SECTOR

#104

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

CYBERPUNK, FORZA HORIZON 4
JUST CAUSE 4, CONTROL,
DETROIT, ANCESTORS LEGACY

GALAXY S9 PLUS
XIAOMI MI 8
DEADPOOL 2

PREVIEW

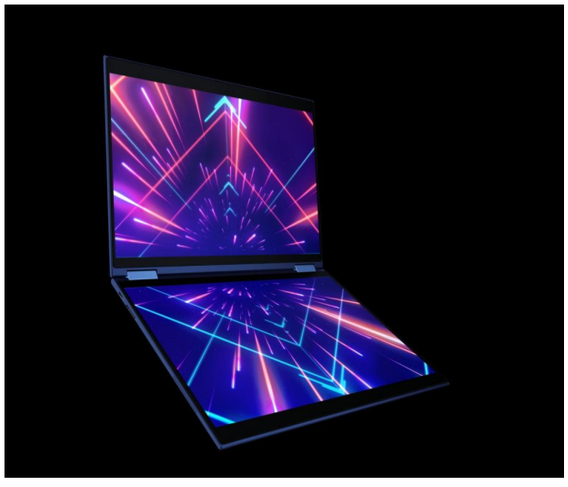
- CYBERPUNK 2077
- FORZA HORIZON 4
- JUST CAUSE 4
- ASSASSINS CREED ODYSSEY
- CONTROL
- SOVIET REPUBLIC

RECENZIE

- DETROIT BECOME HUMAN
- THE SWORDS OF DITTO
- PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE
- YOKU'S ISLAND EXPRESS
- ANCESTORS LEGACY
- THROUGH THE WOODS
- GARAGE
- RAGING JUSTICE
- ROGUE ACES

HARDVÉR

- ROCCAT VULCAN
- HTC VIVE PRO
- CORSAIR HS70



MOBILY

- XIAOMI MI 8
- ASUS ROG PHONE
- HTC U12
- LENOVO Z5
- SAMSUNG GALAXY S9 PLUS

FILMY

- SOLO: A STAR WARS STORY
- DEADPOOL 2
- TAXI 5
- DEBBINA 8

PREVIEW

NINTENDO SELECTS

NEZABUDNUTEĽNÍ KLASICI V NOVOM VYDANÍ PRIAMO VO VAŠICH RUKÁCH

SUPER CENA 19,99 €

Rada Nintendo Selects ponúka mnoho špeciálnych momentov čakajúcich na objavenie spoločne s modernými a obľúbenými hernými klasikmi!

V predaji od 29. júna

Už v predaji:

New Nintendo 2DS XL
Black & Lime Green
+ Mario Kart 7

V predaji od 29. júna

New Nintendo 2DS XL
White & Levander
+ Tomodachi Life

NINTENDO 3DS. Nintendo

www.nintendo.sk

CONQUEST

© 2014 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo. © 2012 Nintendo / CAMELOT. LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS software © 2013 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. (c) 2013 The LEGO Group. © 2013 Nintendo Developed by ALPHADREAM. © 2015 Nintendo / syn Sophia. © 1997 - 2014 Nintendo.

PREDSTAVENIE

CYBERPUNK 2077

OTVORENÉ FUTURISTICKÉ MESTO VO FPS POHĽADE

. PC, XBOX ONE, PS4

. CD PROJEKT

. AKČNÁ RPG

CD Projekt na E3 ukázal demo (za zatvorenými dverami) a zároveň konkretizoval štýl Cyberpunk 2077 hry. Bude to FPS. Presnejšie FPS spojená s RPG a postavená do otvoreného sveta, pričom RPG základ bude najvýraznejší.

Teda skôr ako štýl Witchera, čakajte niečo ako Prey / Deus Ex / Bioshock vo futuristickom meste, respektíve v iných lokalitách (podľa toho, čo bolo leaknuté, mala by tam byť aj časť hry na Mesiaci). Bude to rýchlejšie, akčnejšie, má tam byť aj wallrunning ako v Titanfalle a samozrejme náležite akčné útoky v závislosti na schopnostiach postavy.

Hra bude sledovať príbeh „V", nájomného zabijaka v Night City, najnebezpečnejšom meste budúcnosti ovládanej spoločnosťami. Sami si vyberiete pohlavie, vzhľad postavy, a aj jej minulosť. Všetko bude mať vplyv na ďalšiu hru. V nej môžete čakať desiatky hodín hlavnej kampane a ešte viac hodín ponúknu dodatočné aktivity. Autori hovoria, že v Night City bude stále čo robiť.

Hra nebude mať žiadne levely postavy. Namiesto toho bude postava zbierať skúsenosti z hlavných misií a samostatné body do skúsenosti pôjdu z vedľajších misií (StreetCred). Podľa streetcredu sa vám následne odomkýnajú ďalšie, vedľajšie aktivity a NPC postavy s ktorými môžete komunikovať. Rovnako na začiatku nebude žiadny výber classov, ale postupne si budete vytvárať vlastnú postavu a priblížite sa k určitému typu postavy podľa toho, aké upgrady si nainštalujete a skilly odomknete.

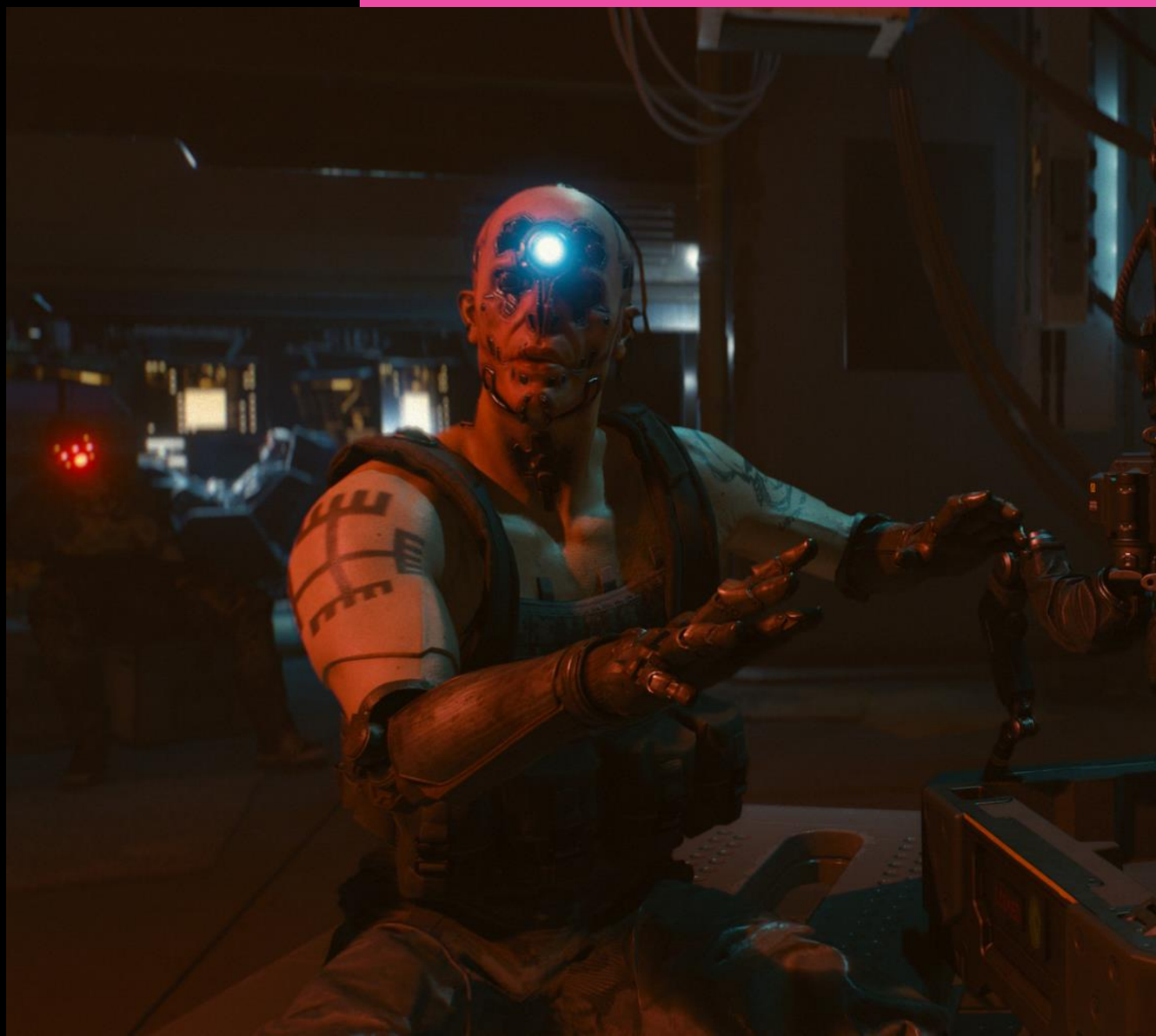
Chýbať nebudú štatistiky a upgradovanie ako postavy tak aj zbraní. Tie budú postavené podobne ako Destiny 2 a Division a to aj s tým, že pri akcii budú nad hlavami nepriateľov "health bary" a z postáv budú vyskakovať čísla podľa zásahov. V bojoch hra ponúkne ako strelné zbrane a teda útoky na diaľku, tak aj útoky na blízko s či už s päsťami, zbraňami alebo vylepšenými časťami tela.

Zo zbraní hra ponúkne budú tri typy - power zbrane, čo sú viacmenej klasické zbrane. Tech zbrane, tie budú strieľať aj cez steny a Smart zbrane tie budú mať napríklad navádzané náboje.

Jediný čas, kedy postava nebude vo FPS pohľade, bude v niektorých prestrihových scénach alebo v aute. Samotné autá (a motorky) budete môcť kradnúť alebo kupovať si, keďže jazdenia po veľkom meste bude dostatok a chýbať nebudú ani naháňačky. (lietajúce autá rovnako doplnia ponuku, zatiaľ však o nich ešte autori nehovoria). Štýlom bude Night City mixom medzi Los Angeles a San Franciscom, zložené bude z tematických štvrtí (bude ich šesť) doplnených megabudovami, ktoré budú ako menšie mestá s vlastnými misiami. Celkovo autori sľubujú stovky budov na preskúmavanie, kde niektoré budete môcť aj kúpiť.

Nakoniec mesto doplní aj cyberspace, miestny internet, do ktorého sa pripojíte s terminálov a budete ho skúmať, hackovať systémy, firewally a bezpečnostné programy. Hĺbku doplní aj interaktívny dialógový systém, kde ako odpovede, tak aj vaše skutky budú mať konsekvencie, ktoré sa odrazia v ďalšej hre. To si už autori nacvičili v Zaklínačovi.

Viac autori povedali aj v interview pre Gamespot Live a napríklad spomenuli, že naschvál pre trailer vybrali dennú dobu, keďže chceli ukázať cyberpunkové mesto aj cez deň, aby neukazovali atmosféru Blade Runnera, ktorému sa atmosféra priblíži v noci. Hra bude mať štandardný denný a nočný cyklus.



PREDSTAVENIE

FORZA HORIZON 4

TERAZ V BRITÁNII AJ S ROČNÝMI OBDOBIAMI

- PC, XBOX ONE
- PLAYGROUND GAMES
- RACING

Forza Horizon 4 bola jedna z istôt tohtoročnej E3, no o hre sme dopredu veľa nevedeli. Hra sa nakoniec bude odohrávať v UK, respektíve historickej Británii ako to autori nazývajú. Autori využijú rôzne typy prostredí, ktoré krajina ponúka, či to budú mestá, pobrežie na juhu, alebo Škótsko vrchy.

Okrem toho autori zakomponovali aj dynamické ročné obdobia, takže vás tu postrehne všetko od slnečných dní až po haldy snehu. Odrazí sa to však aj na svete, napríklad jazero v zime zamrzne a môžete sa premávať aj po ňom. Tieto ročné obdobia sa budú meniť každý týždeň. Zdá sa, že nás čakajú aj nové špeciálne eventy, napríklad preteky proti vznášadlu, alebo motorkám.

Hra sa bude odohrávať v zdieľanom otvorenom svete, v ktorom sa budú súčasne s vami nachádzať aj ďalší hráči. Presnejšie 72 hráčov, ktorých môžete stretnú aj keď pokiaľ s nimi nie ste v kooperačnej hre, nemôžete ich nabúrať. Zobrazia sa len ako ghost cars.

Všetko, čo v hre spravíte, sa odrazí na vašom progrese a je jedno akým smerom sa rozhodnete v hre ísť, na aké preteky sa budete orientovať. Hru môžete prejsť vlastným štýlom. Novinkou tu bude možnosť nie len kupovať si autá, ale aj kupovať si domy v prostredí hry.

Spolu hra ponúkne viac ako 450 áut s tým, že ďalších 42 je už naplánovaných v balíkoch, ktoré budú vychádzať nasledujúci polrok, rovnako ako pre predošlé Horizon hry, aj tu autori naplánovali dve veľké expanzie.

Veľkou novinkou pre hru bude 60 fps mod pre Xbox One X konzolu, kde si budete môcť vybrať vyššie fps, alebo vyššie rozlíšenie, teda zrejme 1080p/60fps alebo 4k/30fps. Xbox One verzia pôjde štandardne v 1080p/30fps.

Titul vyjde 2. októbra na PC a Xbox One, pričom v ten istý deň bude dostupná na v Game Pass ponuke dostupná na oboch platformách. Na obálku sa dostane nový McLaren Senna, ktorý môžete vidieť aj vo videách. Edície hry boli už ohlásené a sú podobné ako minule, teda štandardná, deluxe a ultimate.

PREDSTAVENIE

JUST CAUSE 4

TERAZ AJ S TORNÁDAMI

. PC, XBOX ONE, PS4
. AVALANCHE GAMES
. AKČNÁ

Square Enix na Microsoft press konferencii na E3 výstave predstavilo Just Cause 4, nové pokračovanie sandboxovej série. Tentoraz sa Rico Rozdrigez pustí do boja proti Black Hand, najsilnejšej súkromnej armáde na svete. Toto nebude vojna. Toto bude boj o prežitie.

Znovu nás čakajú rozmanité vozidlá, hák, glider, padák, všetko čo potrebujeme k zničeniu armády. Tornáda však nimi nezastavíme.

Čakať môžeme hlavne masívne prepracovanie fyziky ktorá bude reagovať aj na počasie a teda spomínané tornáda. Doplnia to piesočné búrky, snežné búrky a ďalšie eventy v prostredí. Novým prídavkom budú balóny, ktorými budeme môcť všetko vzniesť do vzduchu.

Vráti sa aj Rico, ktorý bude viac ľudský a stretne rovnocenný proťajšok a to Black Hand armádu, ktorú stretol už v predchádzajúcich hrách, ale priamo neboli jeho nepriateľom. Teraz ide priamo do domova.

Hra vychádza už 4. decembra na PC, Xbox One a PS4.

PREDSTAVENIE

ASSASSINS CREED ODYSSEY

POVSTAŇTE AKO PRAVÝ SPARTAN

. PC, XBOX ONE, PS4
. UBISOFT
. AKČNÁ DVENTÚRA

Ubisoft na svojej press konferencii na E3 naznačil ako príbeh gréckeho Assassin's Creed Odyssey, tak ukázal aj postavy a hrateľnosť. Dôležitá zmena bude možnosť výberu postavy, s ktorou budete hrať hru, mužom alebo ženou, každá bude iná.

Okrem toho ako sme už predtým vedeli, dostaneme sa do starého Grécka, kde ako zavrhnutý sparťan, budeme musieť zachrániť Grécko. Je to náš osud. Budeme ho oslobodzovať, plaviť sa medzi ostrovmi, bojovať v námorných bojoch, a robiť rozhodnutia, ktoré ovplyvnia históriu.

Hra sa bude prekvapivo odohrávať ešte pred Origins a to konkrétne okolo roku 431 pred naším letopočtom. Teda presne v čase Peloponézskej vojny medzi Aténami a Spartou. Hráči si vyberú buď Alexia alebo Kassandru, dvoch následníkov legendárneho sparťanského kráľa Leonida. Postava sa už cez hru nebude dať zmeniť. Hrať sa bude podľa pravidiel a schopností danej postavy.

Zatiaľ čo v minulosti sa budeme v Grécku, v prítomnosti budeme pokračovať v príbehu Layly z Origins, ktorá teraz našla pozostatky týchto hrdinov.

Odyssey bude postavená na podobnom systéme ako Origins a teda levelovanie postavy, levelovanie nepriateľov, ale teraz pribudnú ešte hlbšie RPG prvky a teda rozhodnutia v rozhovoroch a aj niekoľko rôznych koncov. Budeme tak upravovať históriu.

Napríkald si v rozhovoroch vyberiete možnosti akými chcete postupovať, budete môcť klamať, a prvýkrát aj zvádzať NPC postavy. Teda viac sa to v tomto dostane do štýlu Mass Effectu. Pričom tu sa autori veľmi nechcú starať o morálny systém, a nechcú ani aby to trápilo hráčov, chcú to umiestniť do neutrálnej morálnej hranice. Chcú, aby si hráči užívali svoje rozhodnutia, a nechcú ich hnať do dobrého alebo zlého konca. Vo svete ako je tento, kde je vojna a vraždy na dennom poriadku nie sú dobré alebo zlé rozhodnutia. Sú len iné.

Podobne ako origins, aj tu budú mať postavy svoje tri samostatné skill stromy, ktoré budú postupne odomkýnať jednotlivé schopnosti - Hunter, Warrior a Assassin. K tomu však pridávajú štyri dodatočné špeciálne skilly pre boj s rýchlou aktiváciou cez tlačidlá. Napríklad tam bude This is Sparta kop.

Hlbšie je spracované aj vybavenie postavy, teraz s rôznymi zbraňami a brnením ponúknu zvýšenie sily v rôznych bojových štýloch. Jedna helma môže byť lepšia na stealth, iná na obranu, alebo útoky. Do hry sa vracajú aj lode, kde budete môcť prísť do prístavu a privolať si loď. Budete si ju môcť upravovať, vylepšovať, následne sa plaviť krížom cez moria na ďalšie grécke ostrovy. Chýbať nebudú ani námorné boje s kušami, šípmi.

Doplní to ešte systém Peloponézskej vojny, kde budú môcť hráči pomôcť niektorej oblasti, alebo oslabiť ďalšiu. Budete môcť spĺňať nájomné kontrakty, vstúpiť do masívnych bojov a rozhodovať tak o výsledku vojny.

Hra sa tentoraz mierne upraví oproti predošlým Assassinom a vzhľadom na to, že ideme ešte hlbšie do minulosti. Nebude tu skrytá čepeľ, ani typické assassinské obleky. Stále tu však bude boj poriadku a chaosu.

Hra vyjde 5. októbra na PC, Xbox One a PS4.

PREDSTAVENIE

CONTROL

NOVÁ HRA OD TVORCOV ALAN WAKE

. PC, XBOX ONE, PS4
. REMEDY GAMES
. ADVENTÚRA

Remedy, autori Alan Wake a Quantum Break ešte pred predstavením svojho prvého projektu Crossfire 2 odhalilo na E3 druhý titul nazvaný Control. Ten bude tentoraz multiplatformový a okrem PC a Xbox One vyjde aj na PS4.

Titul, ktorý hrateľnostne pripomína Quantum Break, len tu hlavná postava dostane telekinetické a aj iné schopnosti. Presnejšie sa dostaneme do príbehu Jesse Fadenovej, ktorá je na ceste k hľadaniu odpovedí popritom, ako sa pripravuje na úlohu Directora. Zatiaľ nevieme, čo to pre ňu presne znamená, ale má supersily, ktorými bude ako bojovať, tak aj riešiť úlohy

Hra bude odohrávať len v jednej budove v New Yorku, čo môže naznačovať menšiu rozsiahlosť a rozmanitosť, autori však dodávajú, že môžeme čakať čakať meniace sa prostredie a dynamickú deštrukciu. Plus titul bude tentoraz sandboxový, s hlavnými a vedľajšími misiami.

Titul vyjde na PC, Xbox One a PS4 v roku 2019

PREVIEW

WORKERS & RESOURCES: SOVIET REPUBLIC

NÁVRAT DO ČASOV KOMUNIZMU

. PC
. 3Division
. STRATÉGIA

Nový slovenský titul priblíži doby, ktoré sú možno niektorým z vás dobre známe. Workers & Resources: Soviet Republic je mestská budovateľská stratégia od 3Division a ako hovorí už samotný názov, budete v nej mať za úlohu vybudovať svoj vlastný socialistický raj. Budete ťažiť zdroje, vyrábať tovar, budovať, investovať a starať sa o občanov a to všetko v duchu plánovaného hospodárstva. Nechýba budovanie inšfraštruktúry a manažment dopravy. Nechýbajú autentické dopravné prostriedky, rovnako tu nájdete aj autentické budovy a krajinu v období od 60. do 90. rokov.

A prečo teda takáto téma?

"Pretože som videl, ako sa vyrábajú mody s vozidlami, vlakmi, budovami, ktoré sú typické pre obdobie 1950-1990 a krajiny východného bloku. Veľa ľudí ich má zažité v pamäti a zaslúžia si svoju hru (nielen ako mody). Druha vec je, že takáto téma je veľmi vďačná, čo sa týka gamedesignu. Už odjakživa som si chcel zahrať hru ako Transport Tycoon, kde by ale hráč staval aj továrne a mestá a to presne umožňuje táto téma plánovaného hospodárstva. Hráč sa zhostí úlohy socialistickej vlády a jeho úlohou je navrhnúť a postaviť všetko tak, aby to čo najlepšie fungovalo. Robí nielen spojenia medzi továrňami a mestami, ale ich aj priamo stavia. Klasické trhové hospodárstvo toto neumožňuje, pretože tam to rieši všetko prevažne súkromný sektor, nie vláda. Nakoniec, posledný dôvod je ten, že tento námet vidím ako celkom originálny a kto vie, či by bol možný v inom ako nezávislom vývoji, lebo je zameraný/zaujímavý prevažne pre hráčov bývalého východného bloku, ale tak verím, že si hra nájde svojich fanúšikov aj inde vo svete a západných krajinách, uvidíme."

Peter Adamčík už však na hre nepracuje sám (ako v prípade minuloročného simulátora Air Missions: Hind). Je síce jediný programátor, ale už má aj grafika a s modelmi vozidiel mu pomáha komunita TGR (Transport Games Russia), ktorá robila podobne zamerané mody pre Cities: Skylines a Transport Fever. Do hry by neskôr mali pribudnúť aj reálne budovy zo Slovenska, napríklad Pyramída (budova rozhlasu), výšková budova RTVS a aj známe košické budovy, napríklad obchodný dom Prior, colnica Milhosť, Letecká vojenská nemocnica a iné.

Zatiaľ v hre ale nájdete 30 druhov zdrojov a priemyslu, musíte sa starať o 9 rôznych aspektov zamestnancov, nechýba tucet rôznych dopravných prostriedkov a najmä rôzne ekonomické výzvy. Hra najskôr vyjde formou Early Access na Steame, kde by ju Peter a jeho tím chceli dostať ešte tento rok. V samotnom Early Access hra pobudne minimálne rok, čo bude záležať aj od záujmu a spätnej väzby hráčov.

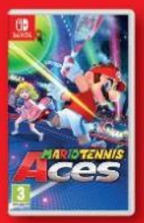
RECENZIE

NINTENDO SWITCH

KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK, S KÝMKOĽVEK

Nintendo

PRIPRAVIŤ SA, POZOR, SUPER STRELA!



22. JÚNA

Nefalšované tenisové súboje, v ktorých rozhoduje stratégia! Ovládnite tenisový kurt s bohatým repertoárom techník a využite Energy Guage, aby ste zvíťazili!

BALENIE OBSAHUJE

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

CONQUEST

www.nintendo.sk

RECENZIA

DETROIT BECOME HUMAN

ANDROIDI VO SVETE ĽUDÍ

. PS4
. QUANTIC DREAM
. ADVENTÚRA

Myšlienka, že by sa ľudské výtvory v podobe robotov vzbúrili a ohrozovali svojich stvoriteľov, nie je vôbec žiadnou novinkou. Existuje už pomerne dlho a v presne v tomto kontexte sa rozhodol písať svoj ďalší príbeh David Cage, šéf štúdia Quantic Dream. Ide pritom už o jeho tretí projekt, ktorý sa dočkal realizácie pod taktovkou Sony. Po ľudskom Heavy Rain a duchovnom Beyond: Two Souls sa dostávame do Detroitu, mesta, ktoré sa v roku 2038 stalo centrom podivných udalostí súvisiacich s čoraz rozšírenejšími androidmi. Detroit: Become Human priamo nadväzuje na sedem rokov staré technologické demo s názvom Kara, ktoré malo predvádzať nový engine štúdia.

Potom čo si Heavy Rain získal obrovskú pozornosť, sa od Beyond: Two Souls taktiež očakával nadpriemerný zážitok. A aj keď si titul získal priazeň hráčov, v recenziách bol predsa len odmenený nižšími známkami. Spomínam to len preto, že pri Detroite veľké ani malé malé očakávania nemám, keďže som sa informáciám o hre snažil skôr vyhýbať. To sa mi aj celkom dobre darilo, nakoľko Sony o detailoch nepumpovalo až taký objem informácií, na ktorý sme pri podobných veľkých tituloch zvyknutí. Detroit je však svojím príbehom zaujímavý v mnohých ohľadoch a jedným z nich je fakt, že sa odohráva len v dve desiatky rokov vzdialenej budúcnosti.

V Detroit: Become Human je jednou z trojice hrateľných postáv práve Kara, presne tá Kara, ktorú sme videli už sedem rokov dozadu v spomínanom technologickom deme. V hre zastáva úlohu pomocníka v domácnosti - vie variť, upratovať, skrátka vykonávať všetky bežné práce. Podobný osud však postihol aj druhú postavu, Markusa, a tak len tretí v rade, Connor, výraznejšie vyčnieva z radu. Ide totiž o najvyspelejší model androida vytvoreného pre účely policajného vyšetrovania. Disponuje najrôznejšími senzormi, pomocou ktorých dokáže lusknutím prsta analyzovať ľudskému oku skryté stopy, získavať konkrétne informácie z biologických materiálov a všetky takto získané údaje napokon aj dáva do súvislosti.

Aby som neprezrádzal priveľa, iba v krátkosti načrtnem dej. Píše sa rok 2038 a spoločnosť žije modernými technológiami, ktoré sú však viditeľné len v niektorých aspektoch. Či už ide o moderné autonómne vozidlá, iné futuristické stroje a elektronické noviny, ktoré budete nachádzať takmer v každom interiéri. Podobné články v hrách síce čítam len sporadicky, no myšlienky autorov pri pohľade do budúcnosti boli neraz zaujímavé a sem-tam aj humorné. Hlavným prvkom modernej spoločnosti sú ale androidi, ktorých ľudia na jednej strane milujú a na druhej nenávidia. Najmä kvôli strate práce. Androidov sa však zmocní túžba žiť vlastným životom, nebyť otrokmi ľudí a ich podriadenými.

Tým, ktorí s hrami od Quantic Dream neprišli doteraz do kontaktu, je nutné spomenúť, že tak ako väčšina hier od daného tímu aj Detroit je postavený na interaktívnych prvkoch, vďaka ktorým môžete vlastnými rozhodnutiami ovplyvňovať dej. Jeden z vývojárov hry nám len pred niekoľkými týždňami hovoril o tom, aké veľké množstvo rozhodnutí bude mať vplyv na ďalší vývoj príbehu. Prešiel som Heavy Rain aj Beyond: Two Souls, no po odohraní Detroit: Become Human s ním musím len súhlasiť. Detroit ponúka najprepracovanejšie možnosti vo vývoji a vetvení príbehu spomedzi všetkých Quantic Dream hier a možno aj zo všetkých hier s podobnými prvkami. Z francúzskeho štúdia tak prišiel titul, ktorý hráčom skutočne dáva do rúk možnosti voľby, ktoré majú reálny vplyv na ďalší priebeh hry. V istých momentoch sa dokonca stretnete s detailmi hodnými označenia butterfly effect.

To, ako sa rozhodnete v prvej scéne, môže ovplyvniť udalosti napríklad v polovici hry. Je to len príklad, ale nie sú to iba reči vývojárov, práve takto je systém rozhodovania v Detroite nastavený. Je tu kopec možností, ako sa príbeh môže vyvíjať. Veľa vecí sa pritom odvíja nielen od zásadných rozhodnutí, ktoré vás môžu stáť aj život postavy, ale aj od tých menších. Budete sa k druhej osobe správať drzo, ofenzívne? Prirodzene si k nej vytvoríte zlý vzťah, nebude k vám taká otvorená a môžete stratiť dôležitú stopu k vyriešeniu prípadu. To, aké správanie zvolíte pri konkrétnych osobách, teda môže mať istý vplyv na vývoj príbehu, a práve to sú tie detaily, ktoré majú moc naozaj rozhodovať. V niektorých prípadoch dokonca ani nemusí ísť o priame rozhodnutia, ktoré ovplyvnia príbeh, ale len drobnosti, ktoré ste si v predchádzajúcom priebehu hry všimli.

Samozrejme, aj keď je Detroit postavený na ovplyvňovaní príbehu, a teda na pocite slobody pri jednaní, stále sú tu isté hranice, medzi ktorými sa môžete pohybovať. Niekde sú menšie, niekde väčšie, takže ak sa napríklad Connor dostane na miesto činu, nemôžete siahnuť na každú hlúposť, ktorú v miestnosti nájdete a analyzovať ju.

Hra má presne dané predmety alebo miesta, ktoré by ste mali nájsť. Mali, pretože len na vás záleží, či objavíte všetko a niektoré detaily vám uniknú, alebo sa vám podarí odhaliť každú drobnosť, ktorá sa odhaliť dá. Skrátka treba stále počítať s tým, že sa do určite miery musíte riadiť pokynmi hry. Z miesta činu nemôžete odísť bez prehliadky okolia, nemôžete sa rozhodnúť, že toto chcete robiť inak.

Pochopiteľne, podobné bariéry existujú aj v rámci priameho rozhodovania. Každopádne, už po dokončení každej scény si máte možnosť pozrieť „pavúka" všetkých využitých možností. Vypíšu sa vám pritom len tie, pre ktoré ste sa rozhodli, ostatné zostanú zamknuté. Niektoré ponúkajú len skromné možnosti s jedným koncom, no sú aj také, ktoré sú skutočne veľmi rozvetvené - oveľa viac ako som videl v ukážke, z ktorej som písal preview. Spolu s touto novinkou sa autori rozhodli pridať možnosť zmeniť svoje rozhodnutie, ak by ste tak náhodou z nejakého dôvodu chceli spraviť.

Stačí zvoliť záchytný bod, od ktorého hru len opätovne spustíte a váš ďalší postup sa prepíše už podľa vašich aktuálnych rozhodnutí. Opakujem sa, ale vďaka rozsiahlym možnostiam je úplne bežné, že sa viacerým scénam vyhnete len preto, že ste sa v niektorej z predošlých rozhodli inak. Zaujímavé je, že ak vám hra v istých situáciach ponúkne možnosti s reálnymi dopadmi na príbeh, scenár postáv v bezprostredne nasledujúcich momentoch môže byť rovnaký, len sa napríklad odohráva v inom prostredí.

V súvislosti s citlivou témou príbehu, ktorý som načrtol vyššie, sa niektoré momenty v hre môžu stať pre vaše ja spornými. V hre sa zameriavate výhradne na androidov, aj keď ste človek.

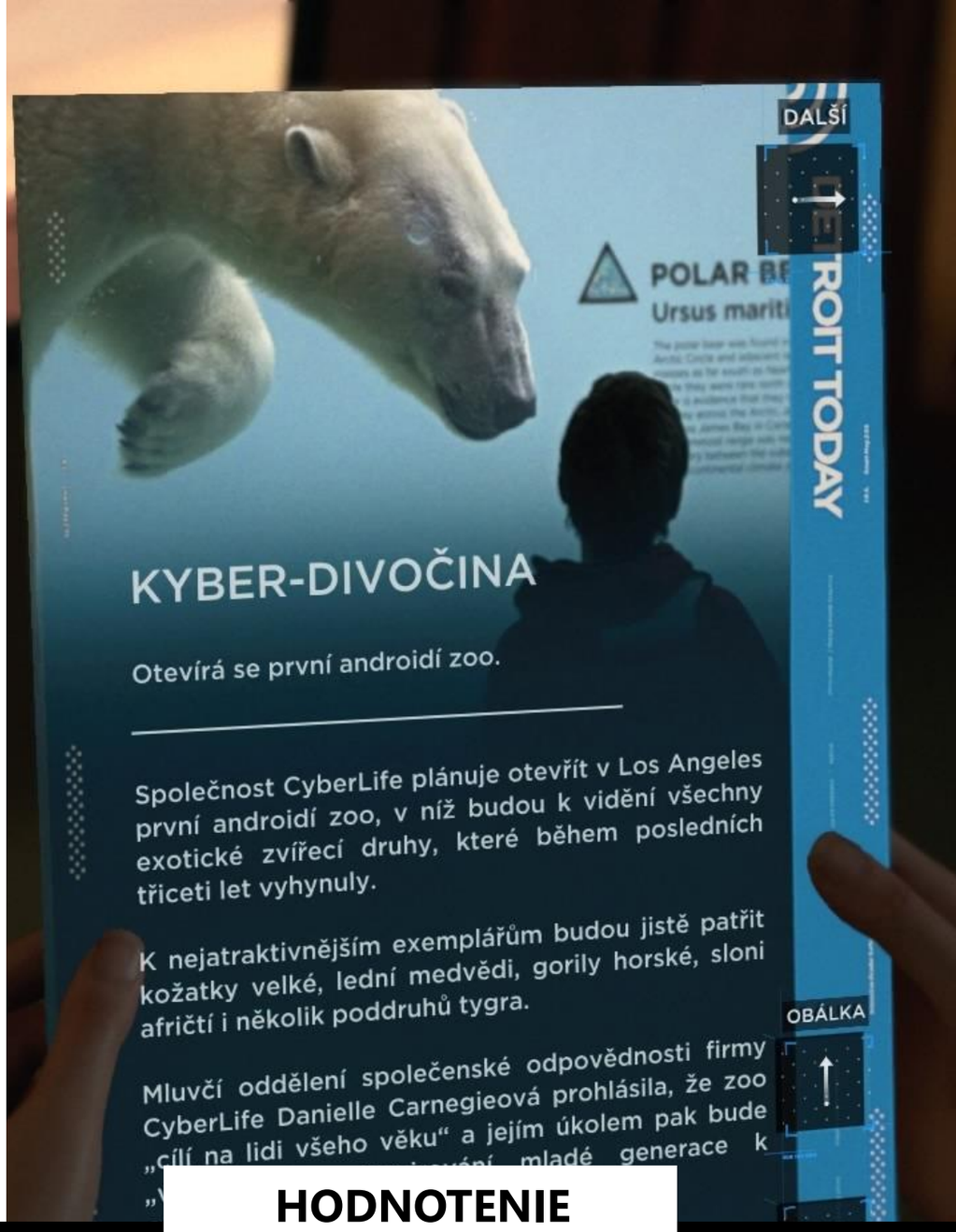
Človek s určitými zásadami a morálkou, zvyknutý bez rečí posúvať ľudí vysoko nad kusy plastov, elektroniky či iných súčiastok, ktoré by navyše mali poslúchať práve vás, veď preto boli vytvorené. Hra sa odohráva v roku 2038, morálka ľudí je úplne iná a z toho prirodzene vyplývajú aj okolnosti, v ktorých sa budete nachádzať. Keď vidíte rozprávať robota veci, ktoré dávajú zmysel, majú hlbšiu myšlienku a cit, pričom sú na nerozoznanie od ľudí - či už vizuálne, alebo správaním - hra vás núti premýšľať nad štandardným problémom úplne inak. Práve toto dáva Detroitu celkom nový rozmer.

Po čisto hernej stránke je základ veľmi podobný predchádzajúcim hrám štúdia. Ovládanie postáv či interakcia s predmetmi je prakticky totožná. S ničím som nemal zásadný problém, iba občas reakcia pri pohybe postavy nebola adekvátna tomu, čo som od nej naozaj chcel. Toto je však všeobecne problém hier od Quantic Dream. Samozrejmosťou sú quick-time eventy, ktorými je hra úplne preplnená. Jednotliví hráči ich môžu vnímať rozdielne. V zásade nie sú rušivé a dávajú zmysel, najmä pri súbojoch. Zmena v ovládaní prišla až z pohľadu možností. Najviac sa to týka Connora, ktorý, ako som už spomínal, dokáže podrobne analyzovať miesto činu, nájsť súvislosti a na základe toho zrekonštruovať riešený prípad.

Prednosťou Detroit: Become Human je tiež vizuálna stránka. Tá vyzerá aj na štandardnej PlayStation 4 veľmi dobre, no na PS4 Pro sa posúva ešte o niečo vyššie. Pomáha tomu 4K s checkboardingom, kvalitnejšie textúry, lepšie detaily a podobne. Snímkovanie je rovnaké na oboch konzolách, no na PS4 Pro je predsa len stabilnejšie, nakoľko pri hraní na klasickej PS4 najmä v otvorených priestoroch je občas cítiť nejaké to zaváhanie. Každopádne, v každom momente je jasné, na čo sa v Quantic Dream najviac zameriavali - postavy. Tie sú spracované naozaj precízne a to od kvalitných modelov, cez detaily na pokožke, až po samotnú mimiku tváre.

Každý rozhovor, každá akcia má svoju emóciu, ktorú je možné čítať z tvárí postáv. Čo je pozitívne, nevšimol som si žiadne zásadné chyby, ktoré by ma čo i len raz vyrušili pri hraní - aj keď je smutné, že práve niečo takéto sa v súčasnosti zdôrazňuje ako plus.

Detroit: Become Human sa snaží stavať na detailoch. Ešte pred spustením hry, v menu, vás začne oslovovať android. Už po pár spusteniach zistíte, že tá postava androida celkom trefne reaguje na to, koľko času ste už pri hre strávili a kedy ste ju naposledy hrali. Dokonca sa nebojí uťahovať si z vás. Podobná filozofia je v Detroite vidieť po celú hernú dobu, a to v takmer každom ohľade. Vizuálne spracovanie poteší oko, prepracované možnosti rozhodnutí dostanú tých, ktorí sa rozplývali už pri Heavy Rain a príbeh vás skôr prekvapí ako sklame. Na hre mi výraznejšie prekážala len jediná vec - kratšia herná doba. Príbehom môžete prejsť za 10 hodín, no vzhľadom na jeho rozsiahlosť na mňa v závere pôsobil dosť zbrklo, ako keby na konci chýbalo ešte zopár scén. Postavy by si jednoznačne zaslúžili viac pozornosti a priestoru. A aj keď si hru zahráte niekoľkokrát a zakaždým môže mať odlišný priebeh, naozaj výborná atmosféra z prvého prechádzania sa už nenávratne stratí.



HODNOTENIE

8.5

TOMÁŠ KUNÍK

„DETROIT: BECOME HUMAN SA SNAŽÍ STAVAŤ NA DETAILOCH“

+ uveriteľný dej a prostredie neďalekej budúcnosti
+ zaujímavé možnosti formovania vlastného príbehu
+ aj niektoré menšie rozhodnutia majú dopad na príbeh z dlhodobého hľadiska
+ pavúk rozhodnutí ponúka skvelý prehľad o každej jednej scéne
+ vizuálne spracovanie
+ české titulky

- občas nemotorný pohyb postavy
- kratšia herná doba
- štýl interaktívneho filmu nemusí vyhovovať každému

RECENZIA

THE SWORDS OF DITTO

NÁROČNÁ ZÁCHRANA SVETA

. PC, PS4
. DEVOLVER DIGITAL
. AKČNÁ

Oba praje originálnym hrám. Svoje miesto na trhu majú aj menšie tituly, ktoré sa snažia zaujať novým herným konceptom či neobvyklým grafickým štýlom. Hra The Swords of Ditto presne tieto vlastností má.

Hrdinov v tomto svete sprevádza čarovný lietajucí chrobák Puku ohrozovaný strašnou vládkyňou Mormo, ktorú treba za každú cenu zničiť. Ak to nestihnete do troch až šiestich dní, ľud bude pod jej hrôzovládou stovky rokov. Po každých ďalších stovkách rokov sa rodí nový hrdina, ktorý pozdvihne meč, chopí sa svojej šance a naplní svoj osud.

Hru určite neprejdete s jedným jediným hrdinom. Ten má totiž vždy len jeden život. Postavu máte vybratú vždy náhodne. Môže byť akejkoľvek rasy, ktorá vám napadne. Od človeka, cez vtáčiu bytosť, až po strašne škaredú ušatú postavičku. Úprimne povedané, postava tu nie je dôležitá. Dôležitým prvkom je predovšetkým meč. Ten je spätý so všetkým. Postupne zvyšuje svoju silu a postupuje úrovňami. Čiže aj keď váš hrdina umrie, v podstate hra pokračuje tam, kde ste skončili. Ale aj tak smrť postavy zamrzí. Jednak preto, že sa prispôsobujú nepriatelia a zlepšujú sa podobne ako vy. A je stereotypné stále dobýjať miesto dôležitej úlohy alebo cestu k nejakému bludisku. Našťastie sú úrovne náhodne generované a svet vždy vyzerá trochu odlišne.

Ako v každej správnej RPG, ani tu nie je dôležitý len samotný súboj a vymazávanie príšer z povrchu zemského. Dôležitá je aj výbava. Tú zbierate buď z padlých, alebo si ju môžete kupovať v obchodoch. Ak budete šikovní, dostanete sa ku skutočne zaujímavej výbave. Môžete si zlepšovať brnenie, meč. Môžete protivníkov podpaľovať, alebo omračovať z diaľky, fantázii sa medze nekladú. Dbajte najmä na množstvo pochutín a nápojov, ktoré vám v prípade núdze doplnia život. Ten sa vám bude rýchlo míňať aj na ľahkej obťažnosti.

Počas hrania sme si spomenuli na staré diely legendárnej Zeldy. Inšpirácia je skutočne zrejmá, a to nie len grafickou štylizáciou. Dôležité však je, že The Swords of Ditto kráča vlastným smerom a ide po vlastnej osi. Dialógov je tu len toľko, aby ste sa mohli čo-to dozvedieť o činnosti, ktorú vykonávate. Nerušia pri hraní, ktoré je zábavné.

Skoro na každom kroku nájdete nejakú mincu, ktorá je dôležitá na kúpu nových predmetov. Rovnako sú všade aj protivníci, sú rôznorodí a nenudia svojimi schopnosťami. Skôr či neskôr sa však dostaví stereotyp, ale dá sa mu aspoň do značnej miery vyhnúť. Ak vás nebude baviť plieniť ťažké bludiská, ktoré občas obsahujú aj logické prvky, stále dookola, tak môžete v domčeku spať až do posledného dňa a pokúsiť sa dostať k Mormo ihneď. Určite sa to nepodarí s prvým hrdinom, ale taký desiaty už má istú šancu. Dostanete sa tak k záverečným titulkom a čo je dôležitejšie, zachránite svet!

Grafické spracovanie môže niekomu pripomínať infantilné dobrodružstvá z nejakého detského televízneho kanálu, ale nedajte sa oklamať. Hra rozhodne nie je pre deti, skôr útočí na hráčov, ktorí si pamätajú ešte hry, ktoré neboli pre bábätká. Prekvapí aj hardverová náročnosť, ktorá na slabších počítačoch pôsobí nemalé problémy. V čom je problém, skutočne neviem.

Hudobný sprievod je po čase taktiež mierne otravný, ale dá sa vypnúť a samotné zvuky sú na tom už lepšie. Celkovo musíte byť naladení na hranie tejto hry, ale ak sa vám dostane do rúk gamepad, už ju tak skoro nepustíte. Obzvlášť ak si k sebe prizvete kamaráta, ktorý bude úrovne prechádzať spoločne s vami. Je škoda, že je možný len lokálny multiplayer, žiadna online hra sa nekoná. Každopádne, ak si dokážete v dnešnej dobe nájsť parťáka, zažijete viac zábavných momentov. Hra je totiž primárne stavaná pre dvoch a osamote prichádzate o 80% zážitkov.

Ak hľadáte zábavný požierač času, ste pri tejto hre na správnom mieste. Rovnako ak hľadáte výzvu a máte potrebu zachrániť svet. Originálne prvky a nové nápady tu sú na každom kroku a aj vďaka nim budete odolávať postupne narastajúcemu stereotypu a hru si užijete.

HODNOTENIE

7.5

POSSOL

"ORIGINÁLNY TITUL, ALE ŽIAĽ S NASTUPUJÚCIM STEREO-TYPOM"

+ originálny koncept
+ súbojový systém
+ rôznorodosť nepriateľov

- otravná hudba
- určitá miera stereotypu
- náročná hrateľnosť

RECENZIA

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE

PIRÁTSKY SVET ČAKÁ NA SVOJICH HRDINOV

. PC

. OBSIDIAN ENTERTAINMENT

. RPG

Klasická RPG - žáner nie vhodný pre každého, hlavne ak si pod ním predstaví čosi iné. Niekomu stačí levelovať postavu v hack & slash štýle, iný zas s ohrnutým nosom objavuje nové zákutia v otvorených svetoch z vlastného pohľadu. Alebo sa staromilecky pousmejete a vrhnete sa do izometrických orgií, ktoré vám spôsobujú príjemné mrazenie na zátylku dnes a v rovnakom očakávaní ste boli i pred dvadsiatimi rokmi.

Roky, keď rebríčkom obľúbenosti kraľovali rozsiahle dobrodružstvá Baldur´s Gate, Icewind Dale, Planescape: Tornment a podobne ladené izometrické eposy, sú dávno preč. Pamätáte aj na Arcanum? Lenže občas sa nám za nimi cnie. A to napriek tomu, že nás, paradoxne, aj odrádzajú. Napríklad svojou rozsiahlosťou a desiatkami hodín, ktoré v nich strávime, hoci potom musíme rána v práci bdieť s červenými očami. Vysvetľovanie, že ten dungeon bol fakt tuhý a museli sme ho doraziť, sa nestretne vždy s pochopením nadriadených. Ale ten skvelý pocit, keď sa dostanete na okraj priepasti a správnym balansovaním schopností svojich hrdinov zvládnete náročnú úlohu, je za nezaplatenie. Presne o tom je aj Pillars of Eternity II: Deadfire.

Nebudeme sa vyhovárať. Nedávna obroda tohto žánru nás zastihla v nepríjemnej situácii. Nostalgické nadšenie a nedostatok času na ich dôsledné vychutnanie si každého zákutia. Vďaka Kickstarteru však máme možnosť stráviť nie desiatky, ale aj stovky hodín v úžasných a rozmanitých svetoch. Napríklad aj jednotka Pillars of Eternity je lákadlom, ktoré by bola škoda obísť a v zástupe už stojí Divinity: Original Sin (aj so skvelým pokračovaním), svoj rozsiahly príbeh začína rozprávať Tyranny, do toho skáče Wasteland, Torment: Tides of Numenera a hneď niekoľko Shadowrunov. Vyberať si je z čoho a ďalšie dobrodružstvá sa chystajú, pretože hráči sú po nich lační. Kde je dopyt, je i ponuka. Môžeme byť nesmierne radi, že trh nie je zahltený bezduchými zlátaninami.

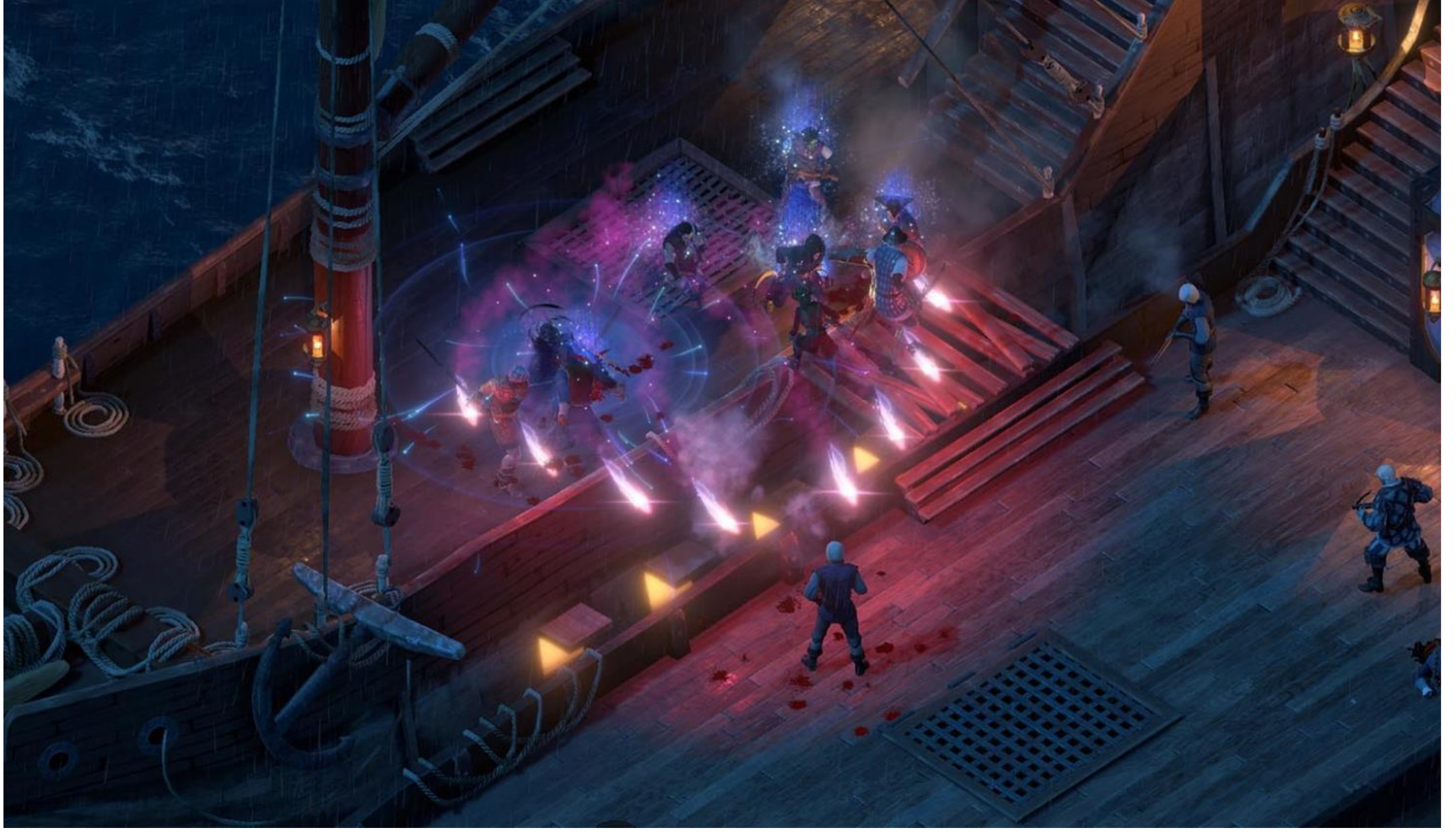
Pillars of Eternity II: Deadfire od skúsených vývojárov z Obsidian Entertainment presne vie, do ktorého citlivého miesta má pichnúť, aby si podmanil RPG pozitívnu dušu. Hlavný hrdina žije vo svojej pevnosti Caed Nua, ktorú si poctivo budoval v predchádzajúcom dobrodružstve. Pokojné obdobie netrvá dlho a keď na Caed Nua dopadne obrovský tieň boha Eoathasa a rozdrví všetko a všetkých, začína nové putovanie. Fantasy zápletka rieši spor bohov a hrdina ako Watcher s možnosťou vidieť duše zosnulých, je ich nástrojom. Bez toho, aby sme zabiehali do podrobností, vás čaká siahodlhá cesta s tradične epickým podtónom. Škoda, že hlavnej príbehovej línii akoby trochu chýbalo svižnejšie tempo, lákavejšia prezentácia.

Musíte zachrániť svet a okrem toho vyriešiť asi milión ďalších sporov. Denník sa začne plniť úlohami tak rýchlo, že sa ani nenazdáte a neviete kam skôr skočiť.

Tradičné RPG šialenstvo: úlohy, v ktorých máte niečo nájsť, niekoho zneškodniť alebo presvedčiť, priniesť predmet, odhaliť tajomstvo, vám pribúdajú tak rýchlo ako skúmate celý svet a rozprávate sa s desiatkami NPC. A to všetko nemusí vyvrcholiť bojom. V tom tkvie sila klasických RPG. Podľa toho, do ktorých schopností hrdinov investujete, také možnosti sa pred vami začnú otvárať. Výrečnosť a diplomacia vám otvorí mnohé dvere k úspešnému vyriešeniu problému bez toho, aby ste siahli po zbraní. Inokedy zas odhalíte nebezpečenstvo dopredu a ak máte stealth skill, môžete sa mu vyhnúť a všetko sledovať nespozorovaní. Poznáte to z vyššie uvedených hier a Pillars of Eternity II: Deadfire len potvrdzuje fakt, že toto je skutočný role-play. Dupľom. ak každá akcia vyvolá adekvátnu reakciu u rôznych frakcií - a nič nie je čisto čierne alebo biele. Rozhodnutia majú dopady na sekundárne príbehy a taktiež určujú aj náladu vo vašej skupine dobrodruhov.

Podľa toho, koho si vezmete do tímu (tentoraz je maximálny počet zmenšený o jedného na päticu), sa vám otvárajú nové možnosti. Mnohých spoznáte z prvého dielu a či je to Edér alebo Aloth, každá ruka sa hodí. Musíte vziať do úvahy aj rozdielnosť charakterov a Edér sa bude pozerať skrz prsty na kňažku Xoti, ktorá má hlavu v oblakoch, s lampášom naháňa duše. Preto riešite nielen problémy na bojisku, ale aj medzi postavami, ktoré môžete prestriedať, komunikujete s nimi a usmerňujete ich. Zžitie sa so skupinou dostáva ďalší bodík k dobru, spriaznenosť vidieť aj v prehľadnom grafickom zobrazení. Určujete im smerovanie vo vývoji rozdeľovaním bodov do aktívnych a pasívnych vlastností či učeniu nových schopností, v inventári rozdeľujete výbavu. Dobrodružstvo jedného neohrozeného hrdinu vám ani na um nepríde, pretože v skupine si užijete omnoho viac zábavy.

Okrem tradičných povolaní môžete voliť kombinované. Zameriate sa viac na konkrétnu vetvu vo vývoji postavy, ktoré je možné rozdeľovať podľa úlohy, do ktorej sa vyberiete. Aj vďaka nižšiemu počtu postáv sú boje prehľadnejšie a o štipku náročnejšie. Už tradične sú v režime real-time a aby to nebola nezmyselná rúbanica, stlačením medzerníku ju zastavíte. Na jednoduchšiu obťažnosť to nie je takmer potrebné, na vyšších pôjde o nutnosť. Spoločne s plánovaním kto na koho a čím zaútočí.



Konečne sa však smer zvoleného kúzla dá meniť až do momentu, kedy ho skutočne mág na nepriateľa vyšle. Vyhnete sa tak nepríjemným útokom nikam. Pre skúsených hráčov ide o mlátenie prázdnej slamy, tak len dodáme, že to tu funguje na výbornú. Správne zvolené a vhodne využívané schopnosti robia z vášho tímu neporaziteľnú mašinu. Alebo sa z toho vykecáte, namiesto boja zaplatíte výkupné a podobne.

K dispozícii budete mať rôzne meče, šable, dýky, sekery, palcáty, palice, luky, kuše a taktiež dôjde aj na palné zbrane. Mágia je zastúpená obrovským balíkom rozmanitých kúzel - cez útočné, podporné a obranné, všetkých elementov, postupne vylepšiteľné. Prítomná je výroba predmetov, takže si môžete nielen namiešať vlastné nápoje, ale aj pripraviť rôzne druhy jedál, vytvoriť pasce či zvitky. Na všetko sú potrebné suroviny, ktoré nachádzate, alebo si ich zakúpite v obchodoch, kde si cenu po úspešnom splnení úlohy môžete o trochu znížiť. U kartografa zas dostanete ponuku na spoznávanie nových ostrovov. A ak bude najhoršie, vyspíte sa a podľa toho kde aj s následným bonusom alebo postihom. Nesmie chýbať ani možnosť naprogramovania si AI spolubojovníkov. Naskriptujete si, kedy má kto útočiť, kedy sa stiahnuť, vyliečiť vás - ak chcete do taktiky skutočne preniknúť, oceníte bohaté možnosti tejto ponuky, ktorá vám výrazne uľahčí hranie.

Napriek tomu, že sú úlohy rôznorodé a raz budete riešiť spor medzi dvomi rodinami, inokedy zas pátrať po zmiznutých osobách, občas sa ponoria do vôd plných klišé. Nevadí, Pillars sú RPGčkom nadmieru ukecaným, no presne to od klasickej izometrickej RPG očakávame. Sledovanie deja je ako čítanie epického fantasy príbehu. Najlepšie s niekoľkými pokračovaniami, ktoré vám zaplnia polovicu poličky v knižnici. Ďalšou povinnosťou je ovplyvňovanie výberu riešenia ďalšieho deja či úloh. Jednej frakcii pomôžete, druhú si automaticky pohneváte. Alebo si vycepujete klamanie a budete hrať s na obe strany. Možností je neúrekom, len aby boli na rovnakú vlnovú dĺžku naladení aj vaši kumpáni. Niekedy vás vyvrcholenie prekvapí, inokedy sa otvorí možnosť vďaka rozvinutej schopnosti komunikácie.

Predmetov nájdete hneď dve kopy a každá mŕtvola v sebe niečo ukrýva. V inventári sú predmety prezentované ikonami, no s mnohými filtrami, tak ako denník, encyklopédia a more ďalších menu, tabuliek a prehľadov. Chvalabohu je, ako celý interface, spracovaný prehľadne. So zobrazením štatistík, porovnaním s aktuálne držanou zbraňou, okúzlením, ukladaním do viacerých setov, quick slotmi - skrátka všetkým, čo poznáte a prečo sa so všetkým plahočíte k obchodníkovi, u ktorého môžete zarobiť nemalý peniaz.

Bude to potrebné, pretože sa musíte starať nielen o výbavu hlavných postáv, ale zároveň aj posádku lode. Presne tak, namiesto pevnosti sa vaším prechodným domov stane loď, ktorá potrebuje ako posádku, tak aj výbavu.

Novinkou je cestovanie po mori - prostredie je ohromne rozsiahle, ostrovov k navštíveniu desiatky. A môžete sa plaviť hneď na začiatku, obmedzí vás len level hrdinov. Ak sa aj nevylodíte na známom mieste, môžete odhaľovať nové. Cestovanie po pevnine na mape neprekvapí, je obdobné ako minule. Avšak na mori sa musíte starať nielen o žalúdky posádky, ale aj ich smäd a morálku. Ak postavy necháte na suchároch a vode, ktoré príliš nezaťažia váš rozpočet, môžete sa veľmi skoro tešiť na vzburu. Uplatiť ich rumom a lahôdkou je nutnosť, inak sa vzoprú a namiesto dezercie vám môžu zamávať na rozlúčku. Obsadenie jednotlivých postov na lodi má zmysel a postupne trénovaní nováčikovia sa vám odvďačia zlepšeným manévrovaním či rýchlosťou nabíjania diel, navigáciou. Námorné bitky sú rovnako ako boje ťahové a v textovej forme. Ak ste čakali obdobu Black Flag, stiahnite plachty. Ale môžete svoju loď modifikovať, vylepšovať, prehadzovať posty a ak vám niekoho skúseného pri boji zabijú, okamžite to pocítite.

Námorné bitky nie sú pompézne, ale po taktickej stránke zábavné. Nemusíte ich vyhľadávať, z boja sa dá pri správnej posádke ujsť. My sme ich brali ako fajn doplnok, ale nič vám nebude brániť v tom, aby ste investovali do zlepšovania lode či kupovali lepšie, väčšie a silnejšie. Plaviť sa môžete pod vlajkou niektorého zo zoskupení alebo sa hrať na pirátov. Nezabudnite, že žijete svoj vlastný príbeh, hoci sú mantinely dané zápletkou pomerne benevolentné. Tak ako nemusíte vždy vyťahovať meč z pošvy pri stretnutí, je aj plavba doplnkom, nie nutnosťou. Ak totiž svoje nespravia delá a lode sa zaháknu, k slovu sa dostáva tradičný boj v klasickom režime. Niekedy je to proti presile poriadna mela, môžete sa presúvať medzi loďami po lanách a podobne.

Už pôvodné Pillars boli nesmierne ukecanou hrou a ani Deadfire na tom nie je inak. Nahovorené NPC vás nezachránia od stoviek strán textu. Každý má čo povedať a vy sa môžete pýtať. Hromady textu sa dá ľahko zľaknúť a odklikávaním stratí atmosféra nemalé čaro. Musíme na to naozaj upozorniť, pretože často sme strávili objavovaním a rozprávaním dlhé desiatky minút bez toho, aby došlo k boju. Skúsenosti získavate za splnené úlohy či úspešný boj. Dôležitým faktorom je, že musíte byť fantasy pozitívne naladení. Inak vás bohatý svet Pillars zamliaždi bohatým obsahom. Ak by ste sa strácali, vždy nájdete v denníku vysvetlenie každého elementu cez postavy, nepriateľské kreatúry, miesta a udalosti.

Hodnotiť technické spracovanie nemôžeme inak ako pozitívne, hoci každá minca má dve strany. Všetky prostredia sú v izometrickom prevedení nádherné. Nemali sme problém platonicky sa zamilovať do pláži, bludísk, miest, osád, lesov, podzemných komplexov, chrámov - to všetko je romanticky krásne, všetko hýri detailmi a jediné, čo by sme naozaj privítali, by bolo trochu živšie prostredie. Niežeby bola krajina prísne statická, ale ak by bolo niekde potrebné trochu pridať, tu vidíme jedinú slabinu.

Animácie pohybov trojrozmerných postáv sú plne postačujúce k tomu, aby nepôsobili komicky. Niekedy je to počas boja poriadna mela a nevideli sme, čo sa vlastne na obrazovke deje. Všetko sa dá vyriešiť v precízne prepracovanom UI, ktoré za tie roky dozrelo takmer k dokonalosti. Ozvučenie je možno slabšie v dabingu, no všetko dobieha pompézna hudba. Hoci v nej nenájdete mnoho dych vyrážajúcich motívov, svoju úlohu ako správny podmaz si plní.

Pillars of Eternity II: Deadfire je jednou z najlepších RPG tohto roka, a to ešte máme pár mesiacov pred sebou. Výprava, ktorá ma všetky potrebné ingrediencie k tomu, aby ste v nej strávili more času. Bez toho, aby ste cítili potrebu osviežiť sa pred nastupujúcim stereotypom. Môžete si užívať príbeh a boj si zjednodušiť a naozaj nám to niekedy prišlo vhod. Dôležité je to, že si svoj príbeh v podstate píšete sami a volíte, ako bude vyzerať v ďalších hodinách. Ohromné možnosti smerovania nahrávajú znovuhrateľnosti, kedy sa nielenže môžete vybrať po inej ceste, ale zároveň i s iným zoskupením. Napriek tomu, že sme sa pôvodne obávali pirátskeho prostredia, nemá žiadny vplyv na celkovú fantasy atmosféru. Pillars of Eternity II: Deadfire je presne takou RPG, akej sa nedá povedať nie.

HODNOTENIE

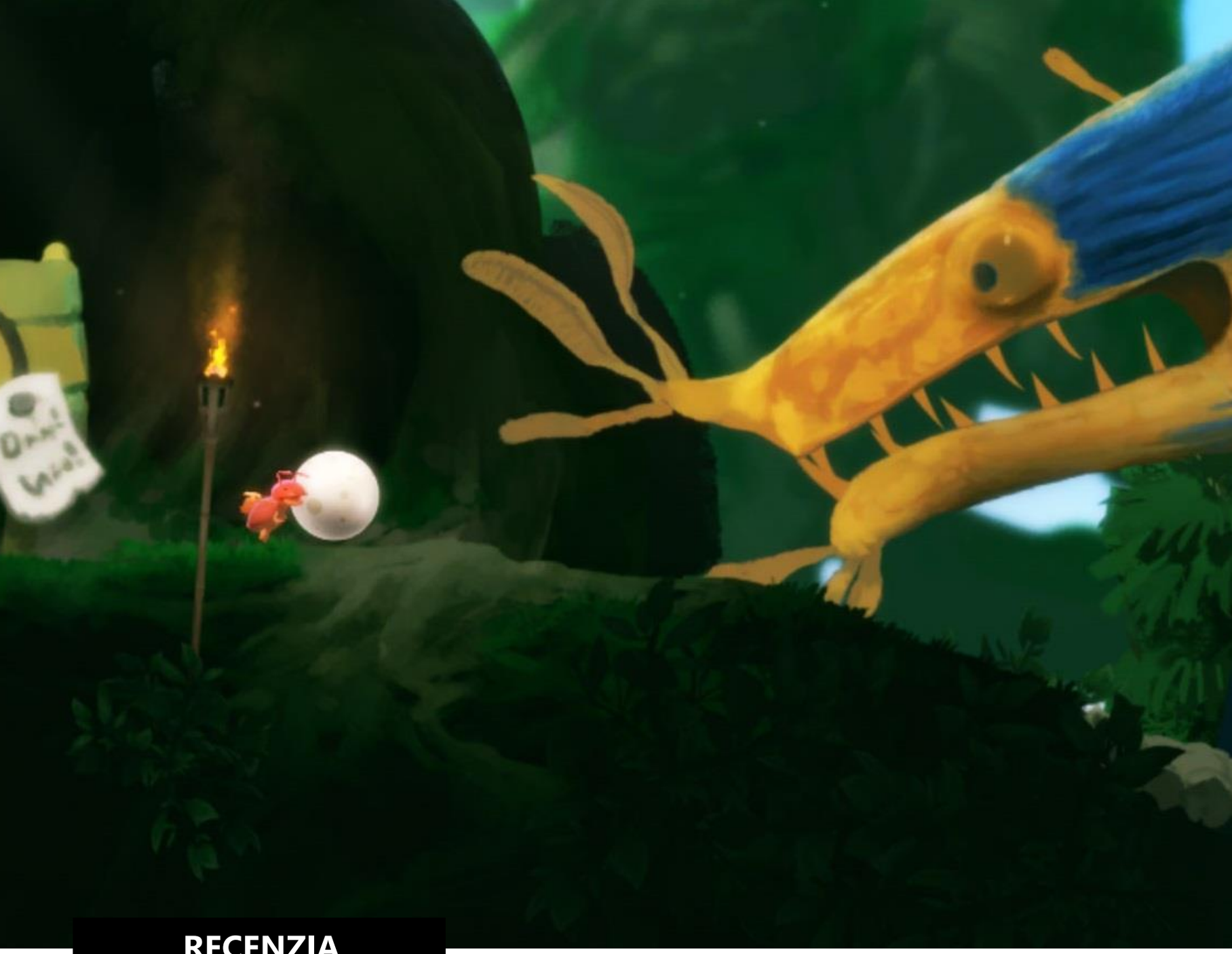
9.0

BRANISLAV KOHÚT

DEADFIRE JE JEDNOU Z NAJLEPŠÍCH RPG TOHTO ROKA

+ možnosti voľby a následky
+ izometrické spracovanie
+ sekundárne úlohy
+ interakcia medzi postavami
+ bojový systém a RPG prvky
+ loď a námorné bitky
+ množstvo príbehových línii

- menej chytľavý hlavný dej
- občas neprehľadné boje
- náročné na čas



RECENZIA

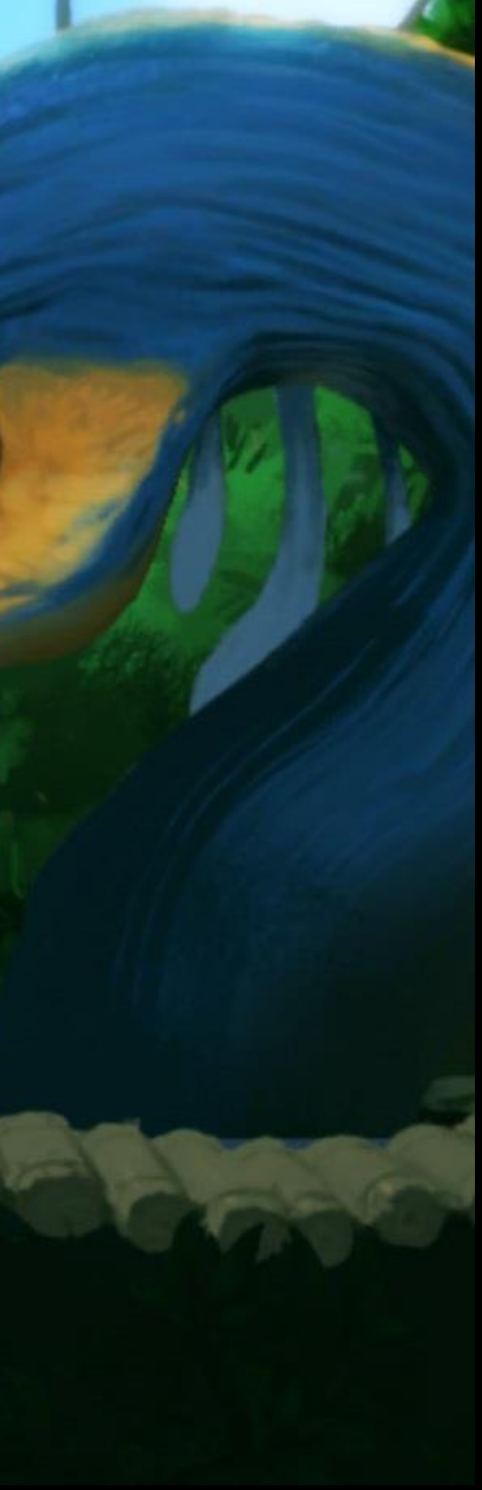
YOKU'S ISLAND EXPRESS

MÁTE RADI KRESLENÉ SKÁKAČKY?

. SWITCH, PC, XBOX ONE, PS4

. TEAM 17

. ARKÁDA



Metroidvania hry zažívajú renesanciu. Je to vlastne subžáner, ktorý vznikol na konzolách pred zhruba 30 rokmi a boli to exploratívne 2D akčné platformovky, v ktorých ste teda nielen skákali a bojovali, ale najmä pátrali v prostredí. Získali ste nové schopnosti, ktoré vám umožnili ísť na predtým nedostupné miesta, takže malo zmysel vrátiť sa aj tam, kde ste už predtým boli. Dve série dali subžánru meno, no za vlastný ho teraz považujú najmä mnohí indie vývojári. Niektorí s ním experimentujú viac, iní menej, no teraz nám chcú autori z Villa Gorilla ukázať svoju vlastnú a trošku uletenú víziu. A aj keď ste názov štúdia možno doteraz nepočuli, vedie ich skúsený Jens Andersson, ktorý predtým pracoval v Starbreeze a LucasArts.

Pritom Villa Gorilla vlastne spravili len dve zásadné zmeny v koncepte. Najskôr odstránili väčšinu akcie, no taktiež pridali guľôčkový automat. Čítate správne. Herné mechanizmy 2D skákačky rozšírili o pinball a ak sa nepletiem, je to niečo, čo doteraz snáď nikto nepriniesol. Pravdepodobne preto, že sa na prvý pohľad zdá, že tieto žánre k sebe nepatria a nemôže to fungovať. No nakoľko ste určite neprehliadli číslo s hodnotením, asi ste sa už dovtípili, že ono to nakoniec funguje. A funguje to dosť dobre.

Hra si vás získa niekoľkými silnými momentmi, no ten prvý prichádza hneď v úvode, keď si zamilujete jej vizuálny štýl, ktorý pripomína animované seriály. Skôr tie východné ako západne. Časom nájdete miesta a postavičky, ktoré trošku pripomenú napríklad Totora. A vlastne aj celý ostrov plný rôznych zvieratiek a ďalších podivných bytostí so svojimi mýtmi a tajomstvom skrytým pod povrchom je vyobrazený naozaj výborne, a to ako herne, tak aj vizuálne. Tento jemný 2D štýl hre krásne sadne a aj vďaka nemu do hry hladko vklznete. Navyše dobre vyzerá aj na menšom displeji Switch handheldu.

Ale hra funguje tak dobre vďaka tomu, že je vlastné plná drobných skladačiek, ktoré do seba perfektne zapadajú. A kým vizuálom vás do seba vtiahne, tými ostatnými časťami skladačky vás v sebe udrží. Môže to byť pokojne aj zvuk plný rôznych ruchov a efektov, no najmä hudba, ktorá buduje atmosféru jednotlivých a naozaj rozdielnych častí ostrova. Ten totiž ponúka všetko, od pláže, cez lesy, podzemia, až po hory, na ktoré sa vyštveráte. To všetko je odlíšené aj vizuálne a zvukovo, aby každá časť sveta fungovala aj samostatne.Na svoj žáner hra prekvapí aj príbehom, ktorý síce nie je na román, ale dáva celému tomu gúľaniu a objavovaniu naozaj pekný podklad. Vy ste Yoku, malý chrobák (hovnivál), ktorý prichádza na tento tajomný ostrov, aby sa tam stal poštárom. Avšak už po pár chvíľach prídete na to, že táto práca nebude len o doručovaní listov a zásielok, ale bude si vyžadovať aj niečo viac. Ostrov je plný podivných obyvateľov, ktorí od vás niečo potrebujú, navyše musíte tento ostrov a jeho prastarého boha zachrániť.

Tých príbehových línií a tajomstiev je tam naozaj hneď niekoľko a pokojne môžete riešiť úlohy aj v niekoľkých naraz. Záleží len na tom, koľko si chcete súčasne naložiť na ramená. Úlohy ale získavate prirodzene, a tak nie je nič neobvyklé, keď sa vám ich nabalí hneď niekoľko na seba.

Samotný Yoku toho vlastne veľa nedokáže. Vie v prvom rade komunikovať s prostredím a s postavami. Tých rozhovorov sa tu napočúvate (aj keď skôr vlastne načítate) pomerne dosť. Taktiež môžete ničiť nádoby a rôzne iné veci a zbierať z nich ovocie, ktoré reprezentuje váš život, a zároveň ho použijete ako platidlo. A, samozrejme, Yoku dokáže sám chodiť. Tam to viac-menej končí. A ak metroidvania žáner poznáte, asi vám medzi jeho schopnosťami chýba napríklad spomínaný boj a hlavne skákanie. To sú však veci, ktoré Yoku sám osebe nedokáže, takže s nimi potrebuje pomoc.

Práve v tomto bode vstupujú do hry mechanizmy pinballu tak, ako ich poznáte zo skutočných aj virtuálnych stolov. Keďže nemôžete skákať, vo svete nájdete rôzne umiestnené páčky a plošinky, ktoré vás vedia vystreliť tam, kam potrebujete ísť. Nie vždy majú podobu práve flipperov, ako ich poznáte z automatov. Niekedy sú to naozaj len drobné plošinky. Často sa však delia na pravú stranu (žltá) a ľavú stranu (modrá). Vo svete sú však najčastejšie v spojenej podobe, keďže nezáleží na tom, ktorý trigger stlačíte a aktívne sú oba.

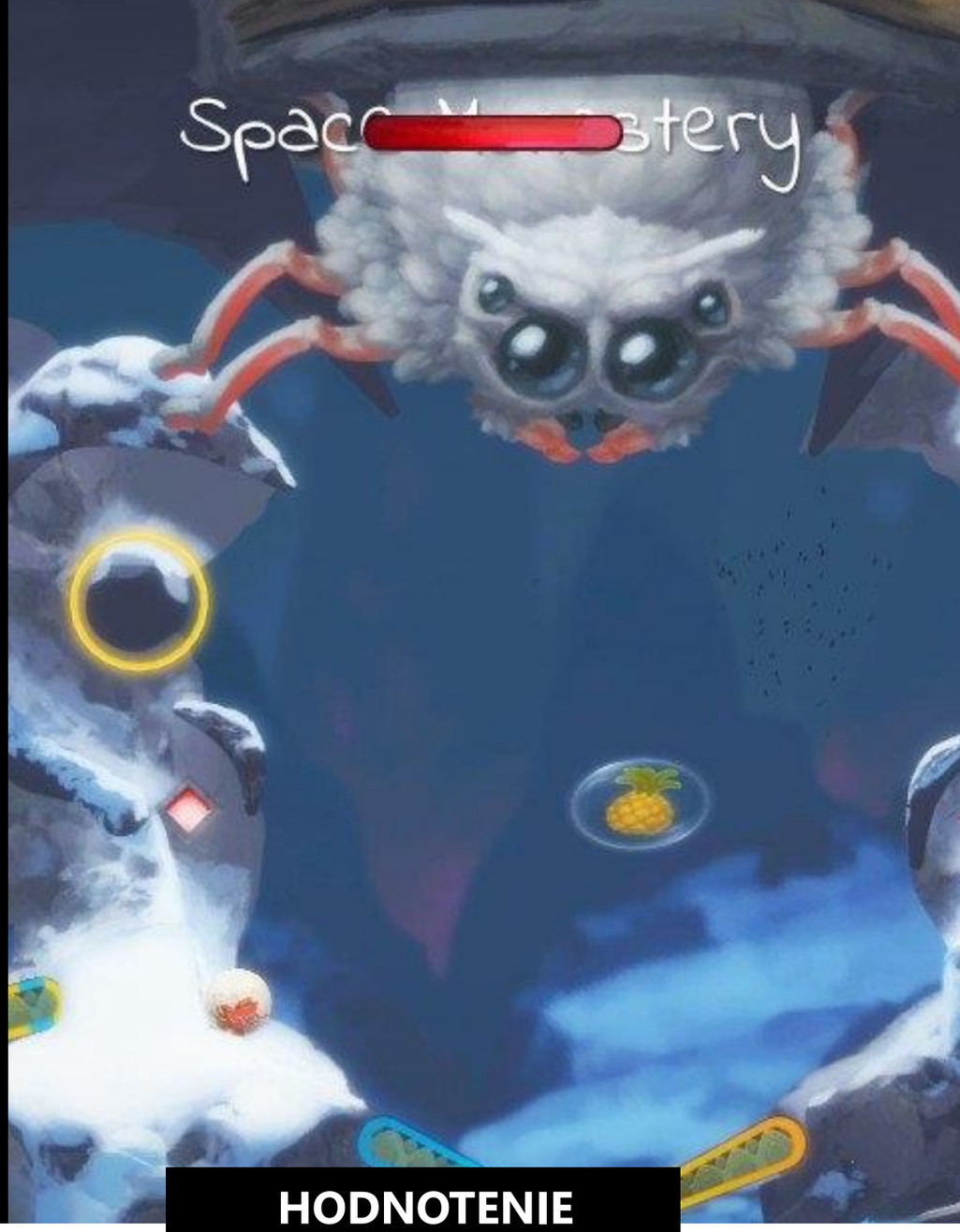
To platí pre také drobné presuny, keď sa napríklad potrebujete dostať o kúsok vyššie. Nie vždy sa po mape môžete presúvať tak, ako sa vám páči. Napríklad vás flippery vystrelia vždy len istým smerom. Okrem toho sú tu aj rôzne zvodidlá, ktoré vás prevedú presne danou dráhou na konkrétne miesto. Neraz sa však do nich musíte trafiť práve nejakou plošinou či flipperom. Hra tak zaujímavo rieši objavovanie sveta. Síce sa niekam presuniete, no nie úplne tam, kam potrebujete. Musíte sa dobre pozrieť na mapu a premyslieť si svoju ďalšiu cestu. Časom vám v presune pomôže aj voda, vzduch a tu a tam musíte tiež zapojiť hlavu na vytvorenie mechanizmov, ktoré vás dokážu niekam dostať.

No a narazíte tu tiež na pravoverné pinballové pasáže, v ktorých sa vám naskytne pohľad na niektoré naozaj unikátne časti tohto herného sveta, ktoré sú priamo vytvorené v štýle pinballového stola. V tých jednoduchších sú flippery len dole, v tých zložitejších aj na iných miestach. Musíte sa cez ne niekam dostať, pričom neskôr sa v nich budú vyskytovať aj čoraz náročnejšie prekážky a k ich prekonaniu vám pomôžu nové schopnosti. Je to naozaj zaujímavý twist v žánri a vyžaduje si viac trpezlivosti spolu s presnosťou, keď sa chcete dostať na nejaké konkrétne miesto, či tu vyzbierať všetky kúsky ovocia. A presne v takomto štýle hra rieši aj súboje s bossmi, ktoré by ste pri tomto štýle hrateľnosti možno ani nečakali. No je ich tu hneď niekoľko a sú naozaj zaujímavo vymyslené, hlavne ich postupne sa zvyšujúca obťažnosť. Kým pri tom prvom vám stačí bossa len správne trafiť vlastnou postavičkou, už pri ďalšom sa zapotíte trošku viac. Premyslenosť tohto dizajnu si však uvedomíte vtedy, keď budete bojovať proti nepriateľovi hneď spolu s niekoľkými bojovníkmi, ktorí tiež naberú podobu guľôčky, no musíte ich dostať na konkrétne miesta, odkiaľ môžu zaútočiť. Platí posvätné pravidlo troch a tým pádom sa aj pozície menia na viac krkolomné, no je to zábava.

Tento systém so sebou prináša tiež niečo, čo už taká zábava nie je. Metroidvania hry so sebou prinášajú aj backtracking a inak tomu nie je ani tu. Tento postup svetom však backtracking komplikuje a aj spomaľuje.

Niektoré úlohy vás neraz pošlú z jedného kúta sveta na úplne opačný a hra len v minime prípadov ponúkne skratky. Pôsobilo na mňa únavne, keď som musel putovať naprieč mapou cez niekoľko zložitých pinballových pasáží, pri ktorých je samozrejmosťou, že sa v nich tu a tam zaseknete. Neskôr pribudnú isté možnosti „rýchleho cestovania“, ale nie je to ani také rýchle a je to obmedzené len na niekoľko miest v celom svete.

To je však jediná oblasť, v ktorej Yoku's Island Express pokrivkáva. Inak je to unikátna a nápaditá hra, ktorá zabaví nejakých 7 hodín vďaka kvalitnému zmiešaniu dvoch zdanlivo nespojiteľných žánrov. Je to svieže, je to nelineárne, má to skvelé momenty a veľmi pomáha príjemný vizuál spolu s soundtrackom, za ktorým stoji Jesse Harlin (niekoľko Star Wars hier, Mafia 3 a iné). Vo Villa Gorilla pracovali na tejto hre päť rokov, no oplatilo sa.



HODNOTENIE

7.5

MATÚŠ ŠTRBA

PIXELOVANÁ VÝPRAVA DO MINULOSTI

+ príbeh s paranormálnymi javmi a pokultúrnymi odkazmi
+ vydarená kombinácia adventúry s arkádovými a puzzle prvkami
+ rozličné schopnosti postáv a ich kombinovanie

- ťažkopádne ovládanie
- pár naozaj frustrujúcich úsekov
- niektoré menej zaujímavé pasáže

RECENZIA

ANCESTORS LEGACY

KRÁSNA, ALE ZRADNÁ HISTORICKÁ STRATÉGIA

. PC
. DESCTRUCTIVE CREATIONS
. REALTIME STRATÉGIA

Dobrých stratégií nie je nikdy dosť a tých zo stredoveku, bez prímesí fantasy prvkov, je ako šafránu. Aj preto má Ancestors Legacy predpoklady na to, aby zaujala. A lákaví sú aj Vikingovia, ktorí sa už síce na nás v hrách valia zo všetkých strán, ale stále ich žerieme. Rovnako ako TV seriál o Ragnarovi Lothbrokovi a jeho potomkoch, ktorý nepochybne inšpiroval mnohých vývojárov. Autori z Destructive Creations tvrdia, že v ich prípade je to len zhoda náhod, ale dej vikingského ťaženia nápadne pripomína výjavy, ktoré sme videli v televízore. Nech je, ako chce, zabralo to.

Kým si však priblížime hrateľnosť, treba spomenúť, že sa hra neorientuje výlučne na severanov. Vikingovia predstavujú prvé dve ťaženia s dvojicou lídrov, ale po prejdení niekoľkých misií sa odomknú ďalšie tri národy a ich kampane. Prežijete tak bitky v pozícii anglosaských panovníkov v Británii, ale aj Germánov. Pre nás je plusom aj (zatiaľ jedno) ťaženie za Slovanov, ktorého ústrednou postavou je poľské knieža Mešek I. To je už slušná ponuka. Ťaženia sú doplnené veľmi efektnými predelovými scénami aj obrazovkami s popisom situácie. A aj v češtine. Ciele misií sú pomerne pestré - treba ukradnúť zásoby jedla, obsadiť osadu bohatú na suroviny, ochrániť lode ohrozované katapultmi, preraziť hradby, či vyrabovať kláštor. Na iných mapách si hľadáte spojencov, musíte nenápadne preniknúť do nepriateľského tábora a vykonať sabotáž. Úvodnú kampaň s Vikingmi si naozaj užijete, ale v tých ostatných už budete skôr frustrovaní ich náročnosťou. A to aj na ľahkej obťažnosti.

Misie sú nevyvážené a nepriatelia zvýhodňovaní. A najviac to pocítite pri dobýjaní osád, ktoré vám pohotovo kradne protivník, čo je vždy krok pred vami. Akoby to nestačilo, proti vám hrá aj umelá inteligencia vašich jednotiek. Samostatne síce zareagujú na útok zblízka, ale ak ich len z diaľky ostreľujú lukostrelci, muži tupo stoja a pokojne sa nechajú pobiť. Takže sa nemôžete spoliehať na to, že v dedine máte obrancov, ktorí by mali zvládnuť nečakaný výpad. Bez vašich pokynov sú zúfalo neefektívni.

Okrem kampaní si môžete zabojovať na samostatnej mape v režime šarvátky. Tam sa vlastne pripravíte na multiplayer pre dvoch až šiestich hráčov rozdelených do dvoch tímov. V prvom móde víťazíte vyhladením súperov, v tom druhom musíte ovládať viac osád, aby sa skóre protivníka postupne znížilo až na nulu. Rozdiel je minimálny a naťahovanie sa o dedinky časom nezáživné.

Bojovať sa dá aj proti AI, pričom tá ľahká je pomerne vyrovnaným súperom, stredná vás už poriadne potrápi, no nie kvôli lepšej taktike, ale pretože má neférové výhody. Hráčov avatar v multiplayeri pritom získava permanentné levely osobitne za každý národ.

Ancestors Legacy spája výstavbu osídlenia s bojovou zložkou. Robí to však trochu inak ako bežné RTS, ktoré, až na pár výnimiek, bohužiaľ, už roky recyklujú osvedčený systém bez snahy o inovácie. Do boja nastupujú jednotky, ktoré sa, s výnimkou hrdinov, verbujú v neoddeliteľných niekoľkočlenných oddieloch. Tradične ich môžete nasmerovať na nepriateľov, ktorých potom bodajú oštepmi, stínajú sekerami, ostreľujú lukmi, prípadne obliehacími zbraňami. Jednotlivé skupiny podľa svojho zamerania majú rôzne špeciálne schopnosti. Môžu zaujať obrannú pozíciu, chrániť sa štítmi pred šípmi, v zúrivosti efektívnejšie zabíjajú nepriateľov a podobne. Sortiment jednotiek nie je až taký veľký, ale úplne postačí.

Straty vojenského oddielu sa dopĺňajú v táboroch a dedinách s vojenskými budovami. No ak sú členovia skupiny len zranení, môžete ich zachrániť zatrúbením na ústup. Vtedy sa družina stiahne z boja a zastane niekde v okolí (pri dvojitom kliknutí sa stiahne až na základňu), kde je to relatívne bezpečné. Tam môžete použiť felčiarsku schopnosť a počas krátkej pauzy sa zranení úplne doliečia. No mŕtvych nahradíte len v spomínaných osídleniach.

Nastanú však aj patové situácie, keď vaše jednotky nemajú kam ustúpiť a keďže sa nedajú iným spôsobom stiahnuť z prebiehajúceho boja, môže to byť pre vás osudné. Najmä v ťažení, kde vám hra bráni zutekať s hrdinom, ktorý má málo života a ako správne tušíte, v misii nesmie zomrieť. Ale aspoň užívateľské rozhranie je nastavené tak, aby sa vám na jednej lište zobrazovali všetky vojenské jednotky, takže ich pomerne jednoducho koordinujete.

Oddiely v boji získavajú skúsenosti a pri každom novom leveli vylepšíte jeden z troch parametrov, ktorý družstvu zvýši útok, obranu alebo rýchlosť. Okrem toho môžete družinám individuálne prikupovať lepšie brnenie. Takýmto spôsobom vytvoríte silnejšie skupiny, čo je dobré už preto, že je nízky maximálne stanovený počet oddielov. Limit je desať a s tým si musíte vystačiť na obranu svojich sídiel a súčasne útoky na nepriateľov, čo neraz nie je jednoduché. Do istej miery vám pomôže výstavba pascí, ktoré s dostatkom materiálu zhotovia priamo vaši vojaci na ľubovoľnom mieste. No aj tak je daný počet oddielov veľmi obmedzujúci (hlavne keď ho AI protivník prekračuje, takže má značnú výhodu), a to vo všetkých režimoch hry.

Pri vojenských výpadoch môžete využiť rôzne taktické možnosti. Napríklad schováte oddiel v obilí a krovinách, takže ho nepriatelia nezbadajú. Odtiaľ môžete podniknúť aj náhly útok na hliadky, čím im niekedy zabránite, aby privolali posily. V noci si viete zapáliť fakle, ktoré zvýšia dohľad, ale môžu vás ľahko prezradiť. Na budovy v táboroch vojaci pri útoku automaticky vrhajú oheň a keď sa naplní červený ukazovateľ, domy pomaly zhoria aj samé. I keby ste ich ďalej neobhadzovali a neostreľovali. Vypálením menšej osady v kampani viete odlákať nepriateľskú armádu z hlavného tábora.

Stavať osídlenia nemôžete, kde sa vám zachce. Na mape sú už vopred umiestnené a ak ich chcete získať, musíte dobyť centrálnu budovu zvoleného nepriateľského alebo neutrálneho sídla. Komplikovať vám to môžu vojenské budovy, odkiaľ nepriatelia vypúšťajú posily, takže ich treba čo najskôr vypáliť. Aj hlavná budova musí zhorieť do tla, no vzápätí sa po krátkom obsadzovacom procese automaticky znovu postaví. Potom môžete dať pokyn na prístavbu úžitkových budov na produkciu jedla, ťažbu dreva, prípadne železa.

Objekty v táboroch majú vopred určenú polohu a sortiment budov na suroviny závisí od každého osídlenia. Rovnako majú vopred stanovené miesto aj baraky a ďalšie pokročilé budovy, plus tri obranné veže, ktoré môžete pristavať. Vy teda len naklikáte, čo potrebujete a zrealizuje sa to prakticky samé. Nemusíte ani priraďovať robotníkov, manuálne len určujete produkciu vojenských oddielov. A keďže celkovo ani budov nie je veľa (ale aspoň odomykajú užitočné vylepšenia a požehnania bohov), výstavba je rýchla a vy sa venujete predovšetkým bojom.

Grafika hry je štýlová, rozhodne sa jedná jednu z najkrajších RTS. Všetko je pekne spracované, oheň, ktorý uvidíte často, je parádny. A hoci sa pri priblížení strácajú jemné detaily (a zvýrazňuje krv), stále to vyzerá dobre a oceníte aj rozmanité a vierohodné pohyby jednotiek. Vojaci sa aj pri väčších počtoch individuálne pohybujú a to dodáva bojom realistickosť. Veľmi efektné pohľady poskytuje akčný režim kamery. Dobre vyzerajú aj predelové scény a hudba, o ktorú sa postaral Adam Skorupa (Zaklínač) a Krzystof Wierzynkiewicz, je naozaj úchvatná. Využíva rôzne stredoveké, prevažne severské motívy doplnené spevom a prikúpenie digitálneho soundracku určite neoľutujete.

Narazíte však aj na bugy a technické chyby. Napríklad sa nám napriek oznamu neodomkli všetky kampane na prvý pokus, ale až po zopakovaní finále tej úvodnej. Alebo sa uložená hra nahrala bez skriptu, takže všetko síce fungovalo, ibaže nepriateľský útok, ktorým mala vyvrcholiť misia, skrátka nikdy nenastal. V multiplayeri, kde je núdza o hráčov, hra občas spadla.

Je obrovská škoda, že keď sa po dlhšom čase objavila RTS s originálnymi prvkami, doplatila na zbytočné chyby, ktorých sa dopustili vývojári. Na jednej strane je zrejmé, že kládli veľký dôraz na audiovizuálnu stránku, ktorá je na jednotku. Súčasne však na povrch postupne vyplávajú nedostatky hrateľnosti, ktorú tvorcovia zle vybalansovali a nevyladili. Spočiatku vás hra môže fascinovať, postupne vás ale zlomí zle nastavená obťažnosť, tupá AI vašich jednotiek a čoskoro otravné naťahovanie o dediny, pričom vás príliš okliešťuje nízky počet oddielov. Ancestors Legacy mohla byť skutočne top stratégia, ale ako naznačuje aj takmer prázdne multiplayerové lobby, nakoniec dieru do sveta neurobí a zapadne medzi priemerné tituly.

HODNOTENIE

7.0

BRANISLAV KOHÚT

"ORIGNÁLNE PRVKY DOPLÁCAJÚ NA ZBYTOČNÉ CHYBY"

+ realistické boje a pohyby jednotiek
+ inovácie a atypický herný systém
+ grafika s akčnou kamerou a výborný soundtrack
+ niekoľko historických ťažení a aj Slovania

- nevyvážená obťažnosť rýchlo odradí
- veľmi limitovaný počet oddielov
- biedna AI
- naťahovanie o dediny je čoskoro otravné

RECENZIA

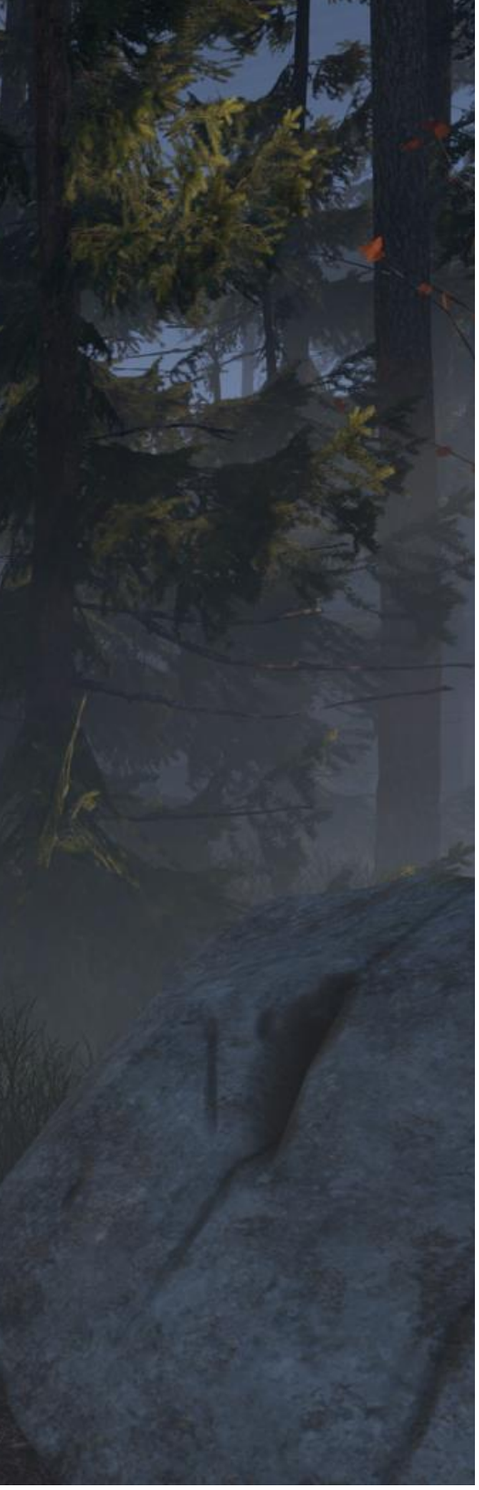
THROUGH THE WOODS

KEĎ TEMNÉ POVESTI OŽÍVAJÚ

. PC, XBOX ONE, PS4

. ANTAGONIST

. ADVENTÚRA



Začína sa stmievať, v studenom jesennom vetre vám už mrzne tvár, preto utekáte domov, aby vás mama čoskoro uložila do postele a porozprávala rozprávku o vlkovi, obroch, ježibabe a stratených deťoch. Ale čo ak to nie je rozprávka, ale skutočný príbeh, ktorý sa odohral v lese, ktorý vidíte z okna vašej izby? O tom sa presvedčíte počas desivej prechádzky Through the Woods, na ktorú vás pošle nórske štúdio Antagonist.

Na začiatku tejto hry sa ocitáte v koži chlapca menom Espen, ktorý s mamou trávi čas na opustenej chate. Matka však väčšinu dňa pracuje, alebo dospáva prebdené noci a vy cítite, že medzi ňou a Espenom je istý nedoriešený konflikt, ktorý sa vám v priebehu najbližších hodín postupne odkryje. Zlomový bod však pre túto dvojicu nastane, keď Espena unesú a jeho mama s odhodlaním prepláva cez ľadovú vodu až na ostrov skrytý v hmle. Počas cesty, na ktorej bude hľadať svojho syna, však nájde aj samú seba aj s časťami, ktoré zo svojho života chcela vytesniť.

Keď sa Karen konečne dostane na súš, jej mobil nefunguje a v batohu má len baterku, ktorá však, našťastie, stále svieti. Počas pátrania po Espenovi sa z nej stáva najsilnejšia zbraň nielen proti tme, ale aj tomu, čo sa v nej skrýva. Through the Woods je hororová adventúra, v ktorej sa bližšie pozriete na tajomné príšery z nórskej mytológie a ľudových poviedok, ktoré obývajú tajomný ostrov, na ktorom zastal čas. Vašou úlohou je nájsť Kareninho syna a pritom sa nestratiť na spletitých chodníkoch lesa.

Spočiatku sa môže zdať, že práve druhá úloha bude tá náročnejšia. Tvorcovia hry nemajú záujem dávať vám stopy či nebodaj ukazovateľ na mape. Karen na tomto ostrove nikdy predtým nebola, preto sa riadi iba prvkami v prostredí, ktoré však mnohokrát nenaznačujú správnu cestu. Podobne ako v reálnom lese, aj v tejto hre sa môžete zatúlať do lokalít, ktoré sú zaujímavé, ale nikam vás neposunú. Odmenou však môžu byť skryté listy a predmety, ktoré odhaľujú príbeh ostrova a postupne ponúkajú kúsky skladačky vedúcej k tomu, kto a prečo uniesol Kareninho syna.

Útržky listov pôvodných obyvateľov opustených domov dajú mená aj stvoreniam, na ktoré v lese natrafíte. Through the Woods sa neuchyľuje k ľakacím momentom a skákajúcim príšerám. Na rôznych trolov a bytosti z najhorších nočných môr vás naopak vopred pripraví. Raz je to list, ktorý opisuje, ako ľudia zazreli príšeru, inokedy sú to zvuky ozývajúce sa z diaľky, či samotná Karen, ktorú pri pohľade na obrov prepadáva chvíľková panika. Skutočnou výzvou nie je prežiť malý infarkt ako v iných hororových hrách, ale dostať sa cez monštrá do bezpečia. Hŕstka mýtických príšer má svoje zvyky a slabosti a ak ich nebudete vedieť využiť, Karen noc v lese neprežije. V niektorých prípadoch sa oplatí zakrádať, inokedy svietiť baterkou, no snáď najefektívnejší je beh správnym smerom. Práve svietenie baterkou na oslepenie či oslabenie nepriateľov v istých prípadoch zlyháva a nepriateľ dokáže aj napriek lúču svetla na vás zaútočiť.

Prebehnúť cez les je tak omnoho istejší spôsob prežitia, no háčik spočíva v trafení tej správnej cesty. Mnohokrát vás zastaví neviditeľná stena, ktorú vám pripravili tvorcovia.

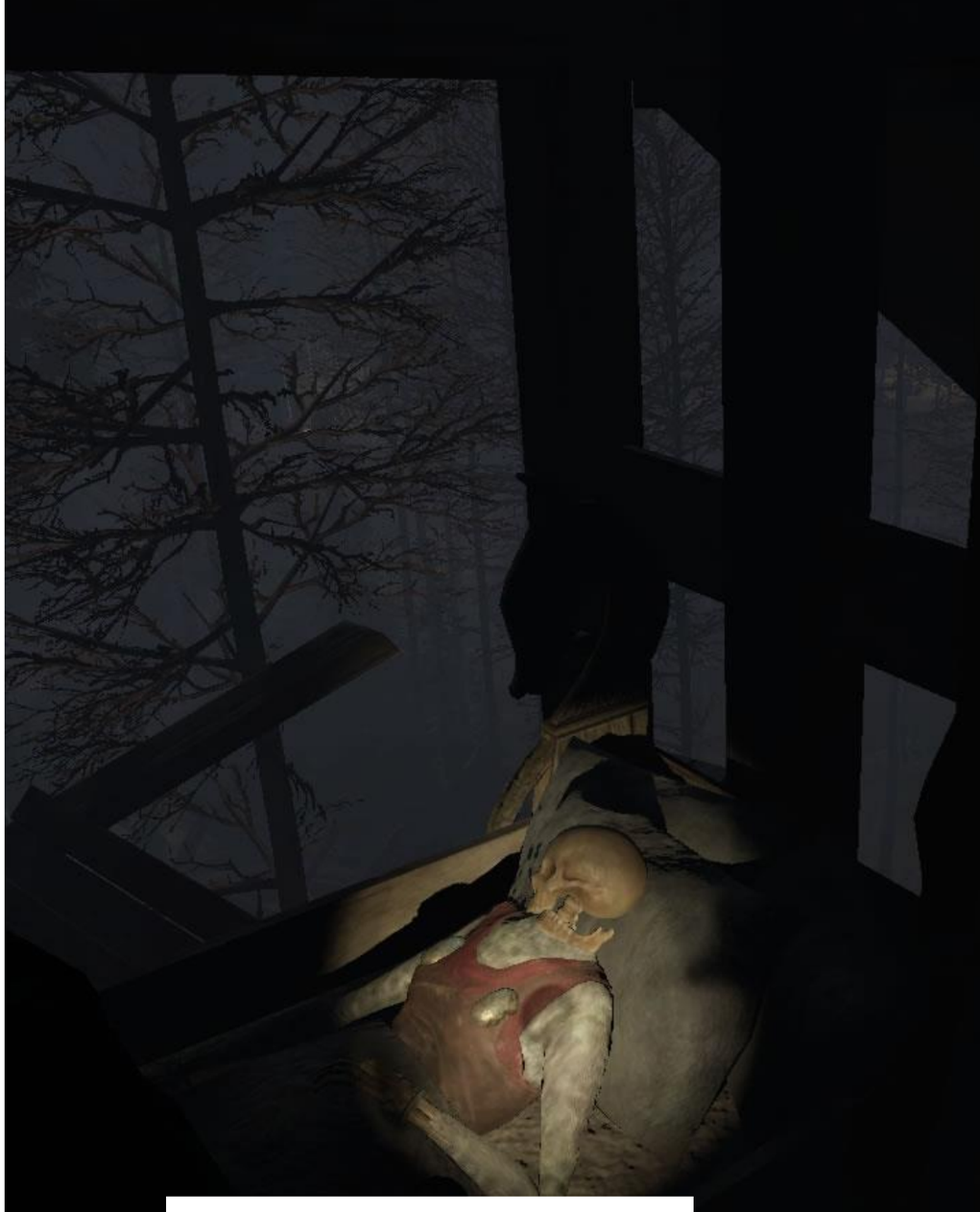
Aj keď Through the Woods pôsobí na prvý pohľad ako masívny otvorený les, nenechajte sa zmiasť. Vaše chodníčky sú presne nalinkované a akékoľvek hlbšie skúmanie lesa zastavia neviditeľné steny. Hra celkovo po grafickej stránke zaostáva, čo je vidno nielen na jednoduchých plochých 3D modeloch trávy, ale aj na modeloch postáv a hlavne ich tvárí. Karen počas svojej cesty narazí na množstvo prázdnych drevených domov, no po čase si uvedomíte, že ak ste zvonka aj zvnútra videli jeden, videli ste ich všetky. Nakoľko sa väčšina príbehu odohráva v úplnej tme, scenérie studeného nórskeho ostrova si užijete len málokedy.

Skutočným tŕňom v oku však pre mnohých hráčov nebude grafická stránka, ale skôr nepodarený dabing, ktorý hru sprevádza. Keď hra pôvodne vyšla na PC v roku 2016, výkon hlavnej postavy bol taký zlý, že sa ju autori rozhodli predabovať s profesionálnou herečkou. Karen tak vďaka tomu predvádza pomerne uveriteľné emócie matky, ktorá zúfalo hľadá svoje dieťa, no na druhej strane jej syn znie ako niekto, kto skutočne nechcel byť v štúdiu či sa vôbec ocitnúť v nejakej hre. Ďalšie hlasy, ktoré budete počuť, na tom nie sú oveľa lepšie a zachraňuje ich, že rozprávajú cudzím jazykom, z ktorého je ťažké čítať správne emocionálne zafarbenie. Hlavným hudobným motívom hry je väčšinou ticho a zvuky lesa, do ktorých sa občas vmiešajú prapodivné pazvuky, ktoré vás prinútia bežať čo najrýchlejšie preč.

Čím rýchlejšie však budete bežať, tým skôr vám hra pretečie pomedzi prsty. Kým nórske noci sú až kruto dlhé, v Through the Woods predstavuje jedna noc len pár hodín herného času. Aj keď budete prehľadávať každú cestičku pre skryté predmety a natiahnete svoj herný zážitok aj dvojnásobne, Through the Woods pre vás bude stále veľmi krátkou a lineárnou zábavou. Nakoľko neexistujú alternatívne cesty, riešenia či konce, hra spadá do kategórie určenej primárne na jednorazové použitie pre vyľakaných youtuberov a streamerov.

Through the Woods sa tak ukazuje ako hororový orientačný beh na krátku vzdialenosť. Jeho hlavnou devízou je však príbeh hlavnej hrdinky, ktorý sa vymyká obvyklému klišé z hororových trópov. Karen nie je tínedžerka, ktorá pri behu zakopáva o každý konár, ale vskutku nebojácna žena, ktorú poháňa materský inštinkt a nezastavia ju ani démoni minulosti, na ktorých v lese natrafí. Through the Woods nie je ani tak o prežití, ale skôr o boji o to najcennejšie - o rodinu, aj keď vám z nej už veľa neostáva. Aj keď záver priam dvíha obočie, ide o vcelku pútavú cestu spoznávania príšer, ktoré sa skrývajú nielen v temnote lesa, ale aj vo vnútri ľudskej duše.

Okrem silného psychologického aspektu hra výborne pracuje aj s nórskou mytológiou a najmä ľudovými poviedkami o monštrách, ktorými sa obvykle strašia deti, aby boli poslušné. Tvorcovia dokázali dobre zakomponovať budovanie napätia, kedy najviac hrôzy nespôsobujú skákajúce príšery, ale skôr neprebádaný priestor a strach z toho, čo by sa v ňom mohlo skrývať. Pre fanúšikov hororového žánru však môže byť nedostatok šokujúcich momentov sklamaním, ktoré prehlbuje aj krátka herná doba a chýbajúca motivácia hru znova spustiť. Ak je však čo i len kúsok pravdy na nórskom folklóre, potom by sme do jeho lesov nikdy nemali vkročiť.



HODNOTENIE

6.0

TANYA

PSYCHOLOGICKÁ ADVENTÚRA ZMIEŠANÁ S NÓRSKOU MYTOLÓGIOU

+ dobre vyzerá
+ príbeh v štýle známych povestí
+ pekná variabilita zbraní a vybavenia
+ rôznorodí nepriatelia
+ obstojná herná doba na takúto hru

- súboje by mohli byť zábavnejšie
- platforming je stále trochu nepresný
- zbytočne frustruje na normálnej obťažnosti, na ľahkej zas absentuje akákoľvek výzva

RECENZIA

GARAGE

PODZEMNÁ GARÁŽ S TAJOMSTVAMI

. SWITCH

. TINY BUILD

. AKČNÁ ADVENTÚRA

Mánia zombie titul už našťastie opadla. To neznamená, že by nevychádzali, ale ešte pred pár rokmi ste napríklad nemohli otvoriť stránku na Steame, aby medzi aktuálnymi hrami (v tej dobe to znamenalo obdobie tak 2 týždňov, nie jedného dňa) nebolo hneď niekoľko zombie titulov. Zombíci boli aj tam, kde nemuseli byť. A hráčom to časom začalo liezť hore krkom. Hore krkom to liezlo aj herným novinárom, ktorí tých hier museli hrať neraz naozaj mnoho. Ak nejaký takýto titul prišiel na recenziu, potrhať sme sa oň nešli. Skôr sa hľadal ten jeden, čo na to mal aspoň ako-takú chuť. Stačilo pár rokov a je to inak. Prišli a odišli MOBA hry, survival tituly a teraz tu máme battle royale. Chuť na kvalitné zombie horory je tak späť.

O to viac, ak sa k sľubnému zombie potenciálu primieša aj niečo navyše. Nápad, ktorý hru odlíši od tých ostatných, ktoré tu boli a sú. V prípade nezávislého titulu Garage sa to podarilo. Ten pod vydavateľstvom tinyBuild vytvoril drobný nezávislý tím Zombie Dynamics z Ruska. Zombie akcia je v ich prevedení poriadne krvavá, dynamická, trošku hlúpa, poriadne retro, no tiež veľmi štýlová. A väčšinu z toho môžete nasať už z okolitých screenshotov z hry. Práve tým štýlom sa totiž autori rozhodli hru odlíšiť od ostatných.

Výrazne v prípade hry vychádzajú z béčkovej filmovej estetiky 80. rokov. Či už je to príbehom, vizuálnym spracovaním, vyobrazením násilia, alebo celkovým prevedením, ktoré jasne pripomína VHS éru. Hlavne teda tých kultových bootlegových VHS z vietnamskej tržnice, na ktoré si mnohí z vás možno ešte spomenú. Tie totiž po mnohých pozretiach a aj požičaniach medzi kamarátmi neboli práve najkvalitnejšie – obraz bol zašumený, s pásmi a tu a tam bola nejaká pasáž aj nepozerateľná, lebo obraz už nebol. Všetky tieto prvky nájdete aj v hre a musím povedať, že jej pristanú. Naozaj to má čaro a baví to už len vizuálnym štýlom a odlišnosťou.

Béčková hororová kinematografia minulosti však nepredstavuje jediný vplyv na tému a spracovanie, ktorý sa do nej pretavil. Už pred vydaním autori prišli s trailerom, ktorého názov bol „Bad Trip“. Tým chceli naznačiť, že hra môže byť zábavným zážitkom pre vás, no je zlým tripom pre hlavnú postavu, ktorou je díler drog menom Butch. Ten sa dokonca v priebehu hrania niekoľkokrát oddá rôznym formám drog, čo ovplyvní hrateľnosť a tiež vizuál. Po marihuane sa až tak nezmení, no čakajú na vás aj poriadne farebné a podivne pokrútené pasáže, kde už toho veľa nerozoznáte.

Ako znie aj samotný názov, hra vás zavedie do podzemnej garáže, kde sa prvý raz stretávate s hlavnou postavou. Teda skôr mu musíte pomôcť dostať sa z kufra auta, pričom až časom začnete dostávať indície k tomu, čo v ňom asi robil. Aj keď sa tam nedostal dobrovoľne, môže tejto nešťastnej udalosti vďačiť za to, že ešte žije. Butch síce nevie, čo sa stalo za posledných pár hodín v jeho okolí, no vy už jasne tušíte, čo stojí za blikajúcimi svetlami a krvavými chodbami.

A ani to netrvá dlho, kým sa za vašim čerstvým mäsom rozbehne prvý nahnívajúci zombík. Zatiaľ musíte použiť len päste a kopance, aby sa vám nezahryzol do krku, no toto je len začiatok.

Prechádzate prostredím, narážate na ďalších nepriateľov (a poriadne problémy tu vedia napáchať aj potkany), no pred vami sa čoraz viac objavujú aj rôzne prekážky, ktoré môžu zbrzdiť váš postup vpred. Preto padnú vhod zbrane, z ktorých prvá bude sekera. A spolu s ňou sa nielen stupňuje akcia, ale prichádza aj prvý problém, na ktorý sa síce behom hrania dá zvyknúť, no radšej by ste ho tu nemali. Mierenie je trošku nemotorné, ťarbavé. Je pravda, že hra je aj vďaka tomu náročnejšia a pravdepodobne autori chceli, aby Butch nebol v akcii rýchly a presný ako vojak, no už to nekorešponduje s jeho pohybom, kde nájdete aj rýchly úskok.

Práve na zbraniach sa najlepšie odzrkadľuje herný progres. Päste a sekera sú na prvotné strety, prebíjanie sa do skrytých miestností a na občasné šetrenie munície proti slabším nepriateľom v neskorších pasážach. Pištoľ a brokovnica sú už iná káva a vo veľkej časti hry to budú vaše najviac používané zbrane. Brokovnica krásne rozseká aj silnejších nepriateľov pri rane z blízkosti. Pištoľ je slabšia, ale pri ranách do hlavy poslúži veľmi dobre. Časom dostanete do rúk aj revolver, ktorý je pomalý, no so silou to je naopak, takže aj so silnejšími nepriateľmi hravo vymaľujete steny. Uzi je veľmi nepresné, no pri útoku väčšej hordy sa hodí. To isté aj samopaly, ktoré sú presnejšie a silnejšie. Granáty v hre využijete len ojedinele, no elektrické a chemické bomby nájdu svoje uplatnenie.

Akcia je to, čo vás pri hre bude držať. Cítite silu zbraní, aj keď ich tvorí len pár pixelov v retro štýle. Hlavne pri brokovnici si užijete každý presne trafený výstrel. Časom sa naučíte byť presnejší, vhodne nabíjať a hra veľmi dobre vyvažuje počet nábojov, ktorých nikdy nemáte priehršťia, no zároveň (ak hráte s rozumom) vám nikdy nebudú chýbať. Aj preto je trochu sklamaním stealth pasáž hry zhruba v polovici, kde prídete o všetky zbrane a neskôr ich musíte od začiatku zbierať. Hra nie je stavaná na stealth, prakticky len chodíte mimo záber kamier a poza chrbát nepriateľov. Je to len krátka pasáž, ale do hry samotnej sa až tak dobre nehodí.

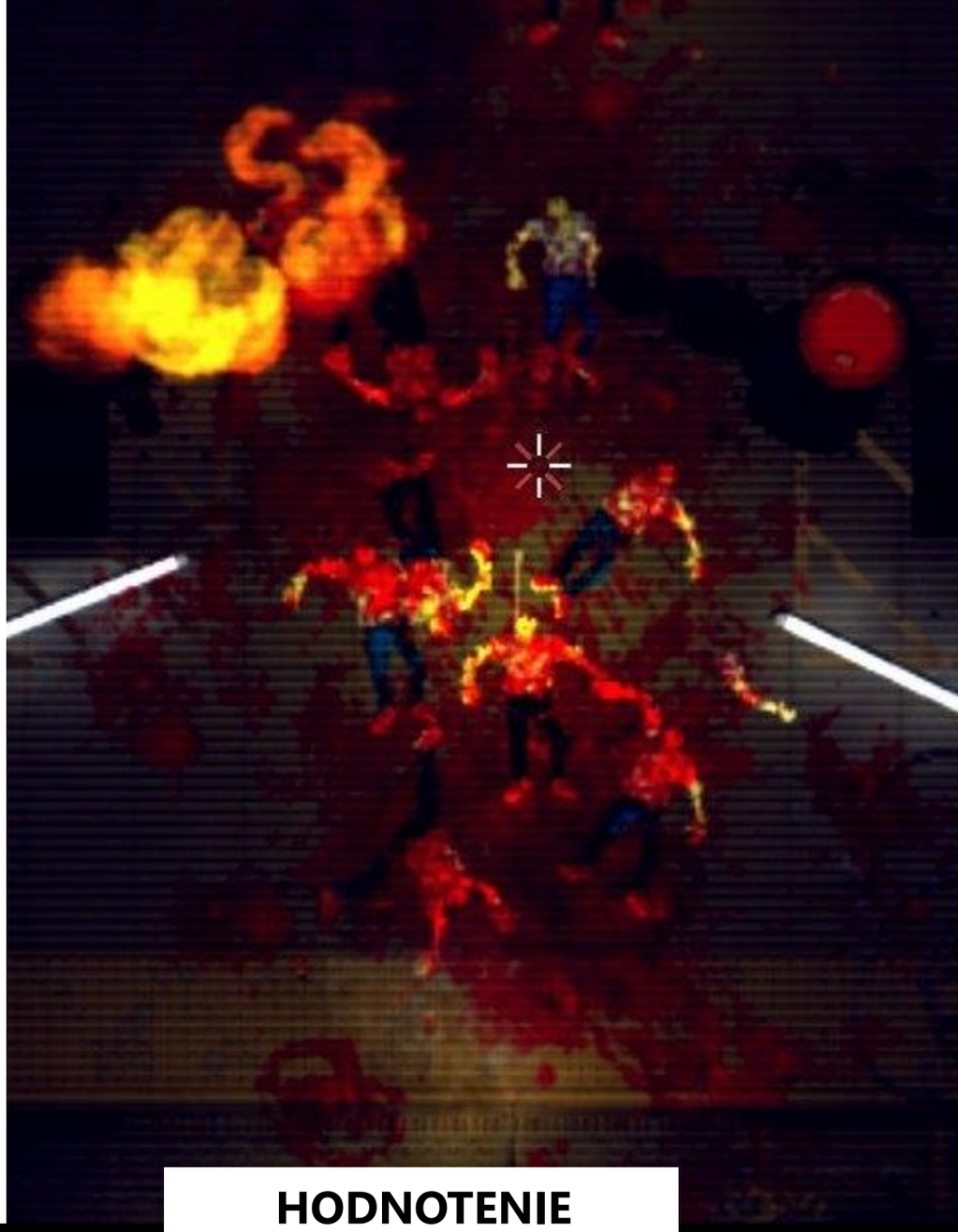
Naopak skvele sa do nej hodí systém perspektívy. Garage je relatívne tradičný twin-stick shooter, takže všetko vidíte zhora. Avšak vy ako hráč nevidíte úplne všetko. Vidíte len to, čo vidí aj postava svojimi očami. Ak je za rohom nepriateľ, aj keď za ten roh vidíte, toho nepriateľa zbadáte až vtedy, keď aj vaša postava. To platí aj pre tiene, kde sa skrývajú nepriatelia. No a netýka sa to len nepriateľov, ale aj vecí – lekárničiek, nábojov, posilnenia staminy a podobne. Je to ďalšia vec, ktorá z hry robí trochu väčšiu výzvu a celkovo nepatrí medzi najjednoduchšie. Potrápi, ale nefrustruje.

Avšak neskôr sa ukáže aj ďalší problém. Hra v druhej polovici stráca dych. Kým v tej prvej to je pekne krvavý survival horor, kde bojujete proti zombíkom, úplne skvelým nemŕtvym bossom (ľudská stonožka je pre takúto hru skvelý nápad), v druhej polovici už čelíte aj ľuďom a neskôr strojom namiesto hordy nemŕtvych. Hra sa razom nestane zlou, no čakali by ste gradáciu v trochu inom štýle, no tu dostanete skôr obrat s iným štýlom, ktorý sa však už nikam neposunie.

Stále zostáva zábavná akcia, stále je v leveloch množstvo secretov a narazíte aj na zaujímavých bossov, no stroje sú väčšia nuda ako zombíci.

Ak ste niekedy v minulosti videli nejaký béčkový zombie film, príbeh pre vás asi nebude veľkým prekvapením. Je však zaujímavo spestrený rozprávaním o Butchovi, o ktorom sa postupne dozvedáte viac. Svet okolo vás je vám sprostredkovaný listami a televíziou, až neskôr sa začnete dozvedať detaily, keď na scénu vstúpi tajomná postava, ktorá vás vtiahne hlbšie. Už to totiž nebude len o snahe utiecť a prežiť. Do diania vstúpi silnejší motív. A autori si zjavne veria, keďže hra síce (trošku predvídateľne) skončí, ale jej príbeh má priestor aj pre pokračovanie, na ktoré už teraz odkazujú.

Obrovskú službu pre celkový dojem a atmosféru robí aj hudba, ktorá je naozaj veľmi dobrá a parádne sa ku hraniu Garage hodí. Aj preto je tu taká radosť postupovať temnými chodbami a maľovať steny krvou pomaly sa rozkladajúcich nepriateľov. Hra má však aj svoje ďalšie nedostatky, kde dosť prekážajú dlhé loadingy. Pri automatickom ukladaní hra navyše trhne. A v tých ostatných aspektoch je to béčko. Avšak poctivé a zábavné béčko, ktoré má svoje zápory, no aj kvality a záleží len na tom, či máte radi jemnú výzvu, krvavú akciu a sympatický horor inšpirovaný dobami, ktoré sú už dávno za nami.



HODNOTENIE

7.0

MATUŠ ŠTRBA

"POCTIVÉ BÉČKO"

+ zábavná krvavá akcia s veľmi dobrým dojmom zo zbraní
+ zaujímavé súboje s bossmi
+ veľa skrytých miestností
+ systém, kedy vidíte len tých nepriateľov, ktorých aj vaša postava
+ vie ponúknuť slušnú výzvu

- dlhé loadingy
- nepresné mierenie
- v druhej polovici hre dôjde dych

RECENZIA

RAGING JUSTICE

MLÁTIČKA AKO ZA STARÝCH ČIAS

. PC, XBOX ONE, PS4, SWITCH

. MAKING GAMES

. BOJOVKA

Beat 'em up, teda bitkárske tituly, pri ktorých sme mlátili stovky nepriateľov, čo sa nám postavili do cesty, kedysi patrili medzi najpopulárnejšie videohry. Dnes už sú skôr okrajovým žánrom, ale stále majú svojich fanúšikov. Mnohí si radi zaspomínajú napríklad na sériu Double Dragon, ktorá bola na výslní najmä v osemdesiatych a deväťdesiatych rokoch minulého storočia. Nedávno sme sa s chuťou pobili v úlohách filmových komikov v hre Bud Spencer & Terence Hill - Slaps and Beans. Teraz sme vyrazili do ulíc v Raging Justice.

Hra od MakingGames, ktorú zastrešil Team17, sa nesie v duchu klasických titulov, ale vzhľad je skôr modernejší. Žiadne kocky a pixelart, proti čomu síce nič nemáme, ale predsa len, nemusí všetko vyzerať ako z čias 8-bitov. Na pestré a farebné 2D animácie s celkom peknými efektmi sa dobre pozerá a pritom v tom stále cítiť ducha minulosti. Ale čo je dôležité, dobre sa to aj hrá a v ideálnom prípade vo dvojici na jednom PC. A optimálne s gamepadom, ktorý je v takomto type hier rozhodne pohodlnejší ako klávesnica.

Na výber sú tri postavy a dva herné režimy. V tom doplnkovom musíte čo najdlhšie odolávať vlnám nepriateľov a po prvom úmrtí definitívne končíte.

V tom hlavnom vás čaká séria úrovní, v ktorých musíte spacifikovať hordy nepriateľov a keď sa vám minú životy, použijete kredity, aby ste mohli pokračovať ďalej - alebo aby do hry vstúpil aj váš kamarát. Počet kreditov je však limitovaný. Absolvované úrovne si môžete ľubovoľne zopakovať, ale hra si zapamätá, aké rezervy a počty životov ste mali na konci pri poslednom pokuse. Takže každá smrť zamrzí a môže vám skomplikovať postup v pokročilých úrovniach, ktoré sú aj na najľahšej z troch obťažností dosť náročné. Hlavne ak hráte sólo.

V leveloch máte prostý cieľ - vytĺcť všetkých darebákov na ulici a zavŕšiť to silnejším bossom. Ale popritom môžete plniť aj doplnkové výzvy, ktoré vám prinesú extra skóre aj nejaký ten bonusový život. Zabodujete, keď prejdete úroveň v kratšom čase, zabijete niekoľko protivníkov určeným spôsobom, alebo skonfiškujete istú sumu peňazí. Pri postupe pritom môžete mať status dobrého alebo zlého policajta - to keď v bitke používate aj nekalé praktiky.

Zaujímavosťou je možnosť priebežne zajať omráčených nepriateľov a nasadiť im putá, hoci väčšinu zločincov skrátka umlátite.

V tejto súvislosti je trochu zvláštne, že popri 42- ročnom veteránovi Rickovi, čo rozdáva brutálne údery a 31-ročnej Nikki s vojenským výcvikom, vie protivníkov spútať aj tretia hrateľná postava -15-ročný Ashley King, ktorý v boji používa aj svoj ruksak. Všetci z trojice používajú na útoky a kombá rovnaké kombinácie tlačidiel. Líšia sa vzhľadom, ale majú podobný účinok. Napríklad kop vo výskoku s otočkou vás zbaví nepriateľov na oboch stranách práve tak, ako roztočený plecniak.

Základom boja sú štandardné údery, kopy a prehadzovačky, prípadne s rozbehom a ich kombináciou dosiahnete rôzne ďalšie variácie útokov. Nepriateľov viete udierať a kopať aj keď ležia na ulici po tom, čo ste ich nakrátko uzemnili, ale ešte majú život a po chvíli znovu vstanú. Je to rýchle, dynamické, ale treba si dávať pozor, lebo protivníci prichádzajú sprava aj zľava a niekedy je lepšie vyhnúť sa im posunom na ulici hore alebo dole. Sortiment darebákov je vcelku pestrý. Bežní chuligáni po vás hádžu fľaše, debny a iné predmety, alebo vás udrú kladivom. Ženy občas použijú elektrický paralyzér. Úchyláci v plášti hádžu dynamit. Holohlaví tučkovia vás zrazia na zem z rozbehu a robustní potetovaní svalnáči si vás vedia pekne podať. Občas sa zapoja aj motorkári, ktorí vás zrážajú, ale dajú sa skopnúť na zem. A svoje špecifické prvky majú bossovia.

V bitkách môžete nepriateľom vyraziť z ruky hasáky, dýky, meče, sekery, baseballové pálky a iné veci, ktorými ich potom udriete, alebo ich hodíte. Občas sú na obrazovke debny, koše na odpadky a iné objekty, ktoré sa tiež dajú hodiť alebo zdeformovať a neraz z nich vypadne nejaké jedlo, ktorým sa trochu doliečite. Spestrením levelov je príležitostná jazda na traktore či inom vozidle, ktorým zrážate nepriateľov dovtedy, kým vás z neho nezhodia alebo nevybuchne.
Postup v hre je priamočiary a okrem menších zmien prostredia sa nedočkáte nejakých zásadných odlišností alebo prekvapení.

Priebeh levelov je veľmi podobný a ani v neskoršej fáze sa to nezmení. Je to celé hlavne o adrenalíne a boji proti presile. Zadosťučinením vám bude odomknutie nových pasáží, nakladačka v tíme s kamarátom a vyššie skóre, ktoré porovnávate s inými hráčmi v tabuľke. Viac od toho nečakajte. Je to fajn relax a keď si osvojíte útoky a taktiku, s radosťou budete rozdávať rany, no tým to končí. Ak to akceptujete, budete sa baviť.

Raging Justice je zábava, keď spoločne s kamarátom mlátite pouličné bandy. Môžete to skúsiť aj sólo, ale vo dvojici sa to skutočne ťahá a hrá lepšie. Pri masakrovaní chuligánov oceníte dynamický štýl boja s rôznymi variáciami úderov a kopov aj zbieranie a pohadzovanie vecí. Je to fajn vecička na odreagovanie, ktorú oceníte aj preto, že podobných titulov je už dnes pomenej. Hlavne ak ste naladení na nostalgickú strunu. Napriek tomu je škoda, že sa tvorcovia nepokúsili zapracovať nejaké nové prvky, ktoré by osviežili hrateľnosť. Takže sa jedná o klasickú bitkársku hru v celkom zaujímavom spracovaní a za dobrú cenu, ktorá len mierne prekračuje 10 €. A táto suma zodpovedá jej obsahu.

HODNOTENIE

7.0

BRANISLAV KOHÚT

„ZÁBAVA S KAMARÁTOM “

+ dobrý bojový systém
+ zábava vo dvojici
+ dynamická hrateľnosť
+ primeraná nízka cena

- žiadne inovácie
- jednotlivé úrovne sa veľmi nelíšia
- málo herných režimov

RECENZIA

ROGUE ACES

DO BOJA NA LIETADLÁCH

. PC, PS4, SWITCH, PS VITA

. INFINITE STATE

. ARKÁDA

Rogue Aces je nízkorozpočtový titul vyvinutý tímom Infinite State Games pôvodne na PS Vita, ktorý však nakoniec vyšiel aj na PS4 a Nintendo Switch. Pričom ak by hra vyšla pred nejakými plus-mínus tridsiatimi rokmi, išlo by priamo o revolučný titul. Lebo presne tam sa Rogue Aces svojou videohernou poetikou obracia, k prelomu osemdesiatok a deväťdesiatok, aby ponúkol dnešnému rozmaznanému hráčovi trochu toho poctivého videoherného návyku. Bez zbytočný kudrliniek a ornamentov, v jednoduchom 2D spracovaní, v kreslenej retro grafike, ktorá sa môže zdať troška infantilná, ale vlastne je veľmi funkčná. Lebo aj vizuálne asociuje takú mierne ironizujúcu, humornú atmosféru starých arkád.

Maličké lietadielka, miniatúrni pandrláci, štylizované lodičky a veľké lietadlové lode, budovy, továrne, tanky, vzducholode, bombardéry, debničky na padákoch, hangáre, stromy, krajinky a mnoho ďalšieho čo jednoducho patrí k vizuálu hry, ktorej ústrednou témou sú letecké súboje. Niektoré z objektov sa dajú zničiť, iné nie a ako podmaz k tomu znie taký ten otravný rock, do ktorého freneticky vykrikuje chlapík, čo vás inštruuje, čo máte robiť. A do toho grafické efekty deštrukcií, výbuchov, detonácií, streľby, samozrejme, doplnené náležitými zvukovými efektmi.

Audiovizuálny zmätok, ale náramne pôvabný, presne také to ohurovanie zmyslov, ktoré vzbudzuje zdanie frenetickej akcie. Vlastne nie, ono nejde o zdanie, Rogue Aces je hra, ktorá sa na vyšších úrovniach stáva až miestami neprehľadnou, niežeby to hrateľnosť zhadzovalo, naopak, je ešte intenzívnejšia, len hráč má pocit, že sa toho deje strašne veľa a ľahko sa tým nechá pohltiť. Paráda!

Rougue Aces je totiž veľmi jednoduchý a veľmi priamočiary titul. Od prvej obrazovky, cez výber mužskej alebo ženskej postavy a tutorial, ktorý hráča zoznámi s veľmi nenáročným ovládaním, neuplynie azda ani päť minút a už sa hrá. Začína sa na domovskej lietadlovej lodi, hráč má k dispozícii tri lietadielka, teda tri životy, vzlietne jednoducho stlačením tlačidla, ľavou páčkou ovláda smer a ostatnými tlačidlami streľbu, zhadzovanie bômb, odpálenie rakiet a zvyšovanie ťahu motora.

A potom je tu ešte tlačidlo na katapultovanie sa, keď sa hráč vystrelí nad materskou loďou, normálne presadne do ďalšieho lietadla a o život neprichádza.

A jedným tlačidlom je veľmi elegantne vyriešený aj autopilot na pristávanie. Lebo hoci vaše lietadielko vydrží podstatne viac ako nepriateľské stíhačky, tiež nevydrží všetko a tak musíte sledovať, kedy sa už máte vrátiť na základňu a lietadlo nechať opraviť. Pri návrate sa, samozrejme, dopĺňa aj palivo a munícia, takže sa aj preto treba obrátiť späť k základni, pričom dôležité je aj sledovať úroveň hladiny paliva. Lebo lietadielko síce dokáže na základňu doplachtiť – čo znamená, že nejde okamžite dole, keď sa palivo minie, ale vzdialenosť je obmedzená.

Ďalším milým prvkom ozvláštnenia inak veľmi priamočiarej hrateľnosti je možnosť katapultovať sa prakticky kedykoľvek a počas letu padákom pod seba hádzať granáty a zachrániť tak inak už stratenú misiu. Tieto prvky vnášajú do inak frenetickej akčnej leteckej arkády aj akési drobné až zanedbateľné strategické momenty.

Vynikajúce je, že hoci je Rogue Aces arkáda zo starej školy, prakticky v nej nejestvujú zákysy, nič také, že hráč v nejakej misii uviazne a nedostane sa ďalej, ak ju nezdolá. Rogue Aces totiž misie generuje náhodne a hoci náplň všetkých je veľmi podobná – vždy treba čosi zničiť, lietadlá, tanky radary, lode, továrne, zabrániť výsadku, prípadne výsadkárov po jednom likvidovať – nikdy sa nestane, že hráč po neúspešnej misii pokračuje tam, kde zlyhal. Nie, tá misia síce objaví znova, ale neskôr.

Generovanie misií však nie je jediná vec, ktorá sa v Rogue Aces deje náhodne. S tým ako hráč získava skúsenostné body a jeho úroveň rastie, objavujú sa v hre aj ďalšie módy. Lebo na začiatku je prístupný len tutoriál a základná kampaň a ďalšie, teda napríklad Survival, Veteran, či Rogue Ace, sa sprístupňujú až neskôr. V dôsledku takejto netypickej štruktúry vydrží Rogue Aces veľmi dlho, súboje sú čoraz náročnejšie a zbesilejšie a návykovosť hry sa kontinuálne prehlbuje, čo je vlastne najväčším benefitom Rogue Aces.

Lebo Rogue Aces je vskutku hra, o ktorej by nikto na prvý pohľad nepovedal, že dokáže zabávať tak dlho a vlastne priebežne. Čiže si poviem, že by som sa len takých desať minút zahral, mám trošku času, nemá zmysel púšťať nejakú veľkú hru, zahrám si znova malý Rogue Aces a ani sa nenazdám a hodinka je preč. Výborné, vynikajúce, fantastické, zvlášť s ohľadom na cenu, lebo azda niet inej hry, ktorá ponúkne taký intenzívny staromilský videoherný zážitok za necelých trinásť eur. Ešte raz - paráda, Rogue Aces je mimoriadna hra, ktorá prekvapuje, lebo len podľa popisu by sotva niekto očakával, že to bude až taká zábava.

HODNOTENIE

9.0

BRANISLAV KOHÚT

"MALÁ, ALE ZÁBAVNÁ HRA."

+ atmosféra
+ čistá hrateľnosť
+ cena

- neskôr stereotyp
- nízka variabilita
- grafické retro nemusí osloviť každého

HARDVÉR

ROCCAT VULCAN KLÁVESNICA PREDSTAVENÁ

Roccat prišiel na Computex so zaujímavo dizajnovanou klávesnicou - Vulcan. Pôjde o mechanickú klávesnicu kombinujúcu netradične riešené podsvietenie zabudované vo vlastných Titan switchoch Roccatu. Za svoje switche sa zjavne nehanbia a náležite ich ukazujú. Je vďaka tenkým okrajom kláves, ktoré sú minimalistické a odkrývajú prakticky celý switch.

Samotná klávesnica bude mať hliníkove telo s prídavnou magnetickou podložkou pod zápästia. Rozmery budú mať 462mm x 160mm x 32mm s váhou okolo 1kg.

Klávesnica príde v treťom štvrťroku v troch verziách Vulcan 80 za 130 eur len s modrým podsvietením, Vulcan 100 AIMO za 150 eur s RGB podsivetením, Vulvan 120 AIMO za 160 eur s RGB podsvietením a s magnetickou podložkou..

VULCAN 120 AIMO

ASUS PRECOG KONECPT, NOTEBOOK S DVOMI DISPLEJMI

Notebooky s dvomi displejmi pravdepodobne nebudú budúcnosťou notebookov ako takých, ale môžu vytvoriť novú, zaujímavú kategóriu zariadení. Môžu sa vopchať medzi tablety a 2-in-1 zariadenia, kde síce nemajú fyzickú klávesnicu, ale môžu mať na mieste klávesnice, čo len chcete. Či už virtuálnu klávesnicu, alebo iné doplnky.

Asus nám to ukázal v Precog koncepte, ktorý pripravujú na rok 2019. Bližšie detaily neponúkli.

Zatiaľ čo Asus ukazuje len prvú generáciu, Lenovo Yoga Book dostala na Computexe druhú generáciu tohto systému. Aj keď rovnako ani tu sme nedostali bližšie detaily. Vyzerá však, že na spodnom displeji primárne orientovali na klávesnicu, teraz vyzerá, že už ponúknu plnohodnotný displej. Budete tak môcť napríklad pozerať film na hornej obrazovke a browsovať na dolnej.

TEST

CORSAIR HS70

. CORSAIR

. WIRELESS HEADSET

Len nedávno sme vám priniesli recenziu herných bezdrôtových slúchadiel od firmy Corsair - Void Pro RGB a už tu máme na test ďalšie. Na prvý pohľad ide pritom o úplne iný typ, najmä po dizajnovej stránke, nakoľko stále ide o headset pre hráčov s bezdrôtovou technológiou. Na rozdiel od Void Pro série, HS ponúka skôr konvenčný dizajn, ktorý príliš nevyčnieva z radu klasických headsetov. Nesymetrické štvorcové spracovanie ušníc by ste v tomto prípade hľadali len márne.

Ak ste teda už dlhšie pokukovali po bezdrôtových slúchadlách od firmy Corsair, no aktuálna ponuka vás odradzovala práve kvôli dizajnu, možno vás zaujme práve táto novinka. Inak klasickú káblovú sériu dopĺňajú slúchadlá s označením HS70, ktoré sa v najbližších dňoch objavia na pultoch obchodov. Práve tento dizajn mne osobne pasuje lepšie. Širšie spracovanie Void Pro si veľmi dobre nerozumelo s proporciami mojej hlavy, a tak napríklad pri prudšom otočení mi slúchadlá pokojne mohli zletieť z hlavy. Toto sa pri HS70, našťastie, už nestáva, lepšie sedia na hlave a sú stále veľmi pohodlné. Na oboch ušniciach a okolo hlavy je umiestnená pamäťová pena, ktorá svoju úlohu komfortu spĺňa na výbornú. Všetky tieto časti sú navyše potiahnuté syntetickou kožou, ktorá na pohľad taktiež pôsobí dobre, a to prevažne kvôli presnému kopírovaniu plastovej časti ušníc, v ktorých sú umiestnené membrány. Vrchná strana pamäťovej peny je prešitá bielou niťou, čo pôsobí taktiež veľmi dobrým dojmom.

Slúchadlá z pohľadu spracovania pôsobia celkovo veľmi dobre. Už zo spomenutých častí je cítiť kvalitu, no to isté platí aj pri zvyšných partiách. Plastové prvky, do ktorých sa zasúvajú kovové časti držiace ušnice, sú taktiež spracované kvalitne, všetko presne lícuje, drží pevne a nevŕzga. Zatiaľ čo Void Pro séria má otočné ušnice, HS70 ich má len mierne uvoľnené, aby sa ideálne prispôsobili vašej hlave. Otáčať o 90 stupňov ich teda nemôžete, čo ja osobne za mínus nepovažujem. Samozrejme, pri cestovaní vám táto vlastnosť môže ušetriť trochu miesta v ruksaku, nie je to však zásadný problém, keďže ide o dizajnový prvok tejto série (rovnako ako možnosť otáčania u Void Pro). Na vonkajších stranách ušníc je dizajn esteticky dopĺňaný kovovým prvkom - mriežkou, v ktorej strede je umiestnené logo firmy Corsair. Firma sa všetky ovládacie prvky rozhodla umiestniť v podstate rovnako ako pri klasických káblových verziách HS. Na spodnej strane pravej ušnice nájdete len tlačidlo na zapnutie, zvyšné prvky sú umiestnené na ľavej strane. Ide o ovládanie hlasitosti, ktoré je tu riešené klasickým otáčaním kolieska a nie „analógom" ako v prípade Void Pro. Ďalej je tu prítomné tlačidlo pre vypnutie/zapnutie mikrofónu, vstup pre micro USB kábel určený pre nabíjanie slúchadiel, vstup pre mikrofón, ktorý je pri jeho odpojení prekrytý gumenou zátkou, no a nakoniec nemôže chýbať LED indikátor stavu. Mikrofón kombinuje plastové a kovové prvky, ktoré sú dominantné kvôli možnosti ohýbania/nastavovania jeho umiestnenia.

Keď už sme si rozobrali dizajnovú stránku, môžeme sa vrhnúť na technickú. Z pohľadu zvukových možností ide skôr o priemer, čo potvrdzuje nielen osobná skúsenosti, ale aj technická špecifikácia na papieri. Membrány s veľkosťou 5 centimetrov sú schopné reprodukovať zvuk

v štandardnom rozsahu, teda od 20Hz do 20kHz. Impedancia je však na úrovni 32 Ohmov, takže sa nemusíte báť o hlasnú reprodukciu zvuku. Kvalita je teda plne postačujúca pre bežného hráča, ktorý nevyžaduje HD audio a podobne. Pri hraní ktoréhokoľvek žánru hier budete s reprodukciou zvuku spokojní. V tejto cenovej kategórii však ani nie je možné očakávať zázraky, nakoľko ide o bezdrôtové slúchadlá so stanovenou odporúčanou maloobchodnou cenou 90 dolárov. Ako totiž aj samotná firma hovorí, ide o vyvážený produkt, ktorý ponúka kompromisy pre dosiahnutie kvality aj pri nízkej cene. A to sa rozhodne HS70 darí.

Slúchadlá s PC komunikujú pomocou bezdrôtového USB prijímača, takže napríklad s telefónom ich len tak jednoducho nespojíte. S PC s Windows 10 ale fungujú v plug and play režime, aj keď nemôžeme nespomenúť sprievodný softvér, ktorý si môžete stiahnuť zo stránky výrobcu. Ten ponúka rôzne nastavenia ekvalizéru či virtuálne 7.1 audio. Rovnako ako Void Pro, aj HS70 môžete bez problémov zapojiť do USB portu PlayStation 4, fungovať budú spoľahlivo. Vrátil by som sa ale ešte k samotnému USB prijímaču, ktorý je oproti tomu k Void Pro slúchadlám výrazne menší, na úrovni menšieho USB kľúča, čo považujem za veľké plus. Technická stránka bezdrôtovej technológie hovorí o dosahu do 12 metrov, čo je úplne reálne pri voľnom priestore.

S pribúdajúcimi stenami tento dosah klesá, no aj napriek tomu si s nimi bez problémov môžete odskočiť. Ak teda nemáte WC na druhom poschodí a úplne opačnej strane domu. Z pohľadu výdrže je toto číslo totožné s Void Pro, teda 16 hodín.

Ak hľadáte nové bezdrôtové slúchadlá, HS70 od Corsair vôbec nemusia byť zlou voľbou. Kvalita zvuku je postačujúca na bežné hranie, ale aj pozeranie filmov, pričom z hľadiska spracovania je headset rovnako na dobrej úrovni. Ak sa navyše pozriete na celkom prijateľnú cenovku v kategórii bezdrôtových slúchadiel, ide o dobrý pomer ponúkaných funkcií, ceny a kvality.

MOBILY

TRI NOVÉ XIAOMI MI 8 MOBILY PREDSTAVENÉ

Xiaomi oslavuje 8 rokov a k narodeninám ponúka zákazníkom tri nové modely z Mi série. Konkrétne to bude štandardná Mi 8, pomalšia Mi8 SE a špeciálna Mi8 Explorer edition verzia. Všetky tri zariadenia ponúknu niečo iné, zároveň sú všetky prekvapivo lacné.

Xiaomi Mi 8

Mi8 ponúkne 6.21 palcový AMOLED displej s Always On funkciou a 2248x1080 rozlíšením. Zároveň má takmer 88.5 percentný screen to body pomer. Hardvér je štandardná hi-end trieda a teda Snapdragon 845, 6GB pamäť a 64, 128 a 256GB úložiska. Čo je však zaujímavé, mobil je vyladený tak, že v Antutu dal 301 472 skóre. Je to rekord, ktorým Xiaomi prekonáva aj svoj herný Black Shark mobil.

Kamery ponúknu dva 12mp senzory 1.4um pixelmi a 4x OIS vzadu a vpredu je 20MP kamera s 1.8um pixelmi. Kameru majú pekné 99/105 skóre v DXoMarku. Teda Xiaomi si tak prekonal svoj Mi Mix 2S

Možno škoda, že mobil neponúka slot na SD kartu, ale to je štandard v tejto Mi sérii. Dopĺňa to však Face Unlock s 3D senzorom. Zaujímavý je prídavok duálneho GPS, ktoré ponúka precíznejšiu polohu a ide lepšie aj v budovách

Čo sa týka ceny, tam je to pekné a 64GB verzia ide v prepočte za 360 eur, 128GB za 400 eur a 256GB verzia za 440 eur. Uvidíme, ako sa ceny zaokrúhlia u nás, ale vyzerá, že to bude pod 500 eur. V Číne sa do predaja dostane 5. júna.

Xiaomi Mi 8 SE

SE verzia bude mierne menšia s 5.88 AMLOED displejom, 12MP a 5MP kamerami vzadu, vpredu ostáva 20MP. SE verzia ako prvá použije Snapdragon 710, nový čip od Qualcommu, ktorý prelína strednú triedu a hi-endy. Mobil ponúkne 4GB verziu a 6GB verziu. Cenovo v prepočte pôjde za 240 eur a 280 eur, v prepočte.

Xiaomi Mi 8 Explorer Edition

Oproti tomu Mi8 Explorer edition bude lepší ako Mi8 a Snapdragon 845, doplní s 8GB pamäťou, ponúkne 128GB a hlavne pridá skener odtlačkov prstov do displeja. Zadná strana mobilu bude priesvitná. Cena bude v prepočte 499 eur, čo je stále veľmi dobrá ponuka (u nás zrejme 599).

Xiaomi popritom predstavilo aj MI VR Standalone, samostatné VR okuliare, ktoré sa u nás predávajú ako Oculus Go (za 200 eur v 64GB verzii, 250eur v 128gb verzii), MI TV 4 so 75 palcovou uhlopriečkou 2GB pamäťou, 32GB úložiskom a 64 bitovým ARM procesorom a aj s Dolby Atmos (cca 1200 eur). Doplnil to Mi Band 3, treťou verziou svojho športového náramku (20 eur).

ASUS PREDSTAVIL HERNÝ MOBIL ASUS ROG PHONE

Na Computex výstave začiatkom júna Asus predstavil ASUS ROG Phone, herný mobil, ktorý vyzerá netradične, nemusí sa držať konvencii a pridáva herné dizajnové prvky.

K tomu ponúka 90Hz displej, 512GB miesta, samozrejme Snapdragon 845 procesor a bonusom bude podsvietenie. Doplní to aj kvalitné chladenie, keďže mobil bude podporovať pretaktovanie procesora v špeciálnom hernom X-Mode.

V displeji sa síce nevyrovná Razer Phone, ktorý má 120Hz, ale zatiaľ čo razer do toho išiel viac konzervatívnejšie, Asus sa tu odviazal a nezastavil sa pri 90Hz displeji, ale prinesie rozsiahlejšiu ponuku násad a dockov.

Špecifikácie

Systém: Android 8.1 + ZenUI
Displej: 6.0-inch 18:9 AMOLED, FHD+ (2160x1080), HDR, 90Hz, 1ms odozva
Procesor: Qualcomm Snapdragon 845 (taktovaný na 2.96GHz/1.70GHz s Adreno 630 grafikou
RAM: 8GB
Miesto: 128GB alebo 512GB
Batéria: 4000mAh
Zadná kamera: 12MP (f/1.8, 1.4um) + 8MP (f/2.0, 1.12um), PDAF, gyro EIS
Predná kamera: 8MP (f/2.0, 1.12um)
Pripojenie: Wi-Fi 802.11 ac 2x2 MIMO, NFC, LTE with VoLTE, Bluetooth 5.0, GPS/AGPS/GLONASS/BeiDou
Port: USB-C, Quick Charge 4.0, Hypercharge
Senzor: Senzor odtlačku prsta vzadu, plus tri ultrasonické senzory

Tri AirTrigger ultrasonic touch senzory budú vzadu na mobile pre ovládanie hier a umožnia napríklad aj hranie jednou rukou.

Dopĺňa to dodatočný USB-C port na boku mobilu, ktorý bude fungovať na dockovanie do rôznych zariadení. Či už WiGig gaming docku, ktorý presunie obraz na TV, TwinView handheld docku s ďalším displejom a 6000mAh batériiou, alebo pripojenie Mobile Desktop Docku pre PC. Ak by vám to nestačilo, jedna verzia mobilu bude aj s kufríkom so všetkými doplnkami.

Pre zaujímavosť rýchlosť mobilu dosiahla 304 tisíc Antutu skóre, a teda rovno prekonala nedávno ohlásené Mi8 od Xiaomi, ktoré dosiahlo 301 tisíc.

Mobil vyjde v treťom štvrťroku. Ceny zatiaľ Asus neohlásil.

TEST

SAMSUNG GALAXY S9 PLUS

NAJLEPŠÍ MOBIL NA TRHU

. SAMSUNG

. MOBIL

Samsung začal tento rok zostra a ponúkol Galaxy S9 a S9 plus ako svoje vlajkové lode tohto roka. Síce zostávajú v pôvodnom dizajne S8, prichádzajú upgradované a obohatené nové funkcie. Minule sme sa pozreli na menšiu Galaxy S9, ktorá ponúkla parádny kompaktný hiend. Teraz tu máme S9 plus, väčší a hardvérovo lepší model.

Hlavne S9 plus má väčší displej a z 5.8 palca tu prejdete na 6.2 palca, ale hlavne dostanete viac pamäte, duálny zadný foťák a väčšiu batériu. Pozrime sa na detaily:

Špecifikácie:

Displej: 6.2 palcový, 2980x1440, Super AMOLED, HDR10 s Gorilla glass 5,
Procesor: Exynos 9810 Octa s Mali-G72 MP18 u nás / Snapdragon 845 v US
Pamäť: 6GB s 64GB / 128GB úložiskom (plus SD karta 400GB)
Rozmery: 158.1 x 73.8 x 8.5 mm
Váha: 189 gramov
Systém: Android 8.0
Predná kamera: 8 MP (f/1.7, 25mm, 1/3.6", 1.22µm), autofocus, 1440p@30fps, dualny video hovor call, Auto HDR
Zadná kamera: Dual: 12 MP (f/1.5-2.4, 26mm, 1/2.55", 1.4µm, Dual Pixel PDAF) + 12MP (f/2.4, 52mm, 1/3.6", 1µm, AF), OIS, phase detection autofocus, 2x optical zoom, LED flash
Video: 2160p@60fps, 720p@960fps
Porty: USB-C, 3.5mm jack
Komunikácia: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, dual-band, Wi-Fi Direct, hotspot, NFC
Batéria: 3500 mAh

Možno škoda, že ku nám stále dávajú Exynos procesor, ktorý je v benchmarkoch pomalší ako Snapdragon, aj keď pri reálnom používaní to ťažko zbadáte, keďže výkon je vysoko nad bežný používaním. Dôležité je, že mobil má už 6GB pamäte, čo je pre aktuálne hiendy veľmi vhodné a môžete sa spoľahnúť, že to tie 2-3 roky používania s prehľadom vydrží. 4GB pri základnom S9 je už viac otázne, keďže už teraz sa 4GB už dostáva aj do lowendu.

Displej

Pri S9 Plus poteší hlavne veľký 6.2 palcový displej, ktorý je už štandardne Super Amoled s parádnymi farbami a HDR10. Displej ponúkne pekne veľkú plochu na browsovanie, dostatok miesta na klávesnicu a teda písanie a veľmi pekne je využiteľný na hranie. Plus displej má stále dizajnovo zahnuté hrany skla a aj displeju, kde vytvára už ikonické Edge zahnutie Galaxy S série. Je to pekné, aj keď treba rátať s tým, že kraj obrazu to jemne deformuje. Niekomu sa to môže páčiť, niekomu to vadiť. Osobne s tým nemám problém, ale dobré je si to pred kúpou vyskúšať. Teraz je už S9 na prezentačke všade u operátorov a aj v predajniach.

Pozitívne je, že S9 Plus nemá výrez, ktorý začína byť teraz až príliš moderný, ale kto vie, možno to Samsung len nestihol a v S10 alebo už v Note 9 ho uvidíme. Napriek tomu stále ponúka veľmi dobrý pomer displeja k veľkosti tela (90%).Je to aj vďaka tomu, že na prednej strane nezavadzia skener odtlačkov prstov, ktorý je už štandardne vzadu a teraz sa presunul na rozumnejšie miesto pod kameru, a nie vedľa nej, ako bol v S8.

Samozrejme odtlačok prsta je pri S9 plus skôr len ako doplnok keďže kamery vám zistia ako rozpoznanie tváre, tak sken dúhovky. Štandardne je to veľmi rýchle, ale rýchlosť rozpoznania záleží od svetelných podmienok, alebo aj prídavku okuliarov. V zásade však funguje bezproblémovo a skener odtlačku prstov robí dosť zbytočným. Je to však dobrá možnosť ako pustiť do svojho mobilu ďalších členov rodiny, totiž zatiaľ čo sken tváre je len jeden, odtlačkov prstov môžete pridať aj niekoľko.

Mobil je takmer celý pokrytý Gorilla Glass 5 a teda ako na displeji, tak aj na zadnom kryte, pričom len na bokoch sa sklenené časti spájajú s kovovým telom mobilu. Mobil tak pôsobí veľmi pevne a odolne, ale nenechajte sa oklamať rôznymi gorilími ochranami, sklo je sklo a ak mobil zle spadne, môže sa robiť, či už predná, alebo zadná časť. Ochranný obal je preto viac ako vhodný, a to aj pre mikroškrabance, ktoré sa síce zbierajú pomalšie, ale nazbierajú sa.

Ucelený rám mobilu zaisťuje aj veľmi dobrú IP68 ochranu mobil, teda môžete ho ponoriť aj do 1.5 metrovej hĺbky na 30 minút. Bez problémov vydrží sprchu, pád do vody a môžete ho aj pekne poumývať keď potrebujete. Jediné s čím po kúpeli rátajte je mokrý USB port a teda nejaké dve hodiny nie je vhodné nabíjať kým sa port plne nevysuší. Na displeji vám to aj bude systém vypisovať.

Kamery

Čo sa týka kamier, vpredu máte 8MP senzor, ktorý doladený ako na selfiečka, tak na anomivané emoji, kde si môžete celú tvár nahradiť animovanou postavičkou, prípadne na časť tváre dať ozdobu, alebo masku. Samozrejme môžete takto nahrať správy a poslať ich priateľom. Nechýbajú ani štandardné funkcie rozmazania okolia a zvýraznenia tváre. 8MP je už na dnešnú dobu slabšie, kde firmy dopredu už dávajú aj 20MP, ale ak na to vyslovene nie ste vyťažený, nebudete s tým mať žiadny problém.

Oveľa ďalej je duálna kamera vzadu, ktorá ponúka dva 12MP senzory, pričom primárna má clonu meniteľnú medzi f/1.5-2.4, táto bola aj na čistej S9. Tu ju však ešte dopĺňa druhá kamera, ktorá má čisto f/2.4 clonu a používa sa na 2x optický zoom. Kamery ponúkajú veľmi čistý a nezašumený obraz a to aj vďaka pamäti v senzore, ktorá umožňuje fotky skladať z 12 záberov.

Samotné video nahráte v 4K/60 fps, ale ak obetujete kvalitu za rýchlosť môžete ísť do superslow motion pri 960 fps ale len 720p. Je to škoda, že aspoň v tejto verzii nepotiahli na 1080p. Na 720p obraz sa už dnes ťažko pozerá, hlavne keď pre čistotu potrebuje veľa svetla, v prítmí tam už bude viac šumu. Spomalenia sú však stále parádne.

Videá dopĺňajú kvalitné mikrofóny, ktoré zachytávajú veľmi dobre basy a celkovo zvuky nie sú orezané, alebo neprirodzené. Spravili to veľmi dobre. Podobne ako reproduktory, kde už Samsung v S9 sérii konečne prešiel na stereo reproduktory. Tie doplní aj dolby atmos podpora a celkovo zvuk bude veľmi hlasný.

Výkon

Samotný vykon je vďaka Exynos 9810 procesoru vysoký, aj keď nie taký vysoký ako by mohol byť, ak by aj pre EU dali Snapdragon 845. Exynos má síce rozbehne niektoré aplikácie rýchlejšie, ale v iných je zase pomalší a celkovo výkon v náročných operáciách ako konvertovanie videí je nižší.

Antutu benchmark nám to aj bližšie ukazuje, kde Exynos má podľa neho rýchlejšie CPU, ale pomalšie GPU. Malý nárast v S9 Plus tam vidíme aj oproti nášmu predchádzajúcemu testu v S9 s Exynosom, ale to už môžu byť len malé odchýlky benchmarku

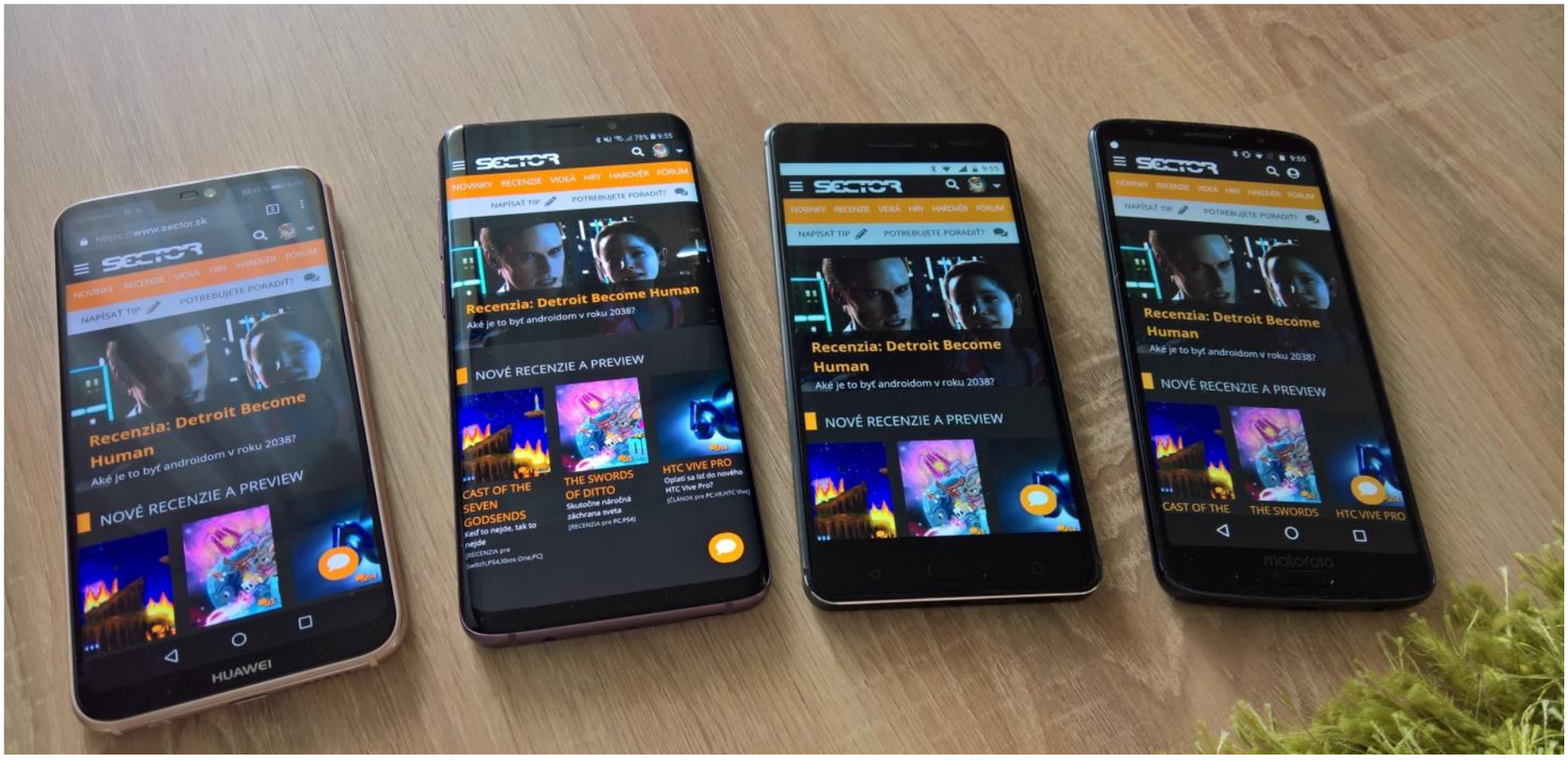
Antutu 7:

Samsung Galaxy S9 plus (Exynos) - 252957 (94792, 93709, 55826, 8630)
Samsung Galaxy S9 (Exynos) - 246967 (CPU 90355,GPU 91186,UX 56654, RAM 8772)
Samsung Galaxy S9 (Snapdragon 845 verzia) - 263494 (88377, 107305, 58657, 9155)
Nokia 8 (Snapdragon 835) - 200881 (68656,82005, 42600,7620)
Huawei P20 (Kyrin 970) - 195853 (70537, 72896, 39215, 13205)
Redmi Note 4 - 74854 (38126, 12590,19102,5036)
Nokia 6 - 59168 (28842,8920,16557, 4848)
Redmi 5a prime - 57920 (27587, 9560,16210, 4553)

Čo sa týka 3D marku, ten ponúkol skóre 3244 pre OpenGL a 2943 pre Vulkán, pričom je lepší ako 88% iných mobilov. Pred ním sú samozrejme Snapdragony 845, ktoré už teraz siahajú na hranicu 300000 bodov, oproti tomu nový Kyrin 970 od Huaweiu je prekvapivo ďaleko za ním len na 200 tisícovej hranici.

Vysoká rýchlosť znamená, že v hernej oblasti vás mobil nebude nijako obmedzovať a bez problémov, budete môcť hrať a zároveň aj nahrávať gameplay v najvyššej kvalite. Je trochu škoda, že hry stále poriadne nevyužívajú hiendy a napríklad na nich neponúknu ešte vyššie nastavenia, alebo natívny 1:1 mod na rozlíšenie. Väčšinou si hry vyberú rozlíšenie sami.

Na druhej strane vyzerá, že sa väčšie hry v mobilnej sfére rozbiehajú a porty ako PUBG alebo Fortnite by mohli naznačovať cestu do budúcnosti. Kde PC portovanie je stále jednoduchšie a mobily to už zvládajú. Stačilo by však toľko neorezávať grafiku ako to vidíme v PUBG. Autori sam síce pripravujú ešte kvalitnejšiu grafiku, ale zatiaľ nič neukázali.



Systém

Samotný systém je v S9 Android 8.0 s parádnou Samsung Experience 9 nadstavbou, ktorá ponúka veľmi dobrý dizajn, dynamiku, prepracované aplikácie. Náležite s nadstavbou však môžete čakať pomalšie updaty na nové verzie systému. Keďže však je to nadstavba ktorá plne systém zmení, samotné zmeny systému ktoré pridáva google väčšinou ani neuvidíte.

Tu systém ešte dopĺňajú kvalitné doplnky ako Game launcher, v ktorom sa vám automaticky zhromaždia hry, ponúknu štatistiky, rebríčky a už spomínané nahrávanie gameplayu ako aj ďalšie doplnky do herného modu. Pre bežnejšie používanie mobilu je oveľa zaujímavejšia quicklaunch aplikácia, ktorú si môžete vytiahnuť na boku displeja a ponúkne ako aplikácie, tak kontaky, ale napríklad aj toolsy, alebo doplnky aké si nastavíte.

Ani teraz nechýba Bixby asistent Samsung, ktorý však stále nerozumie slovensky a musíte s ním komunikovať napríkald anglicky, má však svoju slovenskú informačnú obrazovku a pridáva tipy alebo inú asistenciu. Nechýba mu ani vlastné tlačidlo, ktorým ho Samsung chce doslova tlačiť, ale neviem či je to tá najlepšia cesta. Našťastie, viete si tlačidlo zablokovať, alebo pomocou aplikácii prepnúť na inú funkciu a reálne ho aj využiť, napríklad na fotenie.

Batéria

Čo sa týka batérie, tá je 3500mAh, najväčšia zo Samsungových hi-endov doteraz, ale zároveň je škoda, že nie je ešte o trochu väčšia. 4000mAh by tam parádne sadla a dva dni by ste mohli ísť bez problémov aj pri priebežne vyššej záťaži. Takto dostanete jednodňovú batériu pri plnom používaní, kedy sa aj môžete bez obmedzení dlhšie zahrať a dvojdňovú pri bežnom menej náročnom používaní. Ak by ste chceli ušetriť batériu, pekný rozdiel spraví zníženie rozlíšenia za 1440p na 1080p, ktoré aj tak výrazne neuvidíte.

Nabíjanie je relatívne rýchle a hlavne úvodné nabitie dá quickcharge USB-C veľmi rýchlo. Za 15 minút máte nabitých 20%. Plných 100% dáte približne za hodinu a štyridsať minút. Ak by ste chceli nabíjať wireless, QI nabíjanie funguje veľmi dobre, aj keď je približne o polovicu pomalšie

Vybrať si S9 alebo S9 Plus?

Ak rozmýšľate, ktorú S9 si vybrať, rozhodnutie nie je ťažké. Ak chcete menší, kompaktný mobil s pekným pomerom šírky a výšky a nevyhnutne nepotrebuje duálny foťák so zoomom, S9 je vaša voľba (Samsung Galaxy S9 G960F 64GB Dual SIM od: €). Ak máte radšej veľké displeje, alebo chcete pre istotu väčšiu batériu a aj lepší foťák, váš cieľ je S9 plus (Samsung Galaxy S9

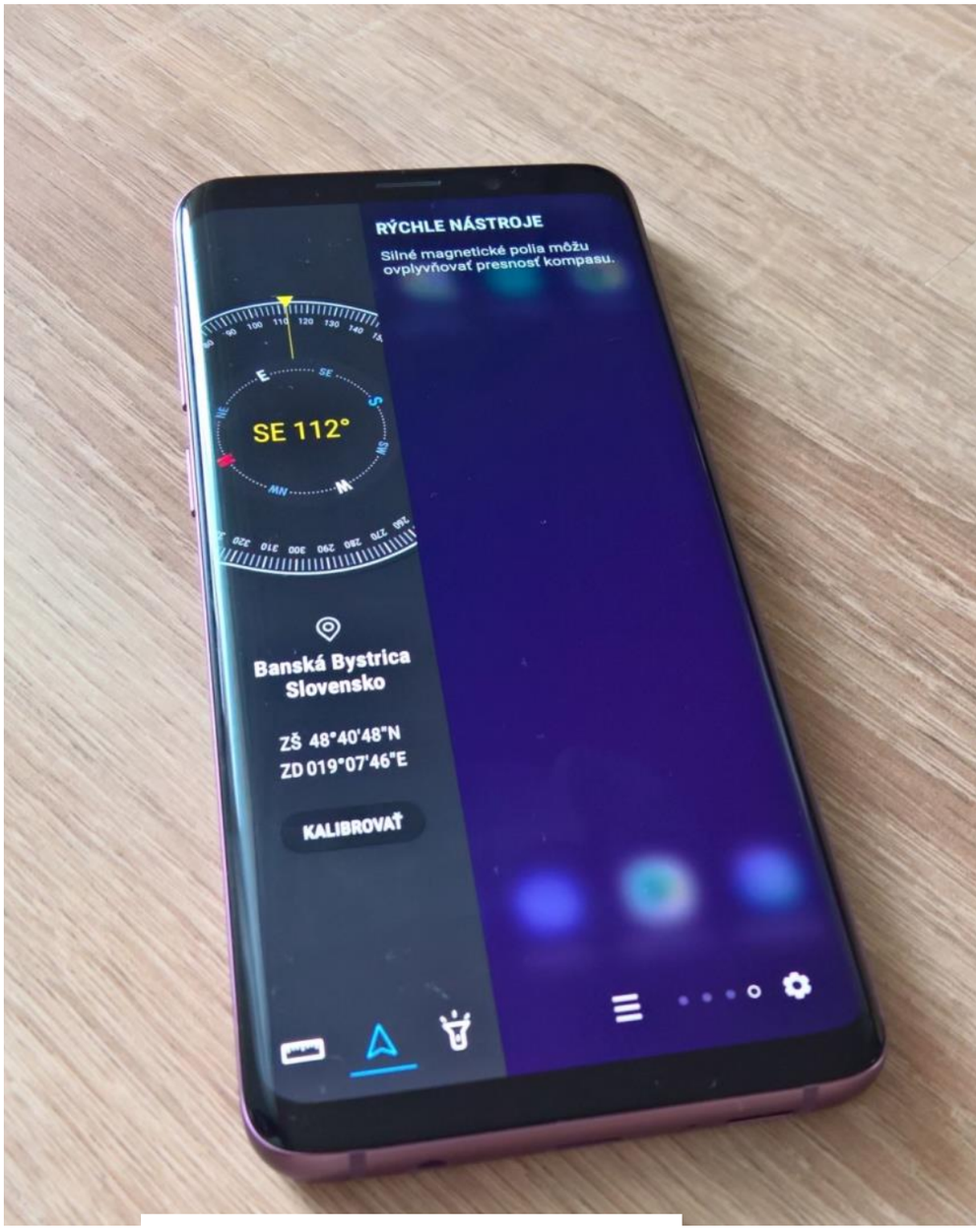
Plus G965F 64GB Dual SIM od: €). Nakoniec, ak vás neponáhľa a pozerali ste sa aj po Note sérii, Note 9 príde čoskoro. Ten bude ešte s väčším displejom a samozrejme aj s dotykovým perom.

Konkurencie začína sa však do oblasti Galaxy S9 a S9 plus dostávať veľmi rýchlo a stále viac mobilov už dostáva snapdragon 845 ako aj kvalitné foťáky (Xiaomi veľmi dobre ide napríklad s MI Mix 2S). Zdalo sa aj, že Huawei s P20 a P20 Pro budú vážna hrozba a aj keď foťáky majú veľmi dobré samotný procesor je tam miernym sklamaním. Bližšie sa na ne pozrieme nabudúce.

Zhodnotenie

Ak to zhrniem, Samsung Galaxy S9 plus je parádny mobil. Je väčšou a hardvérovo lepšou verziou S9, ktorá exceluje vo svojej triede, a ponúka výkonovo, veľkostne a dizajnovo veľmi pekne vyvážený mobil. Kde páradny foťák, kvalitný displej, hlasné reproduktory a vysokú rýchlosť možno sťahuje len batéria, ktorá je síce najväčšia akú Samsung do vlajkovej lode doteraz dal, ale mohli ešte pritlačiť. Nakoniec cena vôbec nie je zlá a aj keď pri vydaní siahala takmer na tisícku, dnes ho už viete v 64GB verzii kúpiť za decentných 700 eur, čo je to dobrý obchod.

Hodnotenie ostáva rovnaké ako na S9 na 9.0, aj keď S9 plus je niektorých oblastiach lepší, 9.5 si necháme na výraznejšie vylepšenia.



HODNOTENIE

9.5

PETER DRAGULA

PARÁDNY MOBIL PO KAŽDNEJ STRÁNKE

+ kvalitné spracovanie
+ parádny veľký displej
+ hlasné reproduktory
+ lepšie umiestnený senzor odtlačkov prstov
+ plná vodeodolnosť
+ slow motion natáčanie
+ wireless nabíjanie
+ kvalitné herné nástroje

- dizajnovo sa od S8 líši len minimálne
- batérii mohli ešte pridať pár stoviek mAh.

HTC U12 PREDSTAVENÉ,
BUDE NOVOU VLAJKOVOU LOĎOU HTC

HTC U12 plus bude vlajkovou loďou firmu v roku 2018. Ponúkne 6 palcový displej s pomerom strán 18:9, chýbať nebude Edge Sense 2.0 funkcia a zároveň mobil ponúkne aj najlepšie hodnotenú duálnu optiku a dvojnásobný zoom. V DxOMark získala hodnotenie 103 bodov, teraz o jeden bod viac ako Huawei P20.

Mobil bude mať rozmery 156.6mm x 73.9mm x 8.7 až 9.7 mm, teda čakajte veľký mobil, ale váhovo prijateľný, keďže má len 188 gramov. Do tejto váhy napchali 3,500mAh batériu, čo je menej ako U11 plus, ktorá mala takmer 4000mAh. Batéria by mala udržať Snapdragon 845 približne dva dni pri bežnom používaní. Dopĺňa to 6GB RAM a 64GB, alebo 128GB flashu. Chýbať nebude podpora microSD karty, ktorá bude mať podporu do 2TB.

Samotný 6 palcový displej má 1440p rozlíšenie, HDR podporu a chránený je gorilla glass. Nechýba ani kvalitný zvuk, kde ponúka BoomSound Hi-Fi edition, HTC USonic a pripojenie headsetu cez USB-C.

Zadné kamery majú 12MP a 16MP, kde hlavná 12MP má F1.75 clonu, optickú stabilizáciu, 16MP má F2.6 a 2x optický zoom. Predná kamera je rovnako duálna a má dva 8MP senzory s F/2.0 clonou a 84 stupňovým záberom. Zadné kamery môžu nahrávať 4K/60 fps a v slowmotion 1080p pri 240fps. Videá budú s 3D zvukom, keďže mobil má štyri mikrofóny.

Cena 64GB verzie je 799 eur, pričom členovia HTC clubu majú 10% zľavu a cenu 719 eur.

LENOVO Z5 PREDSTAVENÝ, JE INÝ AKO SA ČAKALO

Lenovo práve predstavilo inú verziu Z5 mobilu ako všetci čakali. Totiž mobilu nečakane narástol nechutný výrez, ktorý v teasingoch nebol. Totiž na teaser obrázkoch bol mobil s displejom na celú plochu a Lenovo sľubovalo plne fullscreenový mobil.

Ako vidíme boli to len plané sľuby, ktoré nie len, že sa nesplnili ale nakoniec to dopadlo len ako ďalší výrezový mobil. K tomu Lenovo rovno na predstavení ešte raz zaklamalo, s tým, že má 95% pomer displeja k telu, pričom aj ich oficiálne špecifikácie hovoria o 90%.

Samotný mobil pôjde od nižšej strednej kategórie keďže dostane snapdragon 636 procesor, ponúkne 6.2 palcový displej s 19:9 pomerom strán a 1080p+ rozlíšením. Dopĺňajú ho dve 16mp kamery vzadu a v 64GB. V prepočte je však za pekných 200 dolárov. Predávať sa v Číne začne 12. júna.

FILMY

RECENZIE Z KINEMA.SK

Koona ťchuta Solo? Una Jabba IMAX. Ďalšie obohatenie Star Wars univerza si po 13 rokoch uzurpuje tradičný májový termín a má enormný potenciál. Berie si jednu z najpopulárnejších postáv, prezentuje ju v retrospektíve a buduje top lákadlo pre fanúšikov. Výzvou je casting protagonistu i povaha spin-offu, Rogue One bol napríklad temnejší oproti bežnej línii. Produkčné trable boli dostatočne zmonitorované, mnohí už znížili aj očakávania (čo občas pomôže) a výsledok je nečakane dobrý...

Na začiatku sa Han pretĺka ako zlodejíček na planéte Corellia a rád by z nej zdúchol. Už prajú okolnosti, no na poslednú chvíľu sa situácia zvrtne a tak začne paralelne naháňať kariéru pilota. Postupne sa stretne s armádami Impéria, narazí na ľstivého muža Becketta a mocného šéfa Drydena Vosa, podniká viaceré nebezpečné záťahy, aby mohol raz začať viesť vlastný život podľa predstáv a kúpiť si poriadnu loď.

Menej vedieť, viac zistiť, poriadne si to užiť, to je najlepší spôsob ako pristúpiť k druhému prequelu ku originálnej trilógii. Na rozdiel od Rogue One, ktorý bol nalepený relatívne tesne ku štartu Epizódy IV, Solo sa odohráva ešte viac v minulosti. Do kín si ideme po odpovede na pár kľúčových otázok: Čo robil Han ako mladý? Kde stretol Chewieho? Ako sa dostal k Millenium Falcon? Čo mal spoločné s Landom?

SOLO: A STAR WARS STORY

Réžia: Ron Howard. Scenár: Jonathan Kasdan, Lawrence Kasdan. Hrajú: Alden Ehrenreich, Woody Harrelson, Emilia Clarke, Joona
Donald Glover, Thandie Newton, Phoebe Waller-Bridge

Štvorica otázok tvorí esenciálny základ pre fanúšikov, scenár ich má ako povinné body a ďalej servíruje silné momenty, ktoré by sme mali precítiť – ako Han získa plné meno alebo kde sa naučil niektoré triky. Pri ňom odhaľujeme tvorbu charakteru známeho z ostatných dielov. Tvorcovia si rezervujú priestor pre ukážky povahy, vzťah k hrdinstvu alebo (ne)plnenie rozkazov v misiách. Ako sa z Hana stal dobrodruh.

Producenti označili Solo film za vesmírny western a celkom sa trafili. Vytýčený cieľ (sloboda, prašule, kúpa lode) nie je obzvlášť cnostný, a vôbec to nevadí. Ba čo viac, celý kolorit sa maximálne sústredí na pašerákov, zločinecké skupiny, zlodejov a v deji sa neustále otáčajú motivácie a zosnujú ďalšie podrazy. Nikým si nemôžete byť istí až do záveru, čo nie je výčitka, lebo tu nie sú úplne lacné otočky. Na adresu scenáristov Kasdanovcov putuje malá pochvala, že nechcú prezradiť všetko vopred a silné esá dávkujú.

Našťastie film nie je iba o starých známych a odškrtávaní očakávaných bodov. Nové postavy vytvorené pre novinku (Beckett, Vos, Qi'ra, L3) vhodne zapadnú do univerza. Niektoré sú kópiou iných a hoci ani nevytŕčajú, majú potenciál. L3 nie je iba ďalší droid a Qi'ra iba kráska do počtu. To je príjemná zmena oproti Rogue One, kde mali mnohí daný dátum exspirácie a ich koniec ste poznali vopred. Tu si mnohí záverečný záber pred videním asi správne tipnú, no ako sa k nemu dostaneme, je celkom zaujímavé.

Podobne ako Deadpool 2 minulý týždeň, aj Solo má relatívne pomalý rozbeh, resp. prvá polhodina vás ešte za srdce nechytí ako to, čo nasleduje neskôr. Ron Howard je však zručný režisér, ktorý má za sebou síce Grincha a Da Vinciho kód, no akcia, tempo a remeselné fintičky jeho filmom určite nechýbajú. Solo vás zrejme omráči vo famóznej akčnej sekvencii s konvojom, je brilantne natočená ako niektoré menšie finále iných filmov: akcia na viacerých miestach súčasne, plná adrenalínových momentov a kamera vynikajúco spolupracuje. Ron Howard má podobných akcií viacero a snáď presvedčí pochybovačov, že je viac ako iba korektor natočeného materiálu do pozerateľnej formy. Netreba sa báť samoúčelnosti, pár scén napĺňa prísľuby (Kessel Run!) a čím sme ďalej, tým si viac užívame a tvoria sa väzby do budúcna. Sú tu aj jasné pomrkávačky na diváka, nejaké to cameo a na konci pochopíte hodnotu naháňaných vecí.

Dostaneme sa na nové planéty a hoci niektoré sú klasiky (opäť púštne), iné majú pestré zábery a výprava je znamenitá. Dizajn prirodzene rešpektuje Star Wars témy. Solo hrá aj inú ligu z hľadiska soundtracku, náramne cítiť vplyv dvoch Johnov. Williams dodal základnú tému a Powell ju úspešne varíruje a dopĺňa ostatnou hudbou. Na rozdiel od Rogue One znie film skvelo. Ako hovorí môj známy a expert na Johna Williamsa, čím lepší film, tým lepšia hudba od J.W. Tu sú scény nabité výbornými melódiami i akciou. Na niektorých môže rozpačito vnímať casting. Alden Ehrenreich nie je objav ako kedysi Harrison Ford, ale švihácky bezproblémový frajer mu celkom ide, aj spoločné scény s Chewiem. Emilia Clarke prišla z Hry o tróny a drobná herečka stvárňuje pamätnú postavu. Woody Harrelson a Paul Bettany sú správne obsadení (nič nové, ale efektné roly) a najviac vyčnieva Donald Clover ako podarený mladý Lando.

Ostro sledovaný projekt Solo mal náročnú produkciu, no na výsledku to našťastie necítiť. Má svoje pole pôsobnosti, plní niektoré očakávania fanúšikov a vytvára pamätné scény. A hoci to nie je najvýraznejší Star Wars film, po polhodinke vás chytí za srdce a prvé vesmírne dobrodružstvo Hana si užívate naplno. Môžu za to parádne akčné scény, non-stop kvalitná hudba či napínavé sabacc partičky. Dá sa namietať, že nemá veľa prelomových prvkov, ale lepšie zvoliť takú cestu ako scenáristicky guláš z Epizódy VIII. Dve veci sú isté: základne fanúšikov sa budú trieštiť ešte viac a spin-off občas teší viac ako hlavný diel.

HODNOTENIE

8.0

s Suotamo,

MICHAL KOREC

DEADPOOL 2

Réžia: David Leitch. Scenár: Rhett Reese, Paul Wernick, Ryan Reynolds, Rob Liefeld, Fabian Nicieza. Hrajú: Josh Brolin, Ryan Reyn
Baccarin, Zazie Beetz

Štúdio Fox pracuje s Marvel licenciou zaujímavým spôsobom a za posledné tri roky doručilo viaceré originálne projekty (s víziou ďalších). Prvý Deadpool prevrátil svet komiksu naruby, papuľnatý hrdina si nebral servítky a mal aj veľmi slušnú akciu. Bol to čerstvý závan Marvelu, ktorý o rok neskôr sťažil Logan, labutia pieseň Hugh Jackmana ako Wolverina, takmer vo westernovom poňatí. A v čase, keď sa tweety predháňajú o smutnom konci štúdia Fox a spojenia s Disneym (ktorý paralelne chrlí Avengers), prichádza druhý Deadpool ukazujúci, ako rozšíriť film postavený na sarkazme, nekorektnosti a násilí. A zväčša funguje.

Fanúšikovia sú pripravení zhltnúť film ako malinu, no ťažšie to majú diváci, ktorí akosi neveria, že dvojka by mohla byť rovnako dobrá, ak nie lepšia. Dôvod je jednoduchý: originál je len jeden a to, čo pred dvomi rokmi vyrážalo dych a objavovali sme plnými dúškami, sa stáva skôr reprízou, v ktorej treba skúsiť nasadiť lepší dej, viac postáv, drsnejšiu akciu, alebo nekonečné popkultúrne narážky.

Deadpool 2 to všetko má už v prvej tretine, ktorej nechýba treskúce intro, zaujímavý zvrat s barelmi benzínu, istá strata ako motivácia pre ďalšiu existenciu, alebo mierna melanchólia hrdinu. No ak by postupoval film takto celých 119 minút, zistili by sme, že univerzum sa rýchlo vyčerpáva, vtipy fakt nie sú také ostré a chce to viac šťavy. Nové scény so starými postavami tešia, ale nešokujú.

Našťastie, Deadpool 2 sa rozbehne. Prídavky doručia rovnako vysokú spokojnosť ako minule. Je tu v minulosti týraný chlapec s ohnivými päsťami (volá sa Russell, má prezývku Firefist) a to, čo sa zdá ako nezvládanie svojich schopností, môže mať nečakané vyústenie. Na scénu nastúpi aj Cable, drsný borec z budúcnosti (hrá ho zhodou okolnosti Josh Brolin, dôjde aj na vtip s Thanosom) pripomínajúci líniu Terminátora v súkromnej réžii. Cable je solídne spracovaný: jeho motivácia, schopnosti i arzenál mu dajú šancu vyniknúť minimálne v troch vymakaných akčných scénach.

Druhá tretina ukáže ako sa naplno Deadpool infiltruje ku koloritu X-Menov. Čo bolo minule jemne naznačené a jasne odmietané, sa tentokrát využíva naplno. Už tu nie je iba pár postáv so špeciálnymi schopnosťami, ale sme v univerze, kde sa sčasti riešia otázky existencie mutantov, spoznáme ďalších a dočkáme sa jednej fantastickej sekvencie naznačenej v traileri: vznik X-Force alias Deadpool tímu. Neradno prezrádzať viac, táto pasáž v polovici minutáže patrí k absolútnemu vrcholu filmu.

Presne tam sa ukážu najsilnejšie momenty Deadpoola 2. Funguje humor, ktorý je zasadený do istého kontextu a už to nie je iba pichľavé dríštanie naokolo (lebo to nemôže fungovať nonstop). Dialógy sú stále dobré, no niektorým chýba trošku šmrnc z jednotky. Ale v neskorších pasážach sú super, lebo je sa do čoho navážať. Niektoré sú rýdzo samoúčelné, no pokiaľ netrvajú dlho, sú fajn. Zaberajú aj akčné scény: začiatok je zahrievacie kolo, ale scéna naháňačky je top - prináša vynikajúce využitie postáv, ich možností, sčasti aj prostredia a bravúrne kulminuje. Akcie však nie je príliš veľa, film ju využíva pre majestátne úseky a nezabúda byť sarkastický ani počas nej.

Áno, Deadpool je stále drzý, bez zábran, často sólista, no už neváha byť ani súčasťou akejsi skupiny či prijať pomoc, keď dostáva dobre na zadok. Búra štvrté steny, neustále komentuje dianie ako naposledy a jeho rozprávanie je neraz nelineárne. Šermuje s naráciou v rozličných časoch a ešte lepšie vyznejú vsuvky akoby z iných filmov. Snové sekvencie, prestrihy, druhý diel je bohatý na formu a umne sa s ňou hrá. Vložiť otravný dubstep? Robiť si z neho vtip znova? Ak sa to tvorcom v aktuálnej chvíli hodí, nezaváhajú. Hoci je veľkým paradoxom, že v takto roztrieštenom deji sa nájdu aj vážne momenty.

Scenár sa ťažko posudzuje klasickým pohľadom, celistvá línia je priamo obetovaná tuctom odkazov, aby vynikla rýchla zábava diváka. Niekedy je vtip vytrhnutý z kontextu, inokedy paródiou na samotné univerzum, občas rýpe do konkurencie – miera politickej nekorektnosti je vysoká.

HODNOTENIE

8.0

olds, Morena

MICHAL KOREC

TAXI 5

Réžia: Franck Gastambide. Scenár: Franck Gastambide, Stéphane Kazandjian. Hrajú: Franck Gastambide, Malik Bentalha

Séria Taxi nebola ničím objavná po stránke kvality či silných recenzií, no ako jednohubky dokázali vždy jednotlivé diely zabaviť. Desať rokov po ostatnej časti prichádza nový pokus o reštart, ktorý by chcel strašne nadviazať na existujúcu kvadrilógiu, no nemá už k dispozícii pôvodných hercov, ani režiséra a... ešte aj ten pôvodný taxík treba vyhrabať odniekiaľ z púšte.

Áno, legendárny tátoš skončil ako dopravný prostriedok pre malého poslíčka asi niekde v Afrike, zatiaľ čo minulí hrdinovia sú mimo obrazu. Luc Besson ako spoluscenárista však našiel riešenie a rozhodol sa pre nového borca: Sylvain Marot je eso v parížskom zbore a zbesilou jazdou či inými prostriedkami vie z nejedného zločinca vypátrať potrebné informácie. Akurát sa má slabosť pre ženy a naposledy sa ešte aj vychrápal so starostovou manželkou, čo namiesto vytúženého postupu do superjednotky znamená ísť robiť mestského poliša do Marseille, kde sa zdanlivo nič nedeje. Jednotka mestských policajtov je však neschopná, takže medzi nimi rýchlo zapadne a starosta im naordinuje makať, lebo v meste zúria Taliani lúpiaci diamanty a treba ich zastaviť skôr ako na veľkej výstave čmajznú jeden obrovský drahokam.

Chlapík menom Franck Gastambide do projektu narval dušu, obsadil sa do hlavnej roly, režíroval celý film a ešte aj veľký kus napísal. Je otázne, či je veľmi talentovaný alebo nevedel pri natáčaní kam skôr ísť, no najskôr tuším, že on ako kreatívna úderka spolu s Bessonom a ešte ďalším chlapíkom nevedeli dať dokopy nič poriadne, tak sa rozhodli pre recykláciu známych tém, ktoré by mohli pri troška umnom štýle zabrať. Samotný hrdina pripomína ukecaného Vina Diesela po francúzsky: je tvrďák, sukničkár, no nie úplný hajzel. Chcel by byť cool, ale keď ho aj dlhšie sledujete, sympatický ani nie je. Nepomáha ani odlišný jazyk, nasadenie do akcie či málinko trápne momenty flirtovania. Adekvátny, no nič extra.

Rozhodne je však lepší ako Malik Bentalha, nasilu dotlačený synovec legendárneho Daniela, ktorý má akurát za úloha generovať trápne generické vtipy, držka sa mu nezavrie a hoci má (asi) dobré srdce, naše sympatie si získava len veľmi ťažko, lebo je to presne ten vtip úlisného zlodejíčka, ktorý sa chce rýchlo dostať nahor a viete, že na to nemá. Len ťažko zapadne do tandemu s Marotom, no scenár ich potreboval dať dokopy, lebo jeden je skvelý šofér a druhý znalec lokálnych pomerov. Akčná buddy komédia pozná síce aj horšie páry, no Sylvain-Eddy patria skôr medzi podpriemerné. Ich chémia veľmi nezaberá, vtipy sú otrepané a horšie je, že nedostanú ani veľa objavných situácií.

Taxi 5 sa snaží vyluhovať osvedčené momenty: tvrdých zločincov, ktorí majú rýchle fára a zbrane, inak sú skôr na smiech a ich vizáž zasahuje skôr do paródie. Vedľajšie postavy sú striedavo dobré-zlé: akože nedobytná sestra Eddyho sa snaží vzdorovať a byť erudovaná deva, no je skôr drzou postavou, o ktorú rýchlo stratíme záujem. Eddyho milenka vyzerá inteligentne, no je to skôr tupučká blondínka a neviete pochopiť, prečo by sa o bachratého ťuťmáka mohla zaujímať. Ale dobre. Najhoršie dopadné marseillská jednotka, ktorá pri všetkej úcte, vyzerá skutočne ako chránená dielne archetypov: trpaslík, tučná žena, bizarná úchylná dvojica. Scenáristi maximálne tlačia na pílu, dočkáme sa bizarného erotického náboja a aj vracania, pričom v druhej polovici vám už prídu postavy ako zneužité. Vo svete fičí Peter Dinklage, tak si aj Francúzi vložili do svojej komédie podobného chlapíka, aby zažiaril v jednom momente. Ach!

Na akčnú komédiu je tu pomerne málo akcie, no treba ju pochváliť. Keď sa začnú kolesá otáčať naplno, je sa na čo pozerať a film vyskočí neraz nad hranicu priemeru. Pokiaľ sa iba kecá, je tu tuctová zápletka o kradošoch v dovolenkovom Provensálsku, kde sem-tam prekvapí istá postava (Rašíd je absolútny typ). Vrcholom nízkej originality je využitie soundtracku, kde nielenže hrá x-tý raz Black Eyed Peas (na to sme si zvykli), ale dať do autíčkového filmu ešte aj Get Low z Rýchlo a zbesilo 7?! To je už kopírovací vrchol, ktorý potvrdzuje, že títo autori išli na jednorazový efekt.

HODNOTENIE

4.0

MICHAL KOREC

Ženská sila v Hollywoode si pýta ďalšiu šancu. Je to opäť štúdio Warner Bros., ktoré stavilo (a vyhralo) vlani na Wonder Woman a teraz si berie iný klenot z bohatej knižnice a pokúša sa doručiť jeho ženský variant. Sčasti to zaváňa riskantným prístupom, aký ukázali pred dvomi rokmi Krotiteľky duchov – ale Warneri si tento raz dobre postrážili viaceré faktory a nešetrili pri castingu, režisérovi, ani scenári.

Pravda, v našich končinách sa rieši najmä názov, kde vypadol ikonický Danny (Ocean) a nastúpila akási Debbie (Ocean). No už prvých pár minút nás má jasne presvedčiť, že Sandra Bullock sa chce vyrovnať odhodlanosti svojho brata. Hoci nemá jeho šarm, dusí v sebe chuť kradnúť veľké veci a paralelne sa ešte pomstiť svojmu bývalému. Tlačí na pílu od prvých minút, nasadzuje herecký talent, kde treba a jej intro v New Yorku vám demonštruje, že táto dáma sa vo veľkomeste ani bez peňazí nestratí. Potom príde na rad tradičné skladanie tímu plného

DEBBINA 8

Réžia: Gary Ross. Scenár: Gary Ross, Olivia Milch. Hrajú: Sandra Bullock, Cate Blanchett, Anne Hathaway, Mindy Kaling, Sarah Paulson

bizarných postavičiek, plánovanie záťahu a napokon jeho realizácia.

Po máji plnom obrovských explózií a blockbustrov s komiksovými hrdinami či Solom je čas prehodiť výhybku na sériu ostatných veľkých filmov, ktoré sa chcú chváliť solídnym rozpočtom, nabitými esami v hereckom základe, efektnou režiou, no zároveň radi pohnú mozgovými závitmi divákov ako napríklad Podfukári. Tento typ filmov servíruje elegantné kombinácie, neuveriteľné postupy, presné načasovanie akcií a v lepšom prípade aj charizmatické postavy, ktoré dávajú tieto kúsky dokopy.

Debbina osmička prichádza 11 rokov po Dannyho trinástke, tak už má dostatočný odstup. Jej obrovskou výzvou je replikovať úspech mužského náprotivku, berie si herecké esá (Sandra Bullock, Cate Blanchett, Anne Hathaway a ako bonus Rihannu), no nemá to ľahké. Samostatná existencia tejto partičky sa rieši sčasti v tieni veľkého brata (odkazy na to, či by bol pyšný a pomrkávanie na diváka cez fotky Georgea Clooneyho). Samotná postava Debbie je kópiou Dannyho (sú súrodenci), pričom ďalšie postavy v tíme sa snažia o podobné ekvivalenty (Cate Blanchett v roli od Brada Pitta), nechýba zlodejka, hackerka atď.

Zatiaľ čo mužskí elegáni plávali podfukmi ľahučko, na dámach je akosi cítiť, že na viaceré detaily sa musia neuveriteľne nadrieť. Špeciálne Debbie po čase ukáže, že jej charakter veľmi tlačí na pílu. Jej osmička je fajn zložená, ale nedokáže nasadiť ženský pôvab na úkor minulej mužskej elegancie, čo je škoda. Z filmu cítiť, že je remeselne zručne natočený, ale je to predsa len trošku kópia niečoho videného. Ak čakáte nové postavičky vďaka ženskému angažmánu, nedostanete ich veľa, ale casting sa trafil.

Súčasne je film šikovne zložený a nestačíte sa nudiť. Ak ste ochotní naskočiť na známu formulu zločinu a jeho realizácie v očakávanom poradí, budete sa baviť. Delenie úloh je funkčné, svet kasín je vymenený za ženskejší svet gala, diamantov a módnej prehliadky. Je čo kradnúť a našincovi bude zrejmé, že tento záťah je premyslený do detailov a keď si budete všímať všetky, záver vás asi neprekvapí. No na druhej strane plán ubieha celkom svižne, sami ste zvedaví na to, čo sa podarí a kde prídu trable počas akcie.

Je to dobre odvedené remeslo a v sérii už štvrtý úspešný záťah, no zároveň je cítiť, že je to už variácia na veľa videného. Dámy nepridávajú do fušky nič prevratné, ešte aj malé pomrkávanie vo finálnej pointe sa dá odčítať a pekne si odškrtnete, kto má byť potrestaný, kto odmenený a koho čaká jazda životom. Je však príjemné vidieť, ako sa osem dám pokúša zabaviť pôvodnú a možno aj novú cieľovku – ak ženy nechceli prísť na Dannyho, možno sa prídu pozrieť na Sandru Bullock a Cate Blanchett. Casting sa do veľkej miery podaril, hoci osobne mi príde Sarah Paulson ako trošku nevyužitá (chcelo by to do jej roly obsadiť Emily Blunt a dať jej väčší priestor) a Rihanna je tu tradične skôr vo vedľajšej roli.

Mnohí si budú dookola klásť otázku – a objaví sa tu aj George Clooney? Nebudeme odpovedať či mariť nádeje, skôr sa treba zamyslieť, či tento tím má, aby potiahol aj Debbinu deviatku a možno sa v desiatke prepojil s pár chlapcami? Nuž, potenciál série ešte nie je vyčerpaný...

HODNOTENIE

6.0

MICHAL KOREC