti 4GB grafickej karty. A teda 4GB doplní pamäť. Problém je už dostať sa v tejto kategórii vyššie keďže GTX1060 3GB ide od 200 eur a podobne aj RX570. Jedine, ak by ste obetovali procesor a išli do nižšieho Intel Pentium G4600 procesora, ktorý je za 70 eur, ušetrí vám to 30 eur.

Stále však sme ďaleko od výkonu Xbox One X. GTX1050ti má totiž len 2.1Tflops, čo sú síce Nvidia Tflopy, ktoré majú iný reálny výkon ako AMD Tflopy, ale stále sme tu s 1050ti ďaleko od Xboxových 6Tflops a 4K rozlíšenia, sme skôr v high nastaveniach na 1080p. Na druhej strane na 500 eur to na PC nie je zlá zostava. Možno, ak by ste išli mierne nad 500 môžete zobrať aj GTX1060 3GB kartu, prípadne zoberte lepšiu zdroj, alebo pridajte SSD disk aspoň 120GB.







# RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE KLÁVESNICA

Razer predstavil svoju novú klávesnicu z BlackWidow série, ktorá teraz v Ultimate edícii bude vode a prachu odolná. Má IP54 rating a teda kľudne na ňu môžete vyliať vodu, kávu, alebo ak je špinavá tak kľudne umyť vodou.

Klávesnica má individuálne customizovateľné podsvietenie pod klávesami ako aj mechanické switche od Razeru (razer green). Celá vyjde na 120 eur.

Špecifikácie:

- Switche vydržia 80 miliónov stlačení klávesy
- IP54 certifikácia
- 10 key rollover s antighostingom
- Razer Synapse
- Plne programovateľné klávesy
- Individuálne podsvietené klávesy
- Herný mod, 1000 Hz ultrapolling
- Váha je 348 gramov

Klávesnica je už dostupná na [razerzone.com](http://razerzone.com), v tomto štvrtroku bude dostupná aj v obchodoch.







# TESLA PREDSTAVILA SEMI KAMIÓN A NOVÝ ROADSTER

Zablúdme trochu mimo hardéru do oblasti áut, kde Tesla znovu ukázala smer a teraz aj v ťahačoch. Ich elektrický ťahač Tesla Semi príde v roku 2019 a ponúkne hlavne rýchlu akceleráciu, kde na stovku dá za 20 sekúnd a to vďaka štyrom motorom na zadnej náprave. K tomu na plnú batériu prejde 500 míľ, bude mať nerozbitné sklo, autopilota v základnej výbave a nakoniec bude to najbezpečnejší kamión doteraz.

Pre zaujímavosť, nabitie na dojazd 400 míľ trvá 30 minút, pričom klasický kamión sa tankuje okolo 15 minút. Celkové úspory na palive budú cez 200 tisíc dolárov.

Tesla k tomu predstavila aj nový Tesla Roadster, ktorý bude najrýchlejšie produkčné auto vôbec s akceleráciou z nuly na stovku za 1.9 sekundy, so 620 míľovým dojazdom, tromi motormi a 200kWh batérou. Doplní to odnímateľná strecha a štyri miesta na sedenie.

Roadster príde v roku 2020 s cenou od 200 tisíc dolárov. Viac detailov je rovnako na oficiálnej stránke.











**MOBILY**





# TEST: IPHONE X

Apple popri iPhone 8 a iPhone 8 plus túto jeseň vydáva aj iPhone X, ktorým sa už snaží posunúť svoje mobily do novej generácie zariadení s displejom na takmer celú prednú plochu. Pridáva sa tak k aktuálnemu trendu, ale so svojou špecifickou cenou. Pri Apple si za to totiž priplatíte a ceny idú od 1150 eur vyššie.

## Čo vlastne ponúka?

iPhone X vám za tú cenu ponúkne pekne veľký 5.8-palcový displej, ktorý sa vďaka minimálnym okrajom vopchal do menšieho tela. Osobne by som povedal, že veľkosť je veľmi dobrá. Je presne rovnaká ako veľkosť štandardných 5 až 5.5-palcových mobilov, ktoré nie sú ani príliš veľké, ani malé a sú teraz v obľube.

## Špecifikácie:

Displej: 5.8-palcový AMOLED s HDR  
Rozlíšenie: Super Retina HD display - 2436 x 1125, 458 ppi  
Svietivosť: 625 cd/m2 maximálna  
Procesor: A11 Bionic chip  
Pamäť 3 GB  
Flash: 64 GB alebo 256 GB  
Nabíjanie: káblové, wireless Qi  
Batéria: 2716 mAh  
Sim: 1 slot, bez možnosti SD karty  
Foták: 7mpx a 12mpx  
Vodeodolnosť: IP67  
Rozmery: 70.9 x 143.6 x 7.7mm  
Váha: 174 gramov



Dizajnovovo je mobil rovnaký ako iPhone 8 séria, a teda zaoblené hrany, sklenená zadná časť pre možnosť wireless nabíjania. Tu jedine absentuje Home tlačidlo, ktoré nahrádzajú gestá. Tlačidlá ostali len na hlasitosť, zapínanie, ale stále je tu aj silent mód prepínač. Z portov je tu len lightning port, nečakajte návrat 3.5 mm jacku na slúchadlá.

Podobne ako pri osmičkách aj tu vzadu ostala stále vystúpená zadná kamera. Zadná časť tak nie je zarovnaná a pri položení na stôl a ťukani do mobilu sa bude hojdať. Je to škoda, lebo väčšina hi-endov to má pekne zarovnané. Dá sa to vyriešiť ochranným obalom. Ten je nakoniec pri mobile viac ako vhodný, keďže je celý sklenený a ak vám padne je pravdepodobné, že sa jedno zo skiel, či už predné alebo zadné, rozbije. Oprava je následne drahá. Podobne sklo je veľmi náchylné na mikroškrabance a rovnako aj naň je vhodná ochranná fólia.

### **Nový displej**

Samotný displej je AMOLED od Samsungu, je to prvý displej tohto druhu v iPhone mobiloch. Prichádza s HDR funkciou a intenzívnym podsvietením 625 nitov a rozlíšením 2436 x 1125 pixelov (pre seba si Samsung nechal 1000-nitový displej s vyšším rozlíšením). Pozitívne

je rozlíšenie displeja, ktoré je ešte vyššie ako pri iPhone 8 Plus, ktorý má 1080p, a to hlavne preto, že je displej natiahnutý do strán.

Displej pôsobí veľmi dobre, má kvalitné zachytenie farieb, vysoký kontrast a, samozrejme, keďže je to oled technológia, čierna je čierna. Jediná škoda, že čistý dizajn kazí horný výrez, v ktorom sú senzory, ako aj možno až príliš veľké zaoblenia v rohoch displeja. Všetky tieto výrezy zasahujú ako do aplikácii, tak aj UI systému. V tomto ohľade systém ešte nie je dotiahnutý a ani aplikácie nie sú prispôsobené. Navyše niektoré aplikácie pôjdu na plnú šírku displeja, niektoré ostanú orezané na 16:9.

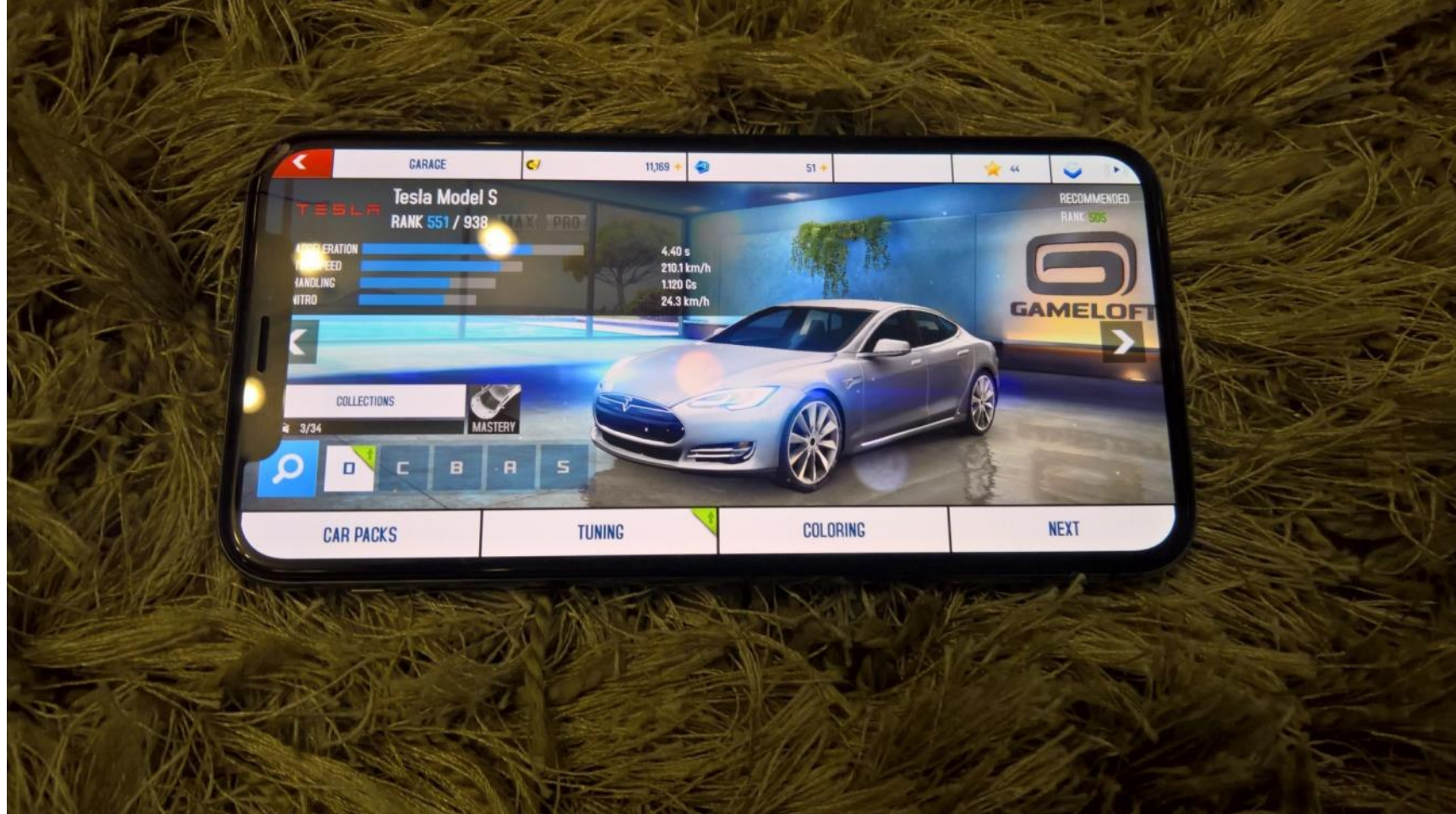
Podobne ako pri ostatných OLED displejoch treba postupne rátať s vypálením pixelov. Skôr či neskôr budete vidieť nerovnomerné zafarbenie pixelov pri jednofarebnej ploche.

### **Nový systém odomknývania**

V mobile tentoraz odomknývanie odtlačkom nahradzuje odomknývanie tvárou, tu nazvané Face ID. Nie je to nová funkcia vo svete mobilov a používa sa už niekoľko rokov, ale Apple to na mobiloch posunulo vpred zo štandardného odomknývania snímaním šošovky na celú tvár, ktorú infra technológiou zoskenuje do 3D (tak ako







Kinect alebo Windows Hello na PC). Je to rýchle a väčšinou aj fungujúce. Podobne ako na Lumiách alebo Samsungoch je však potrebné lepšie nasmerovať mobil na tvár, a neodomknete ho už len tak položený na stole prstom ako doteraz pri odtlačku prsta. Rovnako pri chôdzi je potrebné posunúť si ho vyššie a bližšie, aby vám rozpoznalo tvár. Pozitívne je, že oproti iným technológiám stačí väčšia vzdialenosť od tváre na odomknutie. Nevadia ani okuliare alebo iné doplnky na tvári. Možno je škoda, že po rozpoznaní musíte ešte otvoriť úvodnú obrazovku prstom, čo následne zdržuje.

Ak by vás zaujímala bezpečnosť tohto systému, je to menej bezpečné ako odtlačok prsta, keďže mobil vám môže odomknúť dvojča alebo niekto podobný z rodiny, prípadne sa to dá obísť aj maskou s nalepenou fotkou. Možno by bolo ideálne spojenie odtlačku prsta s tvárou, aby to bolo stopercentné, ale do tohto štýlu Apple nešlo.

## Systém

Systém v mobile je iOS 11 rovnako ako na ostatných aktuálnych verziách iPhone, ale s tým rozdielom, že je upravené ovládanie, na ktoré si bude potrebné zvyknúť.

Strata Home tlačidla znamená viac, ako by sa mohlo zdať, rovnako horný výrez upravuje ovládanie.

Napríklad pre tools menu teraz musíte prstom ťahať z pravého horného rohu dole, keďže zhora v strede je lock screen a hlavné menu reaguje na potiahnutie prsta zdola. Keď si na to zvyknete, ešte budete potrebovať cvik na otvorenie úloh, ktoré tiež otvárate pohybom prsta zdola. Len s tým, že ich musíte posunúť aspoň to tretiny obrazovky. Z nejakého dôvodu však už úlohy nerušíte posunutím, ale musíte podržať prst, aby sa vám objavil krížik na zrušenie daných aplikácií. Úpravy ešte dopĺňa upravené potvrdzovanie pri nákupe v store, ktoré nepotvrdíte len kliknutím na nákup, ale ešte potrebuje ďalší dvojklik na power tlačidlo a následne ešte potvrdenie tvárou alebo heslom. Je to viac otravné ako predtým.

Apple vďaka hĺbkovej kamere pridáva do systému novinku, a to Animojis, animované smajlíky, ktoré budú rozprávať tak ako vy a môžete nimi poslať správu. Zrejme sa postupne pridajú aj ďalšie vylepšenia do aplikácií, ako je Instagram a spol.



## Herný výkon

Výkon je na úrovni iPhone 8 série, keďže je tam rovnaký A11 čip so šiestimi jadrami, a teda dostanete prakticky maximálny výkon, aký môžete v mobiloch získať. V antutu benchmark to vyzeralo nasledovne:

iPhone X - 221314 - 3D 82558, UX 75773, CPU 48334, RAM 14939

X-ko mi ukazovalo rozmanitejšie čísla ako napríklad iPhone 8, a zrejme sa podľa náhodnej záťaže na pozadí pohybovali aj nižšie k 150-tisíc. Väčšinou však medzi 200 a 230-tisíc.

Pre porovnanie:

Xiaomi Redmi Note 4 - 60772

iPhone 6 - 74788

Lumia 950 - 78659

Nvidia Shield - 92743

iPhone 6s - 133781

iPhone 7 - 178250

Galaxy S8 - 155240

HTC U11 - 175320

iPhone 8 - 209400

iPhone 8 Plus - 212010

Znovu sme porovnali aj Asphalt 8, a to úvodné spustenie a prvú mapu, kde je to tiež veľmi podobné ako pri iPhone 8 a rovnako aj veľmi rýchle.

iPhone X - 8,2s (level - 5,9s)

iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)

Lumia 950 - 32s (level - 28s)

Nvidia Shield - 35s (level - 34s)

PC - 13s (level - 9.3s)

V každom prípade je to rýchlosť úplne postačujúca na všetky aktuálne hry v mobilnej ponuke. Možno je až škoda, že 99% nie je ani blízko využitia celého výkonu. Rovnako škoda, že Apple nezaistilo hry, ktoré by mobil využili. X verzia iPhone tu mohla ponúknuť niečo viac. Napríklad pridať hry s HDR alebo lepšie využiť nový displej ako aj snímame hlavy.

V hernej oblasti je to však stále rovnaké ako predtým. Možno mierne horšie. Totiž so zaoblenými hranami displeja a výrezom prichádzate o časti obrazovky, pod ktorými hry bežne zobrazujú informácie. Vy ich tu nevidíte. Tie hry, ktoré využijú celý displej v daných miestach, zobrazujú ikonky, ktoré budú orezané alebo aj texty, z ktorých niekoľko písmen nemusíte vidieť. K tomu je tu ešte čiara na spodnej časti displeja (naznačujúca presun na Home obrazovku), ktorá sa zobrazuje aj v hrách.







Mala by síce časom zmiznúť, ale niekedy tam ostane, alebo sa po ťuknutí na displej znovu objaví. Sú to veci, ktoré môžu prekážať. Rovnako niektoré hry nejdú na celú obrazovku, ale obmedzia sa na 16:9 a tam sa pre zmenu stráca využitie displeja.

V tejto oblasti majú ešte autori čo robiť a rovnako aj systém bude potrebovať čas na dotiahnutie týchto nových vecí - hlavne výrezov. Ani Apple ich nemá poriadne dotiahnuté, na Home obrazovke je síce výrez prispôsobený na batériu a hodiny hore, ale hlbšie v ďalších menu a nastaveniach už niektoré vizuálne prvky orezáva.

Povedal by som, že je veľká škoda, že priamo v systéme sa nedá nastaviť možnosť využívanej časti displeja, aby sa v aplikáciách a hrách dali odstrániť problémy s výrezom, prípadne komu sa nepáči výrez, mohol ho eliminovať.

### **Batéria**

Batéria má na pomery iPhone slušnú 2716 mAh kapacitu. Napríklad iPhone 8 má len 1800 mAh. Ale napriek tomu, že kapacita je vyššia, batéria sa míňa rýchlejšie. Pri iPhone 8 som cítil, že batéria nemá problém vydržať dva dni. Tu som vždy večer musel dať nabíjať. Môže to byť pre vyššiu spotrebu displeja, nové senzory, v každom prípade bolo to viac. Okrem toho sa mobil oveľa viac zahrieva. Zadné sklo bolo pri hraní veľmi rýchlo zohriate.

Batéria teraz už funguje aj na wireless nabíjanie podobne ako ostatné dva iPhone 8 mobily. Teda ak máte kompatibilnú Qi nabíjačku, môžete nabíjať bez zapájania kábla. Samozrejme, je to pomalšie. Presnejšie cez wireless nabíjanie nabijete mobil za 3 a pol hodiny, cez štandardnú, v balení dodávanú 5W nabíjačku, to potrvá 3 hodiny, ak si kúpite 29W USB-C Power adaptér, máte to za 2 hodiny. Je škoda, že pri tisíceurovom mobile Apple do balenia nedalo rýchlonabíjačku.

### **Fotoaparát**

Apple sa všeobecne orientujú na kvalitu fotoaparátov a v iPhone X to nie je iné, skôr tu ešte pritvrdili. Vzadu nájdete dva 12 Mpx senzory (jeden má 2x optický zoom) s led bleskom, vpredu klasický 7 Mpx. Čo sa týka kvality fotiek, tam si starosť nemusíte robiť, podľa DxOMark testov je druhý najlepší foťák po Pixel 2 XL. Zároveň je rýchly ako v snímaní fotiek, tak aj vo videách, kde vám dá 4K 60 fps video. Tieto videá však ukladá v HEVC formáte, ktorý zatiaľ nemá širokú podporu a môžete mať problém s prehrávaním alebo konverziou.

Z nejakého dôvodu fotky majú stále len 4:3 formát bez možnosti výberu a jediná možnosť ako uložiť 16:9 fotografiu, je snímať fotky počas natáčania videa.

### **Zobrať iPhone X?**

Výhody iPhone X nie sú jednoznačné. Na jednej strane je tu príliš vysoká cena, na druhej strane aplikácie sú ešte neoptimalizované na nové rozlíšenie a výrezy na displeji. Samotný displej a jeho kvalita síce potešia, ale nie je to zásadný rozdiel.

### **Prejsť zo staršieho iPhone na iPhone 8 alebo iPhone X?**

iPhone X je špecifická verzia iPhone, zmení sa ovládanie, na ktoré ste zvyknutí, je tu iný systém odomkynania. Dá sa na to zvyknúť, ale hlavne ovládanie a odomkynanie bude pomalšie ako na predchádzajúcich iPhone zariadeniach. Pritom v porovnaní s iPhone 8 sa X-ko aj viac zahrieva pri náročných aplikáciách a rýchlejšie ťahá batériu, pritom rýchlosť je rovnaká. Na druhej strane z iPhone má X-ko najlepší fotoaparát a kameru, ak sa orientujete práve na túto oblasť.



### Prejsť z Androidu na iPhone X?

Ak ste doma v Androide, rátajte aj s dvakrát vyššou cenou, ako by ste zaplatili za podobný Android. Na druhej strane, je tam vyšší výkon, ktorý môžete v niektorých aplikáciách alebo hrách zbadat'. Možno by ste ocenili vyššiu stabilitu systému, aj keď dnešné hi-endové Androidy s tým už nemajú problémy. Rátajte s tým, že tu stratíte možnosti personalizácie systému.

### Prejsť z Windows mobile na iPhone X?

Ak hľadáte niečo, kam sa pustiť po Windows platforme, je toto jedna z možností. Rovnako rátajte s menšou prispôsobivosťou systému a aj výrazne vyššou cenou, ako keby ste išli do Androidu. Môžete sa však spoľahnúť na to, že tu bude stabilný systém.

### Zhrnutie:

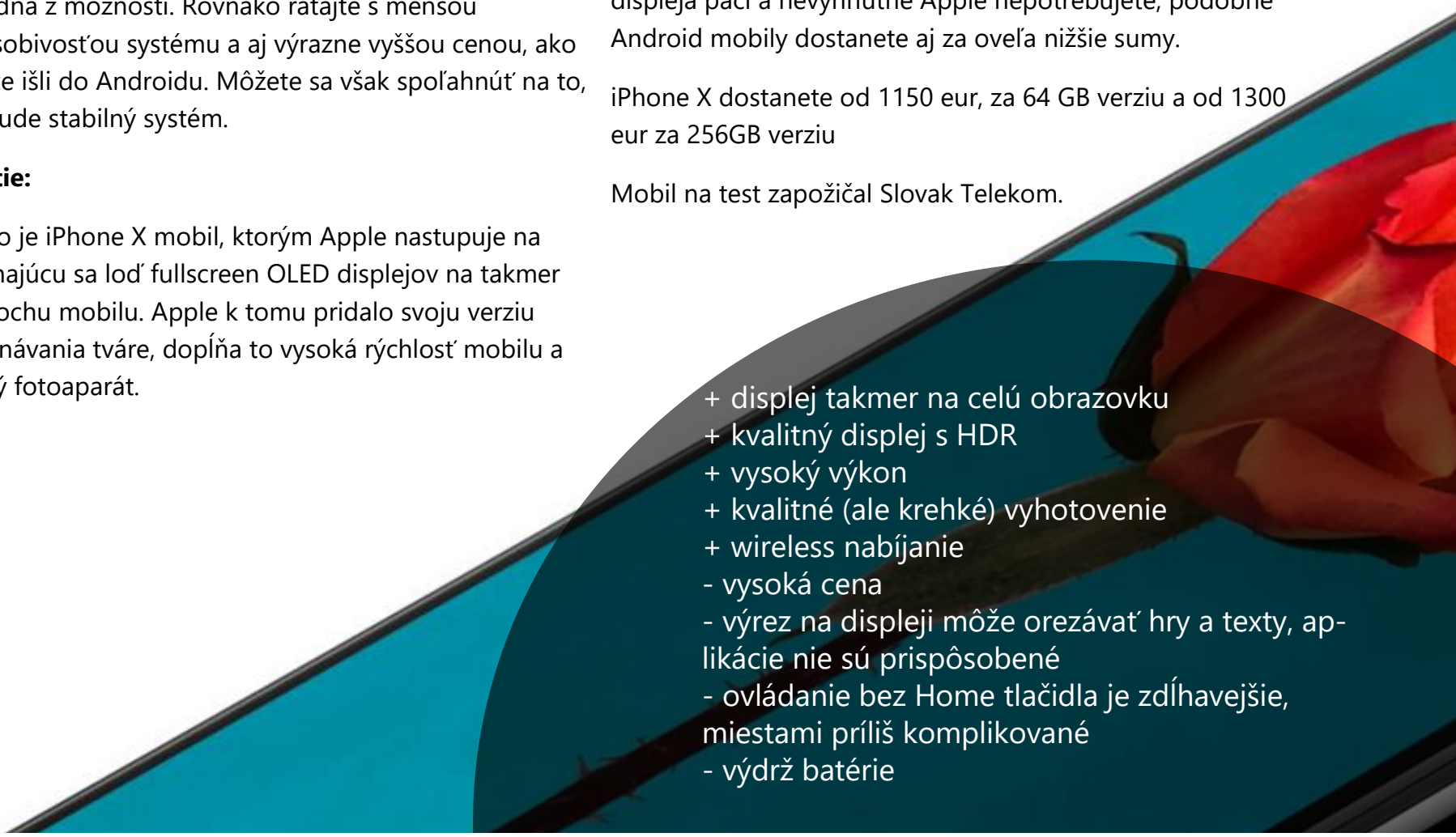
Celkovo je iPhone X mobil, ktorým Apple nastupuje na rozbiehajúcu sa loď fullscreen OLED displejov na takmer celú plochu mobilu. Apple k tomu pridalo svoju verziu rozpoznávania tváre, dopĺňa to vysoká rýchlosť mobilu a kvalitný fotoaparát.

Škoda, že to celé uzatvára prehnaná suma, ako aj nové, zatiaľ ešte nedotiahnuté veci súvisiace s ovládaním bez Home tlačidla a výrezmi na displeji. Face id je tiež ešte len v prvej verzii.

V každom prípade pre fanúšikov Apple to je riešenie, ako sa posunúť vpred. Nie je to však ešte veľký skok oproti iPhone 8 a 8 plus a ak nevyhnutne nepotrebuje prechádzať na nový model, počkajte, kým to Apple nedotiahne a kým sa postupne neupraví aplikácie na nové rozlíšenie displeja a výrezy. Dovtedy bude zážitok zo systému nejednotný. Na druhej strane, ak sa vám tento štýl displeja páči a nevyhnutne Apple nepotrebuje, podobné Android mobily dostanete aj za oveľa nižšie sumy.

iPhone X dostanete od 1150 eur, za 64 GB verziu a od 1300 eur za 256GB verziu

Mobil na test zapožičal Slovak Telekom.

- 
- + displej takmer na celú obrazovku
  - + kvalitný displej s HDR
  - + vysoký výkon
  - + kvalitné (ale krehké) vyhotovenie
  - + wireless nabíjanie
  - vysoká cena
  - výrez na displeji môže orezávať hry a texty, aplikácie nie sú prispôbolené
  - ovládanie bez Home tlačidla je zdĺhavejšie, miestami príliš komplikované
  - výdrž batérie

# 8.0





# XIAOMI REDMI NOTE 4 64GB

Pozrime sa teraz na jeden z najvýhodnejších mobilov v pomere ceny a výkonu. Je to Xiaomi Note 4. Ak hľadáte niečo v nižšej kategórii, ale s vysokým výkonom a množstvom pamäte, práve Xiaomi je značka, ktorá sa tam udomácnila a je lepšia ako Huawei a podobné produkty. Kategóriu medzi 100-200 eurami doslova valcuje, a to ako svojimi Redmi 4 a teraz už aj 5a modelmi, tak aj Note 4. Je výhodnejší ako Huawei, Honor a aj Nokia, ktoré sú síce v podobnej cenovej kategórii, ale za rovnakú cenu majú slabší displej, pamäť alebo menej miesta.

Zatiaľ čo základné verzie Redmi sú s menším 5-palcovým 720p displejom, Note verzie ponúkajú väčší 1080p displej a väčšiu batériu. Konkrétne Note 4 je u nás dostupné s 32 GB a 64 GB flashom a 3 GB a 4 GB pamäťou. Rozdiely sú tam malé a aktuálne 32 GB s 3 GB verzia ide za 179 eur a 64 GB s 3 GB alebo 4 GB verzia ide za 199 eur. V zahraničí sa dá nájsť aj 2 GB verzia, ale to už málo pamäte na plynulosť. Ideálna je 4 GB/64 GB verzia.

## Špecifikácie:

Displej: 5.5 palcov, 1080x1920, 401ppi  
Procesor: Snapdragon 625 - 2 GHz osem jadier s Adreno 506 GPU  
RAM: 4 GB  
Flash: 64 GB, rozšíriteľné cez MicroSD o 128 GB  
Sim: Dual, jeden slot je kombinovaný s MicroSD  
Kamery: 13MPx, 7MPx

Systém: Android 6, s upgradom na Android 7  
Skin: MIUI 8, upgrade na MIUI 9  
Pripojenie: 3.5mm jack, MicroUSB 2.0  
Veľkosť: 151 mm x 76 mm x 8.3 mm  
Váha: 175 gramov  
Batéria: 4100mAh (nevymeniteľná) bez wireless nabíjania  
Ostatne: Infrared, GPS, Bluetooth 4.1, wifi 802.11 a/b/g/n





Celkovo na tú cenu parádne parametre. Snapdragon 625 síce je pomalší ako hi-endové čipy (a aj ako snapdragon 650 v Note 3), ale samotný systém beží svižne a spomalenia ani neuvidíte. Je to úplne dostatočný výkon na bežne používanie ako systému, tak aj hier, keďže ako vieme, hry sa stavajú primárne na low-endové mobily. Tu je dôležité, že 4 GB pamäte na Androide len tak nezahltíte a rovnako 64 GB miesta je viac ako dosť. Miesto si ešte môžete rozšíriť SD kartou, ale len ak nepoužívate dve sim karty. Jedna sim karta totiž berie slot SD karte.

Displej je kvalitný, dobre podsvietený, 5.5 palcov je primeraná plocha a rozlíšenie 1080x1920 je akurát. Sklo displeja na je krajoch mierne zahnuté, čo vytvára príjemný dojem pri dotyku. Rovnako sa nemusíte obávať ani škrabancov, keďže sklo je kvalitné a pevné, ale ak sa chcete vyhnúť mikroškrabancom, ochranná fólia je vhodná.

Celá konštrukcia je solídna, nevŕzga, hrany pekne doliehajú a celé to pôsobí masívne, aj keď je to za cenu nevymeniteľnej batérie. Mobil má len dve tlačidlá na pravej strane, a to na ovládanie zvuku a zapínanie. Na vrchnej strane mobilu je infra port na ovládanie TV a iných zariadení a 3.5 mm jack.

Bezpečnosť je riešená odtlačkom prsta, kde je snímač na ploche zadnej strany, keďže vpredu nájdete len dotykové podsvietené tlačidlá pod displejom. Snímač je na dobrom mieste a prstom sa bez problémov trafíte, aj keď nepatrí medzi najrýchlejšie.

Hneď vzadu vedľa snímača je fotoaparát s 13 mpx s f/2.0 a 1080p rozlíšením videa a vpredu 5 mpx f/2.0 so 720p rozlíšením videa. Je to veľké vylepšenie oproti Note 3 a za svetla má parádne farby. Nechýbajú HDR funkcie, ale hlavne fotky pri nižšom osvetlení už chytajú šum. Na svoju cenovú kategóriu stále slušné. Dôležité je, že kamera je veľmi rýchla a vždy pripravená, keď ju potrebujete.



## Hry

Samotný výkon na hranie je primeraný, nie je extra vysoký ale 62 tisíc v Antutu benchmarku nie je vôbec zlé. Pôjdu tam všetky hry s prijateľným framerate, a to aj náročné FPS tituly. Síce nepôjdu v čistých v 60 fps, ale zvládajú plynulú hrateľnosť.

Antutu benchmark:

Xiaomi Note 4 - 62081 - 3D 13043, UX 23550, CPU 20086, RAM 5402

Pre porovnanie:

iPhone 6 - 74788  
iPhone 6s - 133781  
iPhone 7 - 178250  
Galaxy S8 - 155240  
HTC U11 - 175320  
iPhone 8 - 209400  
iPhone 8 Plus - 212010  
Nvidia Shield - 92743  
Lumia 950 - 78659

Test nahrávania na Asphalt 8 nám ukazuje približnú úroveň rýchlosti spracovania dát v hrách:

Xiaomi Note 4- 15,4s (level - 21.1s)  
iPhone 8 - 8,7s (level - 6,4s)  
Lumia 950 - 32s (level - 28s)  
Nvidia Shield - 35s (level - 34s)  
PC - 13s (level - 9.3s)

Stále má slušné skóre, ak si porovnáme napríklad so Shieldom, čo bol svojho času najrýchlejší Android tablet. Je približne 2-3 krát pomalší ako iPhone, ale zase 4-5 krát lacnejší. V zásade však framerate v hrách nie je problémom a hry, čo som skúšal, fungovali bez sekania a rýchlo. Pozitívne je, že sa mobil prakticky vôbec nezahrieva a batéria aj pri hraní vydrží dlho. Hranie míňa energiu len minimálne a s priebežným hraním vám batéria bez problémov vydrží 2-3 dni. Ak by ste čisto sledovali videá, mobil vydrží 15 hodín. Samotná batéria sa s pribalenou nabíjačkou nabije približne za dve hodiny, čo je pri jej veľkosti pozitívne.

## Systém

Čo sa týka systému, ak ste ešte nerobili s Androidom, nie je to práve najlepšie optimalizovaný systém na procesor a ani pamäť a ani batériu. Ale ak nemáte v mobile 1 GB pamäte a dvojjadro, tak s tým nebude zásadnejší problém. Tu pri osemjadre a 4 GB pamäte so 4100mAh batériou prakticky žiadny. Trhanie alebo spomalenia ani nepocítite a mobil vydrží dlho.





Samotný Android systém má bohatú ponuku aplikácií prevažne orientovaných na free a free 2 play záležitosti. Nechýba veľká podpora externých zariadení, od hodínok, cez IoT zariadenia, až po autá. Čo je však najdôležitejšia na systéme a čo konkurencii či už iOS alebo Windowsu chýba, je možnosť úprav a nastavení. Sú tu ako tapety, tak aj celé skiny a launchery, ktoré vám mobil zmenia, ako sa vám páči. Ak tak budete prechádzať na Android z iOS alebo Windowsu, ľahko si ho prispôsobíte, aby sa vám prechádzalo ľahšie.

Ak by ste sa báli nadstavby, je tu MIUI, o ktorom by som povedal, že je veľmi sympatický a rýchly skin. Páči sa mi oveľa viac ako čistý Android. Xiaomi sa oň stará a aktualizácie vychádzajú pravidelne - ako vylepšenia do UI, tak aj základ Androidu, kde už dostal update na Android 7 a osmička sa už v Indii testuje. Nechýbajú vlastné cloud aplikácie, zálohovanie, fórum.

## Zhrnutie

Celkovo je Xiaomi Redmi Note 4 veľmi kvalitný mobil, ktorý za svoju cenu ponúka výborné spracovanie, vysoký výkon, dostatok miesta a aj veľkosť. Plus, samozrejme, batéria, ktorá je masívna a nerátate pri nej, či vám mobil aj pri hraní vydrží do večera, ale či vám vydrží dva alebo tri dni. Ak nevyhnutne nepotrebujete 500 alebo 800-eurové mobily, prípadne 1400-eurové extrém, toto je výborná voľba a len za 200 eur. Možno nemá extra výkon, ale má dostatočný výkon na plynulé a nerušené používanie a aj hranie. Fotoaparát je síce len slabší, ale postačí.

Ak by ste chceli niečo viac, Xiaomi už začiatkom budúceho roka vydá Note 5 alebo je tu vyššia verzia Mi A1, ktorá je za 240 eur a má čistý Android. Alebo ak by sa vám zdala 5.5 uhlopriečka veľká, je dostupná aj menšia verzia Xiaomi Redmi 4.

- + veľmi dobrý pomer ceny a výkonu
- + rýchly mobil s dostatkem miesta a pamäte
- + výborná výdrž batérie
- + kvalitné spracovanie a kvalitný displej
- + snímač odtlačkov prstov

- ak máte radi natívny Android, môže vám prekážať MIUI
- slabšia kvalita fotiek pri nižšej intenzite svetla

# 8.5











**FILMY**

RECENZIE Z KINEMA.SK





# JUSTICE LEAGUE

Réžia: Zack Snyder. Scenár: Chris Terrio, Joss Whedon. Hrajú: Ben Affleck, Gal Gadot, Jason Momoa



Len okolo vzniku Justice League je toľko otáznikov, že by vydali na samostatný film. Menil sa termín, deľba na jednu či dve časti, režisér (Snyder odskočil, Whedon zastúpil), stopáž (z údajných 170 na 120 minút), náplň, tón filmu (vážnejší vs. vtipnejší). Výsledok je dobrý, poteší fanúšikov, ktorí si pochutia na menších scénach i veľkej akcii, no súčasne má menej výrazných prvkov a sľubuje viac do budúcnosti.

Aj na DC svet doľahla preklínaná seriálovosť, mali by ste vidieť aspoň Batman vs. Supermana. Dej sa odohráva po ňom, na obzore nová hrozba a treba zložiť tím, ktorý by jej dokázal čeliť. Dará sa povolať späť Wonder Woman a Batman lanári aj Aquamana, Cyborga a Flasha. V hre sú tri silné kocky schopné vyvolávať život a proti nám mimozemská invázia s túžbou ničiť. Ochota ísť do akcie je premenlivá, sám Batman tuší, že už na všetko nemá, no treba to skúsiť.

Rozhodnutie Warnerov ísť do tímovky skôr ako boli všetci hrdinovia uvedení v samostatných filmoch, je trochu zbrklé, ale minimálne sa snažia kontrolovať kontinuitu doterajších filmov. Na filme čiastočne cítiť, že je polovičný, ako by sa iba rozbíhal; prvú polovicu venuje skladaniu hrdinov, až potom zúri očakávaná akcia. Niežeby prvých 60 minút nemalo efektne scény či nakladačky, spoločné akcie však prídu potom. Tie chcú vidieť fanúšikovia a dočkajú sa, finále je tradičným Snyderovským digitálnym festivalom akcie, so všetkými hrdinami je rýchle, zábavné a má silné momenty. Hrdinovia majú komu dať po držke, armáda okrídlených i zloduch tu sú, len záporák je slabý. Čakáte, že Steppenwolf (rohatý typ so sekerou) je skôr predkolo pred niekým väčším, no ten neprichádza (asi obeť absencie druhého filmu). Napriek tomu je akcia ručne zrežírovaná a tú stihol zvládnuť ešte Snyder.

Scenár je funkčne zlepšený, hoci nie príliš objavný. Kocky, hrdinovia, zloduchovia, všetko je už videné, akurát lokality Amazoniek, Atlantídy, Gotham a Metropolisu potešia. Aj krátka stopáž je napokon pre film výhodou. Preletí rýchlo, za 110 minút sme pri tituloch (treba ostať do úplného záveru), pár scén je natiahnutých.

Hoci je priestor pre pomalé dialógy (najmä clivé za stratou Supermana), JL pedáluje naplno a pomáha rýchly strih. Sčasti epizódne skákanie po hrdinoch v prvej polovici (každý má prológ) vytvára roztrieštený duch JL, no skladanie známych i nových postáv sa vyplatí. Cítiť väčší vplyv Gal Gadot, nováčikovia sú dobrá skvadra, pričom najväčší prísľub dáva rozmarný Flash i tvrdý Aquaman (dáva tušiť, že jeho film môže byť pod vedením Jamesa Wana vydarený).

Veľkú časť preberá na seba unavený Ben Affleck, ktorého rola zosobňuje tón filmu: ľahší ako minulé nálož Batman v. Superman, no ešte nie odľahčený ako pestrá konkurencia. Stále platí, že to je asi posledný film, kedy DC šliape za temnú stranu a ďalšie pôjdu do úmyselne veselšej verzie...

Možno to bude škoda, možno lepšie. Hoci minulé kombo Batman-Superman-Lex Luthor a ich tragické udalosti pôsobia pamätnejšie, Justice League je viac konvenčný film, DC stávka na istotu. Iba 120 minút by nemalo uraziť nikoho, no obnoviť silu a ľahkosť série, pridať viac vtipu a klasickú náplň. Je to film vzdalujúci sa Nolanovmu univerzu a ešte má ďaleko aj do Marvelu. Pozitívne je, že kontinuita sveta je zachovaná, udalosti do seba zapadli a fanúšikovia môžu ďalej veriť v ďalšie príbehy. Zrejme sa už budú odohrávať vo svižnej verzii a je otáznosť, či toto nie je Snyderove zbytočnosť. Nie je to výrazný film, čo podčiarkuje aj hudba Dannyho Elfmana, ktorá sa nevie rozhodnúť, či nasadiť tie pôvodné motívy z rokov 1978 (Superman) a dokonca 1989 (vlastný Batman!) či využiť nové už od Zimmera (Wonder Woman). No väčšinu času si tak správne znie, dopĺňa akčné i citlivé dianie a funguje.

Justice League by mohol byť filmový koniec jednej éry i začiatok novej. Warneri dokopali tri Snyderove filmy do kín, majú hotových hrdinov, ochotných hercov a prvý raz si to spoločne rozdali v blockbustri, ktorý mrká na fanúšikov a občas si robí švandu zo seba i postáv. Nie sú to mamutí DC Avengers, a majú slušnú akciu, dobré momenty, v IMAX využívajú naplno celé plátno a udržiavajú filmový seriál pri živote.

MICHAL KOREC

7.0







# PADDINGTON 2

Réžia: Paul King. Scenár: Paul King, Simon Farnaby. Hrajú: Ben Whishaw, Hugh Grant, Hugh Bonneville



Pri oboch filmoch Paddington mám klasický problém pri udeľovaní číselného hodnotenia. Lavírujem medzi 7 a 8, pri jednotke sme vyriešili situáciu dvomi recenziami (hlavná za 8, druhá za 7) a presne tak by mohol dopadnúť aj ortieľ pri dvojke. Pre divákov je to dobrá správa – dvojka si udržiava kvalitu, nie je v nej núdza o výborné scény pre malých návštevníkov a súčasne má pútavú zápletku pre veľkých. No pár drobností jej zamedzuje stať sa parádnuou klasikou, niekedy stávka na istotu, inokedy aj opatrnosť.

Medvedík Paddington sa usalašil v Londýne, no jeho najnovšou starosťou je nájsť darček pre tetu Lucy, ktorá ostala v ďalekej džungli. Pri návšteve starožitníctva objaví zaujímavú rozkladacu knihu, ideálna pre tetu, no je príliš vzácna a už má nového majiteľa – tak sa Paddington rozhodne, že si na ňu zarobí. Berie rôzne fušky ako umývanie okien, a na knihu má záľusk aj niekto iný, lebo by mohla priniesť veľké bohatstvo. Zhodou nešťastných okolností skončí Paddington za mrežami a záhadný zločinec behá po meste, odhaľuje indicie a snaží sa dostať k pokladu. Nové výzvy sú jasné: dostať sa na slobodu, očistiť svoje meno a navyše skúsiť dolapiť zlodca.

Sympatický medvedík nemá ľahkú úlohu, keď chce pobaviť všetky vekové kategórie. Na deti cieli od prvých minút a pokračuje v scénkach ukázaných v traileri – malé grotesky, kedy sa snaží umývať okná či riešiť civilné aktivity, ktoré malú cieľovku zaručene pobavia. Sotva minútové scény z rána (hygiena v kúpeľni, raňajky, odvoz inam) sú výborne pripravené, no je zrejmé, že nemôžu baviť deti dlhšie ako istý čas. A preto sa musí vzápäť rozvinúť hlavná zápleтка.

Na scénu prichádza nový zloduch, s dobrým plánom i hercom silného mena. Nicole Kidman z jednotky strieda Hugh Grant, ktorý je odhodlaný na domácej pôde narobiť riadnu paseku. Istivý herec bez dobrej reputácie, skrachovaná hviezda túžiaci po poklade a schizofrenik, ktorý viac času venuje rozprávaniu sa s figurínami v podkroví ako reálnemu životu.

Grant je výborný herec a v roli Phoenixa Buchanana si užíva rolu nafúkanca, ktorý sa neváha navliecť do rozličných preoblečení, čo sú na pohľad jednoznačne odhaliteľné, no scenáristi hrajú otvorenú hru s divákom – ten tuší, kto je zločinec, čo sa deje, no stále si nechávajú v talóne tajomstvá pamiatok Londýna či dôvody, prečo sa Buchanan pachtí za tým pokladom. Jediné mínus pre slovenských divákov: Ady Hajdu nedabuje márne, ale na originál Hugh Granta nemá.

Menej očakávaná bude seansa vo väznici, kde trávi Paddington prakticky celú druhú tretinu filmu. Dôjde na nečakané zoznámenia, priateľstvá či nevydarené momenty, je to akoby menšia paródia na väzenské filmy a bude imponovať starším divákom, no zároveň kúzelne kľučkuje medzi nevlúdnyim prostredím, osvedčenými motívmi (nie každý padne druhému do nôty, pokusy o útek) a súčasne medvedíkovským prístupom riešenia situácií. Vôbec sa netreba báť, že by deti nepochopili, o čo ide (hoci na premiére pár mamín deťom radilo) a zároveň je vhodne podávaná, žiadne krvilačné momenty, skôr opačný prístup.

Finále sa už vyšponuje do vysokých otáčok, dôjde na rozlúsknutie záhady a vrcholí akčnou scénou, kde na veľkom plátne poteší vizuál a viacero dobrých nápadov i spojenie vlastností viacerých postáv. Každý je dobre zúročený, všetko predstavené do seba zapadne, detský i dospelý divák môže naplno držať palce a jednu dramatickú chvíľu rýchlo prekonať. Akurát finálna pointa je šťastie zvláštna, keď si uvedomíte, že väčšinu deja by ste mohli pokojne oželiť, keby autori uprednostnili hneď tento variant...

Rýpeme sa iba v detailoch, ako celok Paddington stále figuruje na vysokej úrovni, stále má čo ponúknuť. Bez problémov môže vzniknúť ďalší diel či dva, autori sa snažia využiť postavy čo najlepšie, berú ich do nových situácií a nepoľavujú v kvalite. Do nezabudnuteľnej klasiky ešte čosi chýba, no na december to bude hit ako remeň.

MICHAL KOREC

7.0







# 7 SESTIER

Réžia: Tommy Wirkola. Scenár: Max Botkin, Kerry Williamson. Hrajú: Noomi Rapace, Glenn Close, Willem Dafoe



Ukážka na 7 sestier okrem inak preloženého názvu nastolí zaujímavú premisu, navnadí na dystopický triler, naznačí slušné herectvo Noomi Rapace a medzi to akčné scény, kde si agenti dávajú nepriestrelné vesty alebo vykopávajú dvere. A trailer neklame – všetko sa na ploche 123 minút podarí rozvinúť, akurát je zrejmé, že niektoré veci lepšie a iné slabšie.

Nápad je výborný a ten pocit vám neberie ani celý film. Spoločnosť prejde do módu jedného dieťaťa v rodine, ostatné treba uložiť do kryospánku, aby sa zobudili do svetlej budúcnosti. Istej žene sa narodí sedmorčatá, no pri pôrode umiera. Ujme sa ich dedko, rozhodne sa vychovávať ich naraz, čo je náročná úloha: kým ich drží vnútri, ešte sa to dá zvládnuť. Keď sú staršie a chcú vyjsť aj von, musí zvážiť nový systém fungovania, takže ich púšťa von postupne – pomenuje ich podľa dní v týždni, takže každá môže vyjsť von raz, potom sa podelí o zážitky s ostatnými a na ďalší deň ide do terénu druhá atď. Takto žijú až do tridsiatky, zvládnu školy, pohovory i nástup do práce, kde čaká možné povýšenie. Jedného dňa sa však Pondelok nevráti a šesť sestier (už bez dedka) musí zvážiť čo robiť. Je ich tajomstvo prezradené?

Keď sa hlbšie zamyslíte nad možným rozvinutím zápletky, vyjde vám pár faktov. Je zaujímavé sledovať sestry vyrastať, skúšať obísť systém, dostávať sa von do sveta a ako to celé to funguje. Pohľad na detstvo i fungovanie s dedkom (výborne hrajúci Willem Dafoe, ktorý v oscarovej sezóne ide bojovať o Oscara, len za iný film) sú spracované do flashbackov, ktoré rozbiehajú bežné rozprávanie mapujúce lineárne nasledujúce dni v týždni (začína sa v nedeľu, ako v britskom kalendári). Tým, že sestry sú neustále na hranici života (ak by odhalili ich identitu, neminie ich trest či kryospánok), je iba otázka času, kedy celé bezpečie pominie a príde niečo väčšie, šokujúcejšie a eventuálne niečo ohrozí roky budovaný systém.

Súčasne je jasné, že nie každá sestra má tam vonku predpoklady na prežitie. V žiadnom prípade sa nedá rátať, že sa zvyšných šesť žien vyrojí von a ako komando pobije zlých

agentov či postaví systém naruby. Výborné je však stvárnenie všetkých sestier – Noomi Rapace hrá jednu ako bezstarostnú, druhú rebelku, ďalšej idú počítače, iná má skúsenosti v biznise, ostatná dbá o imidž viac ako ostatné. Zrejme aj ich city a angažmán tam vonku je iný, čo čiastočne vyvolá pochybnosti, čo to stále môže fungovať celé roky.

V istej chvíli musia byť viaceré sestry vydúrené von (svedčí o tom už trailer), čo je najpútavejšia časť filmu – kto to zistí, ako sa ich lož prevalí a čo nastane. Solídne sú aj scény, keď sa snažia pôsobiť ako kolektívna myseľ, pomáhať si a využívať svoje silné stránky, no v teréne to budú mať ťažké. Rovnako sú na tom aj diváci, lebo v tom momente sa film postupne mení na sériu akčných scén, ktoré pripomenú Matrix, Divergenciu či kopu iných dystopických sci-fi z posledného obdobia. Pôvodne dobrý námet sa zrazu začína strácať v akčnej spleti, ktorá je adekvátne, no nič nové neprináša.

Pre diváka je lepšie, keď sa môže sústrediť skôr na fungovanie systému a riešenia základnej otázky: čo chce dosiahnuť senátorka Glenn Close, keď sa snaží o ďalšie zvolenie a zmenu zákona? Prečo je mesto rozdelené na zóny ako napríklad vo Vymedzenom čase? Ako sa podarí vyriešiť esenciálny problém, že sa Zem preľudňuje, ako k tomu prispeje finálna pointa? Žiaľ, tieto otázky film nerieši, sústredí sa iba na survival akciu sestier, čo je obrovská škoda, lebo nejedno dobré sci-fi by sa popasovalo aj s nimi, aby si aj neakčný divák prišiel na svoje. Namiesto nich tu máme zopár morálnych otázok o správaní sa ľudstva a porovnávaní možností a ekonomickej existencie. Škoda, do štedrej stopáže by sa určite hodili.

Vo finále je 7 sestier ľahko nadpriemernou akčnou sci-fi, ktorá by si zaslúžila skrátenie o 20 minút alebo ich nahradenie neakčnými scénami o existencii sveta. V jadre stále ostáva snaživá akcia, ktorá využila vynikajúce herectvo Noomi Rapace v sedmorakej podobe a jej boj o život v bizarnom systéme. No taký Andrew Niccol či iný borec by z neho určite vytiahol viac ako Tommy Wirkola s priemernou réžiou.

MICHAL KOREC

6.0







# SUBURBICON

Réžia: George Clooney. Scenár: Joel Coen, Ethan Coen, George Clooney, Grant Heslov. Hrajú: Matt Damon, Julianne Moore,



Suburbicon má úžasnú výpravu, kameru a od prvých minút vás rýchlo vtiahne do diania 50. rokov v pokojnom mestečku Suburbicon niekde v USA. Všetko je tu pokojné, prúdia sem rodiny z mnohých štátov a užívajú si pokoj na predmestí, neďaleké biznis možnosti i obchodný dom. Pod tou pokrývkou sa však skrýva aj priestor pre nenávisť či nebodaj vraždu.

Nicky to pocíti na vlastnej koži i v blízkosti. Do susedstva prišla černošská rodina, čo sa okamžite znepáči okoliu. Aj on má isté predsudky, no napokon nemá problém skamarátiť sa s malým chlapcom. Jednej noci sa všetko zmení: tatko ho budí a dole dvaja lupiči zväzujú celú rodinu. Až sa im podarí zabiť jeho mamu Rose. Nicky vyrastá ďalej so svojím otcom Gardnerom a tetou Margaret, nepokoje v susedstve rastú a v jeho živote sa toho udeje ešte podstatne viac.

Prvých 15 minút vyzerá výborne a máte veľké očakávania: od fešnej upútavky na mesto Suburbicon cez úhladne zoradené domčeky až po prvý cudzí element – černošskú rodinu. Zrazu sa dianie zvrtné na zločin, v ktorom vám bude od začiatku čosi podozrivé, no neviete určiť presne čo. Sledujete ďalej, no paradoxne sa po polhodine dianie akoby zastaví – veľa nových elementov neprichádza, stojíme na mieste, vyrovnávame sa so stratou mamy, nepokoje vedľa rastú a potom príde akési ďalšie náhody.

Hoci sme znalí diváci, sme aj rýchlo podozrievaví. Zločin v rodine nám akosi neseďí, no ukazovanie vzdorovitej černošskej rodiny nechápeme. Áno, je tu nesmierne nenávisťná forma rasizmu v roku 1957 a kypí v nás žľč, no rodina sa snaží fungovať. Obe línie majú prakticky iba jeden spoločný menovateľ – odohrávajú sa v jednom mestečku, rodiny susedia a chlapci sa kamarátia. No nič iné sa nedeje, hoci neustále čakáte a rysujete si možnosti, ako by sa dali prepojiť. V druhej polovici sa objavia ešte ďalšie postavy, no veľa z nich nechápeme. Ale na množstvo absurdít môže byť Suburbicon celkom hrdý.

Čiastočne neseďí ani predostieraná nálada. Film balansuje na pomedzi drámy a čiernej komédie, azda by mohol zabráť ako spoločenská sonda, lebo sa príliš sústreďí na postavenie černochohov v spoločnosti. No v tom smere ostáva príliš pasívny a okrem stupňovania nátlaku veľa nepredostrie. Ani ako pozadie iného diania, ktorým je skôr čierna komédia pripomínajúca šťastie Fargo alebo niečo od Coenovcov.

Ten najväčší šok prichádza pri sledovaní záverečných titulkov a dostanete pecku medzi oči, lebo tento scenár skutočne napísali Coenovci (o čom som vopred nevedel a vy môžete) a Clooney iba režíroval. Je to trpké zistenie, Suburbicon má viaceré prvky ich tvorby, no nedokáže ich naplno kombinovať, využiť a potešiť diváka čiernym humorom, absurdnými situáciami alebo uspokojuvým vyústením.

Je to akoby sa niekto snažil Coenovcov imitovať a pri písaní zistil, že má iba polovicu scenára na finálnu dĺžku, mávol rukou a nakrútil film aj tak. Bizarné náhody nechýbajú, no súčasne je tu množstvo dlhých scén, ktoré nikam nevedú, no sú luxusne natočené, solídne zahrané (Matt Damon sa spočiatku nezdá, ale vykryštalizuje sa, Julianne Moore opäť nesklame a Oscar Isaac má vynikajú, hoci menšiu roličku).

George Clooney sa snaží režírovať a držať tento celok pokope, no vo finále skladá predpísané scény. Všetci odohrajú, čo majú – doručia napätie, štipku humoru (najmä čierneho), no nechápavo čakáte na pointu, ktorá je celkom jednoduchá a veľa ráz videná. Mnohí budú pozerat' so zatŕatými zubami alebo sledovať čas, lebo riedka zápleтка im na viac nevydá. Že sa odohráva v inej dobe a jej atmosféra je brilantne zachytená, to je formálne pozitívum. V obsahu čaká skôr nečakané sklamanie.

MICHAL KOREC

# 5.0





