SECTOR

#122

DOOM ETERNAL
COD: WARZONE
ORI, DREAMS
WARCRAFT III
COMMANDOS 2

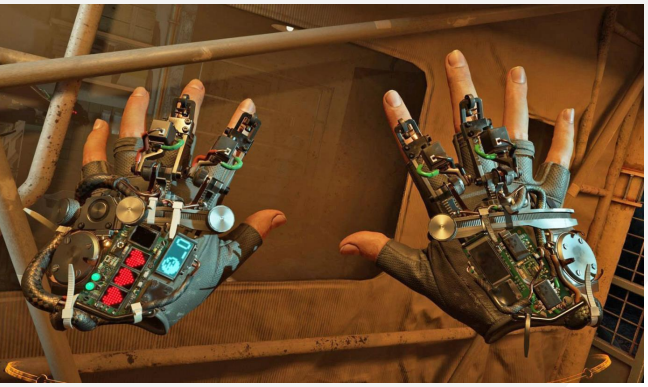
HALF LIFE: ALYX

SPÄŤ DO SVETA HALF LIFE

OBSAH

DOJMY

- WASTELAND 3
- MOVING OUT



RECENZIE

- HALF LIFE: ALYX
- DOTA: UNDERLORDS
- DOOM ETERNAL
- ORI AND THE WILL OF WISPS
- DREAMS
- CALL OF DUTY WARZONE
- DEVIL MAY CRY 3: SE
- COMMANDOS 2: HD REMASTER
- TOKYU MIRAGE SESSIONS FE
- POKEMON MYSTERY RESCUE TEAMDX
- WARCRAFT III REFORGED

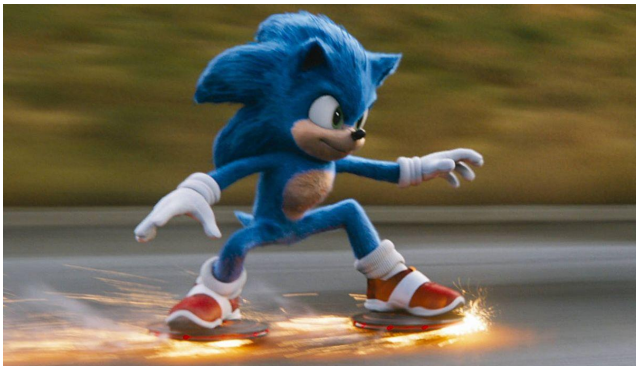
SECTOR MAGAZÍN - ŠÉFREDAKTOR Peter Dragula REDAKCIA Matúš Štrba, Branislav Kohút, Michal Korec, Ján Kordoš, Táňa Matúšová, Ondrej Džurdženík www.sector.sk

HARDVÉR

- XBOX SERIES X VS PS5
- CORSAIR K95 RGB PLATINUM XT
- RAZER DEADADDER VR
- ASUS ROG STRIX SCAR III

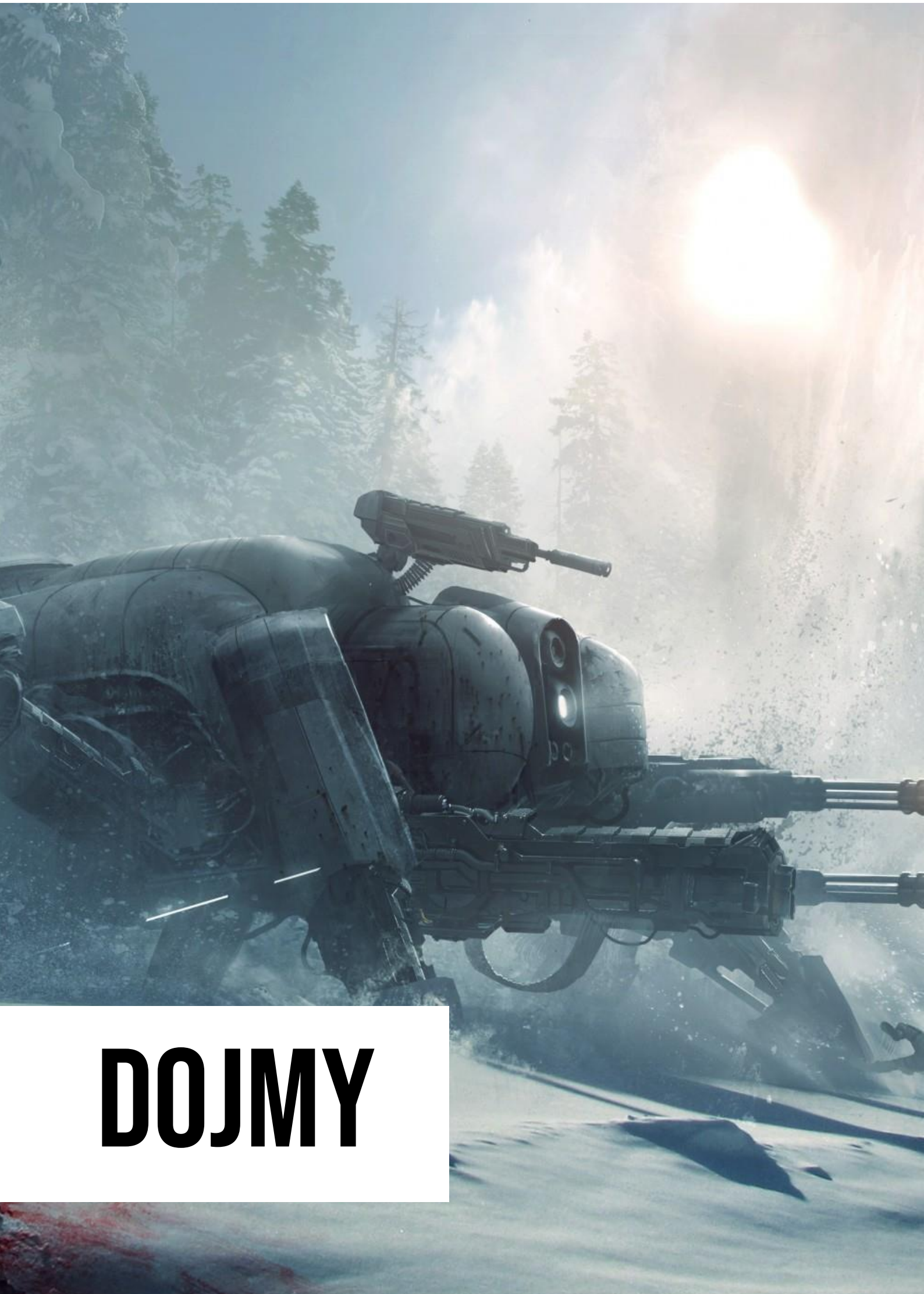
MOBILY

- XIAOMI POCO X2
- EMPERION NEBULUS
- XIAOMI MI 10, MI 10 PRO
- XIAOMI K30 PRO
- NOKIA 8.3, 5.3, 1.3
- SAMSUNG GALAXY S20 ULTRA



FILMY

- JEŽKO SONIC
- VTÁKY NOCI
- FANTASY ISLAND
- BAD BOYS NAVŽDY



DOJMY

NINTENDO SWITCH

Nintendo

Welcome to Animal Crossing New Horizons

Začnite nový život na prekrásnom pustom ostrove!

- Preskúmajte ostrov, zbierajte suroviny a pomocou nich pretvárajte svoje obydlie a celý ostrov k svojmu obrazu.
- Každý deň nové tváre a prekvapenia vďaka zmenám ročných období.
- Či už putujete sami, či až so 7 hráčmi, svoj nový život si budujete podľa vlastných predstáv.

20. marca

www.nintendo.sk

© 2020 Nintendo

3 www.pegi.info

KONZOLY Z RODINY **NINTENDO SWITCH**

Nintendo Switch

3 MÓDY
TV / TABLETOP / HANDHELD

Nintendo Switch Lite

Nové

VENOVANÉ HANDHELD HRANIU

BRANISLAV KOHÚT

WASTELAND 3

NÁVRAT DO PUSTINY

K najočakávanejším titulom tohto roka určite patrí aj Wasteland 3. Post-apokalyptická RPG má za sebou veľkolepý návrat a v tretej časti chce vyjsť v ústrety starým aj novým hráčom. Preto sa vývojári rozhodli, že využijú to najlepšieho z dvojky a upravia niektoré prvky tak, aby bolo nové pokračovanie dynamickejšie a prístupnejšie. Môže to prilákať tých, ktorí uprednostňujú menej zložité hry na hrdinov, ale je otázne, či súčasne neuškodí celkovej komplexnosti produktu. Dostali sme jedinečnú príležitosť ako vybrané médium v našom regióne otestovať rozpracovaný Wasteland 3 v pokročilej fáze. A tak vám prezradíme, čo máte očakávať.

V hre sa opäť stotožníte s rangermi vo svete po katastrofe, ktorí vyrážajú na pomoc do Colorada. Tam to však neprebieha podľa predstáv. Ukážka z hry sa začína bojom, ktorý sa dočkal viditeľných úprav. Sám Brian Fargo vo svojom odkaze upozornil na to, že boje majú mať väčšiu hĺbku, ale súčasne budú rýchlejšie a prístupnejšie. Presvedčili sme sa na vlastnej koži, že sú naozaj intuitívnejšie a majú väčšiu dynamiku. Súčasne sa však akcia dostala do popredia tak trochu na úkor taktiky. Nie každý to môže brať ako pozitívum.

Bežne sa v hre pohybujete v reálnom čase, ale bitky prebiehajú v ťahovom režime. Počiatočná iniciatíva v boji závisí od toho, či vediete premyslený útok, alebo ste spravili neopatrný krok a spozorovali vás nepriatelia, ktorí následne zareagovali. Preto si treba všímať detekčný kruh okolo protivníkov. Ak tam vstúpite a nevzdialite sa v priebehu krátkeho okamihu, rozpúta sa ozbrojený konflikt a súperi majú počiatočnú výhodu. Štandardne sa potom strieda váš a nepriateľský tím, pričom vykonáte požadované činnosti s jednotlivými postavami v ľubovoľnom poradí, ktoré takto spotrebujú svoje akčné body. Dajú sa využiť na pohyb, bežnú streľbu a útok, nabíjanie zbrane, aplikovanie doplnkov (granát, liečivo...).

Zvyšné akčné body môžete zužitkovať tromi spôsobmi. Nastavíte postave prepad, ktorý sa spustí počas ťahu nepriateľov, ak budú v dosahu. Alebo si namiesto toho zvolíte bonus k obrane, či body prenesiete do ďalšieho kola. Rozhodne treba využívať bariéry v teréne na čiastočné alebo úplne krytie, takže protivníkom sa zníži šanca na úspešný zásah. Zbrane majú danú úroveň penetrácie a čím je vyššia, tým sú účinnejšie najmä proti silnejším brneniam. Navyše má každý typ zbrane unikátny špeciálny útok, ktorý sa však najskôr dobíja v zápale boja. Potom sa dá použiť a napríklad sa strelcovi dramaticky zvýši presnosť nasledujúceho zásahu. Alebo presne zameriate vybrané časti tela, čo sa zobrazia v hľadáčiku - na ploche celej obrazovky.

Vaši bojovníci občas pri konflikte samovoľne zareagujú, čo môže byť pozitívne, alebo naopak situáciu ešte zhoršia. Táto nevyspytateľná reakcia do značnej miery závisí od charizmy. Celkovo sú potýčky skutočne rýchle a zbytočne sa nenaťahujú, no určite sa neoplatí ísť do bitky zbrkle, inak to môže skončiť zle. Aj keď liečivami rýchlo zahojíte rany

(niektoré ale dodatočne krvácajú) a dajú sa inou postavou prebrať spolubojovníci, ktorí padli po kritickom zásahu. Po boji sa dá pohodlne pozbierať korisť a stačí kliknúť na jeden nález a zaradom sa vám pootvárajú aj ďalšie. Bez nutnosti prehliadať všetky mŕtve telá.

Hru odštartujete s dvojicou postáv, ktorú si sami vytvoríte alebo zvolíte spomedzi niekoľkých predvolených párov. Pri bežnom postupe v reálnom čase sa môžu obe držať spolu, alebo si prepnete individuálne ovládanie a manipulujete s každou zvlášť. Takže ich napríklad pošlete na opačné konce lokality. Čoskoro môžete váš tím rozšíriť o ďalších dvoch rangerov, ktorých si najmete. Okrem toho máte dva sloty určené pre spoločníkov, ktorých stretnete pri putovaní. Celkovo teda môžete mať zoskupenie zložené z maximálne šiestich osôb, čo je už slušná partia. Inventár je spoločný a rozdelený na sekcie podľa druhu sortimentu, ale každú postavu môžete individuálne vyzbrojiť a keď získa level, investovať skúsenostné body. Zvyšujete atribúty, od koordinácie a sily, až po rýchlosť a charizmu.

Okrem toho investujete do schopností, ktoré využívate v boji aj mimo neho. To zahrňuje šikovnosť s určitým druhom zbraní, odomykanie zámok, mechanickú zručnosť, čo sa hodí nielen pri opravách zariadení, ale aj poskytne bonus v boji proti robotom a vozidlám. A je toho oveľa viac. Takto si vyformujete lepších bojovníkov a odborníkov na určité odvetvia a činnosti. Zaujímavé je, že keď máte označenú celú skupinu a pred sebou nejaký problém, ktorý chcete vyriešiť, automaticky sa do toho pustí tá najpovolanejšia. Napríklad chcete deaktivovať mínu, tak k nej pristúpi pyrotechnik na patričnej úrovni. Samozrejme, ak takého máte. Podobne je to aj s počítačmi, opravami a ďalšími aktivitami.

Za zmienku stoja odborníci na modifikovanie zbraní a brnení, ktorých účel je jasný. Milá je schopnosť ovládať zvieratá, vďaka ktorej môže postava získať nejakého maznáčika alebo chlpatého spoločníka. Napríklad mačku, ktorá sa automaticky drží blízko tímu. Postavy od určitej úrovne pravidelne získavajú aj perky s extra bonusmi, prepojenými hlavne s konkrétnymi osvojenými schopnosťami.

Pri potulkách vediete časté rozhovory, bežne s možnosťami voľby. Niekedy sa vtedy hra prepne z izometrického pohľad z výšky na detail postavy, ktorý sa zväčší na celú obrazovku. Vašimi rozhodnutiami určujete priebeh a výsledok úloh, budujete vzťahy s jednotlivými osobami aj reputáciu s frakciami. Napríklad stojíte pred zradcami, ktorých môžete zabiť, odvediete ich do väzenia alebo dovolíte NPC postave, aby na nich vykonala krvavú pomstu. V každom prípade budete znášať dôsledky a niekoho si nakloníte, iného pohneváte.

Všetky postavy, s ktorými komunikujete, sú plne nadabované, čo je prvýkrát v hrách od InXile. Nahovorené hlasy počujete aj z rádia, ktoré vás často sprevádza. Takýmto spôsobom tvorcovia minimalizovali množstvo textu s popismi z predošlej časti, takže teraz nebudete čítať tony informácií (s výnimkou priamych rozhovorov), ale viac počúvate a aktívne hráte. A do toho vám zaznie parádny soundtrack od Mary Ramos. Grafika je slušná, možno by mohli byť lepšie detaily. Aj v zasnežených zákutiach sa objavujú pestrejšie farby. Všetko sa dá pekne priblížiť a kamera otáčať tak, aby ste mali dobrý prehľad o situácii a okolí.

Wasteland 3 má naplánovanú premiéru v máji. V ukážke sme preskúmali len jednu lokalitu, ale svetová mapa má ukrývať podstatne viac zaujímavých miest a možností. Každopádne pekne vidieť smerovanie hry. Tentoraz bude menej náročná a zvládnu ju aj menej ostrieľaní hráči, ktorých si chcú vývojári získať hlavne zjednodušenými bojmi a aktivitami. Neznamená to však, že by hra nemala dostatočnú hĺbku. Vaše rozhodnutia budú mať veľkú váhu a určia tok príbehu. Nesklame ani vývoj postáv a bude aj čo skúmať v masívnej krajine, ktorá ani po apokalypse rozhodne nie je pustá a ľudoprázdna. Práve naopak, ponúka rôzne zákutia a činnosti, pri ktorých strávite dlhé a určite nie nudné hodiny.

TOMÁŠ KUNÍK

MOVING OUT

SŤAHOVANIE ZAČÍNA

Kvalitných hier, ktoré dokážete bez najmenších obáv pustiť na takmer akejkoľvek párty, síce každým rokom pribúda, no len veľmi pomaly. Nedávno túto úlohu na seba prevzal Beat Saber, pár rokov predtým sa o prvenstvo zas bil Overcooked. Ponúkol koncept, v ktorom sa na malej ploche musíte naučiť nielen dokonalú orientáciu v priestore, ale hlavne si osvojiť veľmi sofistikovanú spoluprácu. Práve posledný bod nepatrí medzi tie najľahšie, nakoľko si dovolím tipovať, že tak ako pri Overcooked vzniklo množstvo priateľstiev, veľké množstvo sa pri tejto nevinnej hre takmer s istotou rozpadlo. Hranie s vašou polovičkou aj z toho dôvodu neodporúča 9 z 10 psychológov. Štatistika rozvodových právnikov je presne opačná.

Každopádne s podobne atraktívnou a nebezpečnou hrou je tu vydavateľ Team17 opäť. Hra sa volá Moving Out a je presne o tom, čo tvrdí jej názov. Nič pred vami neskrýva, a to doslova. Nejde v nej o nič iné ako o sťahovanie. Varešku a kuchársku zásteru teda vymeníte za poriadny remeň, vypracované bicepsy a silný chrbát. Keď sa totiž chystáte sťahovať, tak už poriadne. Nie všetko však dokážete uniesť sami, a práve tam sa skrýva tá skutočná hrozba. O kooperácia v pravom slova zmysle sa tentokrát postarali vývojári SMG Studio a Devm Games, pričom už koncom apríla na vás bude čakať prvá šichta.

My sme sa k Moving Out dostali ešte pred vydaním dema. To si aktuálne môžete stiahnuť na všetkých platformách, pričom ponúka len tri úrovne. V našej uzatvorenej

beta verzii sme dostali prístup k ďalším dvom mapám, no stále je to len zlomok toho, čo autori pripravujú do finálnej hry. K tomu koľko máp nás v plnej hre bude čakať, som sa však nedokázal dopátrať, no už len z videí a obrázkov, ktoré autori priebežne zverejňovali, je jasné, že to pri súčasnom počte zďaleka nezostane. Beta nám však dala dostatočne dobrý pohľad na to, aby sme si o možnostiach plnej hry dokázali vytvoriť veľmi ucelený obraz. Vizuál hry je príjemný, rozprávkový, presne na štýl Overcooked série, a to má, samozrejme, niekoľko výhod. Vyzerá skrátka dobre aj bez potreby detailov, pričom práve vďaka tomu si hru dokážete zahrať bez problémov aj na slabšom stroji. Možno sa to ani nezdá, ale pri kooperačných párty hrách to vie byť kľúčové, nakoľko nikdy neviete, pri akom PC sa ocitnete.

Hra je štandardne určená pre dvoch až štyroch hráčov. Mapy sa nijako zásadne s vyšším počtom hráčom nemenia. Ako také zostávajú bez zmeny, iba dostanete o niečo viac predmetov na sťahovanie, ale aj iné časové rozpätie. Väčšina podobne ladených hier je nastavená výhradne na kooperačný štýl, no ak naozaj nemáte kamarátov, alebo ste len sami v karanténe, Moving Out si dokážete zahrať aj sami. Hra obsahuje „číty", vďaka ktorým si ju viete upraviť tak, aby bola hrateľná aj sólo. Najväčší problém v single režime je, samozrejme, s objemnejšími predmetmi, no práve vďaka zvýhodneniu dokážete aj ťažšie predmety odniesť bez ďalšej pomoci.

Ešte pred začiatkom hry na vás čaká krátky tutoriál sprevádzaný vtipným komentárom, pomocou ktorého sa naučíte základné ovládanie. Následne sa viete pustiť do hry ako takej. V bete sme sa stretli s menšími, ale aj mierne rozsiahlejšími mapami, no taktiež takými, ktoré sa v priebehu hry menili. Tým neraz dokázali skomplikovať situáciu a obyčajné nakladanie predmetov do auta sa stáva nielen skúškou spolupráce, ale aj predvídania a logického myslenia. Trasy si ideálne musíte vopred naplánovať, dohodnúť sa, kto čo kedy zoberie. Teda niečo ako v Overcooked, len tu musíte myslieť aj na to, že sťahovacie auto má limitovaný priestor. Skrátka musíte všetky zozbierané veci do auta ukladať tak, aby ste tam po všetkých drobnostiach zmestili väčšiu skriňu či dokonca celú posteľ. Nakoľko je hra aj o čase, máte o výzvu a dlhšie hranie tých istých máp postarané.

Z bronzu sa môžete postupne zdokonalovaním vašich techník dostať cez striebro až k zlatu. No ani potom nebude všetkej zábave koniec. Autori k úrovniam pridali ďalšie, sekundárne úlohy, ktoré môžete dodatočne plniť. Rozbiť všetky okná na dome? Nie je problém. Zbaliť so sebou aj plameniakov? Samozrejme, vykonám. Alebo previesť žabu na druhú stranu cestu? Ak vám na tom záleží... Absurdita za absurditou, no o zábavu nie je núdza.

Moving Out nás už pri úvodných piatich mapách, ktoré sme si mohli zahrať, dokázal pripútať k sedačke. Rozhodne ide o veľmi dobre premyslenú kooperačnú „gaučovku", ktorá dokonale nadväzuje na skvelý Overcooked. Ako dokáže vypáliť v plnej verzii, ešte nie je jasné, no ak autori budú predvádzať podobne skvelé ťahy ako v pilotnej pätici máp, máme sa na čo tešiť. Všetko teda teraz stojí práve na jednotlivých úrovniach, aké prekvapenia dokážu priniesť. Napríklad level, v ktorom musíte vysťahovať dom duchov, je skrátka niečim výnimočný. Zistíte to hneď vtedy, ako vám z už naloženého auta začnú utekať stoličky.

RECENZIE

NINTENDO SWITCH

The Pokémon Company Nintendo

Pokémon Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX

ČO AK BY STE SA PREBUDILI ...AKO POKÉMON?!

Pôvodná hra Pokémon Mystery Dungeon v novom kabáte! Skúmajte malebný svet a poskladajte tím na záchranu Pokémonov v núdzi.

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo Co., Ltd./Creatures Inc./GAME FREAK inc.
©1995-2020 Spike Chunsoft. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

7 www.pegi.info

COMQUEST

6. MARCA

www.nintendo.sk

KONZOLY Z RODINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

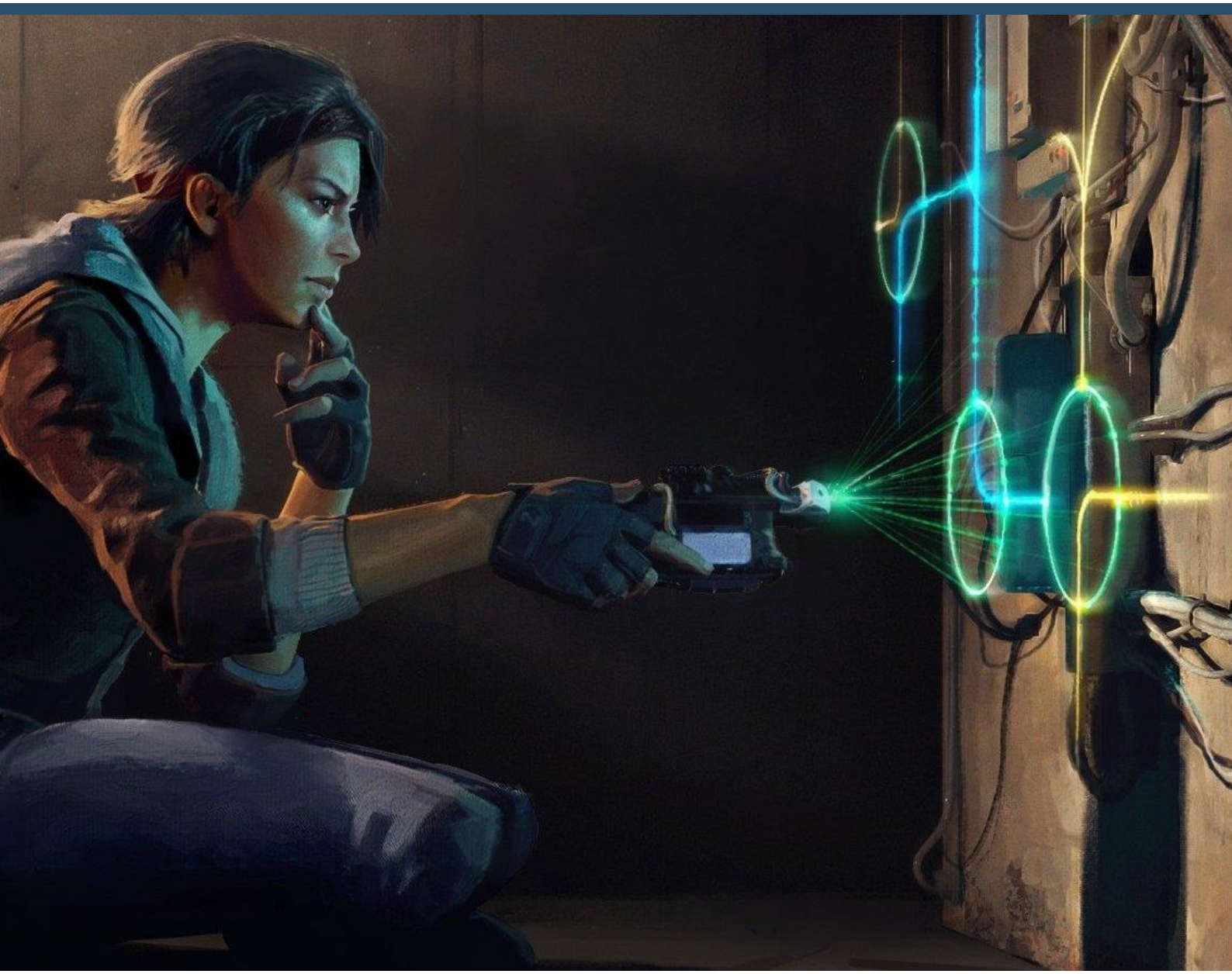
3 MÓDY
TV / TABLETOP / HANDHELD

Nintendo Switch Lite

Nové

VENOVANÉ HANDHELD HRANIU

PETER DRAGULA



HALF LIFE: ALYX

NÁVRAT DO HALF LIFE UNIVERZA VO VIRTUÁLNEJ REALITE

PLATFORMA:
PC VR
VÝVOJ:
VALVE
VYDAVATEĽ:
VALVE
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
26. MAREC 2020

Valve sa po rokoch konečne vrátilo späť k vývoju singleplayerových hier a rovno skočilo späť do Half-Life univerza. Prichádza tam s titulom Half-Life: Alyx. Nie je to však štandardná desktopová hra, ale hra vo virtuálnej realite. Týmto rozhodnutím síce vývojári obmedzujú publikum hry, ale zároveň umožňujú vychutnať si Half-Life univerzum naplno a hráči tam doslova teraz môžu vstúpiť.

Možno je to sklamanie pre hráčov bez headsetu, ale je to prídavok, aký by mala dostať každá veľká séria. Keď takto vstúpite do sveta vo virtuálnej realite, vidíte ho z úplne inej perspektívy. Všetko zrazu dostane ďalší rozmer, už to nepôsobí plocho a veci môžete doslova osobne spoznávať. Niektoré hry takéto malé prídavky aj dostali, ale Valve išlo s Half Life o krok ďalej a prinieslo plnohodnotnú príbehovú hru exkluzívne pre virtuálnu realitu.

VR tu tak nie je len doplnok, ale samotný základ. Je to iný základ zobrazenia a aj iný základ hrateľnosti ako pri štandardných tituloch. Je to niečo, čím by sa ostatné firmy mohli inšpirovať, aj keď vieme, že sa to nestane, pokiaľ predaje VR hier nebudú oveľa vyššie. Momentálne si hry na seba nezarobia a Valve spravilo Alyx hlavne preto, že sa venuje VR a predáva svoj Valve Index headset. Nepotrebuje, aby hra bola nevyhnutne zisková, a práve preto je Half-Life: Alyx taká kvalitná.

V hre sa teraz dostaneme medzi Half-Life 1 a Half-Life 2, konkrétne je to priamy prequel pre príbeh Half-Life 2. Dostaneme sa do City 17, päť rokov pred udalosťami dvojky, kde sa 19-ročná Alyx vydáva do okupovaného mesta. Je to situácia po sedemhodinovej vojne, kedy svet obsadili Combine jednotky a živočíchy z druhej dimenzie sa postupne udomácňujú na planéte. Alyx patrí k odboju a snaží sa bojovať proti nadvláde, aj keď tentoraz má dôležitejšiu úlohu - musí zachrániť svojho otca a nielen jeho.

S Alyx sa tak vydáme krížom cez City 17, prevedie nás vyprázdnenými ulicami s hliadkami vojakov, budovami, ako aj podzemnými komplexmi zamorenými monštrami a všetko toto ukáže jedinečnú atmosféru. Popritom ako ju budeme nasávať, budeme skúmať prostredia, riešiť puzzle úlohy, zbierať veci a, samozrejme, aj bojovať. Všetky činnosti sú tu veľmi dobre vyvážené a doplnené kvalitnými rozprávaním príbehu okoreneného humorom, ako aj rozvíjaním hry. Stále objavujete niečo nové, dostávate nové schopnosti a možnosti a hlavne sa nenudíte.

Autori sa tu zjavne snažili zachovať mix hrateľnosti Half-Life 2 a ako plus tentoraz Alyx aj rozpráva, nie ako mĺkvy Gordon Freeman. Spolu so svojou spojkou Russelom vám postupne opíšu stav mesta, udalosti, ktoré sa stali a aj to, čo sa deje teraz. Popritom stretnete aj známe postavy, ktoré sa rovnako svojím príbehom napájajú na Half -Life 2. Je to na informácie veľmi bohatý doplnok Half-Life univerza, a nie sú to len slovné, ale aj vizuálne informácie, kde teraz naživo vidíte veci, ktoré sa diali pred dvojkou.

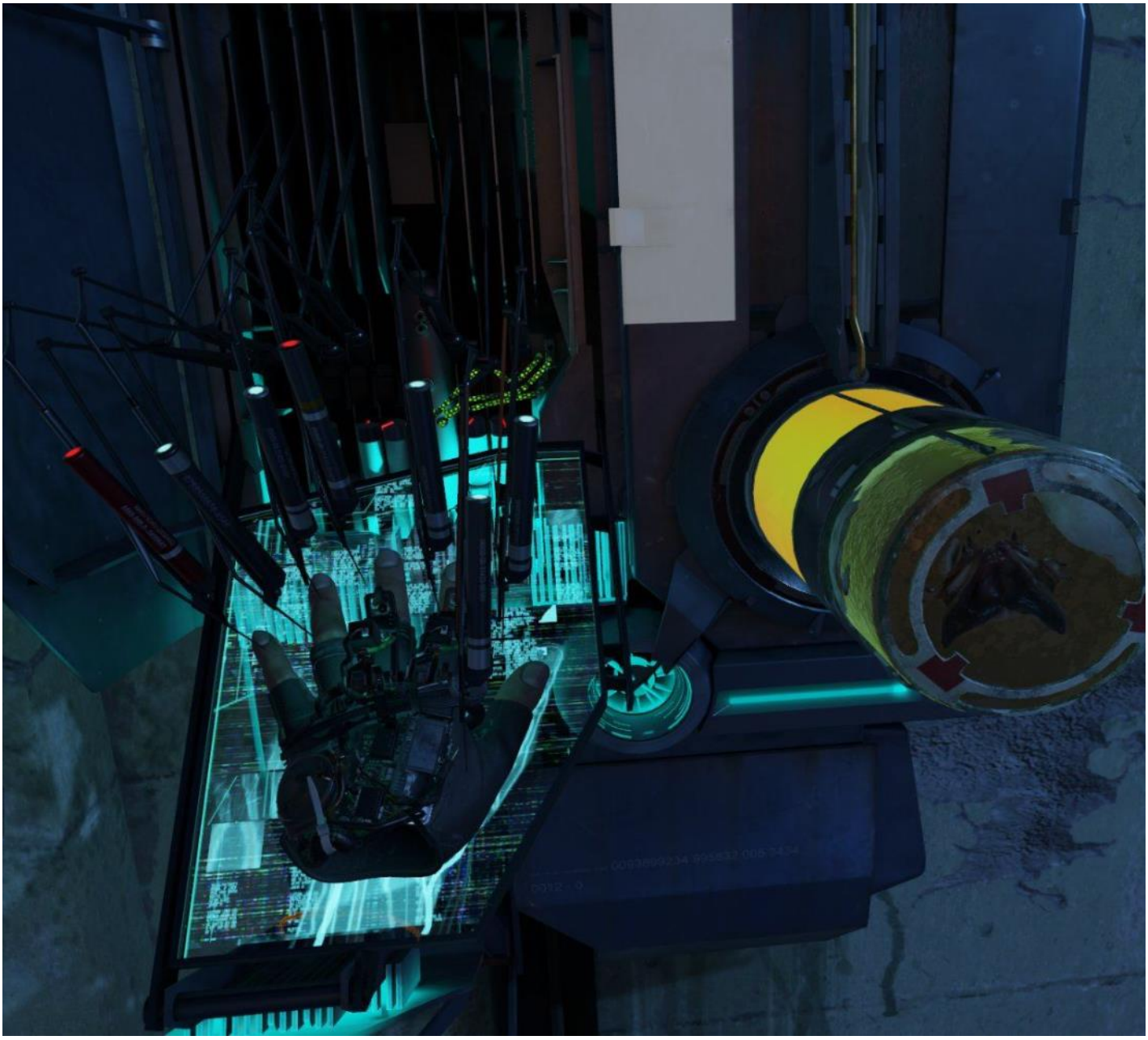
Na rozdiel od Gordona postava Alyx nemá páčidlo, nelikviduje tak nepriateľov zblízka (čo je veľká škoda, boj nablízko hre chýba), ale má svoje gravitačné rukavice, ktorými vie priťahovať predmety aj z diaľky, ako aj postupne sa rozrastajúcu sériu zbraní, ktorá sa dá aj upgradovať. A vylepšovať ich aj musíte, keďže nepriatelia budú stále nebezpečnejší a akcia sa bude stupňovať.

Rukavice sú tu základom hrateľnosti, nakoniec je to niečo, čím ovládate v hre všetko. Všetko nimi robíte manuálne, a to od stláčania tlačidiel prstom, cez presúvanie predmetov, zbieranie vecí, vytrhávanie dosiek z dverí, presúvanie krabíc, ale aj riešenie holografických hackovacích úloh alebo prepájanie elektrických káblov vaším multitool zariadením. Je to presne štýl úloh Half-Life 2, aj keď teraz špeciálne vytvorených pre VR. Pritom autori tu nešli do plne sandboxových fyzikálnych úloh, kde si môžete splniť všetko, ako chcete, ako napríklad Boneworks, ale držia sa svojho predpísaného štýlu riešení problémov. Na sandboxové hranie majú vo Valve Portal značku. Tu sa držia skôr zábavy pri interakciách.

Samotné gravitačné rukavice vám v hre slúžia aj ako HUD, máte tam vaše zdravie, vidíte zozbierané veci, zásobníky, neskôr sa pridá na ruku napríklad aj baterka, ktorou si budete musieť manuálne svietiť. V druhej ruke máte pre zmenu zbrane, kde je postupne na výber pištoľ, brokovnica a samopal. Všetky musíte manuálne a pracne nabíjať. Až tu zistíte, čo je to stres, keď vám počas boja dôjdu náboje v zásobníku a vy šmátrate za chrbtom po ďalšom zásobníku a druhou rokou vyhadzujete starý zo zbrane. A najhoršie je to vtedy keď už máte na tvári prilepeného headcraba. Pritom musíte zbrane aj vhodne používať na daných nepriateľov a šetriť tým náboje. Tých totiž nikdy nie je dosť a musíte sa snažiť priebežne ich hľadať a odkladať si do batohu. Popritom je dôležité hľadať aj zásoby látky na upgradovanie zbraní. Čím viac nájdete, tým rýchlejšie a efektívnejšie si zbrane vylepšíte.

Napríklad pridáte väčšie zásobníky, mieridlá, zameriavače a ďalšie potrebné veci. Valve sa tu pekne sústredilo na to, aby sa vaša sila a efektivita postupne zlepšovala, ale musíte preto spraviť niečo aj vy, a teda sa musíte snažiť hľadať zásoby, nielen preletieť miestnosťami. Priebežne sa vždy v leveloch dostanete k upgradovaciemu stroju a môžete si vybrať vylepšenia, na ktoré máte.

Nakoniec zbierate aj injekcie na liečenie, granáty alebo magnetické karty, energetické bloky a ďalšie veci potrebné na postup vpred v prostredí. Tu spravilo Valve zaujímavé rozhodnutie, a to možnosť nosenia len jednej takejto veci a často si tak musíte vyberať, ktorú si necháte. Niekedy bude potrebné oželieť a zanechať granát alebo injekciu. Samotné injekcie sú malým bonusom v liečení umožňujúce liečiť kedykoľvek, základom sú tu liečebné stanice, do ktorých musíte nájsť headcraba v tube, ktorý vám potom zariadenie nainjektuje do ruky.



Je veľmi pôsobivé sledovať, ako to VR celé funguje a ako zariadenie doslova vytlačí šťavu z headcraba.

Dôležité je, že zdravie potrebujete, pri bojoch sa stráca veľmi rýchlo. Headcrabov sa tu pohybuje veľa, dopĺňajú ich zombíci s headcrabom na hlave, ale aj vybuchujúce rastliny, mäsožravé rastliny na stropoch, a ,samozrejme, aj niekoľko typov Combine vojakov, od základného, až po obrneného heavy, čo budú najtvrdší nepriatelia a ideálne je na nich nájsť granáty. Boje sú drsné, ale zároveň veľmi dobre spracované, keďže streľba je precízna, pričom okrem toho, že musíte dobre zameriavať, musíte si sledovať aj náboje a spolu s tým taktizovať, často ustupovať a skrývať sa. Niekedy je to veľký stres, čím viac nábojov míňate, tým väčší.

Našťastie Valve vie ako namixovať akciu a necháva vás pravidelne oddýchnuť, doplniť zásoby a aj nasať nové informácie. Toto celé tvorcovia rozplánovali na približne 12-15 hodín kampane. Aj keď ak idete na rýchlosť, viete to dať aj pod 9, ale minimálne pri prvom prejdení sa neoplatí ponáhľať sa a vo virtuálne realite si viete všetko pekne vychutnať a pohľadať aj easter eggy. Jediná škoda je, že Valve nepridalo aj samostatné čisto akčné režimy na rýchle odreagovanie, takéto VR hry by to mohli dostávať automaticky.

Grafika je pôsobivá a doslova parádna na VR. Textúry vo vysokej kvalite a detailné objekty vás priam presvedčia, že ste v skutočnom svete a nie v hre. Všetko vidíte úplne ostro, všetko viete prečítať. Úroveň detailov je pôsobivá a hneď vidíte, že nie ste v bežnej béčkovej VR hre. Toto je niečo viac. Užijete si pôsobivé ulice mesta, podzemia a aj komplexy nepriateľov na vašom výlete krížom cez City 17. Možno už viete, že sú inšpirované východnou Európou a aj to vidíte na architektúre, ako aj na azbuke, ktorá sa tu strieda s anglickými nápismi. Dôležité je, že si teraz môžete celý tento svet osobne obzrieť, uvidíte, ako vyzerajú headcraby zblízka,.

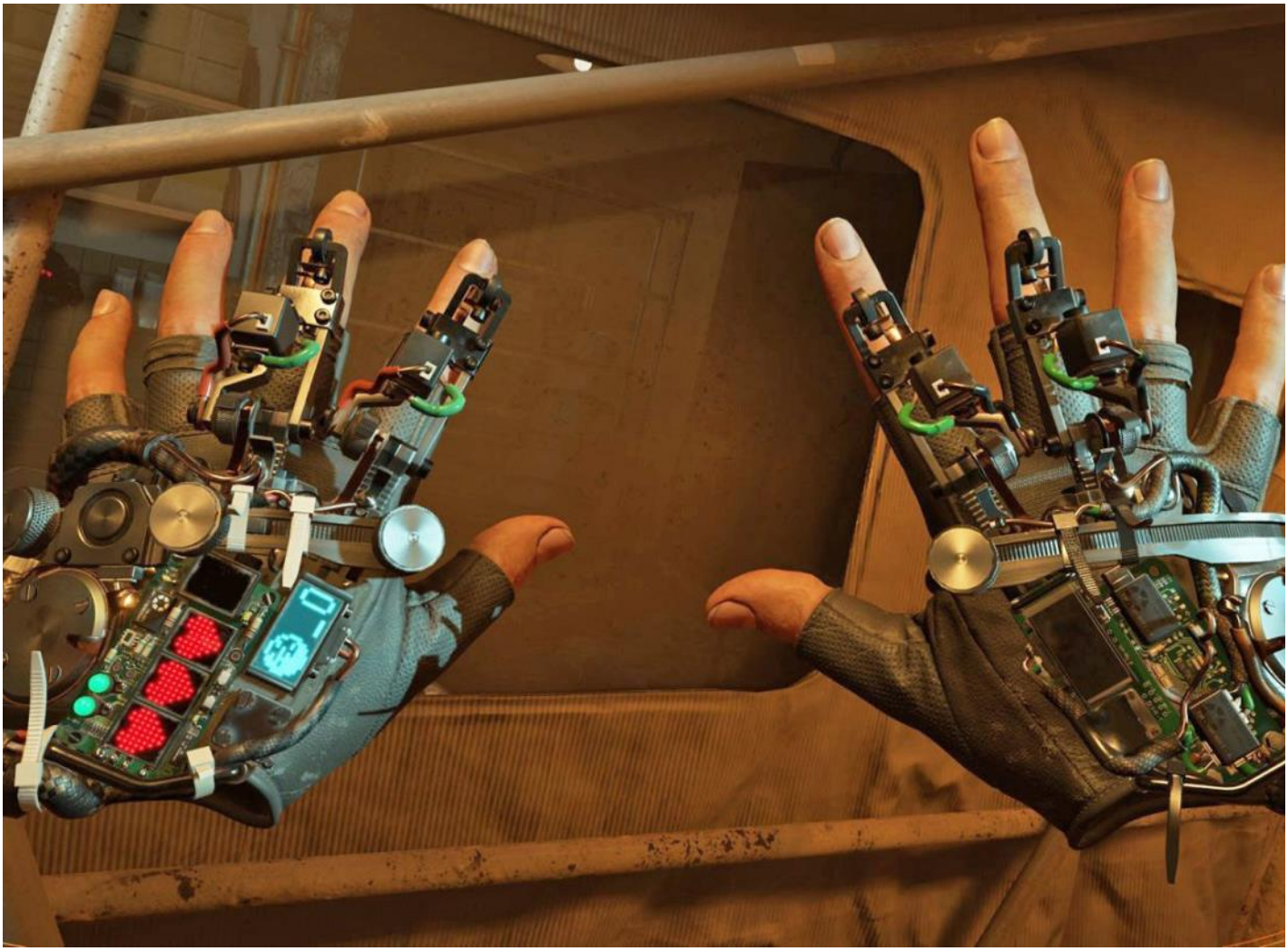
Spoznáte rôzne parazitické formy života nalepené na stenách, všetko sa hýbe, leskne, chniape po vás. Je to iný pocit ako pri bežnej hre na monitore. Je to niečo viac, hlavne v takejto kvalite.

Čo mohli však mohli autori ešte v prostredí viac doriešiť, je väčšia rozmanitosť. Sú tu ulice mesta a rôzne budovy a podzemné lokality, no aj keď sú stále iné, chýba tu niečo výrazne odlišnejšie, čo by to oživilo. Sú to, mimochodom, všetko prísne uzavreté prostredia, nie sú tu pláže alebo niečo otvorenejšie ako v Half-Life 2. Tomu sa prispôsobujú aj boje, ktoré sú všetky orientované na malé vzdialenosti.

Na druhej strane prakticky všetky objekty majú zapracovanú fyziku, viete ich zdvihnúť, otvoriť, pozrieť si alebo zahodiť. Všetko funguje na fyzike, aj keď priamo do hrateľnosti je z objektov zapracované len máločo. Je hlavne škoda, že Alyx nemôže využívať fyziku na boj a teda nie je tu možnosť boja hádzaním vecí po nepriateľoch. Miestami to aj chýba.

Nový Source 2 sa tu síce veľmi pekne ukázal v kvalite grafiky, ale v technickom spracovaní vidieť, že stále trpí neduhom pôvodného Source enginu, a to častým nahrávaním. Akoby tu chýbal dnes už prirodzený streaming. Časti prostredí sú useknuté loadingmi a dlhé je to už pri bežnom nahrávaní, znovuoživení, jednoducho sú všade.

Až prekvapivé v dnešnej dobe. Ideálne je tu už mať rýchly SSD, aby ste čakanie čo najviac eliminovali. Za to čakanie však dostanete spomínanú vysokú kvalitu textúr, ktorá je však aj náročnejšie ako na RAM, tak aj VRAM. Občas vás na hra v úvodnom menu aj upozorní, že má málo grafickej pamäte a hra môže sekať. Najlepšie spúšťať s povypínanými všetkými aplikáciami. Inak na RTX 2080 Super sa na plynulosť nemôžem sťažovať, aj keď štvorjadrový i5 to dáva len tak-tak.



Hra nesklame ani po zvukovej a hudobnej stránke, kde pri Half-Life už automaticky viete, že keď začne hudba, začne aj akcia a naopak, keď sa rozpráva, tak sa reční a nestrieľa. Všetko je decentné a samotné ozvučenie vo virtuálnej realite nesklame. Rovnako ani ovládanie a pohyb v prostredí, pri ktorom si môžete vybrať, ako sa chcete pohybovať a otáčať. Môžete ísť po skokoch, či už plynule, alebo teleportom, alebo môžete ísť úplne plynule manuálne, ako ste zvyknutí z FPS hier. Je to náročnejšie pre mozog na spracovanie, ale ak máte dostatočne výkonné PC, ktoré netrhá a dobre nastavený headset na vaše oči, dostanete veľmi atmosferický zážitok bez bolesti hlavy.

Valve s Half-Life: Alyx spravilo veľmi dobrý krok vo virtuálnej realite, je to krok vpred pre celý biznis a je to jeden z krokov, ktorý VR potrebuje na to, aby sa dostalo do mainstreamu.

Autori v hre ukázali, že sa dá spraviť kvalitná príbehová hra vo virtuálnej realite, ako aj to, že tento žáner sa má kam posúvať, keby firmy do VR hier viac investovali. Valve ponúka parádnu grafiku, ukazuje veľký dôraz na detaily, prináša masívnu rozsiahlosť titulu a veľmi dobre spája rôzne typy hrateľnosti, ktoré sú plne dotiahnuté. Celé to k tomu zastrešuje jedinečnou atmosférou Half-Life univerza. Zároveň však nevybočuje zo štandardov série a neposúva sa niekam inam, do sandboxu alebo fyzikálnej hry. Ostáva pri zemi s tým, že rozprávanie Alyx hru príjemne oživuje, na rozdiel od tichého Gordona.

Uvidíme, či v ďalšej hre autori prinútia rozprávať aj Gordona. Podľa zábavného teasingu na konci hry to však nevyzerá nádejne (určite si ho pozrite). Jedno však vieme, ďalšie Half-Life hry prichádzajú. Uvidíme však, či nasledujúca príde len vo VR, alebo bude aj štandardná.

HODNOTENIE

+ kvalitne spracovaná hrateľnosť, špeciálne sniperka
+ rozsiahle mapy s voľnosťou prístupu k cieľom v prostredí
+ dostatok zbraní a vybavenia aj s vylepšovaním
- AI má svoje slabé chvíľky, rovnako ako fyzika
- na mapách chýbajú základné informácie
- niektoré prostredia sú zbytočne veľké
- zle spravené checkpointy

9.5

DECAIN

PLATFORMA:
PC, Mobil
VÝVOJ:
VALVE
VYDAVATEĽ:
VALVE
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
25. FEBRUÁR 2020

DOTA : UNDERLORDS

AUTOCHESS OD VALVE

Začalo sa to dávno, ešte v staručkom originálnom Warcraft 3 ako mód s názvom Defense of the Ancients, neskôr skrátene DotA. Po dlhých rokoch, kedy mód fungoval len ako súčasť bohatstva užívateľských máp pre Warcraft, sa koncept nakoniec dostal do rúk Valve, tam ho nazvali Dota 2 a v súčastnosti ide o neotrasiteľnú stálicu na poli MOBA hier. V rámci Dota 2 vznikol neskôr iný mód, Auto chess. Jeho autor síce nakoniec s nápadom odišiel inde, Valve si ale na jeho základoch postavilo vlastného predstaviteľa nového žánru, Dota Underlords.

A rovnako ako DotA založila žáner MOBA, aj Auto chess prakticky stojí za založením celého nového sub-žánru. Len tentokrát neovládate jedného hrdinu, vy ich (ne)ovládate oveľa viac. Hra stavia do súboja postupne osem hráčov na šachovnicovom poli, na ktoré budete rozmiestňovať svoje figúrky v podobe známych hrdinov práve zo starej dobrej Dota 2. Bloodseeker, Luna, Pudge, Razor, či Enigma, to sú všetko známe mená. Schopnosti, ktoré používajú, sú taktiež rovnaké alebo aspoň minimálne podobné tomu, čo je pre ne charakteristické v ich ,,materskej" hre.

Takže veteráni z Doty, ako som tak trochu aj ja, by mali mať jasno a vhupnúť do novej hry bez problémov, nie? Tak to teda vôbec neplatí!

Ako som už naznačil, hrdinov naozaj neovládate. Vašou starosťou je rozložiť ich strategicky na hracom poli a o výhru (prehru) sa už majú postarať oni sami. Ako to teda prebieha? Na začiatku máte pár zlatiek, tri voľné pozície pre hrdinov a náhodný výber zo skupiny piatich hrdinov, z ktorých vybudujete základ vašej zostavy. Ak sa vám pôvodná pätica hrdinov nepáči, za dve zlatky pretočíte výber a ak vám niečo zostane, vyberáte si

znova. Zvolíte si teda podľa svojej vôle hrdinov, ktorí by sa mali nejakým spôsobom vzájomne dopĺňať (napríklad klasická zostava tank, útočník, kúzelník) a umiestnite ich na hracie pole. A začína prvé kolo.

Vaši hrdinovia sami, respektíve na základe svojich schopností a vlastností, rozhodujú o tom, na koho zaútočiť, kedy použiť kúzlo alebo sa bezhlavo vrhnúť do záhuby. Vy môžete len sledovať, čo sa na hracom poli deje a podľa výsledku dumať, kde sa stala chyba alebo naopak, ako ešte viac posilniť víťazný tím. K tomu vám môže poslúžiť niekoľko vecí. Prvou je samotná úroveň hrdinu. Ak sa vám podarí skombinovať troch rovnakých hrdinov, vášmu hrdinovi stúpne úroveň, bude mať ako hodnotenie akosti namiesto jednej hviezdičky dve. Ak sa vám znova podarí skombinovať (pracne, verte mi) troch rovnakých hrdinov s dvomi hviezdičkami, hrdina dosiahne maximálnu úroveň a bude mať hviezdičky tri.

Druhou možnosťou je výbava, predmety, ktorými môžete hrdinu vybaviť. Tu je jeden rozdiel oproti prvému, pôvodnému Auto chessu. Tam je ste vždy raz za niekoľko kôl bojovali proti neutrálnym jednotkám a po ich porážke ste mali šancu obdržať predmety. Tie sa dali takisto kombinovať a meniť na lepšie a silnejšie verzie (hra pochádzala z Doty, pamätáte?). Tu je to poňaté inak a dovolím si povedať, že jednoduchšie, intuitívnejšie a férovejšie. Raz za niekoľko kôl dostanete možnosť vybrať si z troch náhodných predmetov a ten následne pridelíte borcovi, ku ktorému daný predmet pasuje. Hotovo. Je to jednoduché, ale správne zvolený predmet pre kľúčového hrdinu vám vie zabezpečiť masívnu prevahu.

Treťou možnosťou, ktorá výrazne ovplyvňuje to, či sa vám bude alebo nebude v automatických bojoch dariť, je voľba a kombinácia správnych synergií hrdinov. Na začiatku, pri prvom výbere hrdinov, som tak trochu (vedome) nebol presný. Rozhodne nestačí mať hocijakého „tanka", mága či podporu. Každý hrdina patrí do jednej alebo viacerých rás, ktoré ak správne nakombinujete a máte z nich na poli čo najviac unikátnych kusov, prinesú mnoho bonusových vlastností, štatistík a schopností. Napríklad čím viac rytierov máte, tým väčší bonus k brneniu medzi sebou zdieľajú. Zároveň je ale jeden rytier aj predstaviteľ ľudí a iný zas šupinatých. Treba teda do synergie hľadať ďalších, čo patria k rovnakým podskupinám, aby ste získali vyššiu obnovu many, rýchlejšie útoky či bonusové schopnosti.

Vynikajúcou správou pre tých, ktorí čítajú a chytajú sa za hlavu ,,to znie zložito a neprehľadne" je to, že hra má skvele spracované užívateľské prostredie, kde je všetko veľmi prehľadne vyobrazené. A takisto veľmi dobre spracované tréningové misie, ktoré vás naučia aspoň trochu sa zorientovať v prvkoch hry. Veľmi presne vidíte, aké máte aktívne synergie aj ktorých hrdinov vám treba kupovať, aby dosiahli vyššiu úroveň. Jediné, čo vás hra nenaučí, je prísť na to, ako jednotlivé figúrky na hracom poli rozložiť. Tu však stále aspoň čiastočne platí, že tanky sú vpredu, podpora a strelci v strede, mágovia vzadu. Plus, samozrejme, obmeny a úpravy podľa individuálnych vlastností a synergií hrdinov.

Tieto schopnosti si dobre osvojíte pri dobýjaní mesta okolo Bielej veže, kde budete plniť úlohy a bojovať v bitkách proti hráčom aj proti AI. To všetko v štyroch oblastiach mesta, ktoré ovládajú

vládcovia podsvetia - Underlords. Sú to krásna Anessix, šibal Enno, sympatický Hobgen a obor Jull. Vždy po určitom počte kôl si môžete vybrať, ktorý z nich bude vaším patrónom (a novým členom tímu) v prebiehajúcej bitke a získate aj jednu z jeho unikátnych schopností. Anessix napríklad označí nepriateľského hrdinu a ak sa vám ho podarí zabiť, privolá ho na vašu stranu ako démona. Hobgen zas nahádže na hraciu plochu vybuchujúce bomby.

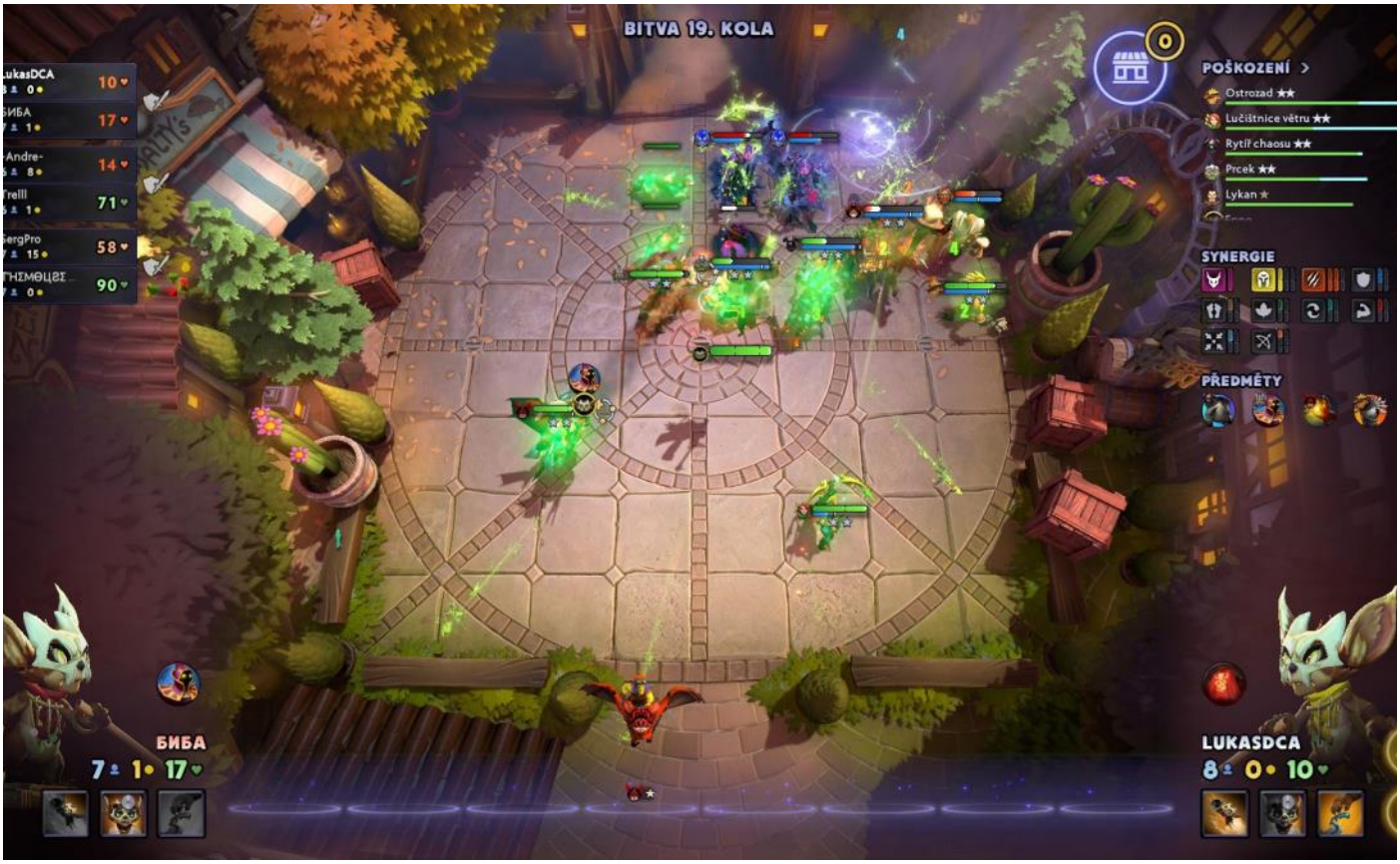
Za každé vyhraté, ale aj prehraté kolo získate obnos peňazí, ktorý potom môžete použiť na nákup nových hrdinov alebo skúseností, ktoré vám zabezpečia vyššiu úroveň a s ňou spojený zvyšujúci sa počet hrdinov na hracom poli. Hrdinovia, ktorých nepoužívate, zatiaľ odpočívajú bokom, aby ste ich mohli v prípade potreby obmieňať či hľadať k nim rovnakých na kombinovanie a zvyšovanie ich úrovne. Ak kolo prehráte, prídete o určitú časť bodov života zo štartovacej stovky, pričom čím zdrvujúcejšia porážka, tým viac bodov stratíte. Ak klesnú na nulu, hra pre vás končí. Čo ale niekedy trvá veľmi dlho, hlavne ak sa vám darí neprehrávať, zápas sa vie pretiahnuť na polhodinové sedenie.

Toto všetko platí hlavne pre klasický mód. Druhou možnosťou je hrať mód Rýchlovka, ktorý som si, pravdupovediac, obľúbil viac ako ten klasický. Ten je, ako už názov napovedá, oveľa rýchlejší a menej predvídateľný, za mňa ale aj zábavnejší. Napríklad na postup hrdinu na vyššiu úroveň vám stačí skombinovať len dvoch hrdinov. Nemusíte investovať peniaze do vašich skúseností, počet aktívnych hrdinov na hracom poli stúpa každému rovnako a automaticky. Aj celkovo je peňazí a teda aj možností nakupovať a kombinovať hrdinov viac. Okrem toho si vládcu podsvetia vyberáte hneď v druhom kole a predmety dostávate na výber takisto častejšie. Ibaže stačia štyri prehry a automaticky idete z hry von.

Za umiestenie v zápasoch aj plnenie rôznych výziev a úloh od vládcov podsvetia dostávate potom body skúseností do Battle Passu. Ako postupujete úrovňami, odomykáte si rôzne kozmetické odmeny, portréty, môžete si zmeniť hraciu plochu, nahádzať si na ňu rôzne dekorácie a podobne. Hra je zadarmo, ale ak si zakúpite špeciálny bojový denník, dostávate potom v rámci Battle Passu týchto kozmetických odmien viac. Takisto sa vám v meste okolo Bielej veže odomkne viac úloh a scenárov na plnenie. Pre plnohodnotné hranie ale tento bojový denník nie je vôbec potrebný, všetko kľúčové, teda hrdinov a synergie, máte k dispozícii hneď.

Okrem toho môžete hrať aj hodnotené zápasy, v ktorých takisto dosahujete podľa výsledkov lepšie a lepšie úrovne a stúpate v rebríčku. Moja skúsenosť je ale taká, že napriek tomu, že som v nehodnotených zápasoch neskôr dosahoval celkom slušné výsledky, v hodnotených som dostával naozaj kvalitne na frak. Myslím však, že časom by som bol schopný aj v hodnotených zápasoch a proti určite lepším hráčom ako v nehodnotených, ustáť zaujímavé súboje. Napokon, Auto chess a aj konkrétne Dota Underlords majú ambície a snahu stať sa podobne veľkým e-sportovým hitom ako materská Dota 2. Len tu vidím jeden problém.

Pôvodne som si myslel, že veľkú časť mojich neúspechov má na svedomí náhoda. Napriek tomu, že som sa časom naučil celkom efektívne kombinovať hrdinov a synergie, čiastočne to stále platí. V hre je naozaj veľmi silný faktor náhody a šťastia. Nedostanete na výber dostatok rovnakých hrdinov do kombinácií na zvýšenie úrovne, nedarí sa vám skladať vhodné synergie, niekedy ani výber predmetov nie je veľmi slávny.



Občas sa hrdina rozhodne kľúčové kúzlo na rozbehnutie víťaznej stratégie začarovať hneď, inokedy z neznámeho dôvodu čaká, poprípade ani nestihne kúzlo použiť a umiera bez toho, aby niečo relevantné v bitke dokázal. To si potom viete predstaviť ten slovník, ktorý niekto so slabšími nervami a ,,bohatšou" slovnou zásobou používa.

Na druhej strane je ale rovnako silný pocit uspokojenia, keď vami poskladaná skupinka hrdinov hravo prevalcuje šesť kôl po sebe všetkých, ktorí sa jej opovážili postaviť, za čo je, mimochodom, drobný finančný bonus. Myšlienkové pochody pri mnohých zápasoch naozaj idú asi tak, že ,,vyhrám, vyhrám, a nie, prehrám, počkaj, asi fakt prehrám, aj keď....ale nie, vyhral som, hurá !" Vyvolávať emócie Dota Underlords teda naozaj vie. Aj vyvolať ten klasický syndróm „ešte jedna a idem spať." Nepôjdete, ja som tiež párkrát kvôli recenzovaniu ráno potom sotva vstal do práce.

Napriek všetkému pozitívnemu, čo tu odznelo a aj napriek vysokému hodnoteniu môžem prehlásiť, že Dota Underlords nie je hra pre mňa. Nepáči sa mi, že nemám nad postavami priamu kontrolu, nepáči sa mi, že som často vydaný napospas naozaj šialenému faktoru náhody a nepáči sa mi, že AI niekedy skrátka nerobí ani to, čo robiť má a čo je jej úlohou. Na druhej strane musím uznať, že som sa občas naozaj bavil a tak trochu žasol. Celý koncept a princípy sú znovu niečo naozaj nové, nápadité a chápem popularitu autobattlerov (spočiatku som tvrdil presný opak). Okrem toho hra má punc naozaj kvalitného a svedomitého prístupu autorov, užívateľské prostredie, ktoré je pri takýchto hrách naozaj dôležité, je skvelé, hrdinov a kombinácií je nepreberné množstvo a tak je každý zápas iný. Každý vás niečo nové naučí a ak zotrváte, naozaj vidíte, že sa do systémov hry ponárate a chápete ich stále lepšie a lepšie. Úspech alebo neúspech hry bude teraz hlavne v rukách Valve a komunity pri tvorbe a balancovaní obsahu, ale ak máte dostatočnú trpezlivosť a zvedavosť, Dota Underlords za odskúšanie rozhodne stojí už teraz.

HODNOTENIE

+ znovu niečo naozaj nové na poli multiplayerových hier
+ známe postavy z obľúbenej Dota
+ skvele zvládnutá výuka a dopomáhajúce užívateľské prostredie
+ veľa možností ako kombinovať hrdinov, synergie a k nim vládcu podsvetia
+ veľmi návykové
+ režim Rýchlovka
- nad samotným priebehom bojov nemáte žiadnu kontrolu...
- ...a niekedy ju nemá nad sebou ani AI
- do veľkej miery rozhoduje náhoda a šťastie

8.0

MATÚŠ ŠTRBA

DOOM ETERNAL

PEKLO SA ZNOVU OTVORILO

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
ID SOFT
VYDAVATEĽ:
BETHESDA
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. MAREC 2020

Zhruba 60% populácie je mŕtvych, vo svete vládne nepokoj, spoločnosť už prakticky neexistuje a ulice sú v plameňoch. Nie, to nie je pesimistická predpoveď vývoja aktuálnej pandémie, ale základná premisa hry Doom Eternal, v ktorej pekelná invázia na Zem prebieha v plnom prúde, ľudia vymierajú po miliónoch, no bohužiaľ, mŕtvymi nezostávajú, no vracajú sa späť v podobe zombíkov, démonov a inej hávede, ktorá sa podieľa na tom, aby bolo mŕtvych 100% populácie. Nie je to invázia ako na začiatku 90. rokov, teraz je koordinovaná, vedená temnými pekelnými kňazmi a bytosťami, ktoré sú ešte nad nimi. Všetko však ešte nie je stratené, existuje jedna posledná nádej – Doom Slayer. Pamätám si Doomguya z prvých dvoch Doom hier, bol to hrdina, ktorý si to s démonmi rozdal na férovku. Pamätám si aj vesmírneho mariňáka z Doom 3, v ktorého koži som sa bál pri každom strete s Revenantom a keď na scénu nastúpil Hellknight, bolo to peklo. Doom Slayer je ale niekto iný. Teraz sa totiž démoni boja vás a nie vy ich. V jednej postave autori spojili postavu z rebootu v roku 2016 s Predátorom. Už nie ste len obrovská hora svalov vyzbrojená až po zuby. Teraz ste obrovská hora svalov, ktorá sa zdá byť takmer neporaziteľná a na kusy holými rukami dokáže roztrhať aj to najväčšie a najsilnejšie, čo na vás peklo pošle. To sa odráža aj v príbehu hry. Áno, čítate správne, v príbehu. Doom Eternal totiž prichádza s rozsiahlym príbehom a chvíľu som si nebol istý, ako som sa cítil ohľadne príbehu. Pri Doome som ho naozaj nikdy nepotreboval. Jednotka a dvojka ho mali len na papieri, trojka ho mala fajn, ale roztrúsený po PDAčkach, ktoré ste mohli zbierať. Tu je naozaj bohatý, nechýbajú prestrihové scény (nie je ich zbytočne veľa) a dokonca spolu postavy v rámci nich aj viac interagujú. Teda okrem vašej, tá je zväčša nemá.

Autori v Eternal vypracovali naozaj bohatý lore, ktorý celý počas jedného hrania snáď ani neobjavíte a nevstrebáte, keďže tu je toho na vstrebanie naozaj veľa.

Je tu celá história sveta a nielen jedného. Je tu história invázie, zrada, postavy na druhej strane barikády, dokonca aj náboženstvo a nakoniec rôzne staroveké civilizácie a dokonca aj rády. Niečo z toho sa dozviete priamo z prestrihových scén či dialógov medzi postavami, väčšinu týchto informácií však musíte hľadať v rámci herného kódexu, kde je toho možno až príliš veľa. Chvíľami to až pripomínal Mass Effect, lebo dostávate nielen informácie o postavách, monštrách, zbraniach a neviem čom, ale hlavne o príbehovom pozadí.

A aj keď som zo začiatku nebol úplne stotožnený s tým, že by Doom mal mať nejaký hlbší príbeh, nakoniec to nie je vôbec zle. Je strašne pritiahnutý za vlasy, ale koniec koncov je to hra, v ktorej v podaní mýtického hrdinu odrážate inváziu z pekla. Doom Slayer je v jej príbehu až prehnane glorifikovaný, je to naozaj obrovská hyperbola, ale ono k tomu nakoniec toto preháňanie pekne zapadne. A čaká vás tu aj nejaké to nečakané prepojenie, ktoré si síce domyslíte o niečo skôr pred veľkým odhalením, no bola by škoda prezrádzať viac.

Vlastne si už z tohto asi dokážete odvodiť aj hrateľnosť. Ste glorifikovaný mýtický Predátor a mesiáš v jednom, tak ako sa to asi bude hrať? Rýchlo, brutálne a krvavo. No atmosféru to budí naozaj parádnu. Už len jedna z neskorších pasáži, kedy s Doom Slayerom dorazíte na stanicu, všetci sa pred vami rozostupujú a z reproduktorov sa šíri varovanie, že ste na mieste, je neuveriteľne parádny moment, ktorý vám aj bez priamou kontrolou nad postavou v tom krátkom momente dáva pocítiť jej silu. A teraz si vezmite, ako tú silu asi pocítite, keď tie kilá svalov, olova a rôznych energetických nábojov využijete v akcii pri likvidovaní pekelnej hordy. Dalo by sa povedať, že je pocit z toho dokonca až krásny.

Pred 4 rokmi sme hru začali prebudením z podivnej kamennej hrobky a obyčajnou pištoľou v ruke. Tá však bohato stačila na zlikvidovanie tých niekoľkých pekelníkov okolo. Teraz už začíname v plnej sile, koniec koncov aj invázia prebieha v plnom prúde, takže niet času na nejaké pomalé zoznamovačky s hrou. A niet tiež času na nejakú obyčajnú pištoľ, Eternal začínate rovno s brokovnicou vo vašich rukách a bude už len lepšie. Veľmi skoro začnete rozširovať svoj zbraňový arzenál a ponuka je tu tak pestrá, že si na svoje príde každý fanúšikov frenetickej a brutálnej akcie zo starej školy.

Zároveň oproti predchodcovi autori pridali na variabilite akcie, čo je jeden z najväčších kladov hry. nepôsobí to tak len ako nejaká nafúknutá expanzia, ale akcia je síce stále dynamická a krvavá, n zároveň pestrejšia. DOOM v roku 2016 bol parádny, ale nejako taktizovať sa v hre nedalo. Jednoducho vám na nejakom mieste išla po krku pekelná armáda a neprestala, kým ste ich všetkých nezlikvidovali, prípadne im nezničili bránu. Tu už nič také nie je, strety sú pestrejšie, na rôznorodých miestach a s viacerými druhým súperov,

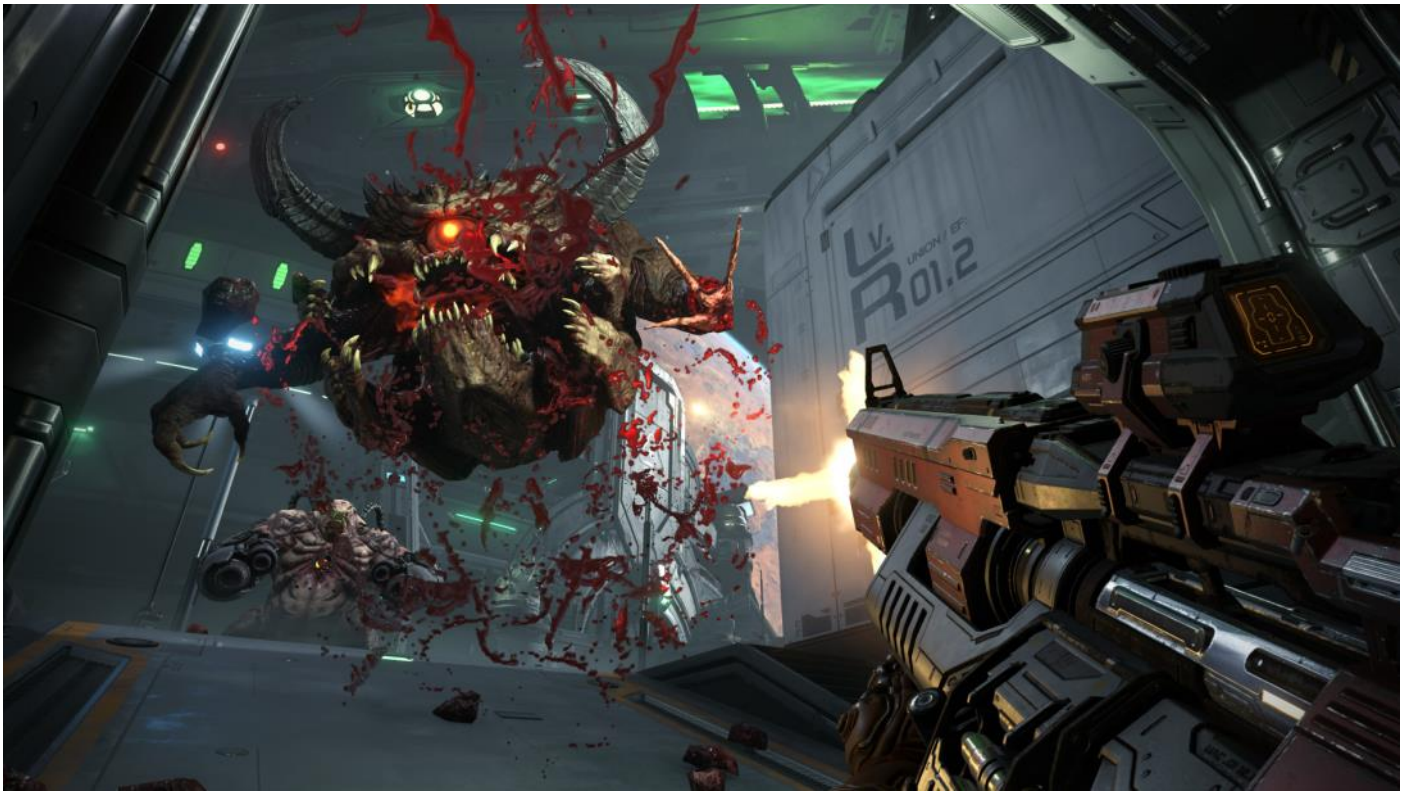
na ktorých platia rôzne taktiky, prípadne si v nich viete aj rôznym spôsobom sami pomôcť. Zároveň hra časom aj z bossov robí nepriateľov, na ktorých narazíte častejšie, takže sú súboje aj neskôr stále výzvou napriek všetkým vašim vylepšeniam a zbraniam.

Takže to naozaj nie je o tom, že raz niekoho zabijete brokovnicou a iného plazmovou puškou, lebo chcete, pričom BFG 9000 vytiahnete akurát vtedy, keď stojíte oproti obrovskej presile. Niektorí nepriatelia si priamo vyžadujú plazmovú pušku, aby ste najskôr zničili ich štít, ďalších zas musíte zasiahnuť d slabého bodu, čo si vyžaduje presnejšie zbrane, takže na nich logicky nepôjdete s plameňometom. Pri prvom strete s nejakým typom nepriateľa vás navyše hra dokáže upozorniť na jeho slabé stránky, aby ste vedeli, ako na neho útočiť. K tomu variabilita stúpa aj vďaka dvojici nových zbraní – Crucible a Unmaykr (pekný odkaz na Doom 64), s ktorými sa zase bojuje trochu inak a hlavne sa inak využívajú v boji.

Do toho však prichádzajú ešte rôzne úpravy a vylepšenia zbraní, ktoré sú opäť rozšírené. Väčšina zbraní okrem primárneho režimu ponúka aj dva sekundárne, z ktorých si môžete vyberať. Môžete mať naraz odomknuté aj oba a v hre si potom medzi nimi prepínate. Tieto navyše dokážete vylepšovať v niekoľkých stupňoch a za splnenie špeciálnych výziev (alebo ak sa vám podarí získať špeciálny token) viete získať aj ich ultimátnu schopnosť. Napríklad si na samopal viete dať sekundárny režim, ktorý ho zmení na sniperku a tú následne vylepšiť tak, že ak nepriateľa zabijete headshotom, vybuchne. Pri rozšírenej vertikalite úrovní sa tak veľkej časti nepriateľov viete zbaviť z väčšej vzdialenosti a potom na zostávajúcich vytiahnuť zodpovedajúci kaliber, teda napríklad dvojhlavňovú brokovnicu, ktorá je zas skvelá na väčších a silnejších. Podobne to je s väčšinou zbraní.

Ani tým však ich variabilita nekončí., keďže proti nepriateľom môžete bojovať aj ďalšími spôsobmi. Prvý je klasicky ručne. Zvlášť, keď získate schopnosť Blood Punch, váš úder dokáže skoliť mnohých nepriateľov. Potom je tu motorová píla, do ktorej treba zbierať benzín a nerozrežete ňou niektorých nepriateľov, ale má svoje výhody, zvlášť keď vám dôjdu náboje. No a je tu tiež granátomet a plameňomet na vašom ramene ako horúca novinka. Môže strieľať ľadové granáty, prípadne aj klasické. Prepínate si medzi nimi sami.

Z predchádzajúcej časti sa vracajú popravy, keď nepriatelia zasvietia a máte možnosť ich jednou ranou doraziť, ak pribehnete včas. Výhodou je, že to platí všetky druhy a veľkosti démonov, takže ak svieti, trhajte ho, nech je akokoľvek veľký. Zároveň z takto zabitých nepriateľov dostanete späť časť života, čo sa tu naozaj často hodí a hlavne na vyššej obťažnosti. Ak nepriateľov rozrežete pílou, vypadnú zas z nich náboje, takže je dobré si v boji vždy nechávať nejakých tých obyčajných zombíkov poruke ako fodder, z ktorého dostanete náboje potrebné na boj proti dôležitejším démonom.



Sú tu tiež akési pasívne schopnosti v podobe rún. Aktívne sú naraz tri a celkovo ich v hre nájdete 9, takže si sami vyberiete, ktoré oblasti týmto chcete vylepšiť. Vylepšujete si aj tri hlavné atribúty postavy- život, brnenie a zásobníky, no spolu s nimi aj ďalších 6 vlastností, čo sú ďalšie pasívky. Ak si tak napríklad zlepšíte zásobník a život v jednej kategórii, po vylepšení oboch získate pasívnu schopnosť, vďaka ktorej Heavy a Super Heavy démoni horia dlhšie. A keď démoni horia, padá z nich brnenie, čo vám v boji zase veľmi pomôže. Všetky tieto veci si musíte osvojiť a čím vyššia obťažnosť, tým lepšie to musíte mať zvládnuté. Nejaké tie životy navyše sa tu dajú nájsť, ale plytvať nimi nemôžete.

No a nakoniec sú tu schopnosti obleku, ktorých je celkovo 20, sú rozdelené do piatich kategórií a aj keď nemajú veľký vplyv na samotné hranie, aj nimi si môžete svoj herný štýl v istej miere personalizovať. Napríklad trochu zlepšíte svoje akrobatické schopnosti, prácu s mapou, útoky granátmi a ďalšie schopnosti. Ono toho všetkého je nakoniec prekvapivo veľa a nejde priamo

o nejaké výrazné RPG prvky, ale hra vás takto zlepšuje, aby ste si stále zachovali dojem mocného Doom Slayera, aj keď stojíte proti pekelníkom o niekoľko hláv väčším ako vy. Väčšinu týchto schopností získate priamo počas hrania, keďže vám možnosti k vylepšeniu hra postaví do cesty. Na ďalšie sa však musíte aj sami trochu posnažiť.

Doom Eternal pokračuje v tradícii komplexného level dizajnu, ktorá sa nesie celou sériou. Nie je to možno až tak komplikované ako prvé dve časti, ale stále je to výrazne komplexnejšie, ako ponúkajú dnešné zväčša lineárne akcie. Do toho všetkého autori zakomponovali mnoho odbočiek a aj skrytých miest, kam sa môžete dostať. Nájdete tam spomenuté runy a ďalšie veci na vylepšenia, ale aj bonusové životy navyše a hlavne easter eggy, či už v podobe hračiek, alebo aj hudby z predchádzajúcich hier id Softu a ďalších vecí. Málo toho nie je, fanúšikov to poteší a hlavne vám to spestruje hranie. Keď vidíte, že sa niekde dá dostať, chcete sa tam dostať. Hľadáte tak cesty, skryté chodby a podobne. Motivácia tu funguje fakt dobre.

Tentoraz je dizajn navyše viac vertikálny

a platí to pre každý level a aj pre vašu domovskú základňu Fortress of Doom, z ktorej vychádzate do levelov a taktiež vám umožňuje nejaké vedľajšie aktivity. Na tento viac vertikálny pohyb je postava Doom Slayera vybavená klasickými dvojskokmi a dashom, no po novom aj akrobaciou na rôznych tyčiach, po ktorých skáčete do veľkých výšok aj diaľok, aby ste sa dostali na nedostupné miesta, prípadne aj k nejakým vedľajším úlohám a výzvam, ako sú napríklad časované Secret Encounter útoky, či špeciálne náročné výzvy za Slayer bránami, ku ktorým zas inde na mape musíte nájsť špeciálny kľúč. A je fajn, že je tu toho toľko veľa a že to je skryté. Ak to chcete, vydáte sa aj po náročnejšej ceste, aby ste sa za tým dostali. Preto pochopím, ak sú takéto veci ťažšie dostupné. Osobne mi však až tak nevoňalo, keď bol bežný progres levelom zastavený nejakou komplikovanejšou skákacou pasážou. Ak mám totiž v Doom hre zomierať, chcem zomierať v akcii pod náporom démonov, nie kvôli tomu, že mi niekoľkokrát po sebe nevyšiel skok medzi platformami, tyčami a boostermi.

V menšej miere mi to tu nevadí a spestruje to hru, no občas to autori prehnali a zvlášť ku koncu hry je tu jedna pasáž, kde by ste radi viac bojovali ako skákali, no je to naopak. Radšej by som opäť plával v láve a kyseline ako v prvých dvoch hrách.

Týchto pasáží tu je len pár a obsahujú menšie logické hádanky.

Kampaň vie ponúknuť výzvu aj dĺžku, ktorá závisí od toho, koľko tu toho plníte a akú obťažnosť máte. Ale tých 12-15 hodín s hrou pohodlne strávite. Ak vám to bude málo, je tu multiplayer nazvaný Battlemode. Je tu len jeden režim 2 démonov na jedného Doom Slayera. Je to tak asymetrický režim pre troch hráčov na čas. Z démonov sú na výber Archvile, Mancubus, Marauder, Pain Elemental a Revenant, teda klasiky série. Každý démon má svoje vlastné schopnosti a v boji by mali spolupracovať a kombinovať ich. Navyše démoni vedia spawnovať menších démonov, no musia si dávať pozor, lebo ak Slayer zabije tohto AI démona, padne mu z neho korisť. Slayer naopak do multiplayeru prichádza s dávkou vybavenia a schopností z kampane, takže je to nadupaná mašina na smrť. To všetko si môžete vizuálne

vylepšovať, čakajú nás eventy a podobne, ako v každej aktuálnej multiplayerovke. Potenciál tu je, no snáď si hra v tomto režime hráčov udrží dlhšie ako predchodca.

Čo sa týka grafiky, Eternal vyzerá dobre. Čo je vec, ktorú možno trochu považovať za negatívum. Séria posúvala hranice, stanovovali latky, teraz ju len doliezla. Na konzolách autori chceli udržať 60fps a absencia nejakého väčšieho vizuálneho pokroku oproti predchodcovi je daňou za to. Na druhú stranu z toho ťažia aj PC hráči, keďže hra na High šliape v 60fps aj na zostavách pod úrovňou odporúčaných. Rozhodne však nevyzerá zle, len to možno nie je úplne ono. To zvuk je presný opak a pri kvalitnom priestorom rozmiestnení vás doslova ponorí do pekelných bojov. K tomu si pripočítajte kvalitný dabing a nový soundtrack Micka Gordona, ktorý sa zaradí medzi najlepšiu hernú hudbu nielen tohto roka. Jeho kombinácia metalu, elektroniky a temného ambientu hre sadne ako riť na šerbeľ a počúva sa skvele a skvele reflektuje aj zmenený štýl, ktorý sa od sci-fi trošku viac priklonil ku gotike. Takže tu počuť svieže nové veci, inšpirácie Doom koreňmi, ale aj niečo z Quake soundtracku od Reznora.

Už teraz nepochybujem, že sa Doom Eternal zaradí medzi najlepšie akčné hry tohto roka. Je to krvavá akčná jazda, ktorú je takmer nemožné si neužiť. Je to veľká hra s výborne navrhnutými levelmi, ktorej veľmi prospeli mnohé novinky a tiež zmeny konceptu, či je to vaša základňa, rozšírený vedľajší obsah, alebo väčší príklon k (možno trochu chaotickému) príbehu a gotickému štýlu. Celé jej to naozaj pristane. V multiplayeri sa skrýva určitý potenciál, no bude záležať na hráčoch, či mu budú aj neskôr po vydaní venovať svoj čas. Najväčší problém? Skákacie pasáže, ktoré občas príliš tlačia na pílu. Pokrivkáva kvôli nim tempo hry a občas vedia byť možno až zbytočne frustrujúce.

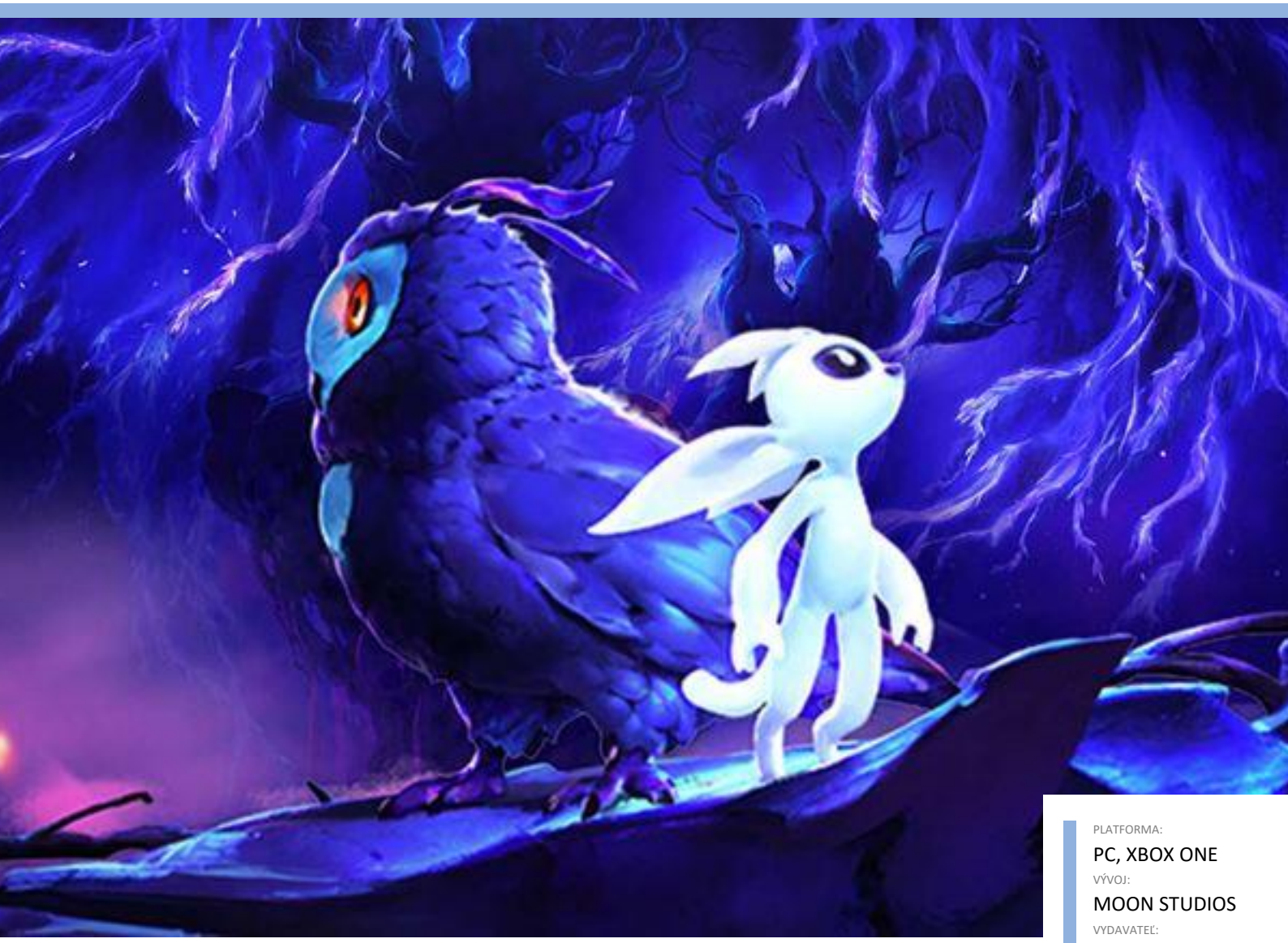
HODNOTENIE

+ dynamická a brutálna akcia
+ variabilita arzenálu a nepriateľov
+ rozšírené možnosti úprav prakticky všetkého
+ komplexný level dizajn
+ neuveriteľne dobrý soundtrack
+ príjemná zmena konceptu
+ mnoho skrytých miestností a easter eggov

- niektoré skákacie pasáže a s tým spojené občasné problémy s tempom
- príbeh mohol byť podávaný aj menej zmätočne

9.0

MATÚŠ ŠTRBA



ORI AND THE WILL OF WISPS

PLATFORMA:
PC, XBOX ONE
VÝVOJ:
MOON STUDIOS
VYDAVATEĽ:
MICROSOFT
ŽÁNER:
SKÁKAČKA
VYDANIE:
11. FEBRUÁR 2020

Čo čakáte od kvalitnej hry? Obrovské otvorené svety? Nekonečné možnosti upravovania postáv, zbraní a výbavy? Grafické efekty so skratkami, pri ktorých ani len netušíte, čo vlastne znamenajú? Skripty a prezentáciu ako z hollywoodskeho filmu? A nie je to všetko občas také trochu zbytočné? Môže prísť napríklad jednoduchá 2D hra vytvorená v Unity s peknou, ale zároveň stále pomerne jednoduchou grafikou, ktorá vychádza z viac ako 30 rokov starého konceptu bez väčších obmien, no stále sa dokáže zaradiť medzi tie najlepšie hry roka. Zoznámte sa s Ori and the Will of the Wisps.

Pred piatimi rokmi sme prvý raz stretli malú „dušičku“ nazvanú Ori. Drobná lesná bytosť predstavuje všetko dobré – nádej, svetlo, lásku. Zároveň však bol Ori and the Blind Forest smutný príbeh, v ktorom ste síce zachránili les pred temnotou, no nebolo to bez obetí. Orimu sa to však podarilo, do lesa sa opäť navrátil život a tam hra skončila. Teraz, o 5 rokov neskôr, pokračujeme presne, kde sme vtedy skončili. Rodí sa nový život, Ori pri tom nesmie chýbať a preberá úlohu ochrancu malej sovičky, ktorá sa vyliahla z posledného vajíčka sovy Koru.

Ak ste tipovali, že táto idylka nepotrvá dlho, získavate imaginárneho zlatého „bludišťáka". Jej podstatnú časť si však máte možnosť hrateľne užiť na vlastnej koži, kým sa to celé pokazí. Zoznámite sa s postavami, svetom, čiastočne aj príbehom a hlavne základným ovládaním. Za obrovské pozitívum považujem fakt, že pri tom hra využíva minimum slov. Pracuje s obrazom, hudbou a emóciami, pričom textovým komentárom sprevádza len niektoré udalosti. Celé to trvá zhruba 10 minút, užívate si krásne scenérie s dvojicou hlavných postáv, keď sa zrazu stane niečo nemysliteľné. Ocitáte sa na novom

nebezpečnom mieste, no sovička je preč.

Ori sa tak vydáva na cestu za ňou v tomto nehostinnom novom svete, no ani zďaleka nie je celá hra len o tom. Dala by sa vlastne rámcovať dvoma kapitolami, ktoré sa líšia príbehom, no taktiež čiastočne aj hrateľnosťou, respektíve tým, na čo a ako tú hrateľnosť využívate. Prvá časť je toto hľadanie. Nehľadáte však len stratenú priateľku, hľadáte tu toho viac vrátane vlastného pôvodu a hlavne toho veľa spoznávate. Spoznávate nový svet, jeho zákutia, no tiež rôznorodých obyvateľov a tiež nové nástrahy. Niektorí obyvatelia vám poskytnú pomocnú ruku, iní ju zas potrebujú od vás, ďalší vám idú po krku. Hra toho na vás občas hodí viac naraz a nevysvetľuje to. Chce, aby ste mnohé veci objavili sami.

Táto „kapitola“ trvá zhruba do polovice hry, kedy sa zmení celková nálada a aj vaše úlohy. Hra sa zlomí a jej ďalšia časť začne pripomínať prvú časť. Síce ste v úvode hry prišli na úplne nové miesto, no postupom času zisťujete, že ho trápia podobné problémy. Je to svet ponorený do temnoty, ktorému chýba trochu toho svetla. Stávate sa jeho nádejou na to, že tu niekedy znova zažiari. Vydávate sa tak na ďalšiu cestu naprieč vzdialenými kútmi tohto sveta, kde bojujete so zlom a zbierate iskričky, ktoré majú opäť raz rozjasniť les. Nebude to však jednoduché. Temnota sa tu usídlila už dávno a bude náročné ju vyhnať. Opakujú sa niektoré motívy z predchádzajúcej časti a hra nepôsobí až tak originálne, stále však dokáže pohltiť.

Navyše vo Will of the Wisps slušne pribudol vedľajší obsah, kde sa už tentoraz môžeme vyslovene baviť o vedľajších úlohách a rozhodne ich tu nie je málo. Niektoré sú jednoduchšie, iné zas zložitejšie a ich splnenie trvá dlhšie. Mnoho z nich je však organicky zakomponovaných do hry. zväčša sú to postavičky, ktoré nachádzate počas svojich potuliek svetom. Niekto vás poprosí o klobúk, no kde ho nájdete? Možno na tú úlohu aj zabudnete a o pár hodín neskôr s vami iná postava klobúk vymení zas za niečo iné, čo máte v batôžku. Podobné je to s mnohými ďalšími úlohami. Pri niektorých sa musíte sami priamo hnať za vyriešením, iné vyriešite sami cestou, na riešenie ďalších si zas treba počkať, kým sa vo svete niečo zmení, aby ste sa napríklad vedeli dostať tam, kde to nebolo možné predtým.

Dvojka oproti prvej časti výrazne narástla a to prakticky v každej oblasti. Väčší svet, viac hádaniek, viac nástrah, viac úloh, väčší nepriatelia, viac schopností a to všetko vo výsledku tvorí viac hodín, ktoré s hrou strávite. Nemusíte sa pritom „nútiť“ do toho, aby ste objavovali nejaké stratené zákutia sveta, či nasilu plnili vedľajšie úlohy. Chcete sa ísť pozrieť tam do toho zapadnutého rohu, lebo čo ak tam na vás čaká nejaké vylepšenie. Taktiež chcete splniť tejto líštičke úlohu, o ktorú vás požiadala. Ani nie tak kvôli odmene, ale lebo vás hra jednoducho veľmi baví. Výsledkom toho všetkého je aj naozaj slušná herná doba. Ja sám som s hrou strávil nejakých 14-15 hodín, pričom mi chýbalo akurát niekoľko vedľajších úloh, takže som prešiel „len“ 75% celej hry.

Herný svet je a aj nie je lineárny. Ori opäť vychádza z dekádami overeného metroidvania konceptu. To znamená, že hra ponúka rozsiahly 2D svet plný plošín, prepadlísk, lián a neviem čoho všetkého, po čom sa máte dostať niekam ďalej. V zásade je na vás, kam sa vyberiete

a hra vás často vie naraz pustiť mnohými smermi, takže úplne nezáleží na tom, v akom poradí niektoré veci vyriešite. Inokedy ale narazíte do stena. Občas obrazne, inokedy doslovne. Cez ňu sa nedostanete, kým vaša postavička nezíska nové schopnosti. Potom sa vám totiž otvárajú celé nové vetvy herného sveta.

Zároveň v ňom začína poriadne prituhovať. Niežeby hra bola niekedy ľahká. Trošku sa obmenil koncept hry, ale stále je dosť ťažká na Normal obťažnosti, na ktorú bola hra primárne dizajnovaná. Je tu aj Easy, no hra vás práve o dizajne pre Normal upozorní. Pre mnohých je možno škoda, že tu nie je možnosť neskôr prepnúť na ľahšiu, keď vám hra začne robiť problémy. Budete tu zomierať a budete zomierať často. Celé je to veľmi roztomilé, no už prvý boss čo-to naznačí a druhý boss ukáže, o čom to tu vlastne je. A postupne je to stále ťažšie a ťažšie. Ťažšie sú súboje, ťažšie sú platformingové pasáže, ťažšie sú hádanky. Drvivú väčšinu času sa hre darí udržať motivačnú náladu, no občas autori príliš zatlačili na pílu a začína frustrovať.

Aj napriek vyššej obťažnosti autori vyšli v ústrety hráčom systémov checkpointov, ktoré sú doplnené klasickým systémom ukladania pri studniach. Tie vám zároveň doplnia zdravie a neskôr umožnia systém rýchleho cestovania po svete, ktorý využijete zvlášť v neskorších fázach hry, prípadne pri plnení vedľajších úloh, aby ste nemuseli čeliť mnohým nástrahám, ktoré vás tu počas cestovania čakajú. Checkpointy sú síce rozmiestnené husto, no občas aj na takom mieste, kde sa respawnujete a rovno na vás niekto útočí. Nestáva sa to často, ale ďalší update by tu mohol priniesť nejakú úpravu.

Jednotlivé herné mechanizmy sa tu na seba nabaľujú ako snehová guľa. V úvode je to len jednoduché skákanie, no postupne sa naučíte aj bojovať. Pridá sa dvojskok, ani sa nenazdáte a o pár hodín neskôr už prekonávate zdanlivo nekonečnú pasáž nad nebezpečným slizom a pomedzi smrteľné projektily bez toho, aby ste sa dotkli čohokoľvek z toho. Prakticky sami zo seba spravíte projektil, ktorý medzi to lieta.

Keď sa nad tým zamyslíte, možno to znie komplikovane. Možno to aj vyzerá komplikovane, keď sa na o pozeráte vo videu, no po mnohých úmrtiach vám to prejde do krvi. Sú tu vlastne tri typy schopností. Tie hlavné vás posúvajú ďalej v príbehu aj vo svete. Naučíte sa zmeniť sa na projektil, naučíte sa vŕtať v piesku, podobné schopnosti musíte vedieť dokonale zvládnuť. Potom sú tu útoky, ktorých sa v hre nachádza až prekvapivo veľa a sú to naozaj rôzne druhy na väčšiu aj menšiu vzdialenosť, aby ste sa vedeli svojim vlastným spôsobom porátať s rôznymi nepriateľmi a bossmi. Sami si pritom určujete, ktoré útoky si obsadíte do troch voľných slotov. Berte to ako aktívne schopnosti. Potom sú tu aj tri sloty pre pasívne, ktoré si taktiež sami vyberáte a časom aj vylepšujete. Hra tak aj v tejto oblasti ponúka možno až nečakanú variabilitu a pestrosť.

Ori opäť vyniká náladou. Je síce o živote a zachraňujete v nej do temnoty ponorený les, no stále je to veľmi smutná hra. Smútok je tu pretavený do každého jedného pixelu, ťaživá atmosféra z hry dopadne aj na vás a asi neprezradím žiadne veľký spoiler, keď napíšem, že tu nie všetko dopadne tak, ako by ste si

želali, aj keď môže ísť o vedľajší obsah. Aj to všetko je však na hre veľmi pekné a krásne ukazuje, ako spracovať dojemný príbeh, ktorý sa hráča dotkne a to bez nejakého priameho hrania na city, či dokonca vo veľkej miere bez slov.

Tento smútok je pochopiteľne pretavený aj to audiovizuálu hry. Grafika sa nesie v rovnakom štýle ako jednotka, no tiež sa dočkala niekoľkých vylepšení. Je naozaj bohatá a to ako v detailoch prostredia v pozadí, tak aj v popredí. Postavy sú pekné, jednotlivé časti sveta vedia neraz vyraziť dych a to je stále „len“ 2D hra. Bohužiaľ sú tu stále aj po day 1 patchi nejaké problémy na klasickom Xbox One, kde hra akoby občas zažívala mikro stuttering. Nie sú to veľké problémy a nastávajú len ojedinele, ale nepoteší to. Poteší však už hudba, ktorá je opäť raz perfektná, dokonale vystihuje atmosféru, dokonale ladí s grafikou, témou aj hrateľnosťou. O dabingu tu veľmi nemôže byť reč, keďže postavy hovoria vlastnou rečou, no herci a zvukoví dizajnéri odviedli dobrú prácu.

A to platí prakticky o celom tíme, ktorý pracoval na Ori and the Will of the Wisps. Je to krásna hra. Je to dojemná hra. No hlavne je to aj zábavná hra. Dokáže vás potrápiť, no budete sa tu trápiť veľmi radi. Budete chcieť posúvať samých seba, a to až tak, že si niekedy okolo polnoci poviete, že padne ešte jeden gigantický boss, ktorý je pravdepodobne tam v tom hornom rohu mapy, no zrazu je štvrť na šesť ráno. Možno sa v niektorých veciach od svojho predchodcu hra až tak nelíši, no v zásade nerobí nič zlé a vďaka všetkému novému je ešte väčšia, takže si ju užijete minimálne rovnako dobre, ale dlhšie. Našincov môže potešiť aj česká lokalizácia, ktorá síce má nejaké menšie chyby v texte, ale preklad je v porovnaní s originálom viac než slušný.

HODNOTENIE

+ podmanivý vizuál sveta
+ skvelý soundtrack
+ herná atmosféra
+ zábavný platforming s perfektne responzívnym ovládaním
+ skvelý dizajn obrovského sveta
+ veľa obsahu a dlhá herná doba
+ veľa schopností, sloboda v ich výbere

- stále sú menšie technické problémy
- občas trochu zbytočne frustrujúce

9.0

TOMÁŠ KUNÍK

DREAMS

VYTVORTE SI VLASTNÉ HRY

PLATFORMA:
PS4
VÝVOJ:
MEDIA MOLECULE
VYDAVATEĽ:
SONY
ŽÁNER:
ADVENTÚRA
VYDANIE:
27. SEPTEMBER 2019

Media Molecule patrí medzi Sony štúdiá, ktoré už majú čo-to za sebou. Bolo síce založené len v roku 2006, do mysle a spomienok hráčov sa však dokázalo zapísať nezmazateľným perom vďaka svojej originálnej značke LittleBigPlanet. Hlavná postavička Sackboy mala na novú generáciu PlayStation priniesť to, čo hráčom na tejto platforme dlhodobo chýbalo. Štúdiu sa to hneď s prvou hrou v roku 2008 podarilo. Zábavná hrateľnosť, ktorá do veľkej miery čerpala aj z fyzikálneho enginu, skrátka dokázala hráčov očariť. Hra bola výnimočná predovšetkým tým, že jej súčasťou bol prepracovaný editor úrovní. Po úspechu jednotky sme sa o približne tri roky dočkali pokračovania, ktoré všetky aspekty pozdvihlo na ešte vyššiu úroveň. V tomto momente sa ale Media Molecule rozhodli pre zmenu. Tá bola v znamení prechodu na platformu PS Vita.

Na novú prenosnú konzolu od Sony vývojári priniesli nový originálny titul s názvom Tearaway, s jedinečným spracovaním a zaujímavým príbehom. K značke LittleBigPlanet sa však už naplno nevrátili. Ich odhodlanie sa totiž presunulo na úplne nový projekt, Dreams, ktorý predviedli v roku 2013, a to pri predstavení PlayStation 4. Opäť šlo o jedinečný titul s maximálnym zameraním na kreativitu a voľnosť pri vytváraní jednotlivých úrovní. Bohužiaľ, vývoj trval možno aj dlhšie, ako autori čakali. Aktuálna generácia konzol je teda už krátko pred koncom, no to nebránilo tomu, aby sme sa konečne dočkali plnej verzie. Ako teda dopadol tento ultimátny sen?

Približne pred rokom som sa s hrou po prvýkrát dostal do kontaktu vďaka prístupu do uzatvorenej bety. Dojmy boli viac-menej pozitívne, no s očakávaním do budúcnosti. Aj keď o tom tvorcovia na rovinu nehovorili, s vývojom sa pravdepodobne trápili, nakoľko hra sa mala pôvodne dostať do stavu spred roka už v roku 2016.

Popravde povedané, s odstupom času ma odklady až tak neprekvapujú. Ambície vývojárov boli veľké, pričom sa ich pravdepodobne snažili splniť do posledného detailu. Dreams naozaj nie je hra ako každá iná, ono to vlastne možno ani nie je hra, možno je to iba sen. Každopádne už minulý rok som okrem pozitívnych dojmov mal aj isté pochybnosti o tom, čo vlastne autori chcú hrou povedať a koľko hráčov ich myšlienka zaujme. Na túto otázku nepoznám odpoveď ani dnes, no rozhodne poznám odpoveď na množstvo ďalších.

Dreams do istej miery nadväzuje na to, čo tvorcovia začali ešte s LittleBigPlanet, pričom postupné zdokonaľovanie editoru sa v Dreams rozhodli posunúť na úroveň, ktorá nemá obdoby. V Dreams sa totiž nemáte spoliehať na offline obsah, akúsi príbehovú kampaň, ale skôr na vlastnú kreativitu a kreativitu iných hráčov. V Dreams si totiž môžete vytvoriť nie úrovne, ale celé hry. Nie výhradne plošinovku alebo adventúru, ale čokoľvek vám napadne. Ak to trochu preženiem, Dreams je v podstate herný engine, ktorý umožňuje aj hráčom s nulovou znalosťou programovania vytvoriť celkom solídnu hru. A práve to je čaro Dreams. Pri Dreams nemôžem riešiť to, na čo sa zameriavam pri iných hrách. Zatiaľ čo pri štandardných tituloch rozoberám napríklad to, ako sa hrajú, tu sa musím sústrediť predovšetkým na to, ako sa robia.

Dreams síce obsahuje kampaň, nie je však štandardnou kampaňou, ktorá by charakterizovala hru ako takú. A to je práve asi tá najdôležitejšia odlišnosť v porovnaní s inými titulmi. Dreams sa nedá charakterizovať, nedá sa zaradiť k niečomu na základe toho, čo priniesli autori. Media Molecule sa však rozhodli vytvoriť príbehovú kampaň Art's Dream, ktorú dokážete prejsť za približne dve a pol hodiny. Dostávate sa do kože bývalého člena úspešnej džezovej kapely, ktorý si prechádza ťažkým obdobím a snaží sa o opätovný návrat do starej partie. Má ísť o ukážku toho, čo je vlastne v editore možné urobiť. Jednotlivé časti príbehu ponúkajú sekvencie, ktoré majú rôzny charakter a sú postavené na mierne odlišných mechanikách. Tvorcovia tu kombinujú point-and-click štýl hier s klasickými plošinovkami a občas to celé mixujú hudobnými vystúpeniami.

Ide o naozaj dobrú ukážku možností editora hry a možno aj práve preto mi je ľúto, že sa autori nerozhodli pripraviť viac podobných menších príbehov.

Teda postupne by do hry mali pribudnúť, no ak by ich bolo od začiatku dostupných viac, pôsobilo by to určite lepším dojmom. Ak totiž túto časť hry dokončíte, následne ste odkázaní na vašu vlastnú tvorbu, respektíve tvorbu ostatných hráčov. Počet projektov od komunity každým dňom narastá, no v drvivej väčšine ide iba o menšie hry, ktoré nedokážu nahradiť plnohodnotnú kampaň. Na druhej strane v mnohých prípadoch sú to veľmi zaujímavé a odvážne nápady, ktoré naplno odhaľujú veľký potenciál Dreams.

Výber najlepších projektov sme zhrnuli na videu, a tak len v krátkosti spomeniem napríklad hry, ako Metal Gear Solid, Portal, Sonic. Do videa sa však nezmestil pokus o prepracovanie Beat Saber, ktorý nefunguje najlepšie aj kvôli absencii VR. Na podpore tejto technológie autori pracujú, ako ste sa aj mohli dočítať v našom rozhovore. Určite ale poteší podpora PlayStation Move, ktoré môžete využiť napríklad v editore. Aby som bol ale maximálne korektný, vyššie spomenuté hry nie sú ani náhodou plnohodnotné. Opäť ide len o akýsi benchmark, ktorý ukazuje možnosti a dokážete to prejsť za niekoľko desiatok sekúnd alebo pár minút.

Podrobne rozoberať editor nemá veľký zmysel, stačí sa pozrieť na zhotovené úrovne. Sledovať, čo všetko sa dá v Dreams vytvoriť, skrátka hovorí samé za seba. Na druhej strane je potrebné povedať, ako vlastne celý editor funguje. V Dreams máte vždy k dispozícii prázdnu 3D plochu, na ktorej môžete robiť v podstate čokoľvek. Na vytváranie postáv, animácií, hudby a podobne sú k dispozícii samostatné nástroje s bohatými možnosťami, ktoré vám umožňujú stvoriť takmer čokoľvek. Jednotlivé hry sa však môžu skladať z konkrétnych scén, ktoré na seba podľa potrieb nadväzujú a týmto spôsobom dokážu vytvárať aj naratívny kontext. Na hrách môžu hráči spolupracovať s ostatnými a svoje výtvory dokážu, pochopiteľne, zdielať medzi komunitu aj po častiach.

Komunita môže hry testovať, nahlasovať chyby, prípadne aj prinášať konkrétne rady. Cieľ Dreams je jasný - vytvoriť organizmus žijúci z kreativity a odhodlania komunity.

Pracovať s editorom Dreams nemusí byť spočiatku vôbec jednoduché. Pochopiť a naučiť sa všetky jeho funkcie môže nejaký čas trvať, no Media Molecule pripravili detailné tutoriály, ktoré vás postupne prevedú všetkými podstatnými časťami hravou formou. Každý by teda mal bez problémov pochopiť všetky funkcie tak, aby dokázal vytvoriť čokoľvek. Práve toto bol moment, kedy som pochopil, prečo vývoj mohol trvať takú dlhú dobu. Prísť na tie správne nástroje, zvoliť optimálny prístup k hráčovi, doladiť všetky maličkosti tak, aby si s takým komplexným editorom dokázali poradiť všetci, naozaj nemohlo byť jednoduché.

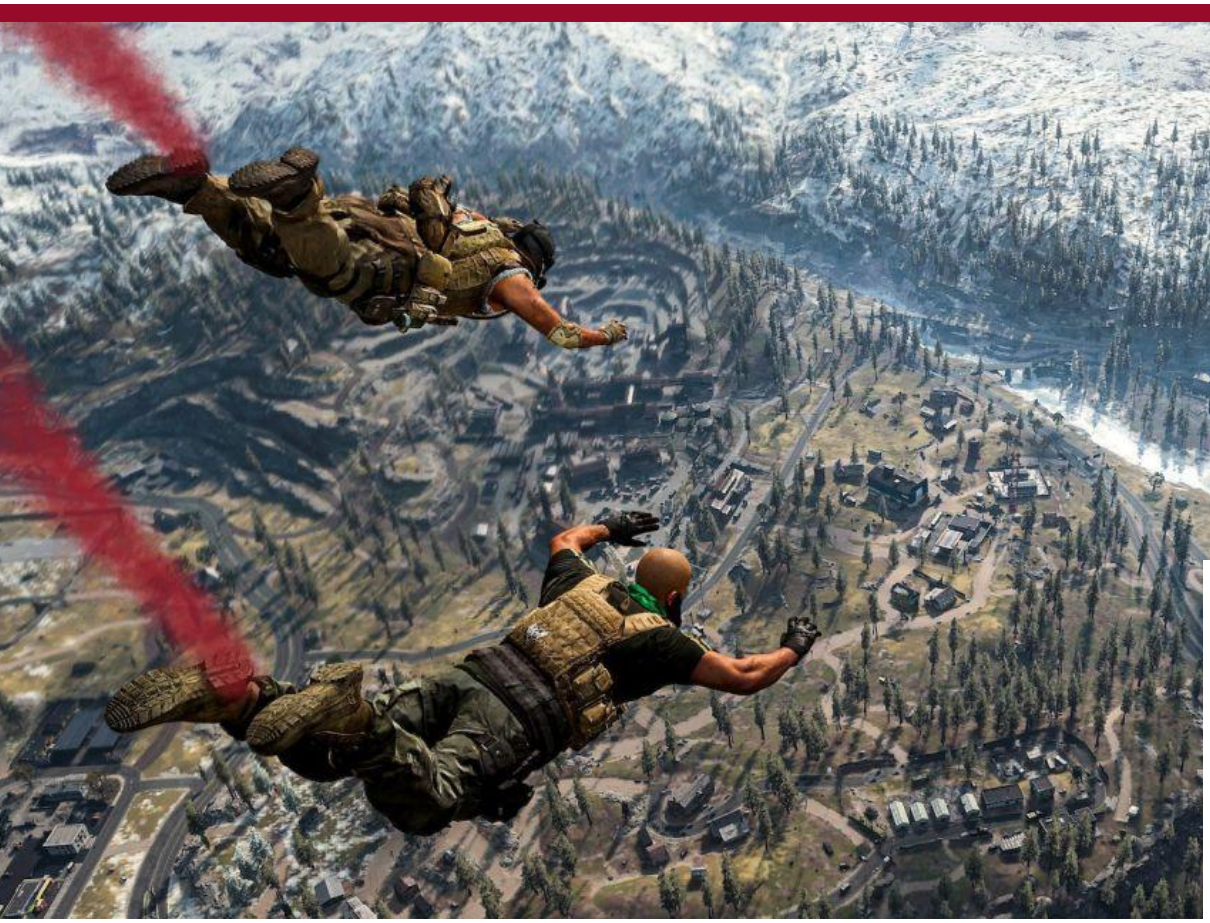
Dreams je však tu a autorom sa podarilo dosiahnuť svoj cieľ. Už v prvých minútach hry sa vám budú vývojári prihovárať s jasným posolstvom - každý dokáže vytvárať skvelé veci. Vizuálne sa vás snažia presvedčiť o tom, že aj vy na to máte. Stačí, ak zbúrate stenu pochybností a dáte šancu ako Dreams, tak aj umelcovi, ktorý sa skrýva vo vašom vnútri. Posledný titul od Media Molecule je naozaj jedinečný a o to ťažšie sa hodnotí. Jediné, čo mu môžem vytknúť, je skromný hrateľný obsah v úvodnej ponuke. Viac výtvorov priamo od autorov hry by dokázalo veľmi pomôcť vlažnejším začiatkom mladého ekosystému. Veľké veci môžu hru čakať aj na konzole novej generácie, no toto je v súčasnosti iba naša špekulácia.

HODNOTENIE

+ najprepracovanejší herný editor
+ najlepší engine v hre
+ obrovské možnosti pre vytvorenie hier vo väčšine žánrov
+ jednoducho pochopiteľný komplexný tutoriál
+ podarený príbeh džezového speváka
- na začiatku by potešilo viac výtvorov priamo od autorov hry
- zaťaženosť na komunitu môže byť risk, ale aj veľká výhra

9.0

PETER DRAGULA



PLATFORMA:
PC, XBOX ONE, PS4
VÝVOJ:
INFINITY WARD
VYDAVATEĽ:
ACTIVISION
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
10. MAREC 2020

CALL OF DUTY WARZONE

NOVÝ PRÍDAVOK DO BATTLE ROYALE ŽÁNRU

I Activision skúšali Battle Royale už minulý rok v Call of Duty: Black Ops 4, kde ponúkli decentný aj keď nie veľmi výrazný prídavok. To čo sa však naučili na prvom teste, teraz veľmi dobre zúžitkovali vo Warzone. Spravili z toho prakticky samostatnú Call of Duty hru, ktorá vychádza ako Free-to-play a aj ako doplnok do aktuálneho Modern Warfare.

Náležite týmto dvom spôsobom prístupu k hre sa počet hráčov veľmi rýchlo zvýšil na 30 miliónov. K tomu veľmi dobre prispela aktuálna korona kríza, ktorá umožňuje hrať ešte väčšiemu počtu hráčov. Otázne je, ako dlho pri hre ostanú, či má čo vlastne ponúknuť a ako sa môže rozširovať do budúcnosti. Pri Black Ops to až tak dobre nešlo.

Warzone má však našliapnuté dobre, hneď pri štarte ponúkli autori dva režimy hry, ktoré po týždni nátlaku doplnili o tretí. Totiž úplne odignorovali potrebu single hry. Teraz sa tak môžete na mapu Verdansk spustiť ako v tíme troch hráčov, tak aj sólo a aj vo voľnejšom Plunder režime hry, v ktorom bojujete o peniaze. K tomu autori z Infinity Ward pekne zapracovali a do hry rovno púšťajú 150 hráčov s tým, že do budúcnosti chcú zvýšiť počty na 200. Samozrejme, má to aj svoje mínusy a hlavne zo začiatku sa dlho čakalo na naplnenie hráčov, ale už sa to ustálilo s tým, že autori orezali minimum hráčov potrebných na hru.

Samotná hra v hlavnom režime, či už hráte v tíme, alebo sólo prebieha podľa štandardov Battle Royale žánru, a teda si chvíľu zastrieľate v lobby a následne sa už objavíte v lietadle, odkiaľ vyskakujete na územie. Konkrétne tu je to polostrov, väčšinou zastavaný, s mestom a niekoľkými okolitými farmami, horami a vidieckymi lokalitami. Je to na Battle Royale mapu až prekvapivo zahustené. Sú tu masívne a možno až príliš komplikované budovy, v ktorých musíte hráčov doslova hľadať. Osobne mi mapa z predchádzajúceho Black Ops sedela viac.

Čakajte od hry štandardné pravidlá Battle Royale, a teda kruh, ktorý sa zmenšuje, musíte stále utekať a snažiť sa prežiť a zostať ako posledný. Hru tu začínate rovno s pištoľou, pričom ďalšie zbrane si už štandardne zbierate v prostredí. Sú rozhádzané v kufríkoch a dopĺňajú ich zásobníky, brnenie a nechýbajú ani dropy, z ktorých môžete získať vlastnú výbavu zbraní. Ak sa totiž dostanete k dropu ako prvý, môžete si priamo pri ňom vybrať, ktorú z vašich preddefinovaných výbav dostanete. Môže to znamenať výrazný upgrade vašej sily.

Nie je tu však ruksak, a teda veci nezozbierate, meníte si len dve základné zbrane. Nie sú tu ani nadstavce, keďže zbrane sú už spawnované v rôznych obmenách priamo s nimi a nie sú ani lekárničky keďže zdravie sa dopĺňa automaticky, aj keď nájdete injekcie na rýchlejšiu regeneráciu. Autori tu úplne upustili od štandardného loot & survival Battle Royale štýlu. Pre niekoho to môže byť orezanie, pre iného zas výhoda, keďže odbudne jedna starosť na bojisku a stačí sa orientovať len na samotný boj.

Samotné prestrelky nie sú až také smrtiace a také intenzívne ako v COD multiplayeri, v zásade sa bojuje na väčšie vzdialenosti, idete viac takticky a opatrnejšie, keďže neviete, v ktorom okne sa skrýva nepriateľ. Na druhej strane spomínané husto postavené budovy dávajú možnosť intenzívnejších bojov, aj keď vzhľadom na vysoké budovy tu snajperi majú raj. Strechy sa stávajú ideálnym miestom na kempovanie a môžete zomrieť, ani neviete ako.

Pritom keď prvýkrát zomriete, automaticky hru neopúšťate, ste zajatí a dostávate sa do väzenia - Gulagu, kde chvíľu pobudnete a máte šancu vyhrať lístok späť v boji 1:1 proti inému hráčovi. Teda rýchly súboj podobný Gunfightu v plnom COD multiplayeri. Máte len jednu šancu a môžete ju využiť. Ak boj vyhráte, znovu sa objavujete nad bojiskom, pristávate, začínate zbierať zbrane a utekať. Je to zaujímavé oživenie režimu, možno nie ideálne vzhľadom na nekonzistentnosť hry. V ostatných Battle Royale ak ste niekoho zabili, vedeli ste, že sa už nevráti a počet hráčov sa len znižoval, nie zvyšoval. Na druhej strane zvyšuje to počet účastníkov ešte o polovicu, a teda získate šancu na lepšiu akciu a často aj možnosť pomsty. Okrem Gulagu vás štandardne môžu oživiť aj spoluhráči, ak hráte v tíme.

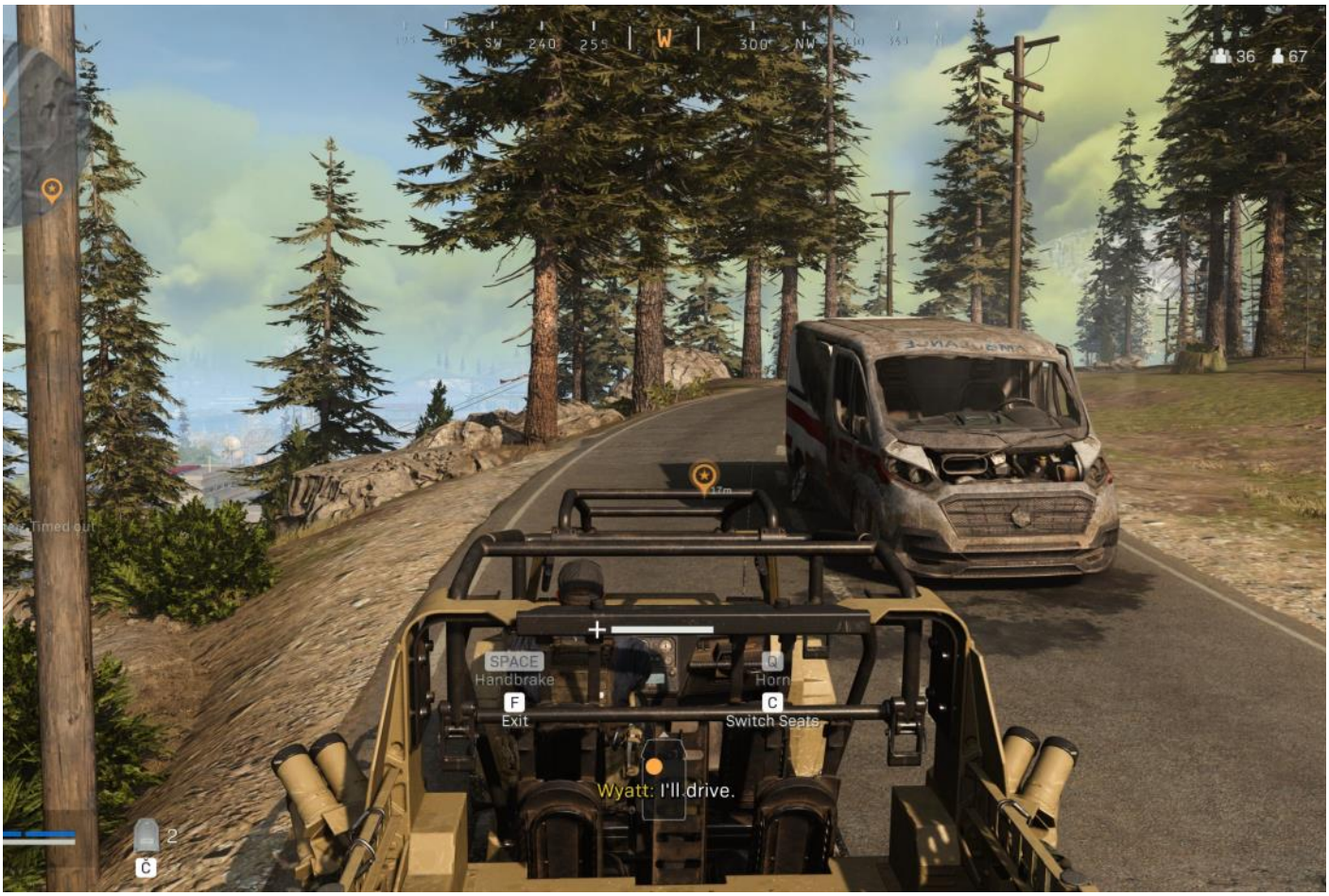
Hra má aj vlastný systém ekonomiky, a to zarábanie peňazí za likvidovanie nepriateľov alebo plnenie úloh, ktoré sa dynamicky generujú (vždy máte pár minút na zaistenie alebo získanie niečoho na bojisku). Následne si za peniaze môžete kupovať killstreaky, ktorými jednoducho zlikvidujete protivníkov.

Napríklad UAV vám zistí lokality nepriateľov. Ale sú tam aj rôzne vzdušné útoky, ktoré môžu zlikvidovať nepriateľov bez veľkej námahy. Špeciálne vo finálnej fáze boja sú veľmi použiteľné, keď sa mapa zmenší tak, že sa bombám veľmi ťažko uniká.

Nechýbajú ani vozidlá, pričom štandardnú ponuku áut a vozidiel dopĺňa aj helikoptéra, ktorá bola dobrým prídavkom už v minulom Call of Duty Battle Royale. Hlavne pri hre v tíme ponúka veľmi dobrú výhodu s rýchlym presunom a prehľadom nad bojiskom. Samozrejme, je veľmi zraniteľná, hlavne vďaka raketometom, ktorých je na bojisku rozhádzaných relatívne dosť.

Druhý režim Plunder je netradičným a skôr príležitostným prídavkom do hry, v ktorom sa nehrá na prežitie, ale na zbieranie peňazí. Ostáva tu rovnaká mapa a aj počet hráčov. Stratil sa však zmenšujúci sa kruh a počet respawnov je neobmedzený. V hre ide len o to, koľko peňazí nazbierate, či už sólo, alebo s tímom. Je to síce intenzívnejšie ako v Battle Royale, keďže hráčov je stále veľa, ale zároveň príliš stereotypné. Peniaze sa zbierajú dlho a je to stále to isté dookola. Režim sa hrá pol hodinu alebo dovtedy, kým jeden tím nenazbiera milión. Na druhej strane je to dobrý tréning na Battle Royale alebo aj zábavka na jazdenie po krajine bez obmedzení. Celé to vyznieva tak nedotiahnuto.

Grafika je tu presne v štýle Call of Duty: Modern Warfare, ale na mnohých miestach znížená, celkovo jednoduchá. Stále však dizanovo a štýlovo decentná. Vidieť prebrané budovy a časti prostredí z populárnych COD máp alebo priamo z kampane Modern Warfare. Náležite tomu sú budovy aj vo vnútri až zbytočne detailné a nie veľmi vhodné do Battle Royale, niektoré sú však vytvorené len k tomu aby mali vnútri milión schodov, ktorými musíte vyjsť na strechu. Samotná príroda je vonku poslabšia, detailmi neprekvapí, ale zas ani neurazí.



Na druhej strane v optimalizácii hra nesklame, a to ako grafickej, tak aj sieťovej, kde sa zdá, že to autori dobre oproti minulému Black Ops Battle Royale dotiahli a lagy sa už nezdajú také veľké. Ide to plynulo a dynamicky. Čo však nie je také, aké by malo byť, je stabilita. V PC verzii tvorcovia nedotiahli ešte chyby, špeciálne po poslednom update mi hra začala náhodne padať s rôznymi hláškami.

Call of Duty: Warzone má k tomu od vydania aj crossplatformový multiplayer a automaticky vás bude hádzať do skupín aj s konzolovými hráčmi. Môžete si to však vypnúť, ak ste napríklad na PC a myslíte si, že by ste mali nespravodlivú výhodu a zbytočne robili masaker na bojisku. Na druhej strane vyváženie ovládaní je dobré a nebudete sa cítiť výrazne silnejší, alebo slabší na žiadnej platforme. Plus sa zdá, že Infinity Ward zapracovali aj skill based matchmakingu, ktorý spája hráčov podľa schopností. Je však škoda, že nepridali aj úrovne .

Celkovo je Call of Duty: Warzone veľmi slušný príspevok do Battle Royale žánru, ktorý pekne doplní zábavný Fortnite, netradičný Apex Legends a hardcore PUBG. Je to niečo medzi nimi a ponúka ako zábavu, tak aj serióznejšie prestrelky. Oživenie cez Gulag boje možno nie je práve Battle Royale štýl, ale výrazne ho nekazí. Ak vám nebude chýbať zbieranie koristi, hrateľnosť si určite užijete. Čakajte dobrý zážitok, ale nie taký intenzívny ako štandardné multiplayerové boje v Call of Duty.

HODNOTENIE

+ nenáročný Battle Royale zážitok
+ Gulag 1v1 boje pridávajú oživenie
+ rozmanité prostredia na mape
+ zadarmo ako samostatná hra (nemusíte kupovať celé COD: Modern Warfare)

- prostredie je miestami príliš zastavané, budovy komplikované
- Plunder režim je nedotiahnutý, zdĺhavý

8.0

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
CAPCOM
VYDAVATEĽ:
CAPCOM
ŽÁNER:
AKČNÁ
VYDANIE:
20. FEBRUÁR 2020

DEVIL MAY CRY 3: SE

DIABOL ZAPLAČE NA SWITCH KONZOLE

Tretí diel série Devil May Cry oslavuje 15 rokov a pri tejto príležitosti vám pripomenie, ako to s jej hlavným hrdinom vyzeralo, keď bol násťročný. A pre skalných fanúšikov to bude krutá pripomienka toho, že už násťroční dávno nie sú. Devil May Cry 3 prichádza vo vyšperkovanej Special Edition na Nintendo Switch. Capcom nám už na túto platformu stihol naservírovať prvý aj druhý diel, no pri DMC3 okrem obyčajného portu priniesol aj nejaký ten obsah navyše. Bezkonkurenčne najnáročnejší a diskutabilne najlepší diel série Devil May Cry na Switchi otestuje, ako ste na tom s reflexmi a trpezlivosťou. Nová platforma však prináša isté výhody.

Keď sa v Capcome po problematickom vývoji druhého dielu dostali do slepej uličky, rozhodli sa dať Dantemu druhú šancu vymaniť sa z príbehového pekla. Tím vedený Hideakim Itsunom dostal šancu vytvoriť vlastný prequel a nielen opravovať chyby po druhej časti. Vrátili Dantemu jeho bezstarostnú povahu a ďalej čerpali inšpiráciu z Božskej komédie. Predstavili Vergila ako Danteho brata a rivala, ktorý sa snaží otvoriť bránu do pekla. Znepriatelení bratia sa musia konfrontovať s ich cieľmi, motiváciou aj bolesťami z minulosti a ich ihriskom bude veža Temen-ni-gru, ktorá pripomína práve kruhy pekla, ako ich opísal Dante Alighieri.

Hráči, ktorí už DMC 3 hrali, vedia, čo ich približne čaká. Hra vyniká svojou náročnosťou, no o to lepším pocitom zo zvládnutia všetkých komb a ich reťazení do neskutočnej akcie, za ktorú by sa nehanbili ani režiséri akčných filmov. Novinkou na Switchi je však možnosť povoliť z prísnych pravidiel hry a zvoliť si Freestyle režim. Vďaka nemu sa štýl boja a zbrane dajú meniť kedykoľvek počas hry. DMC 3 svojho času predstavila akési špecializácie boja, s ktorými sa viazal aj nový set schopností pre Danteho.

Až v štvrtom dieli série však bolo možné ich meniť kedykoľvek a našťastie tvorcom napadlo, že pri vydaní na Switchi by si hráči túto funkciu zaslúžili aj v DMC 3. Štýl sa tradične leveluje podľa frekvencie použitia a schopnosti sa vylepšujú výmenou za orby padnuté z nepriateľov.

Čo sa však nezmenilo je obťažnosť hry, ktorá bola v minulosti kritizovaná a zaplakali pri nej aj naši dvaja recenzenti v predchádzajúcich recenziách DMC3. To, že náročnosť nie je negatívum, sa overilo aj časom a dôkazom je popularita iných hier z podobného žánru. V čase, kedy milióny ľudí dobrovoľne trénujú svoju psychickú aj fyzickú výdrž pri Dark Souls či Bloodborne, je možno až komické, že pred 15 rokmi museli v Capcome skutočne ustúpiť a do Special Edition pridať Easy obťažnosť. Tá je prítomná aj v tejto verzii a tradične sa odomkne, keď budete priveľmi umierať. Ako už fanúšikovia vedia, Easy mód je síce znakom prehry, no netreba sa zaň hanbiť.

Switch verzia tak posunula DMC 3 bližšie k súčasným titulom, no mnohé prekážky stále ostali. Rozsiahle levely so zriedkavými možnosťami uloženia sú pozostatkom éry PS2 s pamäťovými kartami. Našťastie, tento problém rieši funkcionalita Switchu a ponúka vám možnosť kedykoľvek prerušiť a pokračovať vo svojom trápení inokedy. Môžete tak predýchať a psychicky sa pripraviť zdolať náročnú pasáž s životom na minime, žiadnou Vital star na vyliečenie a ďaleko od checkpointu.

äOkrem desiatok nepriateľov pomenovaných podľa hriechov je v hre množstvo skutočne náročných súbojov s bossmi, ktorí vás však po svojej smrti odmenia novými zbraňami. Skúste preto vydržať a nehodiť svoj Switch o zem.

So Switchom sa otvára aj možnosť hrať DMC 3 na cestách a v hromadnej doprave, vďaka čomu môžete cestujúcich buď ohúriť neuveriteľnými zručnosťami, alebo ich vydesiť záchvatmi zlosti z prehratého súboja s bossom. Devil May Cry bolo odjakživa hlavne o štýle a tretí diel prináša toľko spôsobov boja s Devil Arms a strelnými zbraňami, že v kategórii šialenej zábavy sa na trojku doťahuje až piaty diel. Nunčaky Cerberus a rukavice Beowulfa Capcom oprášil v roku 2019, no DMC 3 nám pripomína aj klenoty ako dvojicu mečov Agni a Rudra a gitaru Nevan. Devil May Cry 3 je akčná komédia v pochmúrnom gotickom prostredí a základom jej úspechu je správny balans náročnej akcie, humoru a temnej atmosféry, ktorý pre mnohých ostal v tejto sérií neprekonaný.

Zápletky v Danteho ságe často nedávajú veľmi zmysel, no DMC 3 je svetlou výnimkou série. Okrem zmysluplného príbehu sa tvorcom podarilo obsadiť perfektnú partiu hercov, ktorí majú na svedomí motion capture aj dabing postáv. Práve oni dodali svojim výkonom postavám väčšiu hĺbku a osobnosť a vďaka nim má hra prestrihové scény, ktoré kvalitou dosahujú celovečerný film. Je len škoda, že všetky akčné scény so vtipnými vsuvkami aj na Switchi pripomínajú svoj vek. Až sa pritom natíska otázka, či by si hra nezaslúžila kompletný remake tak, ako to teraz Capcom robí so sériou Resident Evil.

Hra svoj vek ukazuje aj v prípade vtedy populárnych platforming pasáži a logických hádaniek. So Switchom v rukách platforming nie je úplne najhoršia vlastnosť hry, keby však zároveň netrpela syndrómom statickej kamery tiež príznačným pre hry zo začiatku 21. storočia. V tejto edícii je možné v istých pasážach točiť kameru pomocou analógového tlačidla, no v tých najkritickejších je to stále váš nepriateľ číslo 1, ktorý vás núti padať do priepastí. V Temen-ni-gru je možné sa ľahko stratiť, no aj napriek tomu je dizajn levelov a ich estetická stránka natoľko prepracovaná, že sa stala inšpiráciou aj pre iné tituly, ako napríklad God of War.

Special Edition vám po prejdení za Danteho umožní hru rozohrať aj za Vergila a pridáva aj režim Bloody Palace. Máme Vergila a máme Bloody Palace a v Capcome našťastie prešla geniálna myšlienka ich dať dohromady. Na Switchi je Bloody Palace odomknutý už po úvodnej misii a máte v ňom jedinečnú šancu si zahrať v lokálnom kooperatívnom režime. Buď si každý hráč zoberie vlastný ovládač, alebo sa podelíte o dva Joy-Cony a môžete spoločne zabíjať jednu vlnu demónov za druhou. Je to perfektný prídavok do hry, ktorý nám mierne naznačuje, ako by to mohlo vyzerať v sérií v budúcnosti. Ambície ku co-op režimu boli už pred vydaním DMC 5 a aj keď nám producent Matt Walker v rozhovore odpovedal vyhýbavo, je jasné, že v novom dieli mohlo byť aj viac ako len sledovanie ostatných hráčov z diaľky.

S rozhodnutím Capcomu priniesť jednotlivé diely Devil May Cry na Switch osobitne mnohí nesúhlasili. Niektorí za tým videli snahu zarobiť, iní ocenili možnosť v sérií oddeliť zrno od pliev. Pri Devil May Cry 3 však Capcom zjavne potreboval viac času, aby implementoval zopár nápadov, ktoré hru povýšili na nový level. Aj vďaka vydaniu na novej platforme sa ukazuje, že zo všetkých dielov zostarla DMC 3 s najväčšou gráciou. Pre starších fanúšikov to bude nostalgická jazda na platforme, ktorú si zamilovali pre jej praktickosť. Pre mladších či doteraz neznalých hráčov bude verzia na Nintendo Switch nepreskúmaným teritóriom, ktoré možno prekvapí svojou náročnosťou. V oboch prípadoch bude Devil May Cry 3 cenným prídavkom do vašej hernej knižnice.

HODNOTENIE

+ freestyle režim osviežuje staré mechaniky
+ Bloody Palace v kooperačnom režime je splnený sen
+ možnosť dávkovať si frustráciu kedykoľvek a kdekoľvek bez vypnutia
+ nadčasový hack+and+slash základ s perfektnou hrateľnosťou
+ stále neprekonaná atmosféra, príbeh a akčne scény v DMC sérii

- vizuálne hra už ukazuje svoj vek
- kamera bude navždy nepriateľom

9.0

BRANISLAV KOHÚT

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
YIPPEE
VYDAVATEĽ:
KALYPSO
ŽÁNER:
STRATÉGIA
VYDANIE:
13. DECEMBER 2019

COMMANDOS 2 REMASTER

SPÄŤ DO DRUHEJ SVETOVEJ VOJNY V REMASTRI KLASIKY

Aktuálne videohry sa nesú v znamení remasterov, remakeov a reštartov. Čiže sa vracajú klasiky v novom šate alebo znovu vytvorené úplne od podlahy a vybrané série začínajú celkom od začiatku. Niektoré takéto pokusy sú vydarené, iné menej a cítiť z nich len honbu za peniazmi a ryžovanie osvedčenej značky. Momentálne tu máme aj remaster stratégie Praetorians a dnes už legendy Commandos 2, na ktorú sa s odstupom času, takmer po dvoch desaťročiach, znovu pozrieme.

Mnohým veteránom utkveli v pamäti náročné misie s rôznymi vojenskými špecialistami a zelený baret reprezentujúci taktickú hru od Pyro Studios. Mladší hráči možno ešte nemali tú česť a práve teraz by mohol byť ten správny čas, aby sa pustili do hry prispôsobenej dnešnej dobe. Otázne je, čo vlastne obom skupinám dokáže reálne ponúknuť tento HD remaster. Je toho veľa a predsa málo. Veľa zaujímavého obsahu z minulosti, ale málo vylepšení, ktoré by klasický titul vhodne uviedli v súčasnosti. Predsa len, mnohé sa zmenilo a niektoré herné mechanizmy už sú zastarané a neuspokojivé. Dnes už skrátka hráči vyžadujú určitý komfort, ktorý sa stal štandardom. Mnohé súčasti videohier už sú riešené praktickejšie a intuitívnejšie ako kedysi a to by malo byť zohľadnené aj v oprášených klasikách. Vývojári z Yippee! Entertainment si to ale neuvedomili.

Pôvodnému obsahu nie je až tak veľmi čo vytknúť. Iste, určité veci tam aj v minulosti trochu škrípali, ale ako celok to fungovalo veľmi dobre.

Je prekvapivé, že základ hry pôsobí stále sviežo a niektoré herné mechanizmy sú pozoruhodné a jedinečné aj po dlhých rokoch. Hru tvoria vojenské špionážne misie, kde hráč ovláda hŕstku postáv, ktoré plnia úlohy zamerané na sabotáž v druhej svetovej vojne. Každý vojak má špecifické schopnosti a ani jeden nie je univerzálny. Preto je možné dosiahnuť stanovené ciele len spoluprácou. Takže je tu napríklad odborník na výbušniny, ktorý dokáže vyhľadať a zneškodniť míny a používať nálože. Agent si môže obliecť nacistickú uniformu, a tak sa voľne pohybuje medzi nepriateľmi, až kým sa neprezradí. Ďalší vojak sa vie vyšplhať a rýchlo prekonať bariéry, ktoré ostatní nezvládnu. Úloha snajpera je jasná. A je tu aj pes, ktorý môže upútať pozornosť a napríklad aj prenášať zásielky medzi jednotlivými postavami.

Sortiment hrateľných postáv závisí od druhu misie a niekedy začínate len s jednou a s ostatnými sa musíte najskôr skontaktovať alebo ich zachrániť. Ani to ale nemusí byť všetko, okrem svojho vlastného tímu občas prevezmete kontrolu nad spojeneckými vojakmi alebo námorníkmi, ktorých potom použijete ako ozbrojené posily alebo ich vyvediete z väzenia. Pri postupe je minimálne v prvých fázach misie nežiaduci zbytočný hluk a pozornosť. Takže sa nepriateľom treba vyhýbať, aby nespustili alarm a nezačali strieľať, prípadne ich musíte likvidovať nenápadne a potichu. Čiže ich omráčite pästou a niektorí vojaci ich môžu aj poviazať, inak obete o chvíľu precitnú. Alebo sa dajú omámiť injekciou, otráveným vínom či podrezať nožom. Ak už dôjde k otvorenému konfliktu, uplatnia sa pištole, samopaly, míny. No opäť platí, že jednotlivé postavy môžu používať len určité veci a zbrane, hoci inak všetky smú prehliadať skrinky, stoly a telá nepriateľov a nájdu kopu rozmanitých vecí. Výzbroj, uniformy, tabletky, dokumenty (niektoré sprístupnia bonusové misie), ďalekohľad, časti prístrojov a podobne.

Umelá inteligencia nepriateľov nie je práve najlepšia, no napriek tomu sú nebezpeční a nesmiete ich podceňovať. V prvom rade sa treba vyhýbať ich pohľadu, inak po krátkej chvíli vyvolajú rozruch a útočia. Pribehnú posily, často máte po chlebe, ibaže ak sa včas niekam ukryjete, o niekoľko sekúnd všetko utíchne, akoby sa nič nestalo a hliadky sa vrátia na svoje miesta. Uhol pohľadu nepriateľov si môžete kedykoľvek zapnúť, takže viete, ktorý úsek práve sledujú. Protivníci sú často v skupinkách alebo obrátení tak, že nie je možné len tak popri nich prekĺznuť alebo ich len tak pozabíjať. Tu pomôžu rôzne finty a úskoky. Napríklad agent v uniforme začne debatovať so strážami, takže sa pozerajú na neho. S druhou postavou sa im prešmyknete poza chrbát, alebo im odzadu podrežete hrdlo. Veľmi účinné je pohodenie balíčkov cigariet, vďaka ktorým nacisti zmenia svoju trasu a zamieria k miestu nálezu - rovno vám do rany.

Pri postupe môžete využiť aj vozidlá, váš zlodej v rekonštrukcii udalosti Most cez rieku Kwai dokonca jazdí na slonovi, spínačmi aktivujete brány, zariadenia a podobne. Tvorcovia mysleli na rôzne aspekty a napríklad v arktickej misii vaše postavy bez teplého kabáta mrznú. Čiže vonku nevydržia dlho a musia sa priebežne zohrievať v príbytkoch alebo si nájsť patričný odev. Pred vstupom do miestnosti sa môžu pozrieť hľadáčikom, kto tam je a kde sa práve pohybuje. Alebo búchaním po stene privolajú pozornosť. A podobných vychytávok je v hre oveľa viac.

Úlohy sa dajú splniť viacerými spôsobmi, s využitím rôznej taktiky a bohatých možností, aj keď vás hra usmerňuje, ako by to ideálne malo prebiehať. A to najmä nepovinnými zadaniami. Pri sledovaní cieľov misie sa vám otvorí denník s popismi a je super, že po kliknutí na konkrétnu úlohu sa vám ukážu obrázky daného miesta, takže viete, kam máte ísť. Navyše pri pohybe môžete kliknúť na ikonu, ktorá vám priamo v teréne ukáže navigačné značky.

To všetko by bolo super, keby tvorcovia vhodne upravili určité prvky hry. Mnohé však neriešili vôbec a iné síce urobili, ale sú skôr na škodu. Možno sa zmierite s tým, že vaše postavy majú menší dostrel ako nepriatelia, aj keď proti sebe môžu stáť s rovnakými zbraňami. Ale peklo zo života vám bude robiť veľmi nekomfortné ovládanie. Niečo zvládnete myšou a klikaním na ikony, no musíte si vypomáhať aj klávesmi. Dá sa na to zvyknúť, ale vo chvíľach, keď musíte rýchlo reagovať, na ťažkopádne ovládanie neraz doplatíte. Navyše niekedy postavy vykonajú vybraný úkon oneskorene. A v tejto hre naozaj neraz treba konať rýchlo, inak sa niečo totálne pokazí. Takže aj to, keď si nastavíte nôž, ale pri vstupom do inej miestnosti vám hra zakaždým prepne pištoľ, čiže nemôžete bleskovo potichu zabiť nepriateľa, ktorý stojí pred vami, je neduh, ktorý by tu nemal byť.

Commandos 2 vždy bola dosť ťažká hra a práve praktickejšie ovládanie ju mohlo robiť prístupnejšou a intuitívnejšou. Takže by ju zvládli aj menej šikovní a netrpezliví hráči. Lenže to sa nekoná. Našťastie, postup si môžete kedykoľvek uložiť, a to aj pomocou quick save, takže netreba hádzať flintu do žita, keď sa vám nedarí. Frekventované ukladanie pomôže a napokon prídete aj na riešenia náročnejších situácií. A ak náhodou nie, nájdete kopu online videí z pôvodnej hry s postupom, ktorý sa nezmenil, takže je stále aktuálny.

Určite sa dalo spraviť viac aj s kamerou. Hra je izometrická, plochu si môžete približovať a vzďaľovať, čo je v podstate ok. Niekedy vám ale zlý uhol pohľadu zakryje dôležité úseky a nepriateľov. Našťastie, dá sa prepínať uhol kamery, nie je to však sľubované plynulé otáčanie o 360 stupňov, len skokový záber z inej polohy. Niekedy vás to zmätie a dezorientuje. A aj tak vždy nevidíte všetko potrebné, najmä v úzkych chodbách v interiéroch. Pomohlo by, keby aspoň boli vidieť farebné siluety postáv, keď už stoja v nevhodnom uhle. Tvorcovia sľúbili nápravy a veru majú čo robiť, pretože v hre je veľa vecí kostrbatých alebo zabugovaných. Pri prvých pokusoch tesne pred vydaním hry bolo more chýb, takže sme radšej počkali na finálnu verziu. Pes už potom síce nebol neviditeľný a konečne sa dala splniť chybná pasáž misie, ale bugy v hre stále sú a nie je ich málo.

Aspoňže sa vývojári snažia reagovať na sťažnosti nespokojných hráčov. No aj tak nám situáciu znepríjemnilo padanie hry na vybraných miestach alebo prinajmenšom úplný výpadok zvuku.

Niekde sa zaseklo vozidlo a nedalo sa s ním pohnúť, moja postava v Antarktíde po položení nálože stratila kabát, v dôsledku čoho začala mrznúť, pri zobrazení uhlu pohľadu nepriateľa hra začala sekať a pokleslo snímkovanie. Určité nápravy sú badateľné, ale aj po záplate mi v misii v Barme pri zobrazení miesta úlohy hra pri každom pokuse aj po reštarte zamrzla, po mŕtvych vojakoch zostali postávajúce postavy a podobne. Takže tomu treba dať čas, aby sa vychytalo čo najviac chýb. A možno aj zlepšila kamera a ovládanie, ktoré má byť podľa sľubov možné aj s gamepadom. Ale zázraky nečakajte.

Pri porovnaní pôvodnej hry a HD verzie je zrejmé, že remaster nepriniesol žiadnu pridanú hodnotu, nijaké praktické vylepšenia alebo nebodaj bonusy. Jediným zdokonalením je grafika s vysokým rozlíšením a slušnými detailmi (ak nepoužijete priveľký zoom), no ako už bolo spomenuté, tvorcovia pritom nemysleli na pohodlné rotovanie terénu a lepší prehľad na obrazovke. Navyše niekedy kolíše snímkovanie. A užívateľské rozhranie s ovládaním by si zaslúžili poriadne prekopať - je záhadou, prečo sa práve týmito slabinami remasteru tvorcovia chvália. Za zmienku stojí ešte cenzúra, kvôli ktorej v hre neuvidíte svastiku a nacistické symboly ani japonskú imperiálnu vlajku.

Čo si teda o HD Remasteri máme myslieť? Okrem vzhľadu žiadne vylepšenia, ktoré by stáli za reč. Hra má ťažkopádne ovládanie, užívateľské rozhranie a kameru, kopu bugov a neduhov, kvôli ktorým je tento pokus o oprášenie klasiky skôr sklamaním. Ak vám nejde o grafiku, nemáte veľký dôvod kupovať remaster, hoci cenovka pri vydaní nebola nastavená veľmi vysoko a v akcii je to menej ako 20 €. No keďže je dostupná aj pôvodná hra z roku 2002 za 5 €, ktorá je navyše paradoxne v lepšom stave, len sa na ňu trochu horšie pozerá, výber sa zdá byť jasný. A pokojne by k nej stačil nejaký mód s lepšími textúrami a bolo by vymaľované. Zhrnuté a podčiarknuté - Commandos 2 je stále výnimočný titul, ale toto nie je práve najlepší remaster, takže vám radšej odporúčame originál. Alebo prinajmenšom počkajte, kým „hádéčko" nebude poriadne zaplátané.

HODNOTENIE

+ vylepšená grafika a textúry
+ zachováva si čaro originálu

- zlé užívateľské rozhranie, ovládanie, kamera
- množstvo chýb a bugov
- okrem vzhľadu žiadne výrazné úpravy
- cenzurované a chýbajú niektoré súčasti z originálu

6.0

MICHAL KOREC

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
ALTUS
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
17. JANUÁR 2020

TOKYU MIRAGE SESSIONS #FE

MIRAGE SESSION PRICHÁDZA NA SWITCH V ENCORE EDÍCII

Nebudeme si klamať, Tokyo Mirage Sessions #FE nepatrí k najväčším bestsellerom minulej dekády, čo je súčasne veľká škoda. Jeho štart na Wii U prišiel už relatívne v neskoršej fáze vývojového cyklu, kedy už mnohí konzolu aj odpísali. Preto bolo otázkou času, či Nintendo dá hre druhú šancu na Switch – a je tu, v tzv. Encore verzii a dobrá správa na začiatok znie: je to rovnako uletená vec ako pred štyrmi rokmi, nič nestratila zo svojho čara a dve série Shin Megami Tensei (SMT) a Fire Emblem (FE) mieša vskutku originálne. Na druhej strane, za pár rokov sa čosi v hernom biznise zmenilo a vyšli mimoriadne kvalitné hry z oboch sérií: Persona 5 i Fire Emblem: Three Houses posunuli série do úplne novej roviny.

Tokyo Mirage Sessions vás v prvých hodinách rozhodne nešetrí odkazmi na rozmanité formy kultúry v Japonsku, pričom J-Pop a idoly jasne vedú. Hra ostala veľmi lojálna k Tokiu a odohráva sa v rôznych reálnych štvrtiach ako Shibuya, Harajuku či prológ na Odaibe. Základná štylizácia odkazuje k sérii SMT – vidieť to na postavách, aj vzájomných interakciách. Väčšina hrdinov patrí do kategórie študentov, tak sa nezľaknete, že hneď prvá trojica sa priatelí zo strednej školy. Hlavný hrdina Itsuki je správny chalan, ktorý sa ocitol v nesprávnom čase na nesprávnom mieste: je svedkom ako zrazu démoni začali ovládať casting na najnovšiu idol dievčinu.

Zhodou okolností tam išla Tsubasa (ktorá sa zapýri už pri jeho mene) a démoni sprevádzajú jej rodinu už pár rokov – pred istým časom počas divadelného predstavenia zmizla jej sestra i obecenstvo. A prológ ešte ani nekončí a už sa rúti na pomoc ich kamoš Touma, chrabrý typ, ktorý sa hodí do každej partie a zaručene sa nebudete nudiť.

Keď prológ končí, dostanete sa do základne, zábavnej agentúry na idoly a nájdete tu aj star menom Kiria a postupne sa pridajú ďalšie postavy. Nie je ich príliš veľa, aj s Encore prídavkami do desať a bohato to stačí na kombinácie mimo bojov i v nich. Ak nie ste v zápale súbojov, venujete sa dialógom, interakcii medzi hrdinami a tá je realizovaná okrem klasických dialógov aj cez smartfóny v podobe košatej línie messagingu. Smartfón je šikovná pomôcka, lebo okrem konverzácií núka aj výborný pohľad na mapu, ktorá má často niekoľko poschodí kvôli dizajnu bludísk či prostredí alebo aj rýchle zhrnutia diania, pokiaľ sa dostanete k hre po istom čase. Delenie na kapitoly je šikovné, vhodne rozlišuje témy a často si šetrí dejové zvraty na ich konce. Raz sledujete kariéru herca, potom speváka či moderátora. A kruhové predstavenia sú ideálny spôsob ako získavať fanúšikov, ukázať pieseň či získať nové schopnosti.

Mimo bojov máte pocit, že ste sa ocitli v ďalšej časti SMT či Persony. Pestré charaktery, tajomní démoni a vzájomné konverzácie v civilných štvrtiach sú dobrým základom. Postavy sú totiž dobre napísané a aj postupne objavujúca sa mytológia dáva zmysel, len ju treba vstrebať. Každý hrdina má v sebe energiu označenú Performa – po nej prahnú démoni z inej dimenzie v červených hábitoch. Tínendžeri sa vedia prepojiť s fantastickými postavami Mirage a potom sú z nich tzv. Mirage Masters. Sami by nedokázali urputne bojovať alebo mať špeciálne vlastnosti, ale spolu sa dostávajú na vyššiu úroveň. Tajomstiev je v deji viacero: prečo zmizli kedysi ľudia, ako to súvisí so sestrami a prečo sa točia okolo šoubiznisu?

Ak nie ste fanúšikmi J-Pop scény či Tokia, šokuje vás prehnaná farebnosť hry, fascinácia popularitou či iné elementy. Idoly sú reálne prepojené s hrateľnosťou, snažíte sa konaním naberať fanúšikov a navyše aj viaceré lokality alebo bludiská sú prepojené s kultúrou: TV, hudba, koncerty, elementy sú badateľné v bossoch (zlý moderátor či producent) či dizajne labyrintov. Často sú dlhé, košaté, obsahujú rôznorodé puzzle a čím ste ďalej, tým sú ťažšie. Po pár kapitolách cítite, že symbióza démonov a udalostí nechce iba šokovať, ale povedať čosi viac. (I keď Persona 5 je v tom smere ešte ďalej s vykreslením problémov v spoločnosti.) Množstvo referencií na Tokio a jeho kultúru je obrovské, avšak ak vás príliš nezaujíma, prídete o cenný element a plusové body. Potom sa budete sústrediť skôr na bludiská a súbojové časti.

Úvodný dungeon vás cez portál vedie do neutrálneho prostredia, kde sú rozličné plošiny, výťahy, sféry, ale aspoň môžete vstrebať jednotlivé fungovanie súbojov. Prvé hodiny sú náročné na vstrebávanie, ale stoja za to, všetko je originálne a do veľkej miery nevídané.

Keď sa hýbete po mape, vidíte démonov a môžete sa im teoreticky vyhnúť alebo to napálite do nich, aby ste odštartovali súboj. Ten je na pohľad štandardná ťahová záležitosť: striedate sa vy, súperi a na výber máte rozličné formy úderov, mágie (tu v podobe špeciálnych schopností, ale za špeciálne body) či predmetov. Vo vrchnej časti displeja vidieť poradie postáv a interface je spočiatku prepchatý, ale užitočný. A vtedy prídu na rad vaši sprievodcovia.

Zatiaľ čo v civilnom Tokiu čerpá hra zo série SMT, v bojoch už prevážia elementy Fire Emblem. Jednak vaši Mirage využívajú dizajn a charaktery z FE série a navyše sú tu odvodené aj herné princípy: či silné a slabé stránky zbraní alebo aj vzájomné vzťahy postáv. Každá postava je prepojená s Mirage, ktorá jej dáva mocné schopnosti, rozmanité zbrane a údery. Výborný interface vás rýchlo naučí, čo platí na vašich nepriateľov: fyzické údery (a či skôr meče, kopije, sekery...) alebo typ mágie. Na niektorých stačia silné údery, na iných treba využiť mágiu a vrhať blesky či ohnivé gule. Prvé súboje s nepriateľmi sú najviac napínavé, lebo ešte o protivníkoch veľa neviete a pri ich mene čaká veľa otáznikov. A hra si pamätá, čo na koho platí, takže neskoršie boje vám už ľahšie prezradia čo používať. Každá zbraň má svoje atribúty a medzi nimi sa môžete prepínať. Zamerania mení aj predmet Master Seal a taktika je celkom bohatá. Ak využívate vhodné údery či mágiu, dostavia sa aj kritické údery či nápisy, čo je slabina nepriateľov.

A potom prídu titulné Sessions. Reťazenie úderov známe aj z iných akcií či RPG tu dáva súbojom nový náboj. Ak si naštudujete, ktorý úder sa vhodne napojí na inú schopnosť, od vašich kamošov získate veľa šancí na plošné deštrukcie – čo oceníte pri bežných súbojoch (malá reťaz sfúkne oponenta na jeden raz) a ešte viac pri bossoch, ktorí vedia byť pekne nepríjemní a používanie Sessions sa na nich priamo pýta. Bossovia pri záškodníckej činnosti radi využívajú rôzne časové limity, reflexie, privolávanie pomocníka a iné zákerné ťahy v nevhodných momentoch. Ale neskôr prídu aj ďalšie špeciality typické pre túto hru a jej J-Pop štýl: Duo-Acts umožní dvom postavám útočiť naraz, Special Performance je ako limit break z iných RPG (masívny zásah, čo príde raz za pár súbojov) a Ad-Libs sú šialené megaútoky na celej TV. Obťažnosť súbojov sa postupne zvyšuje, spolu s novými možnosťami parťákov i protivníkov. Občas je vhodné investovať do grindovania, zopár momentov hry vás poriadne preverí.

Delenie Tokyo Mirage Sessions do kapitol pomáha rozprávaniu i jednotlivým výzvam. Okrem hlavných úloh tu čakajú aj vedľajšie prosby, ktoré vás zavedú k pestrým postavám a je vhodné sa im venovať. Či už kvôli lepšiemu tréningu namiesto obyčajného grindu, cenným predmetom či iným bludiskám. Vďaka nim a dobrej základnej štruktúre sa hrateľnosť štverá na solídnych 60 až 80 hodín.

Grafika využíva na jednej strane možnosti Switch a TV mód sa posúva do trošku vyššieho rozlíšenia, tá hlavná devíza však čaká pri hraní v handheld móde. Celkovo sa hra načítava rýchlejšie. Vyzerá výborne, plynule, silná štylizácia hre sedí, aj realistické lokality krížené s fiktívnymi alegóriami ako napríklad ikonický panelák Shibuya 106. Čím viac chodíte po Tokiu, tým viac vidíte nuansy

tejto hry – avšak je potrebné poznať, z čoho čerpá. Musíte vedieť pár základných vecí o J-Pop, AKB-48, systéme ich idolov, nákupov, TV programov či štvrtí a až vtedy si začnete hru vychutnávať. Čo mi subjektívne imponuje – ale nemusí vyhovovať tým, čo čakajú nejakú temnú fantasy z Japonska.

Keďže ide o cross-over, tradične sa posudzujú jednotlivé série a ich vplyv. Tu jednoznačne víťazí SMT, ktoré dianím v Tokiu i tínendžermi prebíja modely, postavy a súboje z Fire Emblem. Nie je to na škodu, hoci po druhom odohraní cítim, že hra by potrebovala nielen pestrých hrdinov, ale aj hlbší príbeh. Ako originálny zážitok zaberá aj po 4 rokoch, no samotná Encore verzia pridala len dve postavy a pár hodín hrateľnosti. Stále ide o mierne upravený variant ako pri Wii U, čo značí vyšší vek postáv či menej záberov na plavky i sporo odeté postavy, ale hopsajúce dekolty tu rozhodne nechýbajú. Encore má cennú devízu inde – tzv. Quick Sessions, zrýchlené verzie reťazových súbojov zvyšujú celkové tempo hry.

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore je hra, ktorá od minulého priestupného roka ani tak nezostarla ako získala novú konkurenciu, ešte aj priamo na Switch či súčasnej PS4 produkcii. Napriek tomu ostáva tým bláznivým originálnym zážitkom, aký sa príliš často nevidí. A keď začnete raz hrať, chcete mať všetky postavy, zbrane, vlastnosti, plniť questy a užívať si ju plnými dúškami naďalej. Možnosť mať ju stále so sebou je lákavá – ak ste ju nehrali, oplatí sa skúsiť s vedomím, do čoho idete. Ak ju poznáte, nedodá toľko nového a je to skôr solídne repete.

HODNOTENIE

+ veľmi japonská kultúrna štylizácia
+ pestré odlišné postavy a ich vzťahy
+ reálne Tokio so štylistickými obmenami
+ systém hlavných a vedľajších úloh
+ výborné prepojenie s Mirage a ich vlastnosťami
+ chytľavý súbojový systém plný taktiky
+ umne zakomponované prvky oboch sérií
- príbeh veľa načrtne... a upadne do priemeru
- pár frustrujúcich bossov

9.0

MICHAL KOREC

PLATFORMA:
SWITCH
VÝVOJ:
CHUNSOFT
VYDAVATEĽ:
NINTENDO
ŽÁNER:
RPG
VYDANIE:
9. JANUÁR 2020

POKEMON MYSTERY

RESCUE TEAM DX

Mnohí ešte ani nestačili pochytať všetkých v Pokémon Sword/Shield či vyzvať najtuhších bossov a už sa k nám valí ďalší Pokémon titul. Avšak ide o trošku iného zástupcu, ktorého ocenia skôr fanúšikovia s otvorenou mysľou. Takí, čo nehrajú iba hlavné tituly série, ale dokážu vykročiť aj do neznáma alebo si užiť vedľajšie tituly s inou hrateľnosťou, najmä aby tam vystupovali starí známi či ikonické typy ako Pikachu.

Pokémon Mystery Dungeon (PMD) štartoval svoju púť pred pätnástimi rokmi na GameBoy Advance resp. už na Nintendo DS v zaujímavej dvojhre Blue/Red Rescue Team. Každá vyšla na inej konzole, ale mala viaceré spoločné menovatele: príbeh, svet, desiatky druhov Pokémonov a novú formu hrania. Namiesto hráča, ktorý chodí po svete ako chlapec a má poruke Pokéballs, ktoré využíva v boji, sa už posúvame o jeden stupeň nižšie. Samotný hráč sa totiž stáva jedným z pokémonom a hra je akčnou RPG, kde vymetáte bludiská, šmelíte predmety a pomáhate ostatným.

Je trošku náročné vykresliť dej hry, ale ako istý tmel zaberá. Máte ľudskú dušu, do tohto sveta prídete ako úplný neznalec, čo scenáristi radi využijú na vysvetľovanie pravidiel a prvé hodiny s tutoriálom. Toto je svet pokémonov a vy stávate jedným z nich, čo hra pekne využíva tým, že vás najprv spovedá – dostávate sériu otázok (akí ste, čo máte radi, ako reagujete v istých situáciách) a na základe odpovedí vám hra vyberie príslušného pokémona s podobnou charakteristikou. Je to celkom zábavný element a aj na pomery RPG i tvorby postavy predstavuje vítanú zmenu.

Zrazu sa zobudíte vo svete, štuchá do vás Pikachu, či ste v poriadku. Zakrátko sa objaví Butterfree a prosí vás o pomoc, takže upaľujete do neďalekého bludiska po záchranu. Väčšina deja sa točí okolo záchran, pretože svet postihla séria rôznych prírodných nešvárov (napríklad

zemetrasení) a pokémoni sú z toho dosť nervózni, robia bláznivé činy typu unášajú iných alebo sa snažia odolať nástrahám. Vy chodíte na záchranné misie a medzi nimi sledujete krátke dialógy, kde sa vás napríklad Pikachu pýta, či by ste radšej chceli ostať pokémonom alebo sa vrátili do ľudského sveta.

Systém akčnej RPG znalci série ovládajú (tiež som hral všetky diely). Nováčikovia budú nachádzať klasické prechádzanie bludísk, ale obohatené o náhodne generovaný dizajn – občas viete, že bude mať labyrint päť úrovní, ale či nebudú schody hneď na prvom mieste, kde sa na poschodí ocitnete, to sa vytušiť nedá (a fakt je, že neraz sú). S náhodným dizajnom si užijete kopec srandy a môžete chodiť do bludísk aj opakovane a budú vás pomerne dlho baviť. Najmä tým, že sú v nich rozložené kopy predmetov (ktoré chcete získať) i stáda nepriateľov (ktorých chcete poraziť – a sú za ne skúsenosti). Akurát váš inventár nie je nafukovací a čoskoro narazíte na kapacitné problémy: môžete síce v dedine nechať zvyšné predmety, ale na výpravu vždy potrebujete pár jabĺk či elixírov a tie zaberú priestor.

PMD má však schované aj iné triky a pravidlá. Napríklad pohyb. Urobíte krok – ale nepriateľ tiež. Tak si občas rátate podľa mapy kroky a dumáte, kde je najlepšie s nepriateľom bojovať – v úzkej chodbe alebo na otvorenom priestranstve, kde budete do neho páliť viacerí? Hýbať sa nemusíte iba do strán, ale aj diagonálne a tam sa núkajú rôzne kombinácie. Čo sa týka ťahov, podobne ako v štandardných pokémon hrách, každý druh má k dispozícii rozmanité údery či schopnosti a limitovaný počet použití za bludisko (15, 25, aj 30). Vyvoláte si ich cez kombináciu ZL+funkčné písmeno; hoci to znie na prvý pohľad, učíte sa rýchlo a za hodinku vám ovládanie prejde do krvi i prstov.

Súboje sú skôr ťahové, nakoľko sa postavičky striedajú v zásahoch a vyberajú z repertoáru to najlepšie či najúčinnejšie.

Míňajú sa najmä v dlhších labyrintoch, pri bežných problém nemáte a s partiou sa dá dobre kombinovať. Nepriatelia sa priebežne obnovujú, takže poschodie sa dá vyčistiť iba na chvíľu a ísť zas ďalej. Kto chce, môže sa zdržať a trochu grindovať, no ak neviete koľko úrovni vás ešte čaká, tak sa ženiete najmä vpred. Ak by ste aj chceli hrať detailne, narazíte na viaceré výzvy. Prvou je hlad: každý Pokémon má pri mene oranžovú ikonu, ktorá indikuje nasýtenosť – a v momente poklesu pod 20 je už pokémon malátny, pri 10 ešte viac a keď dorazí na 0, začne vám každý krok uberať rovno aj zdravie. Na nasýtenie si potrebuje brať jablká či jedlo, no neraz som narazil na bod, kedy sa jablká minuli, v obchode už ďalšie neboli a z bludiska som musel doslova ujsť.

Druhá vec je, že zdravie sa síce míňa pomaly, ale neraz narazíte na pekne náročné typy už v prvých bludiskách a fúkajú na vás kúzla či údery za veľa HP. Pikachu aspoň zo začiatku rýchlo indikuje, že je zle a nejakú dobrú bobuľu vám hodí, ale nebýva to vždy také jednoduché. Najmä keď nemá čo dať, inventár je plný iných predmetov a do konca labyrintu je ďaleko. Na druhej strane pohyb po úrovni vám HP opätovne napĺňa, akurát vtedy sa zase míňa tá potrava. Je to zamotaný cyklus.

Aby toho nebolo málo, minúť sa vám môžu aj vaše údery, či už ide o základné, silnejšie zásahy alebo nejaké vychytávky typu oslabenie súpera. Neraz sa mi stalo, že už v dvoch tretinách sa počet výrazne znížil a ostalo mi len pár zásahov. Vtedy nastupuje skôr stratégia preletieť dungeon, hľadať východ, občas si zobrať predmet a potom už upaľovať ďalej. Je to občas škoda, že sa nedá šmeliť všetko, no musíte si stanoviť priority a vedieť, kam chcete zájsť.

Zatiaľ čo hlavné úlohy sú jasne dané a chcú od vás prísť do finišu, vedľajšie fušky sa nemusia ťahať a neraz máte splnenú misiu už na druhom či treťom poschodí. Ak ste si zobrali jedinú úlohu, môžete sa otočiť a ísť do mesta. Ak ich máte viac, snažíte sa na jeden záťah splniť aj tri misie. Ak máte dosť jedla, môžete si opäť dopriať celé bludisko. A v neskorších fázach sú niektoré labyrinty označené ako trblietavé, čo znamená, že sa radi vrátite po dupľu a lepšiu korisť.

V dedinke sa snažíte vždy obehať obyvateľov a čakajú vás dobré aktivity. Okrem povinnej šmeliny sú tu aj predajcovia nových techník alebo umožňujú vám spájať viaceré údery do jedného, ale stoja viac energie. Sami sa snažíte voliť si výbavu pokémona, pričom tradične platí, že pri vyššom leveli sa učíte nové ťahy – a určíte, ktoré si nechať a ktoré zabudnúť. Je tu aj možnosť trénovania za zlaté, strieborné a bronzové lístky, čo je úspešná metóda pre zvýšenie levelu, ak treba.

Počet lístkov býva obmedzený a zväčša ich dostanete ako odmenu za misiu. Je tu banka a veľký kamoš schová predmety do zálohy.

Samozrejme, najväčšia motivácia nie je chodiť v dvojici s Pikachu, ale postupne získať ďalších borcov do tímu a vtedy začne ďalšia zábava. Súbojový systém, mapy a pasce priamo prajú dobre zloženým tímom, ktoré majú variabilné postavičky a dokážu sa postaviť oponentom či prekážkam. Poskladať top skupinku a chytať ich všetkých je misia sama osebe – budete prekvapení, koľko druhov sa v niektorých pasážach k vám chce pridať.

Atmosféru titulu celkom praje nový vizuálny kabát, ktorý od GameBoya Advance či DS urazil veľký kus cesty. Pôsobí rozprávkovo, miestami ako maľovaná hra alebo Macko Pú či správna Nintendo hra.

Postavičky sú milé, majú vtipné gestá, občas si robia zo seba vtipy alebo sa druhy doberajú navzájom.

Toto je úplne prepracovaná hra aj pre znalcov spred 15 rokov a navyše treba pochváliť lepšie zvolenú obtiažnosť. Vybalansovaný štýl neznamená, že hra je oveľa ľahšia – prekážok, úskalí a limitov má pre hráča pripravených dosť, ale nie je taká frustrujúca, obtiažnosť lepšie stúpa a výzvy možno zvládať bez väčších skokov v počte levelov či náročnosti bludísk.

PMD Rescue Team DX tak úspešne oprášil debut série a je vhodný pre začiatočníkov i znalcov. Starší či experti si môžu pochvaľovať, že nie je taký ľahký ako nedávny Sword/Shield a môžu mu dať šancu. A tí, čo Pokémon Mystery Dungeon nikdy nehrali, majú silný debut pred sebou.

HODNOTENIE

+ výborný štart s testom hráča
+ malebný svet
+ chytľavý súbojový system
+ dobre generované bludiská
+ veľa predmetov (občas až priveľa)
+ rozmanité druhy pokémonov

- občas frustrujúce momenty
- obyčajný príbeh s minimom prekvapení

8.0

DECAIN

WARCRAFT III REFORGED
KLASIKA V NOVOM KABÁTE

PLATFORMA:
PC
VÝVOJ:
BLIZZARD
VYDAVATEĽ:
BLIZZARD
ŽÁNER:
REALTIME STRATÉGIA
VYDANIE:
28. JANUÁR 2020

Ork a človek. Odnepamäti tieto dve rasy zvádzajú boj a už si asi nikto presne nepamätá, kto konflikt vlastne začal. Obrovská sekera narazila na štít, vyrazila ho rytierovi z rúk a ten cíti silu úderu vibrujúc naprieč brnením až do hlbiny jeho bytia. Obloha je temná, ťaživá, plná pachu síry a krvi, ale v momente ju pretína oslepujúce svetlo a vyruší dvoch bojovníkov. Blíži sa niečo strašnejšie, obrovský neživý golem povstal z ohňa a postavil sa proti obom, ohlušujúci rev je predzvesťou strašného osudu, ktorý ich čaká. A už len dva pramienky krvi a chladnúce telá ukazujú, kde sa odohral tento súboj...

So zatajeným dychom som znova po rokoch sledoval úvodné video k dobrodružstvu, ktoré som mal pred sebou. Roky dozadu som v originálnom Warcraft 3: Reign of Chaos a v pokračovaní The Frozen Throne strávil absurdné množstvo času, či už v príbehovej kampani, alebo pri hraní rôznych samostatných máp. Boli to zlaté časy gamingu, kedy sme sa stretávali v herniach, hrali Dotu, DBZ Arenu, Elemental TD, či len obyčajné súboje po LAN. Poznali sme naspamäť hlášky „zase práce?" a „mrazivý smutek hladoví !!" a dookola sme si prehrávali videá, kde sa Thrall a Gromm Hellscream postavili zradnému Mannorothovi, či Arthas prišiel prevziať korunu kráľa od svojho otca.

Po rokoch sa do ľudského sveta Azerothu vraciam naspäť. Znova budem v koži Arthasa putovať až do mrazivého Northrendu, kam sa pôjdem vysporiadať s nemŕtvou nákazou, ktorá sužuje kráľovstvo. Znova budem s orkským náčelníkom Thrallom putovať na západ do Kalimdoru, kde sa s pomocou nečakaných spojencov postavím ohnivej légii démonov. A znova v koži zradného Illidana budem stáť na strane dobra aj zla zároveň a hľadať svoje miesto na svete, milovaný aj nenávidený svojím bratom, druidom Malfurionom Stormrageom.

Príbehová kampaň bude asi to prvé, čo pri spustení hry zapnete. Prevedie vás naprieč príbehom ľudí, nemŕtvych, orkov a nakoniec nočných elfov. V príbehu datadisku, ktorý je, samozrejme, súčasťou Reforged, príbeh pokračuje osudmi nočných elfov a nagov, následne ťažením ľudí a krvavých elfov, až sa nakoniec osudy hrdinov uzavrú v kampani za nemŕtvych. Je dobrou správou, že autori do kampane vložili aj predtým samostatné časti, ktoré vyšli v rámci pôvodných hier separátne. Pozrieme sa tak, ako Thrall bojoval po ceste do Kalimdoru s morskou čarodejnicou a stretol sa s trolmi z Darkspear klanu. Rovnako sa takto neskôr v bonusovej kampani pozrieme na budovanie orského kráľovstva Durotaru v koži nového hrdinu Rexxara.

A veruže sa kampaň hrá stále dobre. Ponúka vyvážený mix rôznych scenárov, od klasického boja jednej základne proti nepriateľskej, cez obranu strategických miest na mape, až po RPG časti, kde sa s hrdinami a hŕstkou bojovníkov postupne prebojujete cez obrie bludisko, zabíjate príšery a hľadáte mocné artefakty. Všetko je to okorenené kvalitným dabingom (aj keď hráčmi v našich končinách milovaný, český sa do hry tentokrát nedostal) a ťahané vpred zaujímavým príbehom a ikonickými postavami. Kto z pamätníkov by zabudol na Arthasove vyčíňanie v Stratholme, či naozaj ťažké boje s nočnými elfmi pri pokuse zabiť strážcu lesa Cenariusa.

Okrem týchto úloh bola takmer každá misia okorenená aj množstvom vedľajších úloh, kde sme napríklad pomocou chrličov- gargoylov museli zabrániť poslovi zo základne nočných elfov ujsť s prosbou o pomoc, či hľadať na mape čriepky zničeného artefaktu a znova ho spojiť do jedného. V novej hre sme napríklad v Stratholme mohli stretnúť aj nové nepriateľské jednotky, pri zničení určitých domov, ale takýchto zmien je v hre veľmi poskromne. Za zmienku možno stojí to, že niektoré mapy v kampani boli prepracované, ale takisto je ich veľmi málo.

Čo sa takisto nezmenilo, je samotná hrateľnosť. Tu si dovolím povedať, že sa absolútne meniť nemusela. Všetko funguje tak, ako si to pamätáme, ľudia svoje budovy stavajú pomocou robotníkov, nemŕtvi ich vyvolávajú temnými portálmi na skazenej zemi, elfom ako budovy slúžia obrovské stromy. Orkovia sa vrhajú do bojov s krvilačnosťou a brutalitou na chrbtoch oblúd kodo či obrovských vlkoch, ľudia vyrovnávajú sily technickým pokrokom v podobe gyrokoptér a parných tankov, noční elfovia útočia pomocou svojich ľahkých jednotiek zo zálohy a kryjú sa v temnote mesačného svitu, nemŕtvi pomocou necromancerov obracajú každého mŕtvého protivníka na svojho spojenca.

Hra za každú stranu je naozaj iná a vyžaduje iný prístup, taktiku aj plánovanie. Samostatnou kapitolou sú hrdinovia, ktorí dokážu veľmi efektívne obrátiť boj v prospech jednej alebo druhej strany. Stačí v správnom okamihu začarovať palatínove oživovacie kúzlo a váš padlý regiment rytierov znova stojí v plnom nasadení pripravený narobiť z krehkých elfských lukostrelkýň prach pod kopytami koní. Elfský druid zas nikdy nebojuje sám, stačí mu len pár stromov a dokáže si na pomoc privolať stromových bojovníkov, ktorí zdržia postupujúceho nepriateľa, alebo odrežú cestu zvyšku unikajúcich jednotiek protivníka.

Ale aj klasické jednotky majú množstvo vlastných špeciálnych schopností, ktoré menia bojisko z obyčajného ,,ja mám viac" na skutočne zaujímavú zmes kúzlenia, kombinovania rôznych druhov jednotiek a presunov počas bojov, aby každá jednotka bola využívaná s plným potenciálom, ktorý má. Nehrá sa tak na kvantitu, ale kvalitu. Nebudem tvrdiť, že je to zlé, ale tu mohli autori aspoň skúsiť experimentovať a minimálne v bojoch mimo kampane dvihnúť maximálny limit jednotiek, alebo navýšiť množstvo jednotiek, ktoré môžete ovládať v jednej aktívne označenej skupine. Boje by to okorenilo, otvorilo by to možno priestor na viac experimentovania a zmenu zabehnutého štýlu hrania proti AI aj živým hráčom v multiplayeri, pretože ak ste boli skúseným hráčom pôvodných hier, vlastne sa pre vás v tej vynovenej nezmenilo v rámci hrateľnosti nič.

A čo sa vlastne upravilo? Čo nové, prevratné prinieslo nové vydanie obľúbenej RTS po toľkých rokoch? No, tu treba byť maximálne kritický, pretože nové prakticky nič.

Áno, samozrejme, zmenili sa modely postáv a budov, vylepšili sa mierne efekty kúzel (aj keď tornádo niekto zúfalo nezvládol a vyzerá to hrozne), všetky objekty a prostredia sú detailnejšie, prerobená je aj vegetácia...a to je vlastne všetko. Na zmiernenie pachuti v ústach môžem s pokojným svedomím prehlásiť, že nové modely postavičiek sú prevažne naozaj veľmi pekné a detailné, Arthas s Frostmournom vyzerá úžasne a hrozivo, Cenarius a jeho parožie sú majestátnejšie ako v pôvodnej hre, každá jednotka má na sebe množstvo drobných detailov, ozdôb a amuletov. Budovy sú takisto detailnejšie, na stenách sú pribité štíty, obkolesujú ich lebky či sú pomaľované runami.

S týmto si niekto dal naozaj veľa práce a aj keď nie všetko vyzerá dobre (pozerám smerom na avatara bludičiek nočných elfov), novým modelom nie je čo vytknúť. Avšak ani zďaleka tieto nové modely, efekty a vegetácia nevyzerajú tak dobre, aby mi počas celého hrania nevysvetliteľne padali fps do hlbín, odkiaľ vyliezla Illidanova armáda nagov. Keby to aspoň bolo trochu opodstatnené, že fps padajú napríklad pri veľkom boji alebo presune troch armád cez veľké mesto, ale nie. Dvaja sedliaci stoja pri hrade, idem im zadať úlohu a dočkám sa odpovede: „W...oo...rrrk??" To si fps odskočili na druhú stranu mapy pozrieť, či sa tamojší lesní trolovia dobre vlnia do rytmov hudby, alebo čo.

Skúste tam ale poslať svoje jednotky a tie sa zaseknú po ceste o strom, o seba, o kameň aj o kaluž, okolo ktorej pôjdu. Niekto sa hral s pathfindingom jednotiek a skazil ho. Neviem prečo to niekto robil, pretože síce nebol svetový ani v starých hrách, ale fungoval lepšie ako to, čo je v hre teraz. Nové modely si vybrali daň aj v podobe „zväčšenia" niektorých jednotiek, čo sa prejavilo na spomenutom pathfindingu, aj napríklad na tom, že niektoré predmety, ktoré vypadli zo zabitej príšery, som s hrdinom nemohol zdvihnúť zo zeme. A pritom sa týmto veciam dalo poľahky s trochou snahy vyhnúť. V hre je totiž veľmi výrazne zmenená jedna mapa v misii za Arthasa a v tejto funguje pathfinding na výbornú, lebo bola robená na mieru novým modelom postáv.

Grafickým chybám sa hra takisto nevyhla, aj keď to nie je nič hrozné, väčšinou sa to obmedzí na pár blikajúcich plamienkov ohňa na hranici medzi odhalenou a neodhalenou mapu. Obrovským problémom bolo naopak mnoho dní po vydaní občas sa vôbec dostať do kampane. Pri spustení novej misie, po ukončení tej predchádzajúcej, vás hra vyhodila po načítaní naspäť do menu kampane s nápisom „Defeat" a museli ste reštartovať celú hru, aby ste mohli v kampani pokročiť ďalej. V poslednom update to Blizzard už opravil a veľkú časť kampane som už dohral bez spomenutého problému. Za normálnych okolností by som to teda tým pádom ani nespomenul, ale toto nie je indie štúdio, toto je Blizzard a takéto chyby by sa takému skúsenému štúdiu stávať naozaj nemali.

A to ani nejdem hlbšie analyzovať polemiku o tom, čo bolo sľúbené a čo bolo nakoniec dodané, aj keď mi je jasné, že sa mi za to dostane vlna kritiky. Hru hodnotím takú, aká vyšla a aj tak to nedopadlo na pomery Blizzardu práve slávne. Keby som mal do hodnotenia, ktoré je, ako ste si už sami isto všimli, dosť nízke, pripočítať aj to, že Blizzard úplne odstrihol plány na prepracovanie všetkých prestrihových scén a zmenu

HUD, asi by sa to hodnotenie prepadlo do hlbín podzemia Azjol-Nerub a už by sa odtiaľ nevyhrabalo. Starý HUD slúži dobre, aj keď tie prázdne plochy na oboch stranách, ktoré sú pozostatkom prispôsobenia zobrazenia pre 4:3 rozlíšenia, pália oči. V zápale bojov si to pravdepodobne všímať nebudete. Prepracovanie prestrihových scén je (teraz skočím k veľkému teoretizovaniu) chyba marketingu Blizzardu. Skrátka sa nikto neopýtal tímu, ktorý na hre pracoval, či to obrovské množstvo scén vlastne aj stihnú do vydania prerobiť a keď po predstavení vysvitlo, že nie, jednoducho ich odstrihli.

Hra si vyslúžila obrovskú vlnu znechutenia a nenávisti od zarytých fanúšikov. Najnižšie hodnotenie v histórii Metacricitc je ale podľa mňa absurdné a prehnané. Hra nie je v jadre zlá, to by sme tu museli klamať seba aj vás, keby sme to tvrdili. Hrá sa to skvelo, unikátnosť každej rasy a možnosti, ktoré sa pri rôznych kombináciach jednotiek a hrdinov ponúkajú, sú obrovské. Nové modely postáv a budov sú úžasné, pričom z nich stále dýcha tá povestná atmosféra, z ktorej sa nevytratila z hry ani štipka. Kampaň je epická, osudová, každá postava v nej má svoje miesto, každá misia je unikátna a zábavná. Na druhej strane hra je technicky nedotiahnutá, absurdné prepady FPS, grafické glitche a neuveriteľne skazený pathfinding sú pre štúdio s takou reputáciou, akú Blizzard zvykol mať, naozaj neodpustiteľné chyby. Cena hre takisto nepomáha, za kvalitný remake dať 30 eur je skvelá cena, za ustráchaný a technicky nedotiahnutý remaster je to už horšie.

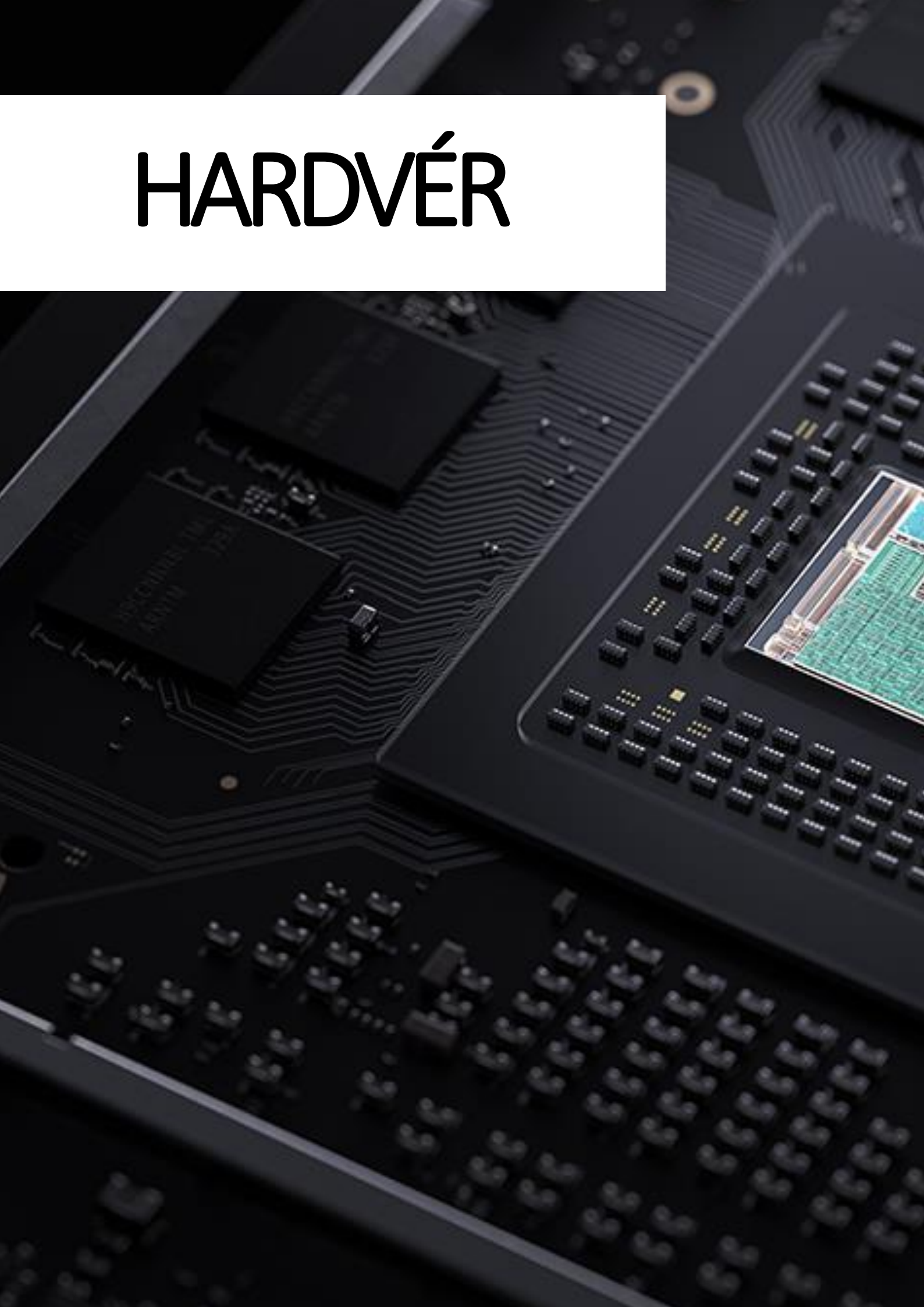
Čo bude ďalej, kam sa Warcraft Reforged posunie? Kedysi udržiavalo na našich diskoch Warcraft hlavne obrovské množstvo používateľského obsahu, ktorý hru držal pri živote dlho po vydaní. Napriek tomu, že si Blizzard vyhradzuje všetky práva na novovzniknutý obsah do Reforged, hráčov to neodradilo a začínajú pribúdať nové mapy, arény a mody. Ako poznám Blizzard samotný, chyby a glitche časom odstráni, možno pribudnú aj nové mapy a kampane, čo by sme uvítali všetci. O kvalitný obsah tretích strán sa napriek ustanoveniam s právami fanúšikovia postarajú, lákadlo je skrátka pri možnostiach Warcraftu priveľké. Rany a špina, pachuť z vydania ale v ústach ostanú. Blizzard kráča po veľmi tenkom ľade a zásoby zarytých fanúšikov sa zmenšujú. Vydanie Reforged malo byť možno tak trochu návratom k zašlej sláve, ale zafungovalo presne naopak.

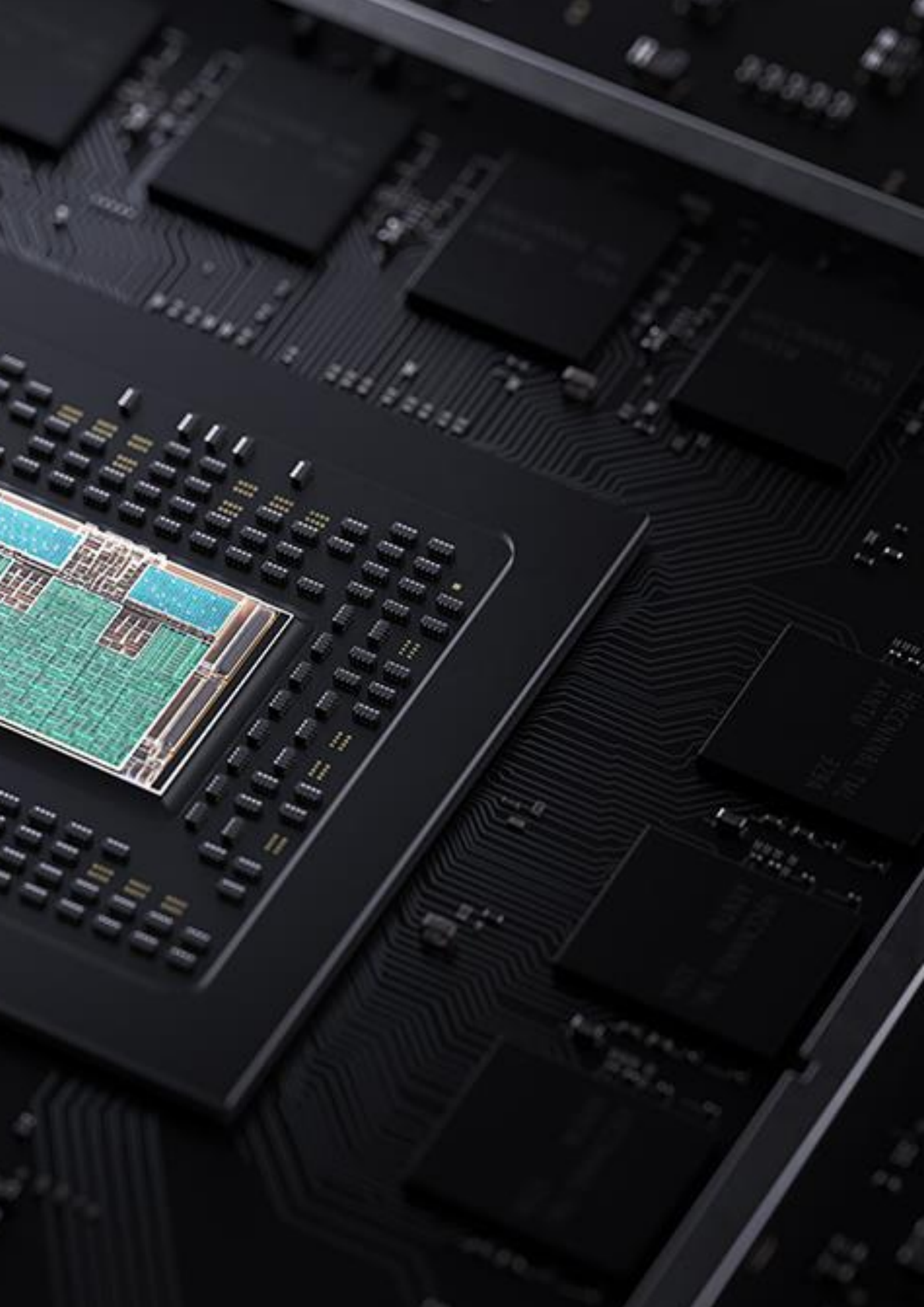
HODNOTENIE

+ unikátne rasy a spôsob hrania za každú z nich
+ rozsiahla kampaň obidvoch hier spojená v jedno veľké dobrodružstvo
+ nové modely postáv a budov, ktoré ale zachovávajú atmosféru starých hier
- nezvládnutý technický stav hry, grafické glitche a fps dropy
- stávka na istotu, okrem grafiky absolútne žiadne zmeny a vylepšenia
- niektoré nezvládnuté grafické efekty

6.0

HARDVÉR





PETER DRAGULA

XBOX SERIES X VS PS5

HARDVÉR OBOCH KONZOL BOL PREDSTAVENÝ

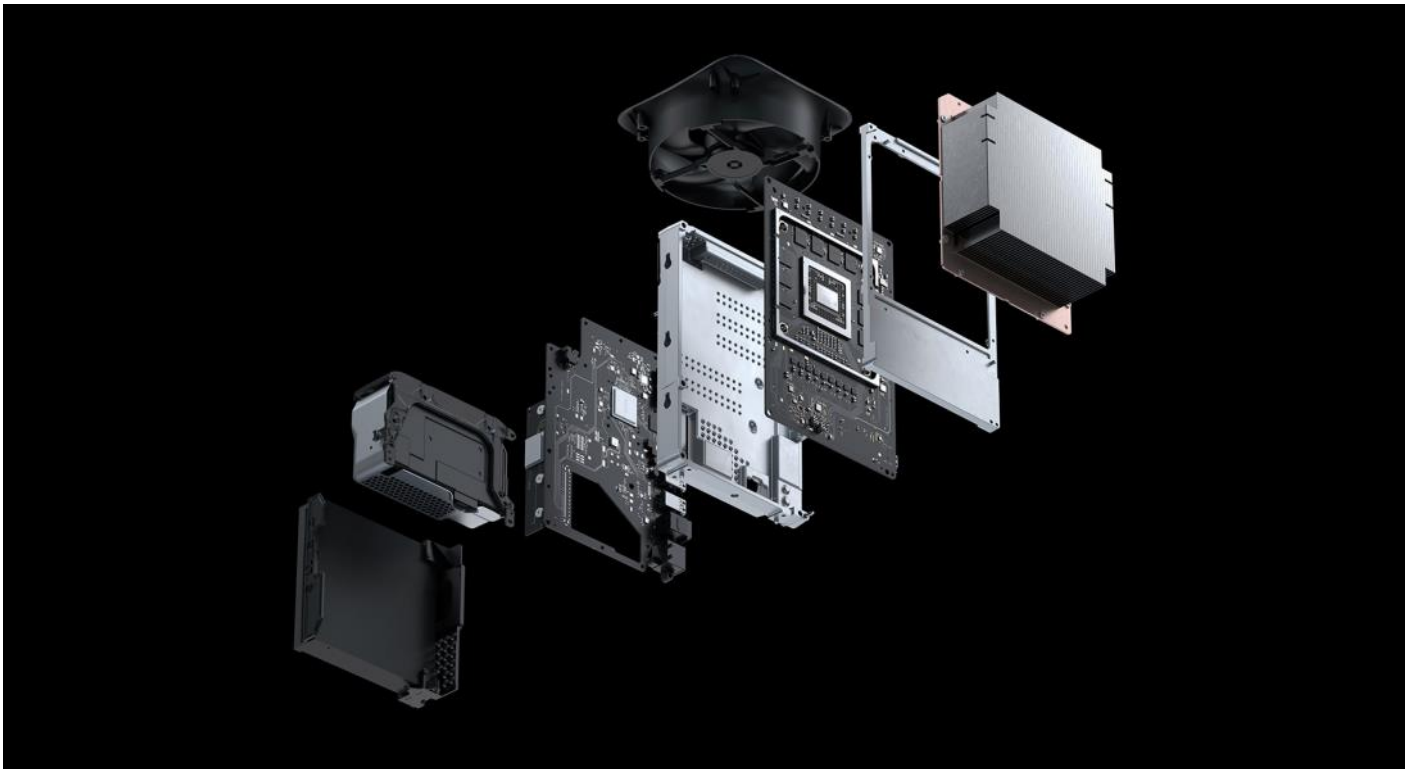
Dve (zrejme) tento rok prichádzajúce konzoly už majú svoje finálne špecifikácie a môžeme si ich porovnať:

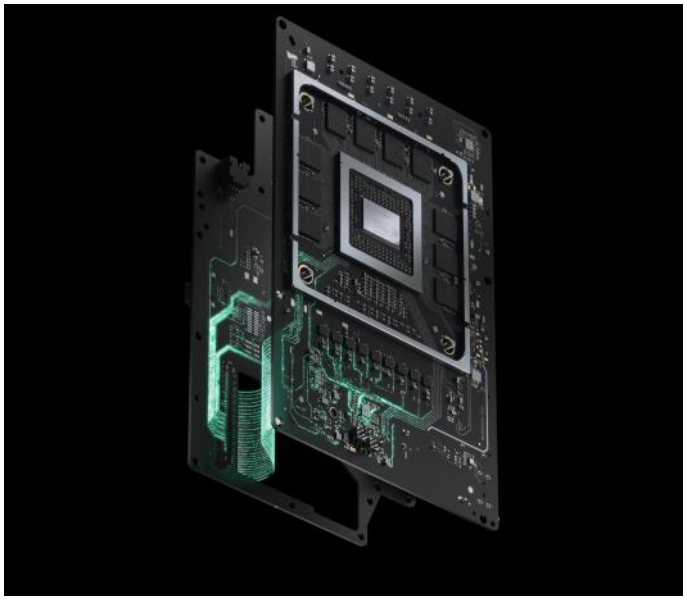
Playstation 5:

CPU: 8 jadrové Zen 2 taktovanie do 3.5 GHz (variabilná frekvancia)
GPU: 10.28 Tflops taktovanie do 2.23 GHz - custom RDNA2 (variabilná frekvencia) (36CU)
RAM: 16GB s priepustnosťou 448GB/s
SSD: 825GB - 5.5 GB/s, 8-9 GB/s komprimované
Rozšírenie SSD: pripojiteľné disky cez Nvme slot
Externý disk: USB HDD podpora
Optická mechanika: 4K UHD Bluray

Xbox Series X:

CPU: 8 jadrové Zen 2 taktované na 3.8 GHz (3.66 s multithreadingom)
GPU: 12.155 Tflops taktované na 1.825 GHz - custom RDNA2 (52CU)
RAM: 16GB s priepustnosťou 10GB @ 560 GB/s a 6GB @ 336 GB/s
SSD: 1TB - 2.4 GB/s čistá rýchlosť, 4.8 GB/s komprimované
Rozšírenie SSD: expandable slot - vlastné disky s rovnakou rýchlosťou
Externý disk: USB HDD podpora
Optická mechanika: 4K UHD Bluray





Procesory budú mať veľmi podobné, Microsoft tam má mierne vyššie taktovanie 3.5GHz vs 3.8GHz, rovnako aj grafika je o 20% vyššia (10 vs 12 Tflops).

Čo sa týka taktovania čipov, Xbox Series X má pevné taktovanie, PS5 má dynamické a s tým, že ak ide grafika na maximum a teda 2.23GHz, výkon CPU sa znižuje. Ak bude CPU svoj výkon potrebovať taktovanie grafiky sa zníži. Sony hovorí, že je to približne 10%. Sedelo by to s leaknutými údajmi, ktoré už minulý rok hovorili o 9.2TFlops konzole pri 2GHz taktovaní, teraz s týmto pretaktovaním je 10.2Tflops.

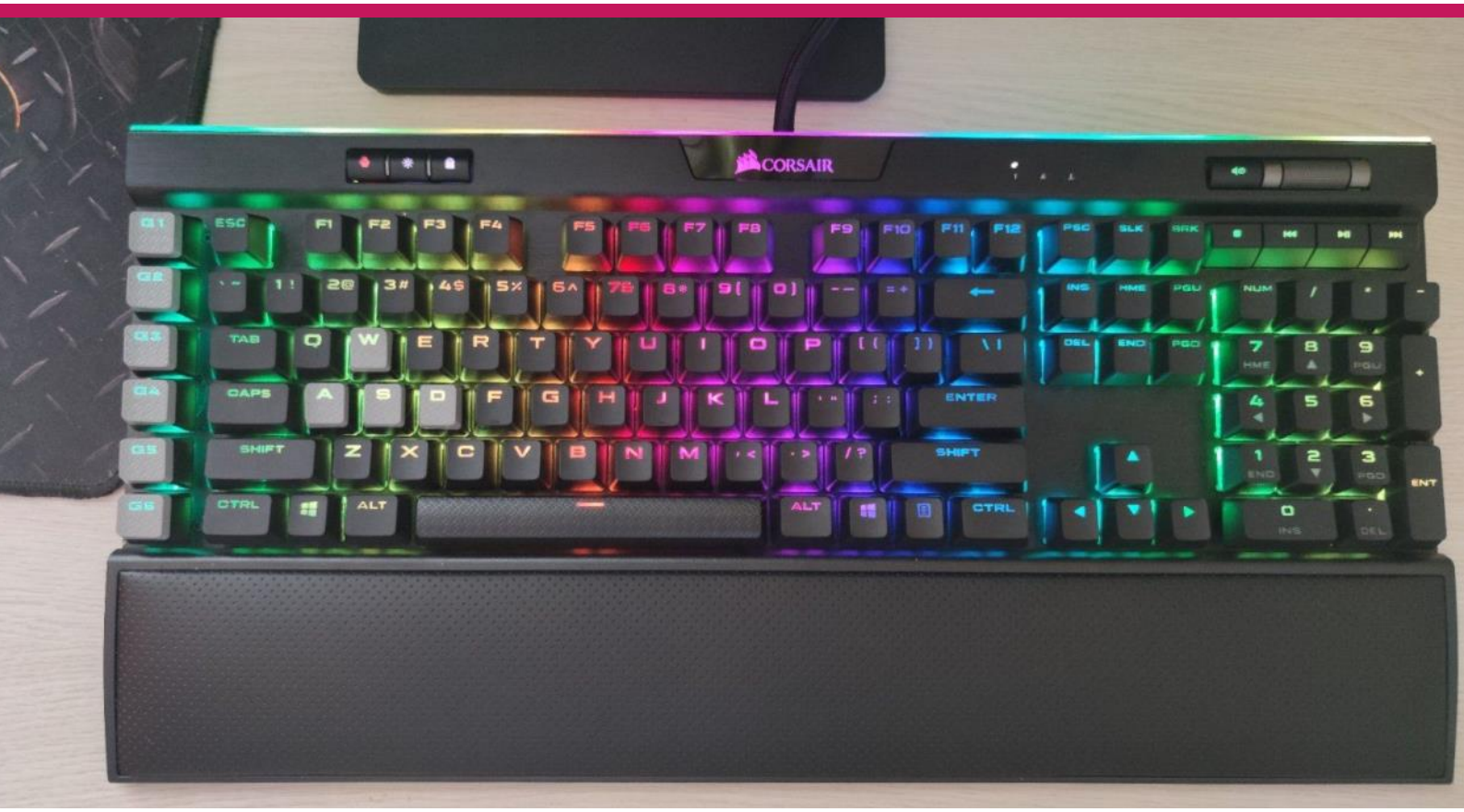
Pamäť je rovnaká, len s iným prístupom Sony dalo 448GB/s na všetky pamäte, Microsoft dal 10GB pamäti 560GB/s a 6GB na 336GB/s. Vieme, že Microsoft dal vývojárom na hry k dispozícii 13.5GB, nevieme ešte koľko na hry dá Sony.

Čo má rýchlejšie Playstation, je disk a to prakticky dvojnásobne (4.8GB/s vs 9GB/s s kompresiou). Bude tam rýchly, ale mierne menší 825GB interný disk, externé disky sa budú dať pripojiť cez Nvme pripojenie, ale budú to musieť byť špeciálne disky s rovnakou alebo vyššou rýchlosťou (zatiaľ sa také nepredávajú). Microsoft má 1TB interný disk a pripravuje rovnako rýchle externé karty.

Ostáva už len čakať na dátumy vydania a samotnú cenu. PS5 by eventuálne mohlo ísť pre nižšie parametre s cenou nižšie, ale rýchly disk mohol byť drahý, tak uvidíme, ako to obe firmy nastavia. Očakávame to do tých 500 eur.

Viac sa možno dozvieme v čase E3, kedy budú ďalšie prezentácie. Otázne je či konzoly tento rok pre koronavírus vôbec vyjdu.

PETER DRAGULA



CORSAIR K95 RGB PLATINUM XT

HI-ENDová klávesnica od CORSAIRU

Corsair bol pôvodne výrobca pamätí, ale v poslednej dobe výrazne expandoval do hernej oblasti a rozbehol výrobu myší, klávesníc, headsetov, skríň a aj chladičov, pridal k tomu stoličky a popritom všetkom odkúpil Elgato (streaming) a Origin (PC) a najnovšie ScufGaming (gamepady). Stáva sa tak z toho veľká herná firma.

Najnovšie Corsair vylepšil svoju najkvalitnejšiu klávesnicu K95 RGB Platinum na XT verziu. Pôvodná verzia bola vydaná pred tromi rokmi. Už tá bola veľmi kvalitná a táto ide ešte ďalej. Nie výrazne, ale malé vylepšenia po každej stránke tam sú.

K95 Platinum prichádza vo verziách s tromi rôznymi mechanickými Cherry MX switchmi. Môžete si vybrať Cherry MX - Blue (klikajúce s odozvou), Brown (neklikajúce s odozvou) a špeciálne Speed switche (neklikajúce bez odozvy). Nové speed switche sú optimalizované na veľmi rýchlu reakciu, sú bez väčšieho odporu a odozvy aj keď si na ne musíte zvyknúť, keďže sú dosť citlivé. Stačí im 1,2 mm na aktiváciu a keďže switche nemajú odozvu, stačí len viac pritlačiť položený prst na klávese a už sa pohybujete. Treba si na to zvyknúť, ale potom môžete zlepšiť svoje reakcie v hrách. Ak vám však viac vyhovujú modré

ŠPECIFIKÁCIE

Switche: Cherry MX Blue, Speed, Brown
Podsvietenie: RGB LED pod klávesami a vzadu za klávesnicou
Vnútorná pamäť: 8 MB
Pripojenie: 2x USB A
Káble: 1,8 m
Ďalšie porty: 1x USB 2.0
Konštrukcia: umelá hmota + hliník
Softvérová podpora: Corsair iCue a Elgato Stream Deck
Rozmery: 465 x 171 x 36 mm
Váha: 1,31kg

alebo hnedé switche, choďte rovno do nich. Pre zaujímavosť speedy zvládnu 100 miliónov stlačení, čo je dvojnásobok oproti ostatným.

Samotné switche nie sú najtichšie, ale ani hlasné, hluk nerobí priamo ich stlačenie, ale skôr návrat klávesov späť do svojej základnej polohy. Konkrétne samotné klávesy sú PBT doubleshot. Sú 1,5 mm hrubé, odolné proti zošúchaniu a vydržia aj roky hrania.

Klávesnica ponúka kompletnú ponuku klávesov aj s numpadom a pridáva k tomu šesť makro klávesov, ktoré si vďaka podpore Elgato Steam Decku môžete nakonfigurovať aj na streaming. Dopĺňajú to klávesy podsvietenia, blokovania systémových klávesov pre herný režim, na dotyk príjemný kovový valček na znižovanie a zvyšovanie zvuku, ktorý má hneď veľa seba aj mute tlačidlo a pod sebou mediálne klávesy, ak by ste ich chceli používať pri filmoch alebo hudbe.

Samotné podsvietenie má tri úrovne, pričom najvyššia je dostatočne intenzívna aj keď nie taká intenzívna ako napríklad pri Logitechu. Tu je svetlo viac rozptýlené, keďže nesvieti priamo do stredu klávesu, ale je vyššie a zároveň sa rozplýva do okolia a podsvecuje aj samotné klávesy. Vytvára tak zaujímavý efekt. Podsvietená je aj zadná strana klávesnice a aj vrchné logo. Tam si jednotlivé zóny môžete nadefinovať podobne ako každý kláves.

Klávesy sú pohodlné, mierne zakrivené s tým, že WSAD a aj okolité klávesy (QERF, k tomu WD sú dvakrát) si môžete vymeniť za vzorované a tým drsnejšie. Zároveň sú zaoblené na jednotlivé strany. Vrúbkovanie má aj medzerník a G klávesy. Pričom štandardné šedé makro G klávesy si môžete vymeniť za modré klávesy s označením S (ako stream), ak by ste ich používali na streamovanie a viac sa vám toto písmeno hodí. Ak by ste chceli, môžete kláves ESC vymeniť za kláves s logom Corsairu.

Klávesnica sa pripája dlhým, aj keď prekvapivo hrubým, látkou obaleným USB káblom. Má v sebe rovno dve USB koncovky, jednu pre klávesnicu a druhú pre USB 2.0 port, ktorý môžete priamo v klávesnici využiť. Napríklad na USB kľúč, disk, mobil.

Dopĺňa to veľmi príjemná a kvalitná podložka pod zápästia. Je plne potiahnutá kožou a vypchatá mäkkou výstelkou. Ak vás už hnevajú a otravujú jednoduché umelohmotné podložky pod zápästia, toto si doslova užijete. Keďže však ide o kožu, môžu sa vám zápästia postupne potiť, hlavne v lete.

Celá klávesnica sa konfiguruje cez iCue aplikáciu, kde si viete detailne nastaviť, vybrať podsvietenia na jednotlivé klávesy alebo jeden celkový efekt, nastaviť makrá a prípadne podsvietenie prepojiť s ostatnými zariadeniami podporujúcimi iCue. Je to už robustná aplikácia, keďže podporuje všetky Corsair zariadenia, od myší, cez klávesnice, headsety, až po podsvietenia skrine. Všetko je plne nastaviteľné, aj keď Corsair by už mohol niečo spraviť s prehľadnosťou a jednoduchosťou. Rôzne nastavenia sú poskrývané, nejasné a osobne mám stále nejaký problém buď nájsť veci, alebo aj rovno do aplikácie dostať zariadenie. Napríklad klávesnicu mi nechcelo nájsť, napriek aktualizáciám. Musel som aplikáciu znovu preinštalovať.

Ak budete využívať aj bočné makro klávesy na Elgato funkcie, musíte si nainštalovať aj Elgato Stream Deck softvér a následne priradiť klávesy k jednotlivým funkciám, a teda začiatok grabovania, na obrázky a ďalšie funkcie, ktoré Elgato podporuje.

Celkovo je Corsair K95 RGB Platinum XT kvalitná klávesnica, s ktorou je radosť hrať. Jediné dôležité rozhodnutie, ktoré pri kúpe musíte spraviť, je správny výber switchov. Každému vyhovujú iné a rozhodnutie je dôležité. V každom prípade dostanete pohodlnú klávesnicu, na ktorej vám prakticky nič nebude chýbať. Masívna, kvalitná a s príjemnou podložkou pod zápästia. Jedine musíte prekonať cenu.

Klávesnicu kúpite od 213 eur.

HODNOTENIE

+ kvalitná pevná konštrukcia
+ náhradné WSAD klávesy
+ mäkka podložka pod zápästia
+ PBT doubleshot klávesy

- vyššia cena
- vylepšení a zmien oproti K95 mohlo byť viac

9.0

PETER DRAGULA

RAZER DEATHADDER V2

NOVÁ VERZIA LEGENDY

Razer obnovil svoju legendárnu myš DeathAdder a prináša ju vo verzii V2. Spravil tak po štrnástich rokov postupného vývoja, ako formoval prvú verziu a konečne spravil väčší skok na novú verziu. Vymenil ako switche, tak aj optický senzor.

Základom myši je Razer Focus+ senzor ponúkajúci 20000 DPI, ako aj 99.6% presnosť sledovania. Pridáva aj vysoký 650 IPS rating pre trackovanie. Teda senzor zachytí presun 650 palcov za sekundu predtým, ako začne vypadávať. Je to vysoká rýchlosť, keďže to je cez 1.6 metra za sekundu.

Pre porovnanie, vyššie herné myši majú okolo 400-450 IPS, toto je ako o generáciu ďalej. Samozrejme, konkrétne tieto rýchle čísla majú význam hlavne pre esports alebo multiplayerových fps hráčov, kde je potrebná super rýchlosť a super presnosť. Ale nielen senzor je nový, aj switche na tlačidlách sú zmenené. V nich si zobral Razer inšpiráciu v optických spínačoch z klávesníc a zapracovali ich aj tu. Vďaka tomu sú switche rýchle, jemné a veľmi príjemne sa stláčajú. Razer hovorí o odozve 0.2 milisekundy a výdrži 70 miliónov klikov.

ŠPECIFIKÁCIE

- senzor - Focus+ Optical
- DPI - od 100 do 20000
- rýchlosť - 650 IPS
- switche - Razer Optical - 70 miliónov klikov
- 8 programovateľných tlačidiel (jedno je na spodnej strane myši)
- váha - 82 gramov
- veľkosť - 127 mm x 61.7 mm x 42.7 mm
- Speedflex kábel 2.1 metra
- kompatibilita PC / Xbox One
- cena 70 eur

Je to posun oproti 50 miliónom v Deathadder Elite, aj keď uvidíte, ako vydrží práve vám. Totiž switche majú síce svoju odhadovanú životnosť, ale rozbiť ich viete aj skôr.

Samotný dizajn sa výrazne nezmenil, možno pár milimetrov je pridaných tam, ubraných inde, ale v zásade tvar ostáva rovnaký. Mierne vyvýšený na pravej strane s krytom prepojeným s tlačidlami. Celý plast je mierne drsný s tým, že ľavá a pravá strana myši je pokrytá pogumovaním. Doplnkové tlačidlá sú dve vpravo, dve hore na prepínanie DPI a samozrejme nechýba koliesko. To je rovnako pogumované a jeho odpor je akurátne nastavený, žiadne tvrdé sekanie ani rýchle pretáčanie sa.

Všetky tlačidlá si môžete ľubovolne predefinovať cez Razer aplikáciu a zároveň si nastavenia viete uchovať v profiloch v pamäti myši. Tie sa dajú bez aplikácie následne prepínať tlačidlom na spodnej strane myši (to sa dá tiež predefinovať, ale zrejme ho nemáte ako počas hry využiť). K tomu spodnej strane má myš aj dostatočne veľké klzné plochy, ktoré nie sú len vpredu a vzadu, ale aj v strede okolo senzora.

Samotná váha je veľmi dobrá, kde myš zhodila 45 gramov a teraz je na 82 gramoch. Je tak veľmi ľahká, vďaka čomu sa vám ruka neunaví, zároveň ešte nie je v kategórii superľahkých myší, kde môže lietať viac, ako by bolo vhodné. Spolu s váhou je dôležitý kábel, ktorý je tiež veľmi ohybný a veľmi ľahký, nebude vám tak brániť alebo brzdiť vás v pohybe. Zároveň je už štandardne obalený látkou.

Podsvietenie na myši sa tu nemení a teda podsvietené je logo a koliesko po bokoch a to plne RGB. Viac menej štandard a viac ani od myši zrejme potrebovať nebudete. Samotné svetlo, prípadné efekty si viete nastaviť cez aplikáciu. Ak nebudete nastavovať nič, farby sa budú postupne meniť.

Celkovo Razer spravil parádny upgrade svojej Deathadder myši. Má rýchly senzor, rýchle switche, zároveň je ľahká a priam parádna na multiplayerovky. Kábel je pritom jedinečný. Ťažko sa na niečo sťažovať, možno ak máte menšiu ruku, nemusí sadnúť výška, alebo ak máte radi čo najtichšie switche, tieto viac počuť. Plus ak ste ľavák a preferujete myši pre ľavákov, táto nebude pre vás a musíte čakať, či náhodou Razer nespraví Left Handed verziu, ako to bolo pri pôvodnej verzii. Samotná cena ide okolo 70 eur. Nie je zlá, aj keď je vyššia ako staršia Elite verzia, ktorá ide od 55 eur alebo Essential verzia, ktorú dostanete aj za 30 eur. Vylepšení je tu však veľa po každej stránke.

HODNOTENIE

+ rýchly a spoľahlivý 20000 DPI senzor
+ kvalitná ergonómia
+ extra mäkký a ľahký kábel

- zatiaľ len verzia pre pravákov
- môže prekážať zvuk tlačidiel, ak ste zvyknutí na tiché

9.0

PETER DRAGULA

ASUS ROG STRIX SCAR III

Kvalitný SCAR tretej generácie

Asus si buduje hneď niekoľko sérií herných notebookov, pričom ROG Strix Scar je jednou z najvýraznejších. Práve dostal tretiu Scar III edíciu. Znovu v upravenom dizajne a s vylepšenými parametrami.

Asus v tejto edícii ponúka deviatu generáciu Intel i7 procesorov a pridáva RTX grafiky, kde je na výber RTX 2060 a RTX 2070, pričom ide o plné verzie, nie Max-Q. Notebooky sú v 15 a 17-palcových vyhotoveniach, pričom väčšina má 144 Hz displej, naša G531G-AZ015T verzia má ako jediná 240 Hz displej, pre tých, ktorí chcú ešte väčšiu plynulosť.

Dostanete prakticky nadupaný notebook, v ktorom v nižšej verzii Asus spája šesťjadrový i7 procesor s RTX 2070 a vo vyššej ide do osemjadrového i9 procesora. Stále bude vo vysokom výkone a keď k tomu pridáte 240 Hz displej, dostanete zaujímavú ponuku. Zaujímavým doplnkom je aj Keystone kľúč, čo je NFC čip, ktorým si môžete časť harddisku zabezpečiť a zároveň aktivovať vlastnú konfiguráciu notebooku. Je tam totiž pamäť, ktorú vám Armoury Crate aplikácia umožní nadefinovať. Vhodné ak napríklad zdieľate notebook s iným členom rodiny.

ŠPECIFIKÁCIE

Procesor: Intel Core i7-9750H
Displej: 15“ LED IPS 1920x1080, 240 Hz, antireflexný, G-SYNC
Pamäť: 16 GB DDR4 RAM 2666 MHz
Grafika: NVIDIA GeForce RTX 2070 8 GB
HDD: SSD 512 GB + 1 TB SSHD
Zvuk: Stereo 2W s integrovaným subwooferom a Dolby Atmos podporou
Systém: Windows 10 Home 64-bit
Porty: 3 USB 3.0 / 3.1 Gen1, 1 USB 3.1 Gen2, 1 HDMI, 1 DisplayPort, 3,5 mm audio
Funkcie: stereo 2x 3.5W
Klávesnica: chiclet RGB
Rozmery: 360 mm x 275 mm x 25 mm
Bezpečnostná funkcia: Keystone čip
Váha: 2,4 kg
Batéria: 66 Wh

Vyhotovenie notebooku kombinuje tvrdé plasty s hliníkom. Konkrétne z brúseného hliníku je vrchný kryt, ktorý má v sebe zrkadlové logo. To sa pri aktívnom podsvietení presvieti. Pekný efekt. Zvyšok notebooku je z kvalitného tvrdého plastu, pričom zadná časť je dizajnová s vystúpenými ryhami, ktoré zároveň slúžia ako vetráky, a to ako na vrchu notebooku za displejom, tak aj naspodku, kde sú hlavné vetráky. Pozitívne je, že hlavné porty na nabíjanie a pripojenie HDMI a USB-C sú vzadu a USB porty naľavo, kde sú hneď tri vedľa seba. Dopĺňa ich 3,5 mm jack na headset. Napravo nie sú žiadne porty, len výrez na Keystone.

Samotná časť klávesnice má karbónovú textúru, pričom okolie okolo monitora je minimálne. Jedine pod obrazovkou je hrubšie oddelenie. Kameru tu nehľadajte. Ak budete chcieť, musíte si dokúpiť externú. Nakoniec je to vec, ktorej sa herné notebooky už dlhšie zbavujú. Kto chce streamovať so svojou tvárou, dá si aj tak externú kameru, aby si ju mohol lepšie nasmerovať.

Klávesnica je už klasická chicklet bez numpadu, ale s page up,down, home a end klávesmi napravo. Ak by ste však numpad potrebovali, touchpad má funkciu prepnutia a môžete ho použiť aj ako numpad, kde sa vám presvietia číselné tlačidlá. Samotná klávesnica má na herný notebook prekvapivo malé šípky. Síce väčšinou hráte cez WSAD, ale niektoré hry sú štandardne ovládané šípkami. Ak máte väčšie prsty, môžete tam mať problém.

Nad hlavnou klávesnicou ponuku klávesov dopĺňajú tlačidlá na nastavenie hlasitosti, vypnutie mikrofónu, nastavenie ventilátorov a tlačidlo na Armory Crate aplikáciu, v ktorej si detailne nastavujete celý notebook, ako výkon, tak chladenie a aj RGB podsvietenie.

RGB podsvietenie tu je tentoraz rozšírené. Je tu je RGB plne podsvietená klávesnica, horné logo, ale pridala sa RGB lišta okolo prednej a bočných strán notebooku. Teda notebook môžete mať doslova podsvietený. Viete si na kompletné posvietenie nastavovať efekty a zvoliť, kedy má byť zapnuté a kedy vypnuté. Z nejakého dôvodu Asus necháva štandardne podsvietenie blikať, keď notebook zavriete a je v sleep mode. Je to dosť nepríjemný efekt, ktorý je zrejme najlepšie v nastaveniach rovno vypnúť (je to dosť zahrabané).

Displej reálne ponúka 250-nitové podsvietenie s 97% sRGB farebnosťou a 62% AdobeRGB škálou. Je to IPS displej a teda o farby a ani pozorovacie uhly sa nemusíte báť. Pre hranie to bude veľmi dobré a dostatočné. Možno podsvietenie mohlo byť mierne silnejšie, ale pokiaľ nebudete robiť za jasného slnka, v letel bude vhodné.

Po stránke výkonu sa nie je na čo sťažovať, či už šesťjadro i7 alebo osemjadro i9 ponúknu dostatok výkonu ako na aplikácie, tak aj hry. Možno je škoda, že maximum v grafike je RTX 2070 a nie 2080. Na druhej strane aspoň nie je Max-Q a získate tak 15% výkonu naviac (je to výkon mierne vyšší ako pri desktopovej RTX 2060). Stále možno nie ideálny výkon na využitie 240 Hz displej, ale v menej náročných multiplayerovkách alebo v hrách s nižším nastavením viete ísť nad 144 ps, kde by vás už nižšia verzia notebooku so 144 Hz obrazovkou obmedzovala. K tomu nechýba G-Sync, aby vás neobťažoval roztrhaný obraz. Väčšinou na vysokých nastaveniach idete len niečo cez 70-100 fps. Na nižších už podľa nárokov hry.

Konkrétne benchmarky vyzerajú nasledovne:

PC Mark - 5840 bodov
Firestrike - 19846
Timespy - 6508
Port Royale - 3915
Skydiver - 31434

Z hier to vyzerá nasledovne:

Witcher 3 - 75 fps na ultra, ale na medium už ide cez 200 fps a na low cez 250 fps
Metro Exodus (Kaspik) - 60 fps na low 100 fps
Control - 70 fps na low 180 fps
DOTA 2 - 120 fps na low 140 fps
Fortnite DX12 - 90 fps na low 120 fps (na low s 30% rozlíšením 200 fps)
Battlefield V - 90 fps na Rotterdam mape, 80 fps s raytracingom.

Z iných hier ide Apex na 120 fps, Overwatch na 130 fps, Battlefield 1 na 110 fps. GTA V na 70 fps, Shadow of the Tomb Raider na 60 fps. Možno pri CS dosiahnete aj 240 Hz, inak ak hrávate tieto modernejšie hry, postačí vám verzia notebooku aj so 144 Hz displejom.

Tento výkon má svoju cenu v hlučnosti, ktorá nie je na notebookové pomery extra vysoká, ale 49 dB počujete. Je to silnejšie fúkanie ventilátorov. Ich rýchlosť záleží od toho, ako daná hra zahrieva notebook, viete si to prípadne manuálne stlmiť, ak potrebujete tichší chod, ale teploty pôjdu hore. Väčšinou však zrejme hrávate s headsetom a teda nebudete to počuť. Pri štandardnom nastavení chladenia idú teploty na približne 50 stupňov v rohoch notebooku, nebude to výrazne nepríjemné.

Batéria vydrží 5-6 hodín bežnej práce na webe, v Office, pričom v hrách podľa náročnosti hodinu až dve, samozrejme, ideálne je hrať zapojený na sieť. Batéria je len núdzové riešenie. Nabíjanie je rýchle a za hodinu a pol máte notebook nabitý.

Asus ROG STRIX Scar III pekne posúva túto hernú notebookovú sériu vpred ako dizajnom, tak mierne aj funkciami. Peknou vychytávkou je bezpečnostný kľúč a 240 Hz displej poteší, aj keď ho využijete len pri menej náročných hrách. Samotný výkon a chladenie je v prijateľnom pomere. Možno fučanie ventilátorov mohlo byť mierne tichšie, ale nie je ani extrémne vysoké. Ak máte headset, nebude vám to prekážať. Podsvietenie okolo notebooku je pekný doplnok.

HODNOTENIE

+ dizajnovo pôsobivý
+ 240 Hz displej
+ Keystone

- mierne vyšší hluk ventilátorov
- 240 Hz displej využije len v menej náročných hrách

8.5

MOBILY

mi
5G

XIAOMI POCO X2

NASLEDOVNÍK LEGENDY POCO F1

Xiaomi s prvým Pocophone F1 so Snapdragonom 845 ukázalo, že sa dajú spraviť aj lacné a výkonné mobily, aj keď pri druhom to už taká topka nebude a ani nič nové. Z Pocophone X2 sa stala prakticky len indická verzia čínskeho Redmi K30 mobilu (nevieme zatiaľ ako sa bude volať u nás)

X2 ide s výkonom nižšie ako to bolo pri F1, ale stále dostane rýchly Snapdragon 730G. Pridáva 8GB pamäte, 4500mAh batériu, 64MP hlavnú kameru s pridaným 8MP, 2MP a 2MP senzorom, a 20MP duálnu prednú kameru.

Displej ponúkne 120Hz, 6.67 palcový 1080p. Nabíjačka bude rýchla s 27W cez USB-C. Senzor odtlačkov prstov je v zapínacom tlačidle.

Čo sa týka cien v Indii:

6GB + 64GB verzia bude v prepočte za 203 eur
6GB + 128GB verzia za 216 eur
8GB + 256GB verzia za 254 eur

Predaj tam začne 11. februára. Zatiaľ nevieme pod akým menom sa bude predávať u nás, alebo či vôbec.

EMPERION NEBULUS

EMPERION CHCE VRÁTIŤ WINDOWS PHONE

UK firma Emperion pripravuje Nebulus mobil s Windows 10. Presnejšie s Windows 10 na ARM a nielen s natívnymi Windows Store aplikáciami, ale aj plnou ponukou Google Play Store, pričom Android hry nebude emulovať, a teda nebudú spomaľované, keďže to bude bežať na Arm čipe.

Zatiaľ však neukázali, ako presne to bude fungovať, ale zdá sa, že sa bude samostatne spúšťať celý Android systém.

Samotný mobil dostane niektorý Snapdragon procesor, zatiaľ nevieme presne ktorý, 6.19 palcový displej, 2x13MP kamery a peknú 6000 mAh batériu. Z prvých obrázkov dizajn veľmi pripomína Lumia sériu, aj keď zdá sa, že vzadu bude sklo. Zároveň budú veľké odskoky hore a zrejme aj dole. Cena bude okolo 650 eur.

XIAOMI MI10, MI 10 PRO

NOVÉ VLAJKOVÉ LODE XIAOMI

Xiaomi minulý rok spomínalo, že pôjde s prémiovými verziami hore a teraz to aj splnilo. Nečakali sme však až taký skok.

Pre Európu totiž ohlásilo extrémne drahý Mi10 a Mi10 Pro. Namiesto štandardných 500-600 eur, ako by to vychádzalo v prepočte z Číny, vyšiel na 700 eur v základnej verzii a 999 eur v Pro verzii. Je tak prakticky na úrovni Samsungu, Huawei a ostatných veľkých značiek. Je to škoda, na druhej strane Xiaomi ceny idú veľmi rýchlo dole a bude zaujímavé sledovať, za ako dlho sa dostanú aj na polovičnú cenu.

Oba Mi10 mobily sú v dizajne, ktorý ponúka aj Note 10, ale pridávajú lepšie procesory a zlepšujú aj kamery. Prinášajú Snapdragon 865 a 90Hz displeje, 180Hz detekciu dotyku a zároveň aj 5G podporu. Zachovávajú 108MP hlavnú kameru, pridáva sa USB-C port.

Mobily majú 6.67 palcový FullHD AMOLED displej s HDR10+ podporou, na bokoch je zaoblený a podporuje spomínaný 90Hz refresh. Pamäte je 8GB a 12GB rýchlej LPDDR5 pamäte, spojenej s UFS 3.0 úložiskom. Váha bude 208 gramov.

Mi10 vzadu ponúka kamery 108MP senzor, 13MP wide, 2MP makro a 2MP hĺbkový.

Mi10 Pro bude mať 108MP, 20MP ultrawide, 12MP telephoto a 8MP telephoto.

Pro verzia má DXOMarku 124 bodov a je spolu s Oppo Find X2 Pro na vrchole rebríčka. Mi 10 podporuje 4K a 8K video nahrávania a to aj s optickou a digitálnou stabilizáciou.

XIAOMI K30PRO

NASLEDOVNÍK MI 9T

Zatiaľ čo K30 bol skôr takým sklamaním z hľadicka celkovej ponuky, Xiaomi K30 Pro vyzerá na poriadny mobil a presne to, čo by sme od nástupcu Mi 9T Pro čakali. Teda vysúvacia kamera, displej na celú plochu, senzor odtlačku v displeji a aj celkovo pekný dizajn

K30 Pro (u nás zrejme vyjde ako MI 10T Pro) bude mať Snapdragon 865 s 5G podporou, 6.67 palcový 1080p AMLOED displej a s HDR10+ (1200 nitov), aj keď len v 60Hz.

Kamery sú 64MP wide, 13MP ultra wide, 2MP macro, 5 MP telephoto. Nechýba 8K 30fps nahrávanie, dopĺňa to IP53 vodeodolnosť, NFC, WiFi 6, 3.5mm jack a batéria ponúkne 4700mAh s 33W nabíjaním cez USB-C.

Veľkosť mobilu bude 163.3 x 75.4 x 8.9 mm s váhou 218 gramov, pričom vpredu aj vzadu bude Gorilla Glass 5.

Mobil bude v dvoch verziách - základnej K30 Pro s 6GB/128GB, 8GB/128GB a 8GB/256GB; a rozšírenej K30 Pro Zoom s 8GB/128GB a 8GB/256GB a pridaným 30x hybridným zoomom.

V Číne sa začnú predávať a K30 Pro bude v prepočte 391 eur v základnej verzii a K30 Pro Zoom bude za 521 eur v základnej verzii. Sú to v prepočte čínske ceny, a teda u nás pôjdu o 50-100 eur vyššie, ale ako poznáme vývoj Xiaomi cien, do mesiaca sa to vráti na čínsku cenu a pôjde ešte nižšie.

NOVÁ PONUKA NOKIE

HMD malo veľkú predstavovačku, kde ohlásili ako nového nasledovníka Nokie 8, tak aj nižších modelov. Konkrétne nové verzie dostanú Nokia 5 a Nokia 1. Pridá sa sa aj nový dumbphone.

Nokia 8.3 5G

Mobil, ktorý bude mať vo filme aj nová agentka 00, je Nokia 8.3, v ktorom ponúka zaujímavú konfiguráciu. Tak ako minule to bude už vyššia stredná trieda a teraz vďaka Snapdragon 765G aj s 5G podporou. Pridáva sa aj Pureview fotoaparát so štyrmi kamerami a Zeiss optikou.

Čakajte od toho veľký 17cm mobil, rozmery má totiž 171.9 x 78.6 x 9 mm, ale pri decentnej váhe 220 gramov.

Batéria nie je najväčšia, má 4500 mAh, ale je postačujúca zrejme na dva dni. Displej má 6.81 palca s 1080x2400px, ale žiaľ len LCD, vďaka tomu je senzor odtlačkov prstov na bočnom tlačidle a nie priamo v displeji.

Samotné kamery budú 64 MP, (wide), 12 MP, (ultrawide), 2 MP, (macro) a 2 MP, (depth). O kvalitu fotiek sa tu nebudete musieť báť. Predná kamera je 24MP.

Pamäťové konfigurácie budú 6GB/64GB a 8GB/128GB

Cenu nastavili na 550 eur. Za 5G mobil to nie je zlá cena.

Nokia 5.3

Nokia posúva vpred aj svoju sériu 5, ktorá teraz dostáva Snapdragon 665 procesor, teda v strede strednej triedy a v cenovej kategórii okolo 200 eur, kde pridáva veľký 6.55 palcový displej, aj keď prekvapivo len 720p.

Pridáva 3GB, 4GB alebo 6GB pamäte pri 64GB úložisku. Kamery sú 13 MP (wide), 5 MP (ultrawide), 2 MP (macro), a 2 MP (depth). Predná kamera má 8MP. Batéria má 4000mAh a senzor odtlačkov prstov je vzadu.

Veľkostne rátajte 16.5 cm mobil so 185 gramovou váhou.

Nokia 1.3

V ultra low-end triede má nokia svoju sériu 1, ktorá teraz rovnako prechádza do 1.3 verzie. Dostáva 5.71 palcový LCD displej so 720p rozlíšením, procesor Quallcomm 215 mobile a k tomu 1GB pamäte a 16GB úložiska. Kamery sú 8MP vzadu a 5MP vpredu. Batéria má 3000 mAh a cenu môžeme čakať okolo 100 eur.

Nokia 5310

Ak vám stačí dumbphone, séria 5310 pokračuje a znovu ponúkne na hudbu a rádio zameraný mobil, kde máte dva silné reproduktory vpredu. Dopĺňa ich Mediatek MT6260A procesor, 1200mAh batéria, 2.4 palcový 240x320 displej. Má len 12x5 cm a váhu 88 gramov.

PETER DRAGULA

SAMSUNG GALAXY S20 ULTRA

108 MP KAMERA A 100 X ZOOM

Samsung vypustil novú Galaxy S sériu, ktorá znovu povedie jeho mobily v tomto roku a neskôr ju obohatí Note sériou. Tentoraz ju nazval Galaxy S20 a pridal do nej tri modely, a to základný S20, vyšší S20 Plus a doplnil to najvyššou S20 Ultra verziou. Nahrádzajú tak S10e, S10 a S10 plus.

Teraz sme sa pozreli na S20 Ultra, v ktorom Samsung ukazuje hlavne svoj parádny 108MP senzor, ktorý sme videli už v Xiaomi mobiloch a tu zahviezdi ešte lepšie. Pridáva sa rýchly procesor, zaujímavá ponuka kamier, veľká batéria a hlavne aj 120 Hz displej, čo je nový ťahák pre mobily. Samsung na zadnú stranu mobilu napísal marketingový text Space Zoom 100X, ktorý prakticky ani nie je reálny.

Dostanete 16,6 cm veľký mobil s veľkou kvalitnou obrazovkou, na ktorej si užijete ako používanie, tak aj pozeranie videí a, samozrejme, aj hranie, keďže prstami zaberáte oveľa menej displeja. Samotný displej je AMOLED s miernym zaoblením na krajoch. Teraz je skutočne len minimálne a ak ste práve s týmto mali problém pri predchádzajúcich Galaxy mobiloch, tu sa vám to bude páčiť. Mobil vzadu prechádza do zaoblenej sklenej časti rovnako s Gorilla Glass 6 ochranou ako displej.

ŠPECIFIKÁCIE

Displej: 6.9", 1440 x 3200 pixelov, 20:9 ratio - HDR10+ 120Hz
Procesor: Exynos 990 (7 nm+) s 5G
Konštrukcia: Gorilla Glass 6 vpredu a vzadu, hliníkový rám
Pamäť: 128 GB/12 GB RAM, 256 GB/12 GB RAM, 512 GB/16 GB RAM
Kamera: 108 MP, 48 MP (10x hybrid zoom), 12 MP (ultra wide), 0.3 MP TOF, do 8K 24 fps video
Selfie kamera:40 MP
Senzor odtlačkov: v displeji
Pripojenie: USB-C
Batéria 5000 mAh / 45W nabíjanie, wireless nabíjanie 15 W, reverse wireless nabíjanie 9 W
Vodeodolnosť: IP68 (do 1.5m na 30 mins)
Rozmery: 166.9 x 76 x 8.8 mm
Váha: 222 g

Mobil pôsobí na dotyk veľmi dobre a v čiernej je decentný bez hračkárskych farieb, priam určený pre manažérov a seriózne používanie. Môže byť však až nudný. Ak by ste chceli niečo, čo sa úplne nestratí, zoberte ho v šedej farbe. Na druhej strane, určite ho zabalíte do nejakého obalu, aby ste náhodou na zem nehodili tisíceurový mobil.

Samotná váha mobilu je 222 gramov, čo je na túto triedu a veľkosť štandardná váha, možno až prekvapivo nízka vzhľadom na veľkú 5000 mAh batériu. Tú nabíjate už klasicky cez USB-C alebo wireless nabíjaním. V mobile nečakajte 3,5 mm jack, ale Samsung rovno pridal kvalitný AKG USB-C headset.

Vzadu na mobile nájdete veľký vysunutý obdĺžnik na kamery, v ktorom sú štyri kamery a LED svetlo. Dizajnovo to vyzerá zvláštne. Dá sa na to zvyknúť, ale tieto veľké štvorcové a obdĺžnikové výstupky nie sú práve dizajnové terno. Hlavná kamera má pôsobivých 108MP, ktorá zachytí parádne detaily, dopĺňa ju 48MP kamera, ktorá má zapracovaný 10x hybridný optický zoom, 12MP ultrawide aj pre superstabilné videá a nakoniec Time of flight senzor na detekciu hĺbky.

Je to veľmi silná kombinácia, ktorú ťahá hlavne 108MP kamera, ktorú si môžete prepínať medzi 48MP pre štandardné wide fotenie. Pričom na 108MP už nezoomujete a získate masívnu 12000x9000 fotografiu, ktorú si môžete približovať manuálne. Tieto fotografie sú ostré a veľmi kvalitné, hlavne ak fotíte vonku (sú kvalitnejšie ako 108MP senzor v Xiaomi Mi Note 10). Pri 48MP kamere máte možnosť fotiť viac štandardné fotky a k tomu aj zoomovať s 10x optickým zoom. Je to veľmi kvalitný zoom, ktorým S20 Ultra prekonáva Pixel a iPhone mobily. Možno je škoda, že to následne Samsung prehnal s tlačením 100x zoomu. Ten prakticky spraví len to, že 10x zoom ešte digitálne 10x zväčší a žiaľ, väčšinou z toho vznikne len digitálne upravený zväčšený obraz bez detailov. Možno úplne stačilo 30x alebo 50x, tých 100x je už príliš nasilu.

Kamery dopĺňa aj ultrawide kamera, ktorá je štandardná 12MP a hĺbkový senzor, ktorý funguje dobre, hlavne ak si sami určíte, na čo sa má mobil zamerať.

Čo sa týka natáčania, vďaka novému procesoru už mobil vie natáčať v 8K, konkrétne 8K 24 fps, ktorým síce viete nahrávať, ale využijete to jedine vtedy, ak máte aj 8K TV. Možno skôr je lepšie teraz nahrávať cez 4K, kde má video kvalitnejší obraz a aj stabilizáciu. Zo štandardných funkcii viete robiť časozber, super slowmotion na 720p, ale len na 480fps, ktoré bude zvýšené na 960 fps. Je to menej ako pri S20 a S20 Plus, tie majú plných 960 fps pre určité obmedzia 48MP kamery, respektíve vnútornej pamäte. Stále to však funguje na peknú 1 sekundu. V minulej generácii to bolo 0.4 sekundy .

Predná kamera má teraz masívnych 40MP, umožňuje 4K video, štandardné slowmotion a rôzne vylepšovania obrazu pre čo najlepšie selfie. Ale toto nie je mobil pre instagramerov, takže tieto doplnkové funkcie nie sú až také dôležité. Kamera slúži aj na rozpoznávanie tváre, kde odomkýna rýchlo a spoľahlivo aj keď, samozrejme, keďže je to štandardná kamera, nečakajte tam vysokú bezpečnosť.

Na bezpečnosť skôr použite odtlačok prsta v displeji, ktorý je relatívne rýchly a spoľahlivý aspoň v aktuálnej podobe bez fólie na displeji. Je znovu ultrazuvkový, a teda s fóliami môže mať problém, teraz už Samsung na displej nepridal ani od výroby nalepenú fóliu.

Z výkonového hľadiska dal Samsung pre Európu znovu do mobilu svoj Exynos čip. Tentoraz je to Exynos 990, ktorý je na 7 nm architektúre a je veľmi rýchly. Prekonáva Huawei čip v Mate 30 Pro a je ne na úrovni Apple čipu v iPhone 11, aj keď na Snapdragon 865 nemá, čo je hlavne pre naše verzie veľká škoda. Konkrétne benchmark vyzerá nasledovne:

Benchmarky Antutu v8:

S20 Ultra na Snapdragon 865 - 557777 - (CPU 177723, GPU 213462, MEM 76031, UX 79816)
S20 Ultra na Exynos 990 - 512546 - (CPU 145589, GPU 215520, MEM 74414, UX 77023)
iPhone 11 Pro/Max - 512118 (CPU 168500, GPU 210762,MEM 59262, UX 73594)
Mate 30 Pro - 476448 (CPU 154095, GPU 162333, MEM 100741, UX 59279)

Vidieť veľmi podobné parametre ako iPhone 11, ale aj veľký pokles oproti 865, čo by nevadilo a štandardne si to zrejme ani nevšimnete. CPU je mierne nižšie, ale GPU je približne rovnaké. Čo si však môžete všimnúť, je spomaľovanie pri zahrievaní. Zatiaľ čo Snapdragon sa bude stále držať okolo 550 tisíc aj po hodinách používania, Exynos rýchlo klesne. Napríklad pri treťom Antutu benchmarku už dal len 440 tisíc bodov. Pri hraní bežného titulu sa to až tak rýchlo neprejaví, ale napríklad po polhodine hrania náročnejšej hry už môžete cítiť ako zatrháva.

Ďalší výraznejší rozdiel je v batérii, ktorá pri Exynose klesá pri vysokej záťaži rýchlejšie a napríklad namiesto 9 hodín pri Snapdragon 865 intenzívneho používania dostanete 7 hodín na jedno nabitie batérie. 5000 mAh batéria však stále vydrží pri bežnom používaní dva dni bez problémov a vďaka rýchlej pribalenej nabíjačke ju nabijete za hodinu. Môžete nabíjať aj wireless, ale to už, samozrejme, bude pomalšie a podľa výkonu vašej wireless nabíjačky si počkáte aj dve-tri hodiny. Wireless nabíjanie je aj spätné a môžete si tak napríklad nabiť headset alebo hodinky, prípadne pomôcť priateľovi a nabiť mu mobil.

Keď spomíname batériu, ešte sa vráťme k displeju, ktorý je Amoled, znovu s HDR10+, parádnym zachytením farieb a teraz aj s podporu 60 Hz alebo 120 Hz. Teda môžete si vybrať, či chcete štandardné framerate, alebo superplynulý displej, kde je rolovanie na webe alebo v aplikáciách priam lahoda. Plus 120 Hz už podporuje aj dostatok hier. Len znovu čakajte vyšší nápor na batériu o približne 20% ako aj zníženie rozlíšenia na 1080p. Pri 120Hz totiž nemôžete ísť v 1440p rozlíšení, aj keď rozdiel rozlíšenia je prakticky nebadateľný. Za túto cenu však získate veľmi plynulý systém.

Použitý systém je Android 10, na ktorom je kvalitná OneUI nadstavba Samsungu. Všetko je v nej veľmi dobre zapracované, navrhnuté na rýchle ovládanie a zapracované sú všetky dôležité funkcie, z ktorých pre nás je hlavne Game Launcher veľmi dobre spravený a nielenže zhŕňa tituly, ale ukazuje aj ich štatistiky a pomáha nájsť kvalitné hry. Samsung má vlastné sledovanie hrania a počty hráčov a napríklad teraz je najhrávanejšia

Gafena Free Fire: Kalahari Battle Royale hra s 5,76 miliónom hráčov nasledovaná PUBG, ktoré má momentálne 3,97 milióna hráčov.

Dopĺňa to veľmi dobrá DEX funkcia, ktorá je zaujímavá hlavne z pracovného pohľadu a umožní vám z mobilu spraviť vlastný desktop počítač, a to jednoduchým pripojením mobilu na monitor (ak má USB-C vstup) alebo cez USB do PC. Rovno sa vám zobrazí desktop, na ktorom pracujete s dátami, ktoré máte v mobile. Môžete si tradične otvárať okná, aplikácie ako v štandardnom systéme a pracovať alebo sa aj hrať.

Zo zaujímavostí mobil má v základnej verzii masívnych 12 GB a vo vyššej rovno 16 GB pamäte, a teda môžete doslova otvoriť desiatky aplikácii a nerušene pracovať. Samozrejme, celkový výkon nie je ako plné PC, ale je to zaujímavé rozšírenie systému, ktoré sa môže hodiť tým, ktorí nemajú možnosť stále prenášať notebook.

Oplatí sa zobrať S20 Ultra?

Celkovo je S20 Ultra kvalitný mobil napchatý novinkami, kde je nový procesor, parádne kamery, jedinečný displej aj keď zároveň je otázne, či u vás tieto funkcie vyvážia cenu mobilu. Tá teraz ide cez 1300 eur.

Ak však chcete kvalitný fotoaparát a zároveň aj mobil vhodný na prácu, môže to byť pre vás ideálne spojenie. Súčasne je svojou veľkosťou parádny na hranie, ak sa budete chcieť odreagovať. Je však škoda, že Samsung nedal do tejto série už Snapdragon aj pre nás v Európe, prichádzame tam o výkon.

Ak by ste chceli mobil z S20 série a nevyhnutne nepotrebujete 108MP fotky a 100x zoom, tak S20 Plus je veľmi dobrý kompromis v tejto sérii. Cenovo ide o 350 eur nižšie.

HODNOTENIE

+ kvalitný veľký mobil
+ parádne kamery + 108MP, plus 10x zoom
+ 8K video (ak ho máte ako využiť)
+ pôsobivý 120 Hz displej
+ Samsung DEX funkcia
+ veľká batéria

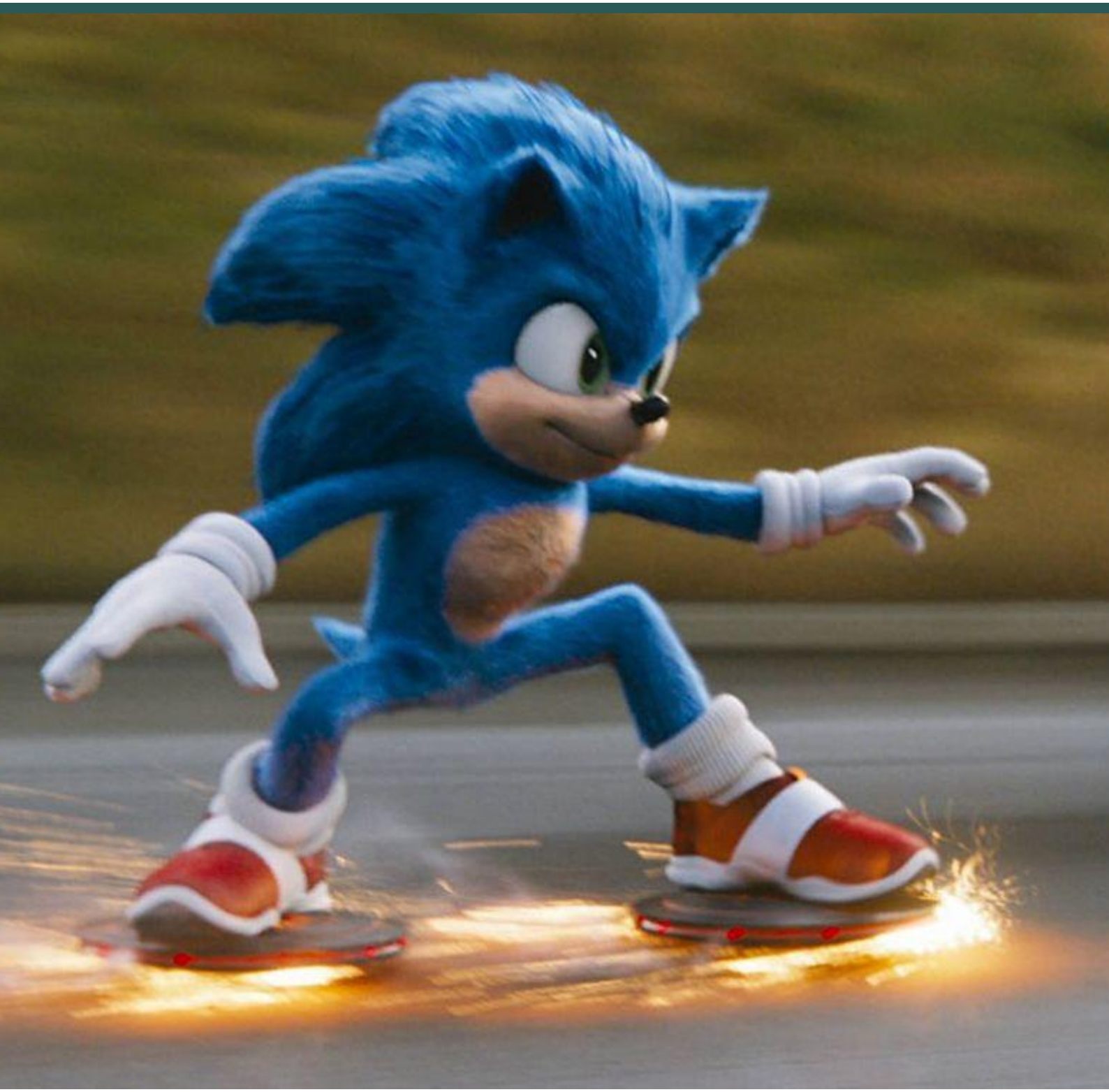
- cena
- 100x zoom je len marketing
- len Exynos procesor pre EU

8.5

FILMY

SPEED
LIMIT
70

MICHAL KOREC



JEŽKO SONIC

SONIC BODUJE VO FILME

Sonic the Hedgehog patrí medzi jedny z najznámejších videohier, budúci rok oslavuje 30. výročie a určite aj dnes nájdete rovno dve generácie hráčov, ktoré s modrým Sonicom pozbierali tisícky zlatých mincí. Videoherná adaptácia si na jeseň preskákala vlnu kritiky za nedostatočnú animáciu v prvej ukážke, ale dnešný výsledok u mnohých fanúšikov z grafického hľadiska obstojí. Otázna je skôr obsahová stránka.

Videohry v kinách to majú stále ťažké a až teraz sa ukazuje aké slabé scenáre zväčša majú. A Hollywood ich nechce ani príliš obohatiť, takže výsledkom sú skôr priemerné béčkové filmy, medzi ktorými sa občas mihne klenot.

Ježko Sonic je pre štúdio Paramount kľúčový film a jeho úspech potrebuje ako soľ. Preto sa nevrhlo do zbytočného risku a vystrúhalo klasický príbeh: hrdinom je sympatický mimozemšťan a jeho schopnosťou je premrštená rýchlosť. Po príchode na Zem býva v jaskyni, no je osamelý. Smútok chcel zažehnať tréningom baseballu a pri tej príležitosti to prehnal a energetický výboj ochromil veľkú časť okolia.

To si všimla aj americká vláda a povolala šialeného vedca Dr. Robotnika, aby zistil čo sa stalo. Má drzé, ale často efektívne metódy a Sonicovi ide po krku, no ten sa našťastie dá dokopy s policajtom Tomom. Čaká ich veľké dobrodružstvo a rýchlo naberú smer Green Hills - San Francisco, lebo Sonicovi práve tam "spadli" cez portál jeho vzácne zlaté prstienky.

Ježko Sonic sa dá rozdeliť na niekoľko častí. Úvod patrí predstaveniu postáv, ale ľudia tu ťahajú za veľmi krátky koniec - do polhodiny si uvedomíte, že potenciál majú iba videoherné postavy: Sonic je ukecaný príšelec, ale zároveň presne typ kamoša, ktorého by každý chcel mať. Miestami vypráva až príliš, čo občas škodí a slúži skôr instantným scénam: ježko robí blbosti, plní si sny, pričom občas hrozí, že dostane po hube.

Dr. Robotnik sa snaží maximálne využiť bláznivú kreáciu Jima Carreyho ako z 90. rokov. S fúzmi na tvári strúha grimasy, tancuje vo futuristickom kamióne či sa stále vyhráža okolitým civilistom či pracovníkom. Je to nepríjemná postava, ale nedá sa uprieť, že Robotnikovi vtisol potrebný kus zlodušstva a môžete proti nemu držať palce Sonicovi.

Civilne scény sú priemerné a môžete si počas nich zdriemnuť (ježko a poliš prídu do baru a bude aj bitka či rodinne taľafatky), ale tie akčné či videoherné sú zručne nakrútené a zaslúžia si pochvalu. Existujú dva typy: jeden využíva už niekoľko raz videný efekt spomalenia sveta, zatiaľ čo hrdina robí bláznovstvá: Quicksilver z X-Men či Deadpool by mohli rozprávať. Prvý raz je to celkom efektné a úsmevné, ale ak ste videli už podobné scény, je to skopírovaný efekt.

A druhý typ - akčné scény Sonica a Robotnika, to je už iná káva a pomyselný vrchol filmu. Mieša sa v nich zákernosť zaporáka, um hrdinu, efekty a dravá akcia. Každá z nich vás zabaví, nie sú príliš dlhé a možno by ste ich chceli vidieť ešte viac.

Čo je dobrý signál, lebo film sa netají otvorenými scénami na konci (sú dve), ktoré načrtnú nové možnosti, či ďalšiu postavu... áno, Paramount dúfa v dvojku a potenciál určite má. Len treba vyhodiť nudné civilné scény a vložiť ešte viac videoherných prvkov.

Ježko Sonic nie je najlepším filmom podľa videohry, ale úplnú hanbu predlohe nerobí. Nepatrí sa síce porovnávať s nedávnou konkurenciou, ale výsledok sa dosť podobá na vlaňajšieho Detektíva Pikachu.
PS - Slovenský dabing klasicky ukričaný. Po polovici filmu si zvyknete, ale originál je inde, možno aj o celý bod.

HODNOTENIE

Sonic the Hedgehog (USA / Japonsko / Kanada, 2020, 99 min.)
Réžia: Jeff Fowler. Scenár: Josh Miller, Patrick Casey. Hrajú: Jim Carrey, James Marsden, Tika Sumpter, Ben Schwartz, Lee Majdoub, Neal McDonough, Natasha Rothwell, Adam Pally ...

8.0

MICHAL KOREC

VTÁKY NOCI A FANTASTICKÝ PREROD JEDNEJ HARLEY QUINN

Jednotka samovrahov pred štyrmi rokmi mnohých divákov viac zaujala ukážkou ako hotovým filmom. No niektoré postavy alebo momenty boli dosť vydarené. Vo Warner Bros. majú zhodný názor, a preto sa rozhodli vybrať si tú najlepšiu postavu a venovať jej samostatný film. Tou persónou je Harley Quinn a aby posilnili nôtu diverzity, doplnili jej ženské komando a film režíruje Cathy Yan (doteraz točila krátkometrážne či malé filmy, toto je jej veľkorozpočtový debut).

Na začiatku filmu stojí jeden rozchod. Mr. J pustil Harley Quinn k vode a táto vysokoškolsky vzdelaná slečna, ktorá časom začala inklinovať ku granátom, zločinu či barom, musí začať uvažovať o ďalšom živobytí. Šialená súhra udalostí v Gotham City ju vedie k zločincovi menom Black Mask, ktorý hľadá nejaký predražený diamant a navyše pochopil, že ak nie je Harley Quinn s Jokerom, musí patriť jemu. Lenže dámy v meste majú trošku iný názor na chlapíka a rozhodnú sa, že sa proti nemu postavia a ani s tým diamantom to nebude vo finále také jednoduché.

A jednoduchá nie je ani štruktúra Vtákov noci, ktorú síce môžete zhutniť do niekoľkých riadkov, ale keď sledujete film, je bláznivo poskladaný.

Nejde iba o nelineárne rozprávanie, ale celkové zloženie udalostí. Veľa závaží aj fakt, že rozprávačkou je samotná Harley Quinn. Niektoré momenty vám ukáže vo svojej optike alebo ich rozlične prehadzuje. Najmä prvá časť sa sústredí na jej „traumu“ a udalosti sú rôzne prekladané v čase. Divák sa snaží orientovať v rozprávaní, ktoré skáče vpred i vzad. Na druhej strane je to svieži štýl, ktorý umne zakrýva fakt, že Vtáky noci nemajú príliš košatý dej. V podstate tu ide o rozprávanie nových dní Harley Quinn, zloženie komanda a súboj proti Black Mask.

Veľkú pochvalu si však zaslúži Margot Robbie, lebo prvej polovici filmu absolútne dominuje. Má pre seba celý čas i priestor – rehoce sa do kamery, jej postáva stvára nečakané kúsky a kým si uvedomuje svoju nedotknuteľnosť (vďaka patričnosti k „Pudinčekovi“), je ako odrazená strela. A svoje šialenstvo prejavuje aj v trúchlivých scénach (výber bytu a havka), akčných (jej príjazd na policajnú stanicu i ten arzenál je nezabudnuteľný a skvelo natočený) či dialógových (aj keď jej ide o krk, ešte skúsi vtip). Jej herecký výkon po dvoch vážnych rolách s početnými nomináciami dokazuje jej talent i to, že pre túto postavu sa narodila a rozhodne svoj potenciál nevyčerpala. Hoci časť divákov už bude tvrdiť, že občas je bláznivá či nihilistická až príliš...

A to je celý film. Prvá časť sa venuje Harley Quinn a druhá mapuje osudy (opäť cez flashbacky) iných postáv. Pomenovanie Vtáky noci pochopíte až vo finálnej štvrtine. Objektívne treba uznať, že sa dámy začnú tvoriť celok pomerne neskoro a sú bizarne zložené. Minimálne trom sa film pekne venuje a ich osudy nie sú zle vykreslené. Postavy policajtky a zlodejky sú skôr do počtu, ale ženská sila tu vládne!

Cathy Yan režíruje prekvapivo dobre. Strohý scenár kompenzuje rýchlym štýlom, duní tu veľa hudby. Akčných scén nie je príliš veľa, ale do stopáže 109 minút sú dobre rozmiestnené: minimálne policajná a finálna sú pútavé a šikovne urobené. Na druhej strane treba uznať, že Vtáky noci nie sú originálna záležitosť a okrem Margot Robbie im chýba čosi pamätné.

Ewan McGregor je správne hrajúci magor – ale jeho Black Mask je tuctový záporák. A aj tie ďalšie parťáčky by mohli byť lepšie vykreslené, tá jedna z nich ukáže superschopnosť iba raz a potenciál bol určite vyšší. R-kový štýl, t.j. neprístupnosť a veľa krvi tomuto filmu celkom sedia – Cathy Yan chcela ísť nadoraz a hoci niektoré scény sú riadne nechutné (odrezávanie tváre zaživa, dvojité zlomeniny), k drsnému koloritu Gotham City akosi patria.

Samozrejme, fanúšikovia Marvelu sa budú stoj čo stoj brániť, že Vtáky noci sú DC odpoveď na ich milovaného Deadpoola. Ale nie je to úplne fér porovnanie – Harley Quinn si vystačí aj sama a to že sa občas prihovorí divákom do kamery alebo stvára šialené kúsky, ju neposúva do kopírujúcej roviny.

Vtáky noci sú ľahko stráviteľný komiks, ktorý zabaví, vyduní prvú signálnu a je zručne nakrútený. Fakt je, že DC má za posledné roky v talóne aj silnejšie kúsky, ale hanbu si týmto rozhodne nerobí.

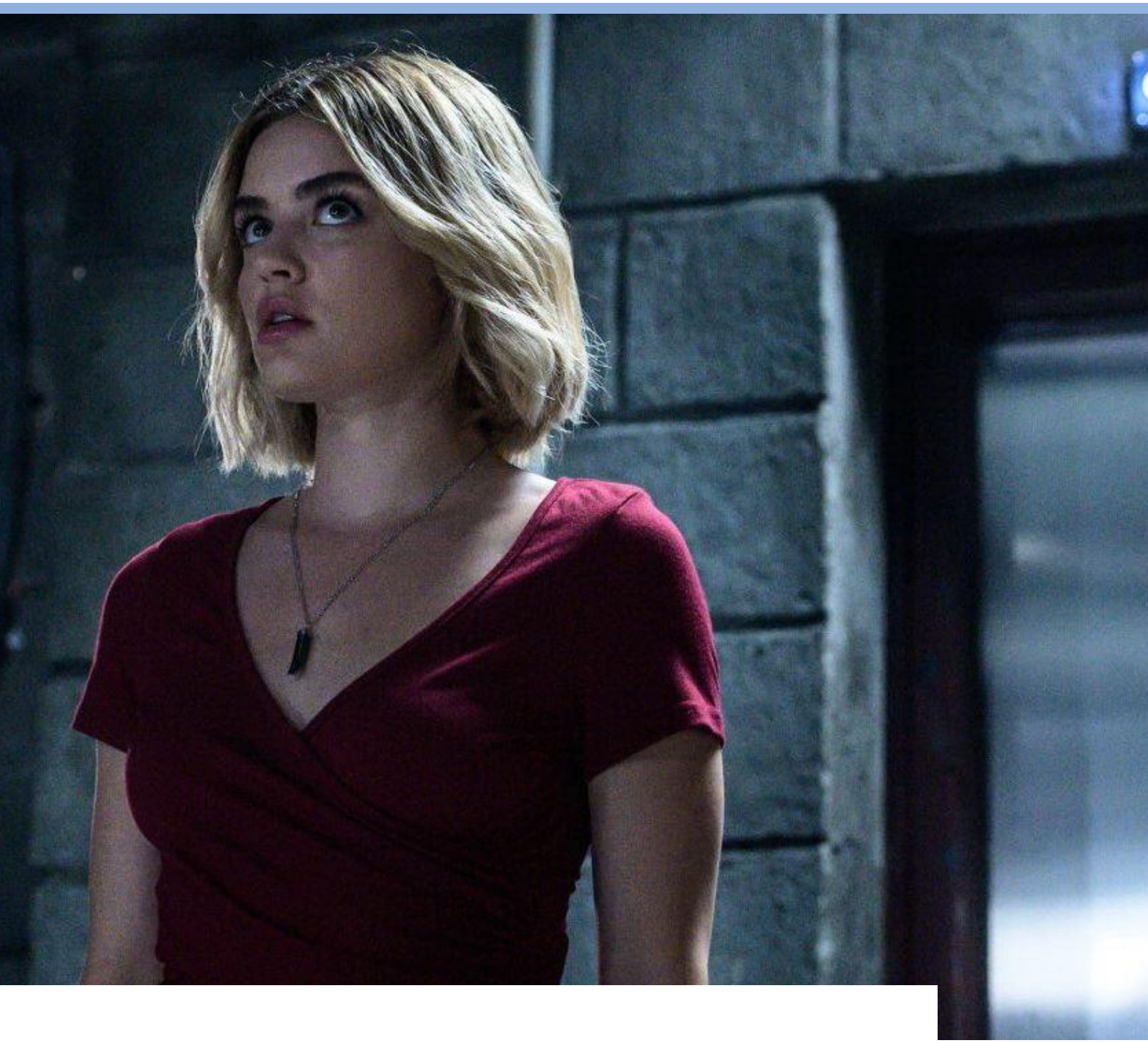
PS – Kto má možnosť vidieť film v IMAX či s Dolby Atmos, nech určite volí tento typ sál a pripočíta si možno ešte bod.

HODNOTENIE

Birds of Prey: And the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn (USA, 2020, 109 min.)
Réžia: Cathy Yan. Scenár: Christina Hodson. Hrajú: Margot Robbie, Rosie Perez, Mary Elizabeth Winstead, Jurnee Smollett-Bell

6.0

MICHAL KOREC



FANTASY ISLAND

OSTROV SPLNENÝCH SNOV

Najnovší počin producenta Jasona Bluma má celkom zaujímavý námet, z ktorého by sa dalo veľa ťažiť. Lenže ako ste už stihli mrknúť na číselné hodnotenie, niečo sa počas realizácie riadne dorantalo...

Na jednom záhadnom ostrove prevádzkuje istý majiteľ rezort, kam si môžete prísť plniť svoje sny. Tak sem priletí pätica ľudí: dvaja blázniví bratia, mladá blondínka, policajt a žena v strednom veku.

Majiteľ ich privíta, niektorých ubytuje a iných odvedie na iné miesto. Už v tom momente sa začínajú plniť fantázie prvých účastníkov: jedny si želajú obrovskú párty plnú modeliek. A na druhý deň sa pokračuje s ďalšími: blondínka sa chce pomstiť niekomu z minulosti. Policajt by sa chcel dať nasadiť do vojenskej akcie ako kedysi jeho otec. A žena v strednom veku kedysi pri zásnubách povedala Nie, a tak je stále bezdetná – a rada by túto chybu napravila.

Fantasy Island dokáže plniť tieto fantázie na rozličných miestach: niekto zíde do vyhradenej pasáže, iný niekam do suterénu, ďalší sa preženie cez kus ostrovu alebo na stanovené miesto. A spočiatku je neuveriteľné sledovať, čo sa to vlastne deje – ako je možné, že vo fantáziách reálne vystupujú ľudia, s ktorými reálne prišli do kontaktu. Ba čo viac, niekedy sa dokážu posunúť o niekoľko rokov v čase.

Znie to už príliš nadprirodzene a odhaľovanie fungovania ostrova či rezortu je najväčším lákadlom filmu, rovnako aj niektoré fantázie. Avšak ako to chodí, situácia sa zvrtne. Časť predstáv účastníkov nevyjde podľa plánu (je to dané tým, že niečo si zle želali alebo to s prianím prehnali), inokedy sami váhajú alebo nad nimi visí ešte ďalšia otázka – nezačnú sa fantázie krížiť na malom priestore a ľudia začnú čiastočne trpieť paralelnou existenciou účastníkov?

Fantasy Island nesie síce hororové označenie a Blumovi priaznivci by si dokázali predstaviť všelijaké hrozby, ale v skutočnosti má bližšie k menej podarenému Jumanji. Samotné fantázie miešajú rozličné žánre – od tínedžerskej komédie cez romancu, psychotriler, až po vojenský film. Režisér sa v prvej polovici umne snaží skákať od jedného žánru k druhému, ale nároky divákov začnú stúpať, lebo sa im postupne predstavy omrzia a radi by sa dopátrali k vysvetleniam, odhaleniam či spôsobu fungovania.

A tu je markantný problém filmu, lebo v druhej polovici nieže nedrží pokope, ale totálne sa rozpadá pod taktovkou režiséra i zúčastnených. Veľké množstvo náhod mení žáner, vysvetlenia i smerovania, akoby ste každých desať či pätnásť minút žili v inej predstave. Už si myslíte, že to chápete a opäť bude všetko inak. Časové náhody, záhadné postavy a zrazu sa do diania pripletie ešte niečo iné. Začínate mať pocit bizarnej hry filmu a ostrova s vami – a výsledok sa vám veru nebude páčiť.

Bez nutného odhaľovania treba uznať, že štipka nadprirodzena by mohla fungovať, ale spôsob akým režisér hádže na kopu ďalšie nitky záhady a nechá postavy meniť motivácie či konanie, je veľmi ťažko uveriteľný. V druhej polovici síce pribúdajú napínavé pasáže, pomaly aj démonické momenty alebo vízie, no k čomu to slúži? Ku klamaniu divákov, ktorí si nemôžu povedať, že niečo vopred tušili. Ešte aj tí herci po polovici nevedia či majú hrať vážne, ľahostajne a veľká časť z nich je slabá.

Fantasy Island je akoby vlaňajšie Serenity na tretiu. Hoci ten film neodpisujem a jeho pointu beriem, mnohí sú naň naštvaní ešte dodnes. A Fantasy Island mieša podobný koncept ťahania za nitky a víziu diváka, že asi nenájde príliš veľkú spokojnosť. Hoci nemalá časť sály odchádzala na prvý pohľad celkom spokojná a rozpadnutý dejový kolorit označila za celkom dobrý. Iste, niektoré pasáže sú dobre nakrútené – no film ako celok zlyháva.

HODNOTENIE

Fantasy Island (USA, 2020, 109 min.)
Réžia: Jeff Wadlow. Scenár: Jillian Jacobs, Christopher Roach, Jeff Wadlow. Hrajú: Michael Peña, Maggie Q, Lucy Hale, Austin Stowell, Jimmy O. Yang

4.0

PETER PAVLÍK

BAD BOYS NAVŽDY

NÁVRAT ZLÝCH CHLAPCOV

Keď v roku 1995 zavítal do kín prvý diel Bad Boys, išlo o veľmi slušne naplnenú mustru podžánru buddy - movie. Z davu vynikal najmä výborne zvolenou ústrednou dvojicou Will Smith/Martin Lawrence a agresívnou vizualitou akéhosi debutanta menom Michael Bay. Zrodil sa hit, no na dvojku si bolo treba počkať dlhých osem rokov.

Medzitým sa z Baya aj Smitha stali hviezdy svojich oborov a pred divákov sa dostala omnoho epickejšia, šialenejšia a politicky nekorektnejšia nálož. Reakcie ani tržby však neboli jednoznačné. Bay pre ďalšie projekty zmenil producenta Jerryho Bruckheimera za Spielberga a trojka skončila na dlhé roky v „Development Hell“. Až doteraz.

Sedemnásť rokov po dvojke sa teda zlí chlapci vracajú. Tentoraz ale bez svojho adoptívneho otca a je to dosť poznať.

Mike (Will Smith) a Marcus (Martin Lawrence) stále pracujú ako partneri v Miamskej polícii. No ich najnovší prípad bude najťažším, pretože to tentoraz bude osobné. Mexický gangster ide tvrdo za pomstou svojho otca a jedným z jeho terčov je aj Mike. Navyše Marcus túži po dôchodku. Ich posledná jazda sa tak nezaobíde bez strieľania, vrtuľníkov, výbuchov a množstva vtipných situácii. Nie všetko je ale tak ako to vyzerá.

Už od začiatku je jasné, že Smith aj Lawrence majú zo svojich návratov radosť. Pritom je evidentné, že tvorcovia nemajú problém reflektovať ich skutočný vek. Charakterizácia a konfrontácie postáv sa viac posunuli k dospelejším Smrtonosným zbraniam a namiesto nich sa pred kamerou v rovnakom príbehu pokojne mohli preháňať Mel Gibson a Danny Glover. Túto ikonickú sériu som nespomenul náhodou, pretože atmosféra filmu viac než bezstarostné strieľanie záporákov z prvých dvoch častí, pripomína temnejšie príbehy Riggsa a Murtaugha.

Pôvodne totiž tento projekt pripravoval často nekompromisný Joe Carnahan (Narc, Grey) a evidentne z jeho vízie ostalo viac, než len prepúšťacie papiere. V čom tkvie tento posun, bohužiaľ nemôžem vysvetliť bez spoilerov. Markentingové oddelenie našťastie nechalo esá v rukáve a v kine vás čaká niekoľko (ne)príjemných prekvapení.

Príbeh a scenár sú z celej série najlepšie, takže vlastne prvýkrát nejde iba o mix sitcomového humoru a efektných akčných scén. Čo však neznamená, že sa oboch týchto ingrediencií nedočkáte.

Stále sa pohybujeme vo vodách vysokorozpočtového Hollywoodu, no tentoraz v trochu civilnejšom podaní. Nekonajú sa teda žiadne súložiace krysy, vyťahovanie vnútorností z mŕtvol ani drogových eskapád. Iste, nejde o žiadny sofistikovaný humor a stále sa mieri predovšetkým na prvú signálnu, ale posun je jasný a vôbec to neprekáža.

Problémom však je nevýraznosť akčných scén. Náhradné režisérske duo Adil El Arbi/Bilall Fallah za Bayom nestíha vo vynaliezavosti, adrenalíne a už vôbec nie v remesle. Najhoršie tak pôsobia momenty, keď sa jeho rukopis snažia napodobovať. Našťastie to nie je tak často ako sa javí z trailerov. Občas príbehu dochádza dych a po ruke nie je žiadna šialenosť ani originálny výrazový prostriedok, ktorý by zahnal vkrádajúcu sa (veľmi občasnú) nezaujímavosť. Podobných okamihov je našťastie minimum.

Remeselne ide o príjemne retro, pripomínajúce 90. roky. V tomto ohľade najviac poteší oprášenie vynikajúcich pôvodných hudobných motívov Marka Mancinu (vo dvojke sa neobjavili). Okrem nich Lorne Balfe síce nič úžasné nevymyslel, no ani nič nekazí. Kamera Robrechta Heyvaerta takisto pôsobí ako z Bruckheimerových produkcií prelomu milénií. Aj napriek tomu sa na nostalgiu prekvapivo netlačí tak intenzívne ako napríklad v poslednom Terminátorovi alebo nebodaj Star Wars. Nečakané cameá dokonca potešia a občas sú veľmi vtipné (svadba, medzititulková scéna).

Ďalším príjemným prekvapením sú vedľajšie postavy. Joe Pantoliano ako zúrivý šéf je istotou a tím mladasov má našťastie ďaleko k nevýraznosti podobne ladeného zoskupenia v trojke Expendables. Sú to síce iba karikatúry známych klišé (teda okrem úžasne koncipovaného počítačového nerda), no dvojici hlavných protagonistov efektívne nahrávajú. Vôbec by som sa nečudoval, keby už ležal v Sony niekde na stole scenár k ich seriálovému spin-offu v hlavnej úlohe s nesmierne sexy Vanessou Hudgens. Osobitou kapitolou sú nekompromisní záporáci, s hromadou scenáristických kolotočov, ktoré sú našťastie vtipne akcentované.

Ak máte z predchádzajúcich riadkov pocit, že ide o výnimočnú udalosť, tak vás ale musím bohužiaľ trochu sklamať. Stále tu máte dočinenie s „iba“ veľmi kvalitným produktom , ktorý má občas problémy so štylizáciou, tempom a prepínaním medzi rozvernou komédiou a osudovou drámou. Niektoré digitálne triky nie sú zďaleka dokonalé a remeselná suverénnosť Michaela Baya a jeho (či akýkoľvek iný) autorský rukopis sú v nedohľadne (pre mnohých našťastie). Takisto si nie som istý, čo na výsledok povie divák, ktorý sa vydá do kina za čistokrvnou akčnou komédiou. To sú však väčšinou iba nepodstatné výčitky v mori obrovskej spokojnosti.

Stále ide o prvotriedny blockbuster plný atrakcií, zábavy, akcie a nejakého toho ponaučenia. Jerry Bruckheimer si spomenul na svoje lepšie včerajšky a po sérii neúspešných projektov sa vrátil tam, kde patrí. Aj keď tentoraz vyznením viac pripomína svojho najväčšieho rivala svojich zlatých časov Joela Silvera. Vlastne by som sa vôbec nečudoval, keby k nemu niekto prepašoval konkurenčný scenár tretej Smrtonosnej zbrane (teda predtým než tematicky zmäkla) a ten sa po miernych úpravách (napríklad prepísaním mien hlavných hrdinov) realizoval.

Bad Boys navždy milo prekvapil. Tematicky, poňatím aj kvalitou navyše vracia do kín zdanlivo mŕtvy žáner, ktorý popcornožrútom tak strašne veľmi chýba. Nevidím teda dôvod prečo nevyraziť do kina (teda pokiaľ neulietavate na európskych alebo islandských sociálnych drámach). Zo zlých chlapcov sa pomaly stávajú dobrí muži a ja dúfam, že na ich ďalšiu akciu nebude potrebné čakať ďalších dlhých 17 rokov. Naozaj som netušil a ani nedúfal, že to bude takto dobré.

P.S. Will Smith sa konečne dočkal a je v titulkoch tejto série uvedený na prvom mieste.

HODNOTENIE

Bad Boys for Life (USA / Mexiko, 2020, 124 min.)
Réžia: Adil El Arbi (as Adil), Bilall Fallah (as Bilall). Scenár: Chris Bremner, Peter Craig, Joe Carnahan, George Gallo. Hrajú: Will Smith, Martin Lawrence, Vanessa Hudgens, Alexander Ludwig, Charles Melton,

8.0