SECTOR

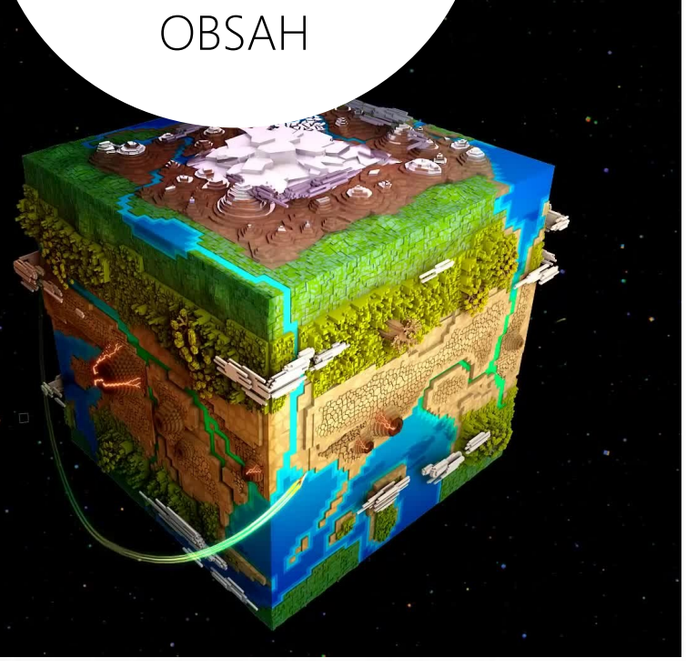
HERNÝ MAGAZÍN

#54

ZLODEJ SA VRÁTIL

RAMBO, LEFT BEHIND
LEGO MOVIE THE VIDEOGAME
CASTLEVANIA LORD OF SHADOWS 2
GTA SAN ANDREAS, FILM NEED 4 SPEED
NAJRÝCHLEJŠÍ NVIDIA ČIP PRE NOTEBOOKY

OBSAH



PREVIEW

PLANETS 3
FORTRESSCRAFT EVOLVED
NAJLEPŠIE EXKLUZIVITY PS3
WILDSTAR

RECENZIE

RAMBO THE VIDEOGAME
LAST OF US LEFT BEHIND
LEGO MOVIE VIDEOGAME
CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2
TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION
NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3
THIEF
WORLD OF WARPLANES
FABLE ANNIVERSARY
GTA SAN ANDREAS - MOBILNÁ VERZIA
DONKEY KONG CONTRY TROPICAL FREEZE
LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

TECH

NVIDIA GTX800M SÉRIA
RAZER BLADE
ASUS ROG s GTX880M
SAMSUNG GALAXY S5

UŽÍVATELIA

PREČO JE SEX PROBLÉMOM V HRÁCH
DREAMLAND

FILMY

NEED FOR SPEED
NON STOP
300: VZOSTUP IMPÉRIA
DOBRODRUŽSTVÁ PÁNA PEABODY A SHERMANA
ANGELIKA

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

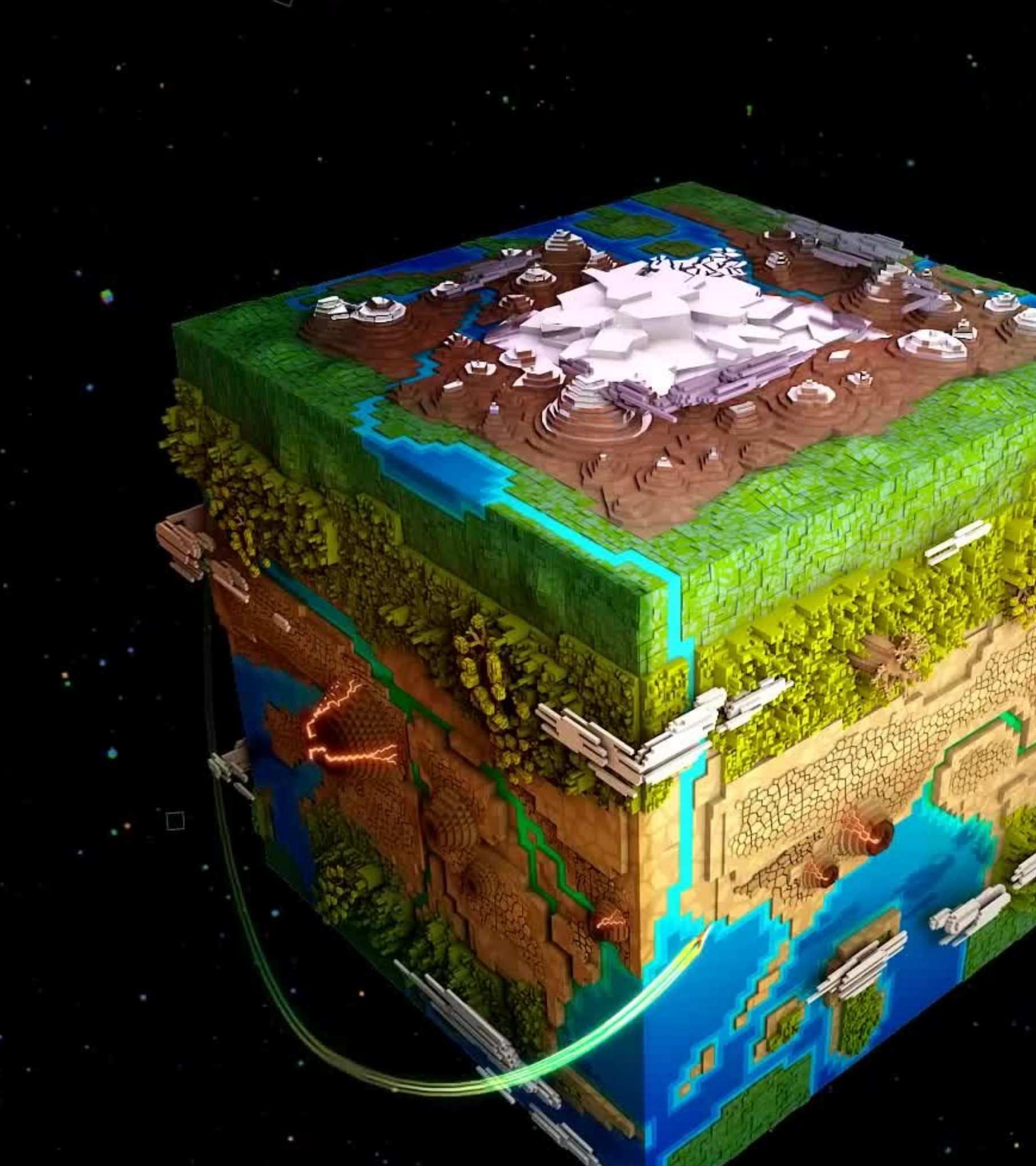
Peter Dragula

REDAKCIA

Branislav Kohút
Matúš Štrba
Vladimír Pribila
Jaroslav Otčenáš
Michal Korec
Juraj Malíček
Ján Kordoš
Róbert Raduška

Články nájdete na www.sector.sk

inFAMOUS
SECOND SON
16
www.pegi.info
ĎALŠÍ DÔVOD PREČO SI KÚPIŤ PS4
inFamous Second Son
v predaji už od 21.3.2014
PS4



PREVIEW

VIRTUÁLNY KOCKATÝ VESMÍR

PREDSTAVENIE PLANETS 3

Cubic Drift | Akčná Adventúra | PC

V Planets 3 stroskotáte na neznámej primitívnej planéte, budete musieť rozlúštiť niekoľko záhad a popri tom vybudovať malý kockatý svet a pripraviť sa na návrat späť do vesmíru.

Na hráčov čaká množstvo dobrodružstiev, občas im niekto podá pomocnú ruku, ale narazia aj na množstvo neprajníkov a nepriateľov. Počas prispôsobovania planéty svojím potrebám získajú množstvo skúseností a postúpia na vyššie úrovne, kde na nich čaká stále viac a viac slobody.

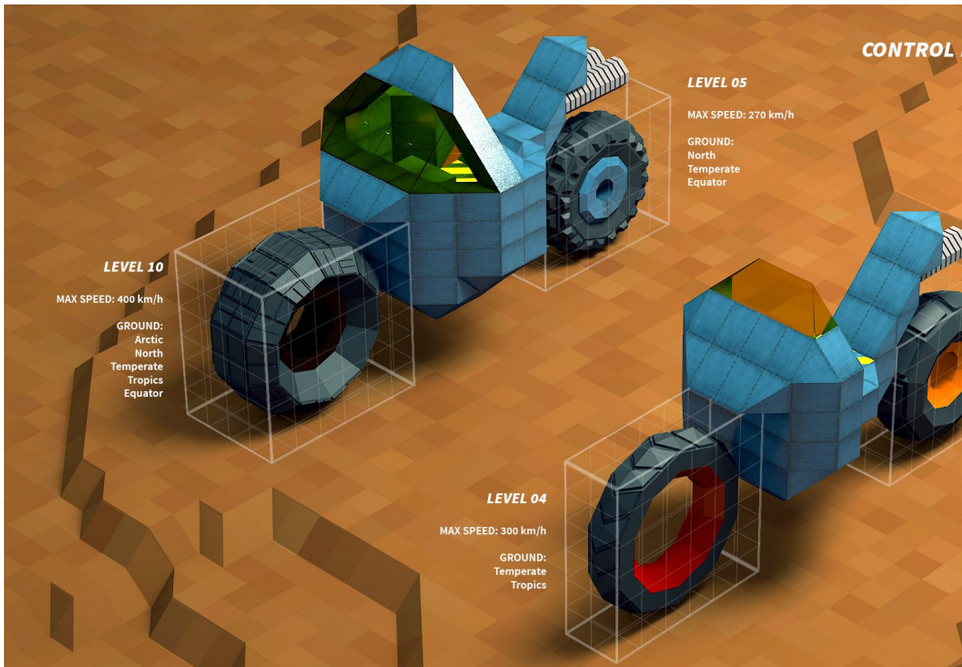
Hráč dostane k dispozícií celú planétu, ktorá špeciálne kvôli nemu vznikne v sústave s ďalšími kockatými planétami, patriacimi iným hráčom. Každá planéta sa skladá predovšetkým z kociek s objemom 25cm^3 a vďaka 30 tisíc miliardám takýchto kociek má každá planéta dĺžku hrany 8 km. Pri vytváraní objektov si vývojári aj hráči môžu pomôcť ihlanmi, vďaka čomu budú ich výtvory o poznanie estetickejšie.

Prvoradým heslom je síce sloboda pretvárania sveta, kde každý objekt môže hráč rozbiť a znova poskladať alebo vytvoriť úplne iný, nuda však nehrozí. Všetko komplikuje potreba vrátiť sa späť do vesmíru. K tomu je potrebné znova vyslobodiť svoju starú vesmírnu loď, alebo zostaviť úplne novú. To by hráči sami a bez pomoci dosiahli len veľmi ťažko, takže potrebujú pomoc od domorodého obyvateľstva. Domorodci sú však opatrní a nedôverčiví a tak hráč stojí pred svojou prvou úlohou - získať si domorodcov na svoju stranu.

Domorodci sú pre úspech hráča kľúčoví, môžu ho naučiť novým zručnostiam, vymýšľať nové recepty, radi mu pomôžu pri výstavbe nových budov, opravia zničené predmety, vypestujú zeleninu, pomôžu v boji. Chýbať nebudú ani výpravy do vnútra planéty. Do týchto dungeonov hráčov zavedie nie len príbeh, ale aj potreba získať vzácne minerály a kryštály.

Nejde o jednoduchý projekt a tím, ktorého jadro sa dalo dokopy na vysokej škole, potrebuje od hráčov výraznú pomoc s prefinancovaním celého projektu. Ich KickStarter kampaň si žiada minimálne 250 000 $.

Ďalších 50 000 by stála lokalizácia do ďalších jazykov a Mac verzia. Za 350 tisíc sú vývojári ochotní pripraviť aj Linuxovú verziu a pozemské PVP súboje pripravia jedine, ak sa im podarí vyzbierať 400 tisíc. Ak budeme veľkí optimisti a pozrieme sa na ich najvyššie ciele, na 750 000-tisícovej hranici nájdeme hrateľných mimozemšťanov a za milión by pridali aj vesmírne súboje a možnosť opustiť štartovací solárny systém.



KOCKY SÚ HODENÉ

FORTRESSCRAFT EVOLVED

Bethesda | MMORPG | PC, Xbox One, PS4

Úspech Minecraftu predpovedal málokto, no potvrdil sa dovtedy potichu šepkaný fakt, že hráči chcú tvoriť a dokážu investovať peniaze do projektu len preto, aby si z kociek postavili svoj vlastný hrad. Ako malé deti? Možno, no funguje to! Virtuálni stavitelia sa môžu baviť vlastnou tvorbou a popúšťať uzdu svojej fantázii. Bolo len otázkou času, kedy sa objavia klony a kópie - niektoré podarené viac, iné menej. Jedným z tých lepších pokusov je FortressCraft, ktorý sa pred rokmi objavil na Xboxe 360 a teraz skúša preraziť v špeciálnej Evolved verzii aj na PC.

Kockaté okúzlenie

Hneď na úvod však jedno úprimné priznanie - kúzlu Minecraftu som neprepadol, len som obzeral a obdivoval neuveriteľné kúsky, ktoré s ním dokážu iní hráči a občas som si vykopal nejakú dieru v kópii tohto fenoménu. Desiatky hodín s virtuálnymi kockami som jednoducho nestrávil. Nie však preto, že by bola moja budovateľská túžba príliš slabá, no kombinácia voľného času a možností v skutočnom živote, postupne hovorí v neprospech výletov do virtuálnych svetov. Ak však prišla ponuka na vyskúšanie si betaverzie pomerne uznávaného konkurenta Minecraftu, nedalo sa odolať. To, že išlo o osudovú chybu, ktorá stála nevinného mladého muža niekoľko hodín spánku, ukrutne chýbajúcich v práci, netreba ani dodávať.

FortressCraft Evolved predstavuje tradičnú schému známu z Minecraftu, stále však len v betaverzii, takže sa niekedy zdá, že toho viac nefunguje ako beží správne. Navyše absentuje podpora viacerých hráčov. Preto budú dojmy z hrania možno vyzerať ako príliš okresané, no na druhú stranu sa majitelia Early Access na Steame môžu dokonale vybúriť a nechať vyniknúť svoje budovateľské ego. Na výber sme mali dve možnosti - Survival a Creative - všetko ostatné bolo v menu označené ako " under construction" , dokonca sa z rozohranej mapy nedá ísť späť do menu, (hoci tu tá položka je) ale musíte hru vypnúť. Mnoho vecí ešte

nefunguje, avšak v žiadnom prípade to nedegraduje hrateľnosť.

Lego pre dospelých

Oproti konzolovej verzii sa FortressCraft dočkal v Evolved rozšírení a výrazného vylepšenia vizuálnej stránky. Unity engine dokáže vyšperkovať voxelové svety pomerne výrazne a navyše ponúka takmer nekonečné možnosti editovania. Počítače disponujú niekoľkonásobne väčšou pamäťou, čo spraví mnoho. Napriek totožnej myšlienke s Minecraftom, ponúka FortressCraft aj čosi iné. Hrateľnosť založená na stavaní vlastných svetov, budov, predmetov z kociek, je ešte viac vysunutá do popredia. Kreatívny mód vám ponechá vo všetkom voľnú ruku, dá k dispozícii všetky druhy kociek z rôznych materiálov bez akéhokoľvek postihu a boj o prežitie v Survival je taktiež založený viac na získavaní surovín a hrabaní sa v zemi, ako na boji s nepriateľmi.

Je samozrejmosťou, že nenásilné herné prvky veľmi rýchlo vyradia z boja akciechtivých jedincov. Napriek tomu, že sa Creative a Survival mód na prvý pohľad od seba príliš neodlišujú a tvoria alternatívu k sandboxom, je ich zameranie skutočne rozdielne. Skôr, než sa budeme venovať každému zvlášť, treba vyzdvihnúť rozlohu svetov, ktoré sú v podstate nekonečné. Oproti Minecraftu je možné prekopávať sa tisícky blokov do zeme, či stavať gigantické vzdušné zámky. Obmedzenia v tomto prípade takmer vôbec neexistujú. Samozrejme, nekonečný výťah do neba nepostavíte, no podľa vývojárov sú to milióny blokov, ktoré môžete na seba ukladať. Dostávame tak k dispozícii gigantickú plochu, kde je možné takmer čokoľvek. Tomu zodpovedá aj dohľadnosť, ktorá je dostatočná a vzdialená krajina tak nie je zbytočne zahalená do hustej hmly.

Kreatívna nirvána

Postaviť si obrovský komín z kociek nás bavilo ešte v časoch, keď sme sa tešili na skladanie sľubu iskričky (mladšie ročníky prepáčia), avšak vždy len do momentu odhalenia monotónnosti tejto činnosti. Dlho to netrvalo. Podobne aj vám vo FortressCraft Evolved po určitom čase skúšania tých najväčších zverín skrsne v hlave nápad, na vytvorenie čohosi aspoň čiastočne zmysluplného. Domček si postavíte ľahko a hoci bude vyzerať tak, že by ste oň ani káblik od myšky neopreli, radosťou začnete výskať. Použité materiály a kocky rôzneho charakteru máte k dispozícii okamžite. Postačí vám to na dlhé hodiny úmorného snaženia o výstavbu vlastného hradu. Áno, je to detsky infantilné, ale

s jazykom vyplazeným od sústredenia veľmi rýchlo zabudnete na ubiehajúci čas.

Ak sa vám napokon vaše majstrovské dielo, poskladané z kociek, bude zdať dokonalé a prebudí sa vo vás deštrukčné ja, nie je nič jednoduchšie, ako nechať úradovať padajúci meteorit. Áno, podobne sme si užívali zemetrasenie v starom SimCity a tu je to rovnaká zábava. Určite si vyskúšate aj takzvanú superbuild ponuku. Zvolíte si objekt (kváder, guľa, valec), jeho základné parametre v jednotlivých osiach x,y,z a či má byť dutý alebo vyplnený. Ak si zvolíte maximálne rozmery a bachnete kocku len tak na zem, sami zistíte, že to nebol až tak dobrý nápad, odhliadnuc od niekoľko desiatok sekúnd trvajúceho generovania. Alebo chcete zostrojiť mesiac na oblohe? Žiadny problém! Fantázii sa skutočne medze nekladú a tento pomocník vám po niekoľkých nepodarených pokusoch ušetrí mnoho času a zbytočného klikania.

Len tak sa hrať s kockami je zábava, no po čase sa vám začne zdať ponuka mnohých desiatok preddefinovaných modelov príliš obmedzená a málo pružná. Ak už máte postavený vlastný domček, zatúžite po dekorácii alebo čo i len obyčajnej stoličke. Workshop je jedným z výrazných prvkov hry, ktorý podporuje kreatívnych hráčov, ochotných vytvoriť dômyselné predmety. Môžete si postaviť vlastnú dielňu a zostaviť si vlastný tvar a zloženie editovateľnej kocky. Maximálne rozmery sú obmedzené ôsmimi malými kockami, no úplne to stačí a výsledok je perfektný. Stačí sa s editovaním dostatočne pohrať, skúšať a všetko plánovať. Práve komunita môže dodávať nesmierne bohatý obsah do už i tak

rozsiahleho portfólia jednotlivých súčiastok. Ako písaný text je možno popis workshopu príliš strohý, no opak je pravdou. Tu sa bude lámať chlieb a sami zistíte, že radosť z vytvorenia akéhokoľvek predmetu (napríklad takého kvetináča) vás nechá okúpať v príjemnom opojení z vlastnej tvorby.

Hra o prežitie

Druhým módom je survival a jeho primárne zameranie na ťažbu surovín otvára nové možnosti. Musíte kopať, distribuovať energiu a zdroje, ukrývať sa pred mrazivou fujavicou zúriacou vonku. Väčšinu času strávite zahrabaní v podzemí, kde budete kutať, s cieľom získať nové suroviny. Ide o odlišný typ hrateľnosti, ktorý môže niektorým hráčom vyhovovať viac, ako voľné stavanie výtvorov na gigantickom pieskovisku. Použiť môžete len to, čo si nahrabete a navyše sa musíte starať napríklad o zdroje svetla, nakoľko je okolitý svet často zahalený do tmy. Komplexnejší Dungeon Keeper bez rohatých potvoriek, zameraný výhradne na hĺbenie – aj tak sa dá popísať survival mód.

Medzi drobnosti, ktoré potešia, patrí napríklad plynulá zmena denného cyklu (v kreatívnom móde môžete čas ľubovoľne posúvať) či zmena poveternostných podmienok. Síce nemá žiadny vplyv na samotnú hrateľnosť, no poteší. O grafickej stránke je zbytočné písať, všetko vidíte naokolo a napokon, hra je to nedokončená, takže občasné lapsusy a zaseknutia sa jej odpustíte. Príjemne potešila hudba, meniaca sa počas vykonávanej činnosti a občas sa vynikajúco trafí do vašej činnosti. O technické spracovanie ale až tak nejde. Podobne ako Minecraft, aj úspech FortressCraft Evolved bude založený na práci komunity. Jej výsledok zatiaľ nemožno vidieť, z dôvodu obmedzenej funkčnosti hry, no ak to celé klapne, budeme mať pred sebou skvelú alternatívu a zdravú konkurenciu pre kockatý fenomén. Navyše za pár drobných a s podporou Steam Workshopu.

VÝBER ZO 7 ROKOV ŽIVOTA KONZOLY

NAJLEPŠIE PS3 EXKLUZIVITY

BEST OF

Playstation 3 pomaly nahrádza nová generácia a tak je správny čas, zhrnúť si exkluzivity, ktoré by ste určite nemali vynechať. Za sedem rokov svojej existencie ich Sony prinieslo dostatok a určite je z čoho si vyberať. Pokračovalo v starých značkách ako God of War, alebo Gran Tusimo, ale prinieslo aj nové a to hlavne Uncharted a Last of Us.

The Last of Us

Začnime rovno s najväčším PS3 titulom poslednej doby a to The Last of Us. Téma zničeného sveta a vzťah Joela a Ellie zaujal a doplnilo to technické spracovanie, aké na PS3 dokáže vytvoriť len Naguhty Dog. Ak vám pôvodný príbeh nestačil, DLC ukázalo prequel k príbehu a osud Ellie ešte pred stretnutím s Joelom. Čo sa ale týka pokračovania, tam sú autori opatrní a hovoria, že má šancu 50 na 50.

Recenzia - The Last of Us - 10

Journey

PSN rozbiehalo digitálnu ponuku sťahovateľných titulov pomalšie ale v posledných dvoch rokoch prinieslo skutočne zaujímavé kúsky, medzi ktorými hviezdi Journey. Je to hra v netradičnom štýle, ktorá je skôr prechádzkou po púštnom svete s prídavkom asynchrónneho multiplayeru.

Recenzia - Journey 10

Uncharted séria

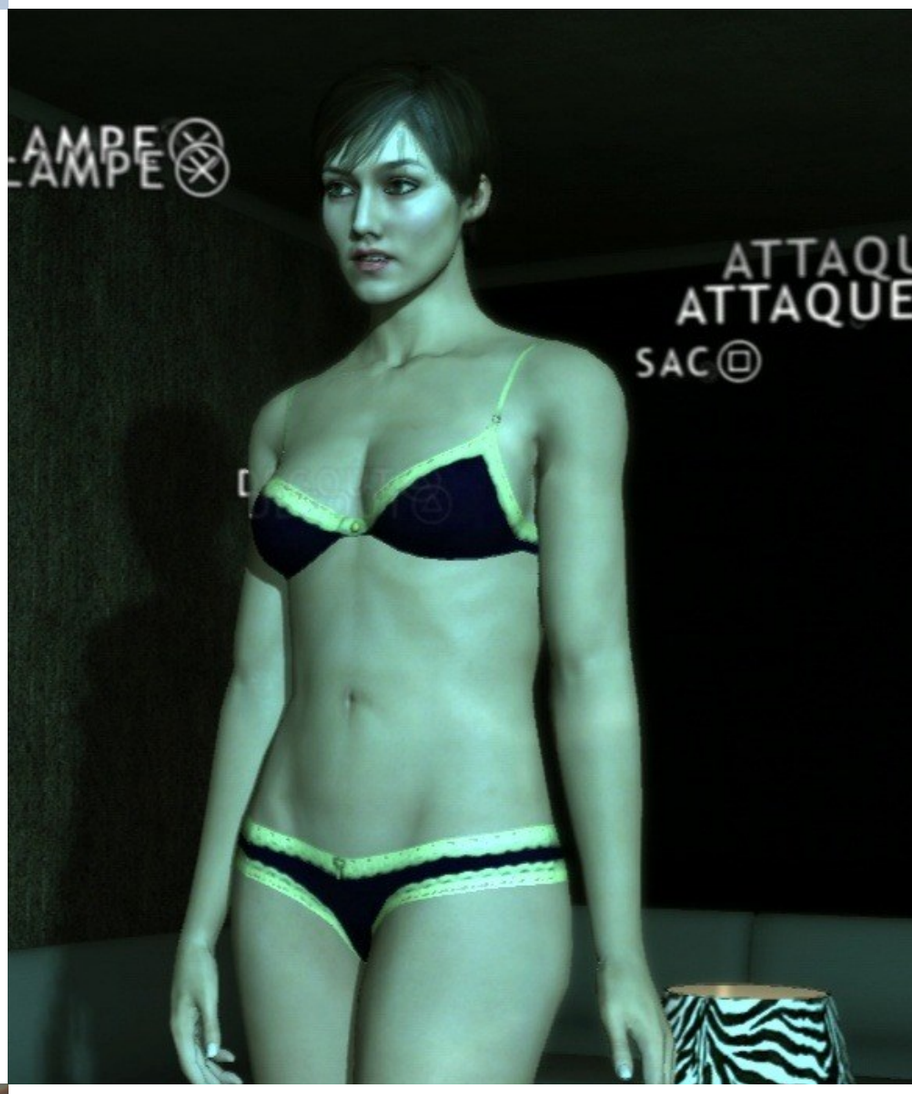
Ak si vybrať najvýraznejšiu sériu, ktorá zadefinovala exkluzivity na PS3, tak je ňou jednoznačne Uncharted. Naguhty Dog ukázalo priam kinematický štýl spojený s jednoduchou ale dynamickou hrateľnosťou. Autorom sa podarilo vytvoriť nasledovníka Lary Croft a Tomb Raider si tento štýl vo svojej ďalšej časti aj osvojil. Ohlásenie Uncharted pokračovania pre PS4 môžeme čakať už tento rok.

Recenzie - Uncharted 1 - 9.5, Uncharted 2 - 9.5, Uncharted 3 - 9.5

Killzone 2 a Killzone 3

Atmosféra je hlavným ťahákom Killzone série, ktorá stihla na PS3 vydať dve pokračovania a rozbehnúť tak na PS2 načatú akčnú FPS sériu. Možno postupne klesá kvalitou ale stále má štýl čistej sci-fi akcie, ktorá v dvojke dostala aj multiplayer a v trojke kooperáciu. Svojho času bola trojka aj kvalitným ťahákom na 3D, ktoré vtedy bolo ešte veľkou marketingovou bublinou. Ale tak či tak, hra dokázala zabaviť na PS3 a doplnila väčšie multiplatformové série.

Recenzie - Killzone 3 - 9.0 , Killzone 2- 9.5



Heavy Rain

Podobne menej herný a viac QTE interaktívny štýl nasadil Heavy Rain, v ktorom Quantic Dream posnul svoj adventúrový štýl o krok vpred a vytvoril priam interaktívny film. Nie je pre každého, ale ukázal, akým smerom sa môžu hry uberať. Žiaľ, v nasledujúcom Beyond: Two Souls ho už nedokázal posunúť vpred a skôr prešiel späť.

Recenzia - Heavy Rain - 9.5

Ni No Kuni: Wrath of the White Witch

Síce Ni No Kuni nie je čistá exkluzivita a vyšla v inej forme aj na 3DS, ale je to JRPG, ktorú sa skutočne oplatí zahrať. Nádherná, rozprávková a samozrejme rozsiahla tak, ako sa na pravú JRPG patrí. Level 5 sa skutočne vytiahol a prekonal aj stagnujuce Square Enix. Síce nepriniesol žiadne inovácie do tohto žánru a herný systém neposunul nikam, ale ukázal ho v najlepšej forme.

Recenzie - Ni No Kuni - 9.0

Gran Turismo 6

Z automobilových hier sa určite oplatí zobrať Gran Turismo 6, ktoré teraz na sklonku generácie vymenilo staršie GT5 a ponúklo vylepšenia v rôznych stránkach - od samotného ovládania až po prídavky počasí a zmeny dňa a noci na niektorých tratiach. Žiaľ, stále sa nezbavilo mene kvalitného PS1-PS2 nákladu, ktorý si so sebou nesie už dlhé roky. Dúfajme, že sa v GT7 odhodlá pre PS4 spraviť radikálny rez.

Recenzia - Gran Turismo 6 - 8.0

Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots

MGS séria pokračovala exkluzívne na PS3 a titulom Guns of Patriots, ktorý prinášal nový prístup do série, no zachovával charakteristické črty, humor a aj svoju ťakopádnosť a samozrejme aj rozsiahle príbehové prestrihové scény. Teda všetko to, čo majú fanúšikovia radi. Hra je medzistupňom k otvorenosti série v MGS V, ktorá je už v príprave a minimálne jej úvod vyjde ešte aj na PS3 v podobe MGS: Ground Zeroes.

Recenzia - Metal Gear Solid 4 - 10

God of War 3

God of War po veľmi dobrom rozbehu na PS2 zaspal PS3 generáciu a priniesol len jeden výrazný God of War 3 titul. Ten síce ešte doplnil minulý rok God of War Acension, ale išlo skôr o menej výrazný doplnok. Oproti tomu God of War 3 plne vyťažil svoj potenciáll a pridal k nemu aj multiplayer.

Recenzia - God of War 3 - 9.5

LittleBigPlanet 2

Z casual zábavných titulov by ste nemali minúť LittleBigPlanet sériu. Ponúka vlastný špecifický štýl puzzle skákačky spojenej s kreatívnou stránkou. Hra umožňovala vytvoriť zábavné, ale aj náročné levely a sharovať si ich s priateľmi. Dala ovládať ako ovládačom tak aj za pomoci Move motion zariadenia. To síce nemalo veľa výrazných hier na PS3, ale ak sa k niektorej hre hodí, tak je to práve LBP.

Recenzia - LittleBigPlanet 2 - 9.0

Infamous 1 a 2

Exkluzivít v otvorených prostrediach nemá síce PS3 veľa, ale o to zaujímavejší je Infamous. Supersily, voľnosť v otvorenom meste, zábavná hrateľnosť. Síce hra nemala veľa inovácii medzi obomi časťami, ale ponúkli rozličné mestá a ucelený príbeh Colea McGratha, ktorého už v tretej časti na PS4 nahrádza nová postava s novými schopnosťami a vlastným prístupom k svojim silám.

Recenzia - Infamous - 8.5, Infamous 2 - 9.0

Z iných hier si spomeňme aj Demon Souls, ešte exkluzívneho predchodcu Dark Souls série, bábkový arkádový Pupetter a samozrejme skákačkovú sériu Ratchet & Clank, z Japonska aj Yakuza sériu, ktorá žiaľ nikdy nenabrala potrebnú silu, aby prerazila na západe. Ak by ste chceli viac exkluzívnych racingov, môžete sa obzrieť aj po Motorstorm sérii.

Napriek ťažkému štartu, s vysokou cenou a veľkým mínusom na bankovom konte, sa Sony s PS3 postupne rozbehla a aj keď nedosiahla masívny trhový podiel ako PS2, stala sa vyrovnaným partnerom Xbox360. Je až paradoxné, ako boli obe konzoly výkonom podobné a ako sa predajom udržali blízko seba. Takúto zhodu už pri konzolách zrejme nikdy nezažijeme.

NEĽÚTOSTNÝ BOJ O CUKRÍKOVÚ PLANÉTU

DOMY Z WILDSTAR

NC Soft | MMO | PC

V dohľadnej dobe sa očakáva príchod dvoch významnejších MMORPG. Nedávno sme vám priniesli prvé zážitky z The Elder Scrolls Online a tentoraz vás čaká krátka exkurzia po svete WildStar. Možno práve táto online hra vám sadne a budete sa k nej radi vracať po nové zážitky a levely.

Wildstar patrí medzi sci-fi online svety, ktorých je predsa len menej ako fantasy MMO. V úvodnom menu si vygenerujete postavu, ktorá môže patriť k Domíniu, čo ovláda vojenskou silou galaxiu a disponuje modernými techológiami. Druhou voľbou sú vydedenci, ktorí sa chcú usadiť na planéte Nexus a nemienia sa jej vzdať, aj keď proti nim stojí diktátorské impérium.

Každá strana má v ponuke štyri rasy a od nich závisí aj dostupnosť šiestich ponúkaných povolaní. Niektoré postavy sa orientujú na boj zblízka, iné preferujú útoky z diaľky. Môžete staviť na technologické vymoženosti, napríklad v pozícii medika a inžiniera, ktorého sprevádzajú dobre vyzbrojení boti. Na výber sú však aj povolania, ktoré pripomínajú zmodernizované postavy z fantasy svetov. Napríklad warrior sa oháňa futuristickým mečom a esper používa psionické sily na zosielanie šokových vĺn a telekinetické údery.

Okrem neprekvapivých povolaní si ešte vyberiete doplnkové zameranie, ktoré určuje smerovanie vašej kariéry. Ak je pre vás prioritou zabíjanie, ideálne je, stať sa vojakom. V prípade, že máte záujem odkrývať nové lokality, pasuje k vám explorer. Objavovanie nových technológií je dominantou vedca a výstavba každodenným chlebíkom osadníka. V každom prípade vás čaká tradičné putovanie svetom, likvidovanie nepriateľov a plnenie questov, lenže aj niečo navyše.

Jednotlivé zamerania majú prístup k špecifickým individuálnym úlohám s rozdielnou náplňou. K tým zaujímavejším patrí kariéra osadníka, ktorý priebežne zbiera suroviny a môže vyrobiť vylepšenia na vytýčených stanoviskách. Vďaka tomu sa zvýši bezpečnosť týchto postov a pribudnú bonusy, ktoré využijú okoloidúci hráči. Skupina osadníkov môže

navyše pracovať na projekte a postaviť v sídlach permanentný market, alebo iné užitočné budovy.

Úlohy vyžadujú zabíjanie určitých kreatúr, zbieranie predmetov, oslobodzovanie zajatcov, odpaľovanie svetlíc a získanie artefaktov. Budete aj sabotovať nepriateľské delá, opravovať zariadenia a vypaľovať domorodcov. Na rad prídu aj súboje s bossmi, z ktorých profitujú všetci hráči, ktorí sa pridajú. Zadania obdržíte tradične od NPC postáv, ku ktorým sa treba po dokončení vrátiť, ale niekedy sa dá úloha zavŕšiť aj na diaľku cez komunikátor. Stav úloh je vyjadrený v percentách a za splnené sa považujú samozrejme vtedy, keď je zhodnotenie 100%.

SCI-FI MMO Z VÝCHODU

Veľmi prakticky je riešená navigácia v teréne. Okrem mapy a minimapy vás k cieľu nasmeruje šípka, ktorá sa nakrátko objaví vždy, keď kliknete na popis questu na obrazovke. Spestrením postupu sú časovo limitované výzvy, ktoré sa aktivujú pri vykonaní určitej činnosti. Napríklad zabijete nového nepriateľa a potom máte 60 sekúnd na to, aby ste spacifikovali ešte desať jeho súkmeňovcov. Alebo nájdete jednu plechovku a musíte pozbierať ďalšie. Za splnené výzvy dostanete extra odmenu, napríklad suroviny a ak ich nestihnete do vypršania časového limitu, môžete si dať repete.

V boji sa tradične získavajú levely a nové schopnosti, ktoré neskôr treba prikupovať v tréningových kioskoch. Každé povolanie využíva vlastný zdroj energie, či už je to kinetika, sústredenie alebo silové

jadrá. Spôsob dobíjania a aplikovania sa líši. Napríklad inžinierova výbušnosť sa generuje v boji, ale ak ju rýchlo nepoužijete na vybraný útok, čoskoro klesne na nulu. Schopnosti sa aplikujú kliknutím na príslušnú ikonu a potrebujú krátky čas na regeneráciu. Postavy majú aj špeciality, ktoré sa dajú priebežne aktivovať, napríklad dočasné extra brnenie.

Za zmienku stojí zobrazovanie plochy, ktorá vyjadruje dosah vášho útoku. Mnohé schopnosti zasiahnu viacero cieľov naraz, ktoré sú v ich zornom poli. Ak sa pri boji otáčate, môžete ublížiť cieľom na rôznych miestach vo vašej blízkosti. Rovnako vidíte aj pole pôsobnosti začatých nepriateľských útokov, ktorým sa vďaka tomu neraz dokážete vyhnúť. Pre lepšie rozlíšenie sa využíva modrá plocha pri vašich a červená pri nepriateľských útokoch. Veľmi dobre sa počúva zvolanie double kill alebo triple kill, typické skôr pre akčné hry, keď sa vám vydarí zásah a skolíte niekoľko protivníkov súčasne.

Nepriateľské výpady vám prirodzene uberajú život, ale najskôr znižujú úroveň ochranného štítu. Po boji sa obidve položky automaticky zregenerujú. Pri úmrtí sa oživíte pri najbližšom styčnom bode, ale za poplatok môžete povstať aj priamo na mieste skonania. Boje proti AI dopĺňajú PvP bitky a vzájomné duely hráčov.

Štvorčekovaný inventár sa dá naplniť rôznymi vecami a surovinami a rozšíriť taškami. Tie pri použití zmiznú a pridajú dve alebo viac úložných políčok. Postave môžete priradiť zbrane, rôznu výzbroj a implantáty, pri výmene vidíte porovnanie kvality predmetov. Prebytky radi odkúpia obchodníci, ktorí mávajú ponúkané predmety prehľadne roztriedené. Na potulkách narazíte aj na dátové kocky, ktoré prinášajú informácie o krajine a dôležitých udalostiach.

Postavu vnímate z pohľadu tretej osoby, ale kamera sa dá vzdialiť a priblížiť, čím zmeníte aj náhľad na seba. Jednoduché ovládanie zahrňuje tiež beh, skákanie a úhybné kotrmelce, ktoré sa dajú aj vypnúť. Tvorcovia ponúkajú rôzne nastavenia užívateľského rozhrania, predovšetkým chatu a doplnkov, takže sa dá Wildstar do značnej miery prispôsobiť vášmu komfortu.

Komiksovo ladená grafika blízka WOW mne osobne vôbec nesadla, čo ale neznamená, že hra vyzerá zle. Exteriéry sú celkom pekné a nápadité, hoci nikdy nepôsobia drsne, ale vždy len curíkovo a rozprávkovo. Naproti tomu interiéry s teleportmi vyzerajú tuctovo, sú preplnené objektmi a neraz je to taký pestrofarebný guláš. Flóra a fauna je bohatá a niektoré druhy zvierat a kreatúr sa neznášajú a bojujú aj navzájom proti sebe. Vzhľadom na jednoduchý štýl grafiky sú hardvérové nároky pomerne vysoké. V menších zónach hru ľahko zvládnu aj staršie zostavy, v rozľahlejších preplnených zónach je záťaž na PC podstatne väčšia.

Záujemcovia o Wildstar si budú musieť kúpiť hru s tridsaťdňovým kupónom. Ďalšie poplatky nebudú nevyhnutné, ak si hráči dokážu nahrabať dosť hernej meny, za ktorú si kúpia C.R.E.D.D. s predplateným časom na ďalší mesiac. Na podobnom princípe funguje napríklad Eve Online.

Wildstar je dobrá MMORPG, z ktorej ale nepadnete na zadok. Základný postup je presne taký, ako v mnohých ďalších online svetoch. Čo môže hru odlíšiť od konkurentov, sú rôzne kariéry postáv v službe pre zvolenú frakciu, ktoré dajú ich počínaniu hlbší zmysel. Spestrením môže byť aj budovanie vlastných príbytkov a upravovanie okolia. Bude to ale stačiť na to, aby hráči pri hre vydržali mesiace alebo roky?

RECENZIE

ZA TOTO SA STALLONE POMSTÍ

RAMBO THE VIDEOGAME

Teyon | Akčná | PC, XBOX360, PS3

Videohry podľa filmových predlôh síce majú dopredu zabezpečenú slušnú popularitu, ale rovnako aj problémy. Neveľký rozpočet a uponáhľaný vývoj, často v rukách neskúseného štúdia, vedú k výsledku nevalnej kvality. Samozrejme, nájdu sa aj výnimky, čo dokázala recenzia na vydarenú záležitosť LEGO Movie Videogame. Nie každý má však toľko trpezlivosti a praxe s využívaním filmovej licencie ako Travellers Tales. Opačný prístup nám ukazuje poľské štúdio Teyon, ktorému ani niekoľko odkladov nepomohlo k tomu, aby svoju hru dotiahlo do úspešného konca.

Chlapci z Krakova mali doteraz na svedomí hlavne množstvo nič nehovoriacich titulov na Nintendo DS a širšiemu publiku sa predstavili sériou Heavy Fire. Zrazu sa dostali k veľkej rybe a Rambo: The Video Game sa zaradil medzi najočakávanejšie hry. Nie preto, že by sa jednalo o kandidáta na titul roka. Skôr práve naopak - zo zvedavosti, ako dopadne titul venovaný legende medzi akčnými filmami, si na novinky klikol každý. Navyše hra sľúbila návrat tradičnej automatovej akcie, akú poznáme hlavne z dôb svetelných pištolí. Ako ste asi aj tušili, comeback zabudnutého žánru sa nekoná.

Videoherný Rambo sa „véháeskovému“ retru priblížil viac ako akákoľvek iná hra v histórii. Rambo totiž najväčšiu popularitu (nie len) na Slovensku zažil v dobe, keď sa na tržniciach predávali bootleg kazety, ktoré daboval jeden človek. Veľký výber nebol a tak ste si film pozreli niekoľkokrát ročne a k tomu aj požičali každému z kamarátov. Po pár rokoch už nepomohlo žiadne nastavovanie hláv a čistenie, z "VHSky" ste dostali už len hrubé zrno a chrčiaci zvuk plný šumu.

Podobný dojem ako zo zodratej pásky vás prepadne hneď po zapnutí hry. Graficky by sa Rambo zaradil k tým krajším hrám na PS2, aj keď taký Black by bol pre hru vážnym konkurentom. PC port má gameplay

uzamknutý na 60fps a prestrihové scény na 30 v katastrofálnom rozlíšení. Horšie je to však so zvukom. Kým ústredná hudobná téma filmov ešte nostalgikom vyroní z oka nejednu slzu, zo všetkého ostatného vám príde zle. Pravdepodobne práve zo zodratých kaziet autori grabovali zvuk. Jednotlivé dialógy sú veľmi nekvalitne vystrihnuté z filmov a plné šumu. Často postavám nerozumiete, lebo hlas je rôzne skreslený a nepoteší ani nekonzistentná hlasitosť, dunivé efekty a mnohé ďalšie neduhy.

A ak tieto varovné signály nezbadáte a vrhnete sa do hry, môžete na vlastnú kožu prežiť peklo, ktoré zažíval najznámejší filmový veterán. Akurát to vaše utrpenie bude skutočné. V koži Johna J. Ramba, muža, ktorý naučil sovietske vrtuľníky báť sa lukostreľby, sa prebojujete lesmi pri mestečku Hope, vietnamským zajateckým táborom a nakoniec pomôžete hrdému afgánskemu ľudu v boji za slobodu. Ak ste vo filmovej sérii zbehlí, postrehli ste, že chýba Mjanmarsko. Hra sa totiž sústredí len na vybrané scény z prvých troch filmov série.

Príbeh začína - paradoxne - pohrebom. Smútočný príhovor oslavuje muža, ktorý zabil stovky nepriateľov a vo flashbackoch sa vracia k jednotlivým významným momentom trojice filmov. Kým film First Blood bol výnimočnou drámou, hra všetky okolky hádže za hlavu a na všetko nazerá len cez akčnú optiku. Ste svedkami známej policajnej šikany z filmu, ale to je len okrajová záležitosť, ktorá prechádza do ďalšej akčnej scény. A takto to vo videohernom Rambovi ide dookola. Utečiete z vietnamského tábora, prejdete americkým mestom, vraciate sa do Vietnamu a potom nasleduje Afganistan. Asi najakčnejší z trojice filmov má v hre najmenšie zastúpenie.

Príbeh tečie ako voda a bohužiaľ sa pri hraní nezbavíte pocitu, že je úplne odstavený na vedľajšiu koľaj. Čo jednak nepomôže ani hráčom, ktorí s Rambom nemali tú česť, ale taktiež

to rozhodne nepoteší jeho fanúšikov. Navyše sú niektoré zo scén zjednodušené, či prepracované, aby boli priamočiarejšie a ľahšie prechádzali do akcie, aj keď práve to nie je vždy tá vec, ktorú hra potrebuje. Výsledok je pomerne jednoznačný. Nováčikovia sú zmätení, fanúšikovia sklamaní a hra pôsobí občas zbytočne chaoticky, nakoľko sa v tom všetkom stráca súvislosti medzi jednotlivými misiami. Stačí, ak si spomeniete na celý prvý film. Rambo v ňom má na konte len jedno zabitie, no v hre máte v rukách ťažký guľomet a mestečko Hope ničíte viac ako hurikán.

V úvode som uviedol, že Rambo je návratom k automatovkám so svetelnou pištoľou. V praxi hru môžete ovládať myškou, gamepadom, či pohybovým ovládačom ako napríklad PS Move na PS3. V prípade, že hráte s Move, zo strieľania môžete mať o niečo lepší pocit, no celkový zlý dojem to aj tak nezmení.

Navyše akcia nie je jediným stavebným kameňom hry. Druhým sú quick-time eventy. V nich sa zo začiatku oťukávate a postupne prechádzajú do jadra hrateľnosti, takže tvoria takmer polovicu obsahu. Nastupujú v rôznych sekvenciách - pri stealth postupe, pri akcii, aj pri pästných súbojoch. Avšak len podčiarkujú lineárnosť hry. Buď ich správne splníte alebo nie. Nič medzitým, rozdiel je len v bodoch, ktoré dostanete.

Pred vami je 16 úrovní. Niektoré dlhšie, iné kratšie, jedna podarená, viaceré až otravné. Akcia sa v nich teda strieda s QTE, ale predstaví sa vám vo viacerých podobách. Stále však veľmi obmedzene, bez možnosti, aby ste niečo spravili sami. Ak dáme bokom možnosť menenia základnej výzbroje, máte k dispozícii ešte granáty a okrem strelných zbraní neskôr dostanete do rúk aj legendárny luk. Rambo ho používal ešte

predtým, než to bolo cool, a niektoré z pamätných momentov si tak môžete vyskúšať na vlastnej koži. Pomocou šípov napríklad vyhodíte do vzduchu vietnamského poručíka Taya. Okrem toho musíte využívať krytie, bez ktorého by ste ďaleko nezašli. Nakoniec zasadnete aj do kokpitu helikoptéry.

Nepriatelia by si zaslúžili samostatnú kapitolu v knihe o zlých hrách. V podobných akčných tituloch vždy fungovali na rovnakých skriptoch. Prišli ste na scénu, tam sa objavili nepriatelia ako kačičky na strelnici a vy ste ich všetkých vystrieľali. Ale Rambo túto jednoduchosť dotiahol „k dokonalosti". Nepriatelia sa vám často objavia rovno pred hlavňou a aj keď sú náhodou niekde schovaní, tak sa dokážu skoro celí vystrčiť. Z tohto pohľadu bol náročnejší Duck Hunt na NES. V prípade Ramba však nabiehanie pred hlaveň a často neschopnosť čokoľvek trafiť, nepriatelia kompenzujú vysokými počtom. A keď ich pred sebou máte 8 v niekoľkých triedach a k tomu helikoptéru a stacionárny guľomet, občas sa aj zapotíte. Náročnosť je tak dosť nevyrovnaná.

Hra nemá autoheal a ani lekárničky. Namiesto toho využíva režim zúrivosti. Zabíjaním nepriateľov si plníte ukazovateľ zúrivosti. Keď sa rozsvieti, môžete si ho aktivovať a pri spomalenom čase si za každého zabitého nepriateľa pripíšete na konto kúsok zdravia k dobru. Systém je to zaujímavý, ale preberá kontrolu z rúk hráča. Pomôcť si môžete aj jednoduchými RPG prvkami. Za nazbierané skóre z levelov získavate skúsenostné body, pomocou ktorých vylepšujete vlastnosti postavy a prácu so zbraňami. Taktiež si odomykáte perky ako napríklad rýchlejšie uzdravovanie a podobne.

Oproti prvým filmom musíte zbrane občas aj nabíjať. Na to je vytvorený jednoduchý systém, kedy musíte správne trafiť tlačidlom úsek kruhu. Môžete to spraviť perfektne

a dostať náboje navyše, môžete to spraviť bežne bez bonusu, ale taktiež aj pokaziť a dočasne si tým zaseknúť zbraň. V záverečných leveloch vás to stojí život, ale to isté platí aj v úsekoch, kedy opäť nemáte zbraň pod kontrolou a kým dokážete nabiť, spustí sa na vás lavína guliek. Herné pasáže sa tak musíte učiť naspamäť, aby ste zistili, kde sa oplatí nabíjať a kde zas zbierať zdravie.

Je len veľmi málo momentov, kedy hra zabaví. A to píšem ako človek, ktorý pred 20 rokmi zodral kazetu s filmovým Rambom. Dizajn levelov nie je príliš podarený, čo som už skôr naznačil a skutočne je tu len jedna misia, po ktorej sa na vyhodnotenie pozeráte s dobrým pocitom. Zážitok z hrania si však môžete vylepšiť a to pozvaním priateľa do lokálnej kooperácie. Bez ohľadu na platformu, môžete niektorú z periférií obetovať kamarátovi a aj keď hra zostáva stále rovnako hlúpou, vaša spolupráca ju často dokáže vytrhnúť z bahna nudy a znechutenia.

Väčšina rail shooter hier nikdy neoplývala dlhou kampaňou. Napríklad House of The Dead 2 sa postupne dal dohrať za zhruba 20-30 minút. Ale ponúkal zaujímavejší gameplay a hru ste radi prechádzali viackrát. Ramba ako jednotlivec prejdete raz a budete mať dosť, s priateľom to skúsite viackrát. Základná dĺžka hry je však pod 3 hodiny a to je pri jej obmedzeniach dosť málo. Môžete si však zvýšiť náročnosť a trápiť sa s ňou dlhšie, ak máte nutkanie, občas sa týrať. Okrem toho môžete hrať jednotlivé misie podľa uváženia a plniť ich výzvy (všetky QTE na 100% a podobne). Alebo sa budete snažiť "precikať" v online tabuľkách celý svet a nazbierať v hre čo najvyššie skóre.

Na titule Rambo: The Video Game je zlé takmer všetko. Najhorší je však premárnený potenciál. Je to také, akoby chcel tím Teyon vytvoriť filmovú hru bez riadnej licencie. Hra vyzerá hrozne, počúva sa hrozne, hrá sa dosť zle. Fyzika je ako z iného sveta. No najsmutnejšie je to, že v hre nenarazíte často na originálne filmové postavy, ich podobizne a hlasy. Rambo prehovorí sotva 10 viet a model jeho postavy, či výraz tváre, sa za celú dobu nezmení. Zabudnite na tvár plukovníka Trautmana, v hre však aspoň započujete jeho hlas. Brian Dennehy ako šerif Teasle sa tu tiež neobjaví a postava šerifa ani neprehovorí jeho hlasom..A tak to je takmer so všetkými postavami. Videoherný Rambo je zlým vtipom, paródiou, ktorá ani nedosahuje kvalít Horúcich striel a ako predloha mu asi slúžil indický remake americkej akčnej klasiky. Ani nostalgia, ani kooperácia s priateľmi za čas strávený pri tejto hre nestojí.

HODNOTENIE

+ hlavná melódia
+ koooperácia dokáže hru čiastočne zatraktívniť
+ zaujímavý systém doliečovania
+ jedna skutočne podarená misia
+ množstvo zbraní

- zlá optimalizácia
- grafika a zvuk
- nekompletná licencia
- sterilná a nudná hrateľnosť
- biedny dizajn väčšiny misií
- takmer každý materiál je nepriestrelný
- odfláknutý príbeh

2.5

ELLIE SA VRACIA A S ŇOU AJ SPOMIENKY

LAST OF US: LEFT BEHIND

Naughty Dog | Akčná | PS3

Bez diskusie, ak by ste The Last of Us pasovali za najlepšiu hru minulého roka, nik vám na to nemôže povedať ani mäkké f. Dobrodružné putovanie Joela a Ellie z karanténnej zóny bolo perfektné. Síce nie úplne bez chýb, ale omračujúco hrateľné a bez jediného zaváhania pohlcujúce skvostnou atmosférou s citlivo vyrozprávaným príbehom. Synonymum pre virtuálne nebíčko v papuľke je jasné - a je úplne jedno, či sedíte za PC alebo máte vytetované X-ko na intímnom mieste.

Rozšírenie zápletky v podobe DLC Left Behind bolo očakávané so zatajeným dychom a neuveriteľnou žiadostivosťou. Paradoxom ostáva, že sme od neho vlastne neočakávali žiadne ohromujúce novinky alebo nebodaj zmeny v hrateľnosti, to určite nie! Stačilo predhodiť hráčom čerstvý kus pochutiny v podobe príbehovej maškrty a spokojne by od samej radosti vrteli chvostíkmi ako spokojní havkáči. Stalo sa a ďakujeme za to, hoci vyčítavý pohľad po dohraní sa žiaľ objavil. Či oprávnený, to musíte posúdiť vy.

Ak patríte medzi tých, ktorým doma tróni PlayStation 3 a doposiaľ ste neokúsili fenomén The Last of Us, robíte určite chybu a pre vás v skratke zhrnieme, o čom vlastne táto hra je. Vzhľadom k tomu, že vzišla z továrne na sny menom Naughty Dog, nikoho neprekvapí, že tu máme akciu z pohľadu tretej osoby, v ktorej si zastrieľame, poposúvame nejakú tú debničku, aby sme sa dostali vyššie. Uncharted pravdepdobne poznáte, však? Dôležitú úlohu v hrateľnosti zohráva explorácia sveta a zbieranie predmetov. Nielenže vás prehľadávanie zákutí baví napriek lineárnemu podaniu zápletky, ale ste do toho nútení kvôli hľadaniu nových predmetov, vďaka ktorým si vylepšujete zbrane, vlastnosti postavy, ale si aj vytvárate dôležité predmety k prežitiu.

Putovanie dvoch hlavných postáv v pôvodnej hre bolo famózne. Nielen preto, že po šiestich hodinách neprišiel ohňostroj a koniec, ale pre neustálu zmenu prostredia a hlavne fantasticky napísané dialógy. Málokedy sa dokážete vžiť do úlohy postavy, stotožniť sa s ňou a súhlasiť s pocitmi, ktoré z obrazovky presakujú do skutočného sveta.

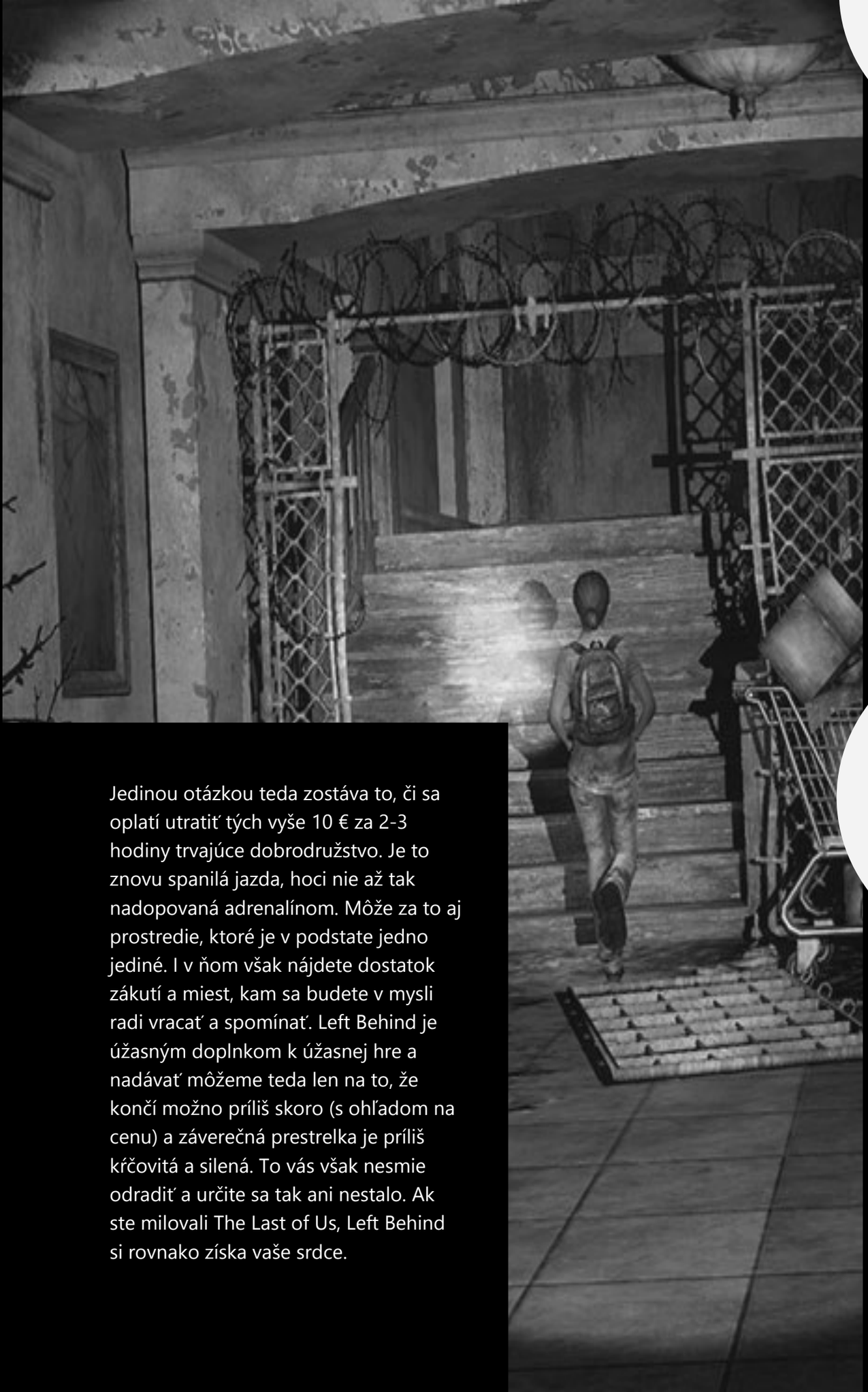
A tobôž je skôr raritou, ak tieto elementy preskakujú z jednej postavy na druhú a dokážete ich preto milovať i nenávidieť zároveň. Či konajú dobro alebo zlo, snažia sa znovu nadýchnuť a bojovať všetkými možnými spôsobmi, hoci ich niekedy vedú sebecké úmysly. Pretože život je sviňa a ten apokalyptický, kde skaza vyplavila na povrch zvieracie pudy ľudí, dvojnásobne.

Áno, The Last of Us je hrou, ktorá vychádza raz za konzolovú generáciu. Left Behind je krátky doplnok. Rozšírenie a odpoveď na to, čo sa dialo s Ellie po Joelovom zranení. V pôvodnej hre bolo cítiť čiernu dieru v okamihu medzi epizódami a Left Behind ju adekvátne zaplátalo. Hrateľnou postavou je výhradne Ellie, ktorá sa snaží zachrániť svojho partnera na ceste a nájsť pre neho lieky. Nielenže je spočiatku takmer neozbrojená, takže dôležitou zbraňou sa stane dýka, ale priveľa zbraní ani pri sebe mať nebudete - revolver, luk a z pušky sme ani raz nevystrelili, pretože sme ju získali úplne na konci, kedy nebolo po čom. Taktiež odpadlo vylepšovanie samotnej postavy a nečaká vás ani zbieranie súčiastok. Minimalistické RPG prvky síce ohlodali jednu vetvu hrateľnosti, no vôbec to nevadí.

Aspoň miernou náplasťou sa stáva hľadanie predmetov, pomocou ktorých si vytvoríte lekárničky a listov. Stojac proti presile musíte častejšie siahnuť po tichom riešení situácie - na strelecké eskapády totiž často nemáte muníciu a ani čas. Príjemným spestrením sú aktívne boje medzi nakazenými a ľudskými nepriateľmi. Je zarážajúce, že sme ich nevideli už v The Last of Us. Síce ich využijete len približne trikrát za hru, no vždy poteší, ak hodíte tehlu do miest, kam vlákate obe frakcie, ktoré si to následne

rozdajú medzi sebou a vy len dorazíte zvyšok. Škoda, že ovládanie je v niektorých momentoch (hlavne pri ukrývaní sa za prekážkami) rovnako kostrbaté ako minule. Left Behind vás, až na záverečný súboj v obchodnom dome, nezavaľuje zbytočne frustrujúcimi prestrelkami s príliš početnou prevahou, čo je len a len dobre.

Lenže to je len časť samotného hrania a druhá polovica sa retrospektívne vracia do časov, kedy Ellie žila v podstate pokojný život v komunite, z ktorého ju vytiahne jej priateľka Riley. Čerstvá členka Svetlonosov sa prišla so svojou spoločníčkou rozlúčiť. Odchádza a posledný večer si chcú kamarátky užiť. Súboje sú v týchto momentoch pasé, no pohlcujúcou atmosférou si vás aj takéto oddychové pasáže získajú. Vývojárom sa znovu podarilo citlivo zachytiť jednoduché emócie a skvelými dialógmi dostať z prostých situácií skvelý zážitok. Je v tom čosi magické, ťažko vyjadriteľné a opísateľné bez zbytočných spoilerov, preto vedzte, že to stojí za to a na kolotoč či herný automat budete spomínať ešte dlho. Dve tínedžerky sa túlajú opusteným nákupným centrom, čo sa im napokon stane osudným. To všetko už viete z The Last of Us a hoci záver poznáte, cesta k nemu je dojímavá. Vďaka detským protagonistom aj nabitá emóciami. Záverečný monológ neznie pateticky, aj keď neprináša žiadnu bravúrnu či originálnu myšlienku. Je totiž "iba" skvelo podaný. Okrem toho, že postupujete stále dopredu pomerne lineárnym tunelom, si to celé užijete. Môže za to aj technické spracovanie. Lenže grafiku sme chválili už minule a na zvuky bolo napísaných toľko oslavných básní, že by sme sa len opakovali. Nech je, ako chce, dabing Left Behind robí s celkovou atmosférou divy. Je prirodzený, farba hlasu dabingových hercov zodpovedá situácií. Riley pôsobí skutočne ako uličník a hnev Ellie nielenže vidíte na jej tvári, ale ho aj počujete. Tu je to za jednotku s hviezdičkou a poriadne mľaskavým cmuk na líce.



Jedinou otázkou teda zostáva to, či sa oplatí utratiť tých vyše 10 € za 2-3 hodiny trvajúce dobrodružstvo. Je to znovu spanilá jazda, hoci nie až tak nadopovaná adrenalínom. Môže za to aj prostredie, ktoré je v podstate jedno jediné. I v ňom však nájdete dostatok zákutí a miest, kam sa budete v mysli radi vracať a spomínať. Left Behind je úžasným doplnkom k úžasnej hre a nadávať môžeme teda len na to, že končí možno príliš skoro (s ohľadom na cenu) a záverečná prestrelka je príliš kŕčovitá a silená. To vás však nesmie odradiť a určite sa tak ani nestalo. Ak ste milovali The Last of Us, Left Behind si rovnako získa vaše srdce.

HODNOTENIE

+ postavy
+ dialógy
+ retrospektívny príbeh
+ tiché boje
+ hrateľnosť z The Last of Us

- krátke
- záverečná prestrelka

9.0

LEGO MOVIE VIDEOGAME

Telltale games | Adventúra | PC, Xbox360, PS3, WiiU

Populárna dánska stavebnica LEGO už dávno prerástla podlahy detských izieb a obrazovky monitorov či televízorov. Celosvetový fenomén sa najnovšie snaží zaujať aj na striebornom plátne animovaným dobrodružstvom s jednoduchým názvom - LEGO Movie. Od momentu ohlásenia filmu bolo nad slnko jasnejšie aj to, že sa pracuje na videohre s rovnakým námetom. Tejto úlohy sa po všetkých LEGO hrách, ktoré si zobrali na mušku Indiana Jonesa, Pirátov z Karaibiku, Star Wars a Marvel, nemohol zhostiť nikto iný, než tím TT Games.

Stavbár Emmet žije svoj všedný, rutinný život v LEGO meste. Robí to, čo mu je predpísané, počúva to, čo ostatná šedá masa, pracuje v rovnakom tempe ako ostatní, oblieka sa tak, aby nevytŕčal z davu. Všetko sa zmení po tom, čo sa náhodou stretáva so zvláštnou dievčinou Wyldstyle. Tá mu nahovorí, že je vyvoleným a za pomoci mudrca Virtruvisa musí zastaviť diabolské plány Lorda Businessa. Ako to už obyčajne býva, Emmet a ani nikto v jeho okolí na takéto šialené hypotézy neverí, no počas 15 levelov zhruba pokrývajúcich aj dejovú líniu filmu, sa Emmetovo hrdinstvo prejaví naplno.

„Ak ste hrali jednu, hrali ste všetky," takáto novodobá múdrosť pasuje na LEGO hry ako povestný šerblík na zadok. Základné herné princípy, čiže rozdelenie postáv podľa ich schopností a následná nutnosť ich kombinácie pre postup vpred, sa nezmenili ani vo filmovej adaptácii. Budete rozbíjať okolité stavebnicové prostredie, stavať z neho nové objekty, zbierať zlatky a platia aj všetky ďalšie činnosti, ktoré na LEGO tituloch milujete. V prípade, že s nimi máte problém, ani táto časť série vás neuspokojí, stále je to o tom istom.

Na misie vyrážate z centrálneho hubu, ktorým je Emmetove rodné mesto. Tu môžete okrem hlavných plniť aj rôzne vedľajšie úlohy. Ako to už býva zvykom, po dohraní príbehového módu sa do mesta vrátite, aby ste si kampaň zopakovali vo freeplay režime,

pozbierali všetky stavbárske plány, nohavice, zlaté a červené kocky. Tie sprístupňujú špeciálne bonusy. K najobľúbenejším už tradične patrí multiplikátor získaných peniažkov. Znovuhrateľnosť je jedným zo silných a pozitívnych aspektov hry. Novozískané postavičky dávajú levelom iný nádych a stráviť vo fantastickom LEGO svete viac ako 20 hodín nie je vôbec žiadny problém.

Emmet a Wyldstyle sú základnými ovládateľnými postavičkami, no keďže má LEGO dlhodobo výborné vzťahy aj s ostatnými veľkými spoločnosťami, počas hrania sa k ním pridá cez 80 ďalších, vrátane exotov ako Batman, Superman, Gandalf, Abraham Lincoln či Green Lantern. Rôzne postavy oplývajú rozličnými schopnosťami, takže sa môžete tešiť na rozbíjanie strieborných kociek, skákanie na neprístupné miesta, hackovanie počítačov, ovládanie robotov na diaľku, ovládanie vozidiel či zvierat.

Tak, ako sa pri hraní menia charaktery a ich schopnosti, mení sa - v nadväznosti na dej filmu - i herné prostredie. Začínate v modernom meste, cez ktoré sa dostanete na divoký západ. Potom nasleduje mierne "haluziodný" Cuckoo Oblak s jeho najpodivnejšou obyvateľkou Unikitty (spojenie Unicorn a

Kitty, teda jednorohá mačička). Z Unikitty sa vykľuje tá najbizarnejšia LEGO postavička v histórii. Jej špecialitou je totiž možnosť zmeniť sa na besniacu príšeru nadľudských rozmerov. Pozriete sa tiež pod morskú hladinu alebo do mrakodrapu spoločnosti Octan.

Z pridaných noviniek vyčnieva najmä Pac-man minihra, kde v bludisku utekáte pred príšerkami a snažíte sa aktivovať jeden či viac spínačov. Zaujímavosťou je, že v prípade kooperačného hrania sa v bludisku objavia postavičky dve, čo rozhodne prináša väčšiu porciu zábavy. Možno si tiež obľúbite tanečný QTE súboj (a najmä pesničku Everything is awesome, ktorá nejde nijako vypudiť z myšlienok, akonáhle ju raz počujete), nové stavbárske minihry na čas, či označovanie správnych komponentov plánovaného objektu.

Už sme spomínali, že pacmanovská minihra je zábavnejšia pri dvoch živých spoluhráčoch. Platí to ale samozrejme o celej hre. So živým spoluhráčom sa zábavnosť každej stavebnicovej videohry posúva o niekoľko levelov vyššie a inak tomu nie je ani v prípade LEGO Movie Videogame. Dôvodov je niekoľko. Hlavným je to, že AI hráča nie je možné po zle vypočítanom skoku nad priepasťou fyzicky inzultovať, živého však áno.

Autori o hre tvrdia, že to je prvý LEGO titul, kde je celé prostredie vytvorené stavebnicovými kockami.

Neznamená to síce, že by ste mohli všetko rozbiť, ale žiadne oblé či "nelego" objekty tu, na rozdiel od starších titulov, nenájdete. S tým súvisí aj zapracovanie podobnej stoptime animačnej techniky, ako je použitá vo filme. A pozor, prvýkrát (ak si dobre pamätám) sa v hre objaví aj reálny človek! Očakávané zakomponovanie vtipných scénok je rozdelené do niekoľkých rovín. Určité gagy sú určené priamo pre deti, niektoré sa viac hodia pre ich rodičov. Humorné situácie výborne zabavia jednu aj druhú skupinu, treba ale upozorniť na to, že ak ste už videli film, o časť zábavy budete ochudobnený. Druhýkrát už viaceré z nich tak smiešne nepôsobia.

Recenzovaná verzia na platforme Playstation 4 trpela starými známymi boliestkami. Nedokonalý kolízny model spôsobuje občasné záseky postáv, ktoré sa dajú vyriešiť buď prepnutím na druhého hrdinu, no v najhorších prípadoch pomôže až reštart levelu. Našťastie sú takéto incidenty pomerne ojedinelé. 200 rokov vyprosovaná online kooperácia sa nedostavila ani s nástupom nových konzol. Zrejme treba čakať na kompletne nový engine, ktorý by takúto featúru podporoval. K lepšiemu sa zmenilo vyberanie zo zoznamu všetkých dostupných postavičiek. Čo kedysi trvalo niekoľko sekúnd, teraz sa deje okamžite.

Napriek tomu, že TT Games v zásade neprinášajú žiadnu veľkú zmenu, ani čo sa týka hrateľnosti, ani spracovania, Lego Movie Videogame pokračuje v tradícii zábavných "kockových" titulov. Niekoľko nových prvkov poteší a staré známe neduhy poznáme už niekoľko rokov. Spočítané a podčiarknuté, je to ideálna hra pre kooperáciu, pri ktorej sa s mladším súrodencom nebudete nudiť v pokročilom a dokonca ani v zrelom veku.

HODNOTENIE

+ vysoká znovuhrateľnosť
+ vtipné momenty
+ variabilné prostredia
+ množstvo rôznych postáv
+ nové minihry

- zasekávanie postavičiek
- stále iba offline kooperácia

8.5

FINAL FANTASY TROCHU INAK

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2

Mercury Steam | Akčná | PC,Xbox360, PS3

Castlevania má dlhoročnú tradíciu a minulý rok sa konečne udomácnila aj na PC. Bol to práve titul Lords of Shadow, ktorý - hoci s trojročným oneskorením, ale predsa - ukázal pôvaby univerza aj na tejto platforme. Pokračovanie s pánmi tieňa už prišlo simultánne na konzoly a PC, ale obsah ambicióznej dvojky hráčov trochu zaskočil a niektorých fanúšikov dokonca odpudil, ako svätená voda upíra. Nie je to preto, že by bola hra zlá, len je jednoducho trochu svojská a nie každý to dokáže akceptovať.

V Lords of Shadow sme sa stotožnili s Gabrielom Belmontom, členom Bratstva svetla, na jeho ceste za pomstou, ale aj s poslaním, zachrániť svet pred pánmi temnoty. Výprava neskončila podľa predstáv a Gabriel raz a navždy stratil svoju tvár. Stal sa krvilačným monštrom, Drakulom a prekliatie sa prenieslo aj na jeho rod. V dvojke však dostáva príležitosť na vykúpenie a tú mu prekvapivo ponúka Zobek, ktorý sa podieľal na jeho nešťastí. Draculova nekonečná trýzeň sa má skončiť, keď porazí Satana, ktorý prináša novú apokalypsu.

Dracula sa ocitá v modernom svete, kde sa premávajú automobily, do noci svietia nablýskané reklamy a z efektne rozbíjaných hydrantov strieka voda do špinavých ulíc. V tomto prostredí sa stretáva s démonmi, ale aj bojovníkmi v oceľovom brnení, ktorí po ňom okamžite strieľajú, alebo sa mu vyhrážajú kovovou päsťou. Vďaka amuletu, ktorý na určených miestach vyvoláva sprievodcu - bieleho vlka, sa však dokáže preniesť aj do podzemia a svojho starobylého hradu, kde to vyzerá stále tak, ako kedysi. Ale ani tam princ temnoty nie je v bezpečí, hoci má v boji so Satanovými učeníkmi výhodu domovského prostredia. Navyše sa stretáva s postavami zo svojej minulosti, ktoré boli kedysi dôležitou súčasťou jeho života - alebo skôr života Gabriela Belmonta. Príbeh nie je excelentný, ale

vcelku dobre prevedie hráča až do finále, ktoré však neuspokojí a súboj s posledným bossom nie je dostatočnou satisfakciou. Na druhej strane, oceníte otvorenejšie prostredie, kde sa môžete pohybovať bez výrazných obmedzení.

Dvojka používa poupravený systém boja z pôvodnej hry. Primárnou zbraňou je tieňový bič, ktorý je alternatívou kríža s reťazou. Užitočný je aj meč, ktorý využíva na efektné útoky - a hlavne doliečenie v boji - modrú energiu - void. Červená energia chaosu zas rozpáli pazúry, ktoré sa hodia na rozbíjanie nepriateľských štítov. Energie sa najčastejšie dopĺňajú absorbovaním orbov, ktoré vytrieskate z tiel nepriateľov, ak sa v boji úspešne vyhýbate ich protiútokom. Pritom si treba zvoliť, či si doplníte modrý alebo červený zásobník. Maximálna kapacita energií sa zvyšuje zbieraním červených a modrých kryštálov, ktorých musíte na vylepšenie nájsť vždy päť.

V boji sa vo veľkom uplatnia kombá, tvorené kombináciou tlačidiel. Oslabení nepriatelia sa dajú chytiť a potom sa objavia známe prelínajúce sa kruhy a treba v správnej chvíli stlačiť tlačítko, aby ste dorazili obeť, prípadne sa doliečili. Nové útoky, či už na zemi alebo vo vzduchu, však treba najskôr prikúpiť a odomknúť na stránkach denníka. Dajú sa aj vylepšovať a pritom zohráva úlohu úroveň majstrovstva s jednotlivými zbraňami. Tá stúpne po vyzbieraní dostatku zdrojov, získaných častým používaním jednotlivých komb.

Hlavný hrdina sa často šplhá na múry a veže a aj tentoraz preskakuje z jedného záchytného bodu na druhý. Možné úchyty sú väčšinou nenápadne označené, ale keď už visíte, ďalšie stupienky sa dajú zvýrazniť, takže viete, kam skočiť a preliezť. Okrem toho sa občas musíte rozhúpať na zavesených plošinách. K zdolaniu ďalších nástrah už sú potrebné aj sekundárne útoky a doplnky. Pozornosť hliadok odpúta vyvolaný kŕdeľ netopierov. Vrhacie dýky prerušia elektrické vedenie, takže Draculu nezraní prúd a pri použití void energie sa zmenia na ľadové strely. Tými sa dá zmraziť tečúca voda, čím sa dočasne vytvorí nová stena na šplhanie, dokážu však aj spomaliť nepriateľov. Účinné sú aj ohnivé dýky s chaos energiou. Neskôr sa hodí zmena Draculu na hmlu. V tejto podobe je nakrátko nezraniteľný, navyše prejde cez mreže a dostane sa na inak neprístupné miesta. V pokročilej fáze dostane hrdina aj krídla, ktoré mu umožnia prekonať o niečo dlhšiu vzdialenosť, ako pri bežnom skoku.

Možností je síce dosť, ale niektoré obľúbené, ako napríklad osedlanie pavúkov a kreatúr, sú úplne vypustené. Tvorcovia sa to snažili kompenzovať stealth prvkami, ktoré ale nemusia sadnúť každému. Hra tak čiastočne inklinuje k špionážnym hrám ako je Thief. Castlevania to však so zakrádaním nepreháňa a jedná sa skôr o spestrenie medzi akčnými pasážami. Pri tomto nenápadnom postupe sa uplatní hmla a netopiere, ale aj transformovanie Draculu na krysy. Najskôr sa treba dostať na predurčené miesto v tieni a vzápätí sa už podpletáte pomedzi nohy

strážcov v podobe potkana. Lenže pozor, pretože aj keď po vás hliadky nestrieľajú, môžu vás úmyselne zašliapnuť. Našťastie prežijete dovtedy, kým pobehuje aspoň jeden z čeliadky hlodavcov, ktorú vediete. V podobe potkanov sa dostanete do úzkych dier a kanálov, ktoré vedú na zabezpečené miesta. Cestou môžete prehryznúť nejaký kábel a tak zrušiť ochranu. Do podoby Draculu sa vrátite na ďalšom mieste v tieni, čo môže byť aj za chrbtom strážcu alebo vedca. Vtedy sa prikradnete odzadu a dočasne prevezmete nad dotyčným kontrolu. Takto môžete nenápadne prejsť cez strážený areál a aktivovať spínače.

Lords of Shadow 2 opäť obsahuje množstvo súbojov s bossmi. No hoci sa jedná o zaujímavú zbierku protivníkov, od démonov, cez gorgóny, až posadnutého výrobcu hračiek, nepredstavujú až takú výzvu ako v pôvodnej hre. Väčšinou treba využívať smrtiace kombá dovtedy, kým silný protivník nebude na nule. Boss pritom privoláva posily, alebo zbežne používa útoky, ktoré sa nedajú vykryť a musíte obratne uhýbať. Stlačenie presne určeného tlačidla v kritických momentoch sa zachovalo vo veľmi obmedzenej miere a už len symbolicky. O veľkolepom boji v štýle bitky s titanom, po ktorom ste šplhali v pôvodnej hre a postupne ste ho ochromovali, môžete len snívať. Predtým ste v bitke s bossom neraz strávili aj viac ako polhodinu a bol nutný opakovaný reštart, ale v dvojke vám niekedy stačí päť minút. Oproti iným hrám sú to stále nadštandardné potvory, len to už skrátka nie je také úchvatné a víťazstvo nie je také opojné, ako kedysi.

Tvorcovia poľavili aj v hádankách a rébusoch. A poriadne. Puzzle prvkov je v hre veľmi málo. Sú skôr symbolické a veľmi ľahké. Z toho mála zaujme vyberanie postáv a kulís pri hraní bábkového divadla. Väčšinou však narazíte na fádne puzzle ako je skladanie Zrkadla osudu z úlomkov, ktoré sa dajú otáčať. Hra sa tak obmedzila na priamočiaru akciu, občas pribrzdenú stealth prvkami. Nie každý sa s tým uspokojí, hoci dvadsať hodín v hre, kde môžete objavovať bonusy aj po jej dokončení, je slušná doba. Škoda, že väčší priestor nedostala aspoň kooperácia s AI spojencom. Na pár kratučkých minút budete mať pri postupe spoločníka, ktorého niekedy musíte vyzvať, aby stlačil páku alebo vám podal ruku pri lezení na múr. Je to celkom príjemná, ale naozaj len kratučká vsuvka, ktorú tvorcovia ďalej nerozvíjali.

Ovládanie v hre je prakticky identické ako v prvej časti a ovládač môžete, ba priam musíte používať aj v PC verzii. Je síce možné použiť klávesnicu a myš, lenže toto ovládanie je nedopracované. V denníku sa mi

jednoducho nedali používať všetky funkcie, ani pri zmene klávesových nastavení. Napriek tomu som v boji používal klávesnicu, ale pri listovaní v denníku som uprednostnil ovládač. Dokonca aj nápoveda v hre ukazovala iba tlačidlá ovládača a ignorovala PC nastavenia. Zlepšila sa aspoň kamera, takže teraz si myšou alebo páčkou nastavíte uhol pohľadu a vidíte to, čo chcete a potrebujete vidieť.

Graficky hra od minula veľmi nepokročila, ale na PC môžete hrať aspoň pri vysokom rozlíšení s HD textúrami. Osobne mi spracovanie hry vyhovovalo, hoci Gabrielov červený plášť je už príliš okukaný a hrdina mohol byť vymódený trochu inak. Hra plynulo pobeží aj starších počítačoch pri 60 fps. Hudba je štýlová a dabing slušný, Zobeka opäť nadaboval Patrick Steward. Možno vás poteší, že si v nastaveniach hry môžete vypnúť quick time eventy.

Lords of Shadow 2 poskytuje dlhé hodiny zábavy, nesadne však každému. Niektorí tento titul zavrhnú a odsúdia a hre by najradšej zatĺkli kôl do srdca. Už preto, že narušuje zabehnuté princípy série. Ak však k novej Castlevanii pristúpite bez predsudkov, čaká vás príjemný zážitok, ktorý stojí za váš čas. Pravdaže, nie je to také megalomanské a jedinečné ako pôvodná hra, ale Draculov temný šarm účinkuje. A potom je tu ešte zvedavosť a možno by ste radi vedeli, či sa Gabrielovi podarí sňať prekliatie a nájsť vytúžený pokoj. Ak sa napriek všetkému nedokážete stotožniť s hlavným hrdinom, prekážajú vám stealth prvky, na PC vás irituje ovládanie, alebo máte iné výhrady, uberte si z hodnotenia jeden bod.

HODNOTENIE

+ slušná herná doba
+ stealth prvky
+ dynamické bitky
+ moderní nepriatelia
+ aplikovanie schopností
+ lepšia práca kamery

- slabší záver
- menej pútavé súboje s bossmi
- minimum hlavolamov a nepredstavujú žiadnu výzvu
- nie sú mounty
- nedopracované ovládanie myšou a klávesnicou na PC

8.0

DEFINITÍVNY REŠTART LARY CROFT

TOMB RAIDER: DEFINITIVE ED.

Square Enix | Akčná | Xbox One, PS4

Lara Croft je fenoménom. Takým veľkým, že o nej vznikla slovenská pieseň a dva zlé hollywoodske "popkorňáky" a po 17 rokoch sa už zdanlivo nemala kam posunúť. Ako kážu dnešné trendy, musel prísť reštart celej série, ktorý mal na pôvodných pilieroch vybudovať základy novej modernej série. Tá chce priniesť niečo starej garde, no hlavne prilákať nové mladé publikum, ktoré je zväčša nepoznačené pôvodnými hrami. Väčšinou takýto "mačkopes" zostane niekde na pol ceste, nevykročí z tieňa predchodcov a cez novodobé kompromisy sa hráči len ťažko prehryzú. Ako sme sa však takmer pred rokom presvedčili, nový Tomb Raider túto priepasť preklenul a väčšinou fungoval veľmi slušne. Aby sa jednej z top hier minulého roka dočkali aj najmodernejšie konzoly, tak ju v Square Enix naleštili a znovu vydali.

Tomb Raider: Definitive Edition sa vyhýba zásahom do prvkov hrateľnosti. Tie zostávajú bez zmien. Nakoniec, keď niečo nie je rozbité, netreba to opravovať. Skôr sa zamerali na kozmetické zmeny. Model Lary sa dočkal novej tváre, ktorá zvýraznila oči, ale aj niektoré línie. Nepôsobí tak nežne a skôr by ste jej verili, že sa o seba na stratenom ostrove vie postarať. Hra sa dočkala implementácie TressFX pre pokročilejšiu fyziku a tá zväčša vyzerá dobre. Avšak ako päsť na oko pôsobia miesta, kde nie je nasadená. Napríklad vlasy a modely niektorých vedľajších postáv. Dabing je zachovaný a je teda stále veľmi kvalitný, rovnako hudba je výborná.

Systém nasvietenia taktiež prešiel sympatickými zmenami a na svet sa dobre pozerá, aj keď celkový charakter vizuálneho stvárnenia dostal temnejší nádych. Výraznú zmenu oproti oldgen konzolám zaznamenali časticové efekty, ktoré teraz hra využíva aj vtedy, keď nemusí. Scéna so škriabaním sa na vysielač tak nie je zaliata zubatým slnkom, ale zaviata snehom. Čo sa však vizuálnych vylepšení týka, oproti oldgen konzolám je to veľký krok a aj keď nová verzia stále v niektorých veciach zaostáva, môže sa postaviť vedľa PC verzie. Zamrzia hlavne prepady fps v náročnejších scénach ako napríklad keď dominujú výbuchy.

Ak ste ale pôvodnú hru nehrali, toto nie sú veci, ktoré chcete čítať. Aká je nová Lara? Sympatická mladá žena plná entuziazmu a veľkých nádejí, ktoré zmietne z povrchu ničivá vlna. Takmer doslova. Nový Tomb Raider je o strate nevinnosti a priateľov, o prežití a prvých obetiach. Skutočne ide o reštart, ktorý za hlavu zahadzuje všetko, čím si archeologička predtým preskákala. S ďalšími dobrodruhmi sa vydáva do Dračieho trojuholníka (ázijská obdoba toho Bermudského), aby tu našla stratený ostrov Yamatai.

Na pobrežie sa Lare podarí dostať možno skôr, ako by chcela. Jej loď zasiahne búrka a so svojou družinou stroskotá na ostrove. Žiadne milé privítanie tam však nečaká. Hrdinka sa zo stroskotania nestihne ani otriasť a už visí dole hlavou. Stala sa obeťou podivného kultu a zisťuje, že cesta z ostrova vedie práve cez okultistov. Prežívate s ňou ulovenie prvého jeleňa aj prvého zabitého nepriateľa. Je škoda, že z tohto potenciálu hra nevyťaží viac a už po dvoch hodinách je z Lary smrtonosný stroj, ktorý horolezeckým kladivkom drví lebky. Akčná zložka je výraznejšia ako kedykoľvek predtým a ak si odmyslíme skutočne otravné QTE (quick time eventy, ktorých našťastie až tak veľa nie je) a stávku na predvídateľné wau efekty, tak funguje veľmi dobre.Vďačí za to hlavne postupným vylepšeniam.

Jednoduchý RPG systém vás necháva zbierať skúsenosti pre vylepšovanie vlastností hrdinky a suroviny zo zvierat, rastlín, nepriateľov, aj len tak z okolia, ktorými si zas vylepšujete zbrane a vybavenie. Robíte tak na stanoviskách vo forme táborov rozhádzaných po ostrove. Tieto slúžia aj na pokojné absorbovanie všetkého, čo máte za sebou, prostredníctvom denníka, ktorý si Lara píše.

Luk môže pôsobiť neúčinné, ale netrvá dlho a stane sa z neho smrteľná zbraň, ktorú neodložíte bokom ani v prípade, že konečne získate pištoľ, samopal, či brokovnicu. Akčné scény majú slušnú dynamiku a nechávajú vyniknúť váš preferovaný štýl. Až na pár výnimiek, kedy sa len bránite vlnám nepriateľov, to nijako zvlášť nepreháňajú.

Už spomínané wau efekty sú veľmi subjektívnym prvkom. Niekto má rád filmovosť, veľké pády, ešte väčšie výbuchy a prevzatie kontroly z rúk hráčov. Inému na tom môže vadiť predvídateľnosť, či tuctovosť. Lara v tejto hre poľavuje viac, než je zdravé. A občas pôsobí hlúpo, že v animácii vzdychá od bolesti a ledva sa plazí s dierou v boku, len aby o chvíľu ďalej bez problémov skákala z útesov. A nebola by to moderná hra, keby ste nenarazili na útek z rozpadávajúcej sa budovy, či únik pred nebezpečenstvom nasmerovaný ku kamere. Niečo takéto naposledy fungovalo snáď v Crashovi 3. A ak hru prirovnáme k horskej dráhe, práve toto sú momenty, kedy klesá dole.

Čoskoro zistíte, že nie ste na obyčajnom ostrove a sily, ktoré odteraz hýbu vašim osudom, sú mimo bežného chápania. Vynára sa mystika a nebezpečenstvo rastie. Veľká porcia pozadia príbehu je prerozprávaná formou zápiskov, ktoré nachádzate. Ostrov sa pred vami miestami otvára a ponúka vám množstvo skrytých miest a alternatívnych ciest, kde môžete uplatniť skúsenosti z lozenia, spúšťania na lane a podobne. Samozrejme, sú tu aj tunelové pasáže v exteriéroch, ale veľká časť ostrova je prístupná na prebádanie. Niektoré miesta nie sú dostupné hneď, keď nimi prechádzate. Vždy sa k nim však môžete vrátiť pomocou cestovania medzi tábormi, napríklad keď potrebujete vylepšiť luk.

Predchádzajúce Tomb Raider hry zdobili logické hádanky. To je bohužiaľ element, ktorému v tejto novej inkarnácii musíte dať zbohom. Nechápte ma zle, občas v hre treba pohnúť hlavou, aby ste sa dostali ďalej. Ale to len v takej miere, aby to nebolelo.

A v podobnom duchu sa nesie aj niekoľko dobrovoľných hrobiek, ktoré skrývajú bonusové poklady. Jednoduché logické hádanky stoja medzi vami a skrytou relikviou a musíte odhaliť, ako sa tam dostať. Treba niečo zapáliť, zdvihnúť, či poslať bóju po rieke, aby vám správne otočila rameno pre skok.

Miernym sklamaním je samotný záver hry. Nový Tomb Raider veľmi slušne graduje a časom si začnete užívať aj tých pár skutočne veľkých prestreliek. Všetko sa rozširuje, idete do väčších výšok, potrápia vás nebezpečnejší súperi a keď príde záver, čakáte tú povestnú čerešničku na torte. Prvý veľký súboj vám nedá zabrať, je krátky a takticky taký jednoduchý, že stačí vytiahnuť brokovnicu a keď to hra naznačí, stlačiť konkrétne tlačidlo. Čaká vás už len jedna QTE sekvencia a je koniec. Nech sa na to pozeráte akokoľvek, chcelo by to niečo viac.

O potrebe multiplayeru sa v tomto type hier nemá zmysel vyjadrovať. Ani nový Tomb Raider ho akútne nepotrebuje. S hrou strávite zhruba aspoň 12 hodín a možno ani po tejto dobe nebudete mať vyzbierané všetko, čo ponúka. Herná doba je viac než len slušná, nakoľko takto dlhá kampaň sa dnes už nenosí. Multiplayer tu však nie je len zbytočným doplnkom, ale veľmi dobre zabaví. Nie je originálny ani extrémne prepracovaný, ale je jednoducho zábavný.

Sieťová hra ponúka štvoricu režimov. Rescue a Cry for Help sú rozdelené na úlohy. Stroskotanci sa snažia zavolať pomoc, či získať zásoby, zloduchovia sa ich snažia jednoducho zabiť. Menšie obmedzenia tu sú, napríklad stroskotanca je v režime Rescue možné zabiť len dorazením. Úlohy sa striedajú a hrá sa na 2 víťazné kolá. Team Deathmatch je populárnou klasikou a pravidlá netreba zvlášť prízvukovať. Spolu s predchádzajúcimi dvomi režimami sa hrá na 8 mapách. Posledným režimom je Free for all a to je klasický deathmatch až na 13 mapách. Prím hrá akcia, ktorá vám rýchlo prejde do prstov a nemusíte mať nahratú desiatku hodín, aby ste zopár kôl zvládli ľavou zadnou. Štandardná multiplayerová strieľačka je obohatená o vylepšovanie vlastností a zbraní, ktoré už trošku kazia dojem z vyváženia. Niekedy totiž do súpera môžete vysypať aj za Tatru nábojov a máte dojem, že nepadne.

Aj keď to názov tvrdí, rozhodne sa nejedná o definitívnu edíciu. Táto verzia Tomb Raidera potrebuje záplaty. Veľa záplat. Že matchmaking považuje rank 30 a rank 1 za vyrovnané, si zvyknete. Keď vás v multiplayeri zabije levitujúci súper, ktorý sa túto nešťastnú výhodu rozhodol využiť vo svoj prospech, tak sa asi aj zasmejete. Ale keď sa začnú bugy sypať z každej strany, smiech vás prejde. Multiplayer občas nepekne laguje a kampaň vám dá tiež zabrať. Postavy sa vedia zaseknúť o krík, niekam prepadnúť alebo „padať" smerom hore. A občas je potrebný aj reštart checkpointu.

HODNOTENIE

Tomb Raider: Definitive Edition je veľmi dobrou hrou. Prináša technické vylepšenia hodné nových konzol a ponecháva osvedčenú hrateľnosť z minulosti. Tá fungovala a stále funguje. Ostrov si vás získa, nová Lara je sympatická slečna a akcia zabaví. Prekvapivo dobre funguje aj multiplayerový prídavok. Občas však musíte prehryznúť hlúpe momenty a otravné quick time eventy. Ale čo je najhoršie, čaká vás nová nálož bugov, ktoré pôvodná verzia nepoznala.

+ veľmi dobré tempo hrania
+ dĺžka, rozloha ostrova, množstvo miest na objavenie
+ prekvapivo zaujímavý multiplayer
+ hudba
+ drsné začiatky Lary
+ upgradovanie

- bugy, bugy, BUGY!!!
- quick time eventy a wau efekty vedia otráviť
- príliš jednoduché
- nezaujímavý záver

8.0

OSTRIEĽANÝ PRÁVNIK JE SPÄŤ!

NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 3 FULL BLAST

Namco Bandai | Akčná | PS3

Naruto je späť v novej časti série Ultimate Ninja Storm, ale tentoraz je to sčasti repríza už videného a hraného obsahu. Full Burst je reedícia tretieho dielu, ktorý vyšiel vlani na jar. Obsahuje trochu lepšiu grafiku, novú kapitolu v príbehu a najmä 100 nových misií v Challenge móde. Otázka znie, či sa kúpa oplatí fanúšikom, čo si zadovážili trojku už na jar a či má šancu osloviť tých, ktorí azda pár dielov Naruta vynechali.

Dej nadväzuje na koniec druhej časti, kedy sa Nine-Tailed Fox vyrúti na dedinku Hidden Village, ktorú musíte chrániť. Štart je bleskový a účinný. Úžasná anime sekvencia s obrovským monštrom má švih a skvelý strih. Hrateľné sekvencie naskakujú rýchlo. Obrana dediny je prvou úlohu a slúži ako efektný štart. Potom sa dej už viac roztriešti na kapitolky zo seriálu, no nemožno mu uprieť snahu, držať vás v strehu. Dejové časti nie sú dlhé, dobre na seba nadväzujú a vyplývajúce úlohy sú jasné. Je otázne, či nový hráč dokáže naskočiť na pútavú sériu animácií (miestami ich je relatívne veľa), ale fanúšik bude nadšený, lebo získa možnosť dostihnúť chýbajúce momenty zo zápletky. Dej a série animácií sú lepšie spracované ako pri nedávnom Dragon Ball: Battle of Z, kde ste sa museli na misie sústrediť a dianie bolo chudobnejšie. Množstvo udalostí vo Full Burst je veľké a ak ste minuli jarnú premiéru trojky, toto je primárny dôvod, prečo investovať.

Veľká časť zábavy čaká priamo v Ultimate Adventure móde, kde sa odohráva celý dej. Animácie sú prepletené hrateľnými časťami, kde sa môžete realizovať v jednoduchých a chytľavých súbojoch. Je to spleť rýchlych stretov, ktoré vás ženú vpred, lebo autori vystihli pomer deja a hrateľných častí. Len čo

skončí séria mlátenia do tlačidiel, naháňania nepriateľov či súboja s bossom, autori servírujú ďalšiu scénu. Občas je náročné vypadnúť z rýchleho tempa kampane, ale o to rýchlejšie sa vrátite späť.

Súboje v 3D arénach majú nevýhodu, pretože neobsahujú príliš veľa priestoru. Ak sa tešíte na objavovanie bonusov v zapadnutých vedľajších cestičkách, v tomto vám Naruto nevyhovie. Nehovoriac o tom, že ak z arény zdúchnete či prekročíte hranice, môže misia predčasne skončiť. Na druhej strane, menšie prostredia sú intenzívne vyplnené nepriateľmi, ktorých mlátite sériou základných úderov a neskôr pridáte aj kombá. V boji sa vám často vyplatí bežať, odrážať údery a teleportovať sa preč. Vaša orientácia na bojisku je kľúčová. Frenetické tempo vhodne kompenzuje menšie prostredia, ale Full Burst núka veľa misií a postáv, s ktorými sa môžete zapojiť do boja. Je tu 84 hrateľných postáv, čo je obrovské množstvo a každá má viaceré vlastnosti, ktoré v kombinácií s inými k sebe pasujú.

Systém súboja využíva viaceré nuansy z minulých dielov. Opäť prišiel Awakening mód, ktorý si však možno aktivovať hocikedy v boji a získať extra vlastnosti pre postavu (v minulých dieloch ste museli počkať, kým sa ukazovateľ zdravia dostal takmer na minimum a konali ste v sebaobrane už na konci boja a možností). Okrem Naruta, či inej hlavnej postavy, môžete mať v boji dvoch pomocníkov, ktorí budú asistovať v akcii (majú vlastné ukazovatele zdravia, strácajú ho a dá sa o nich prísť) a ešte vám umožnia aj využívať ďalšie kombá. Otázne je, či budete potrebovať asistentov v boji, lebo obtiažnosť celej hry spadla o pár stupňov oproti iným dielom série. Je ľahké prejsť

aspoň polovicu misií a tú druhú tiež netreba opakovať veľa ráz. No pre tucet nových kombinácií stoja za využívanie.

Nechýbajú ani bossovia, no pri nich musíte absolvovať aj sériu quick-time eventov. Našťastie nie sú príliš otravné a často využívané a viaceré súboje s bossmi si vyžadujú taktiku. Nedajú svoje dieliky zdravia zadarmo a keďže sú súčasťou veľkých dejových sekvencií, stoja za to.

Ultimate Adventure mód je navyše rozvetvený a lovci všetkých animácií si budú môcť vybrať, či sa rozhodnú pre cestu legendy alebo cestu hrdinu. Táto voľba v príbehu slúži na odklon k alternatívnym scénam, ktoré ste nemuseli vidieť ani v sériáli. Pri slušnej dĺžke príbehu je opakované prechádzanie solídnou investíciou pre fanúšikov a množstvo odbočiek ich poteší.

Ostatné módy alebo multiplayer ponúkajú oproti základnej kampani skôr alternatívu na trávenie času. Multiplayer nie je príliš originálny. Je to skôr štandard, kde sa stretávajú hlavne ostrieľaní hráči v rôznych kostýmoch, ale príliš veľa cieľov alebo misií neobsahuje.

Popri základnom obsahu tretieho dielu majú fanúšikovia k dispozícii Full Burst obsah. Obsahuje celú DLC ponuku trojky s extra kapitolou príbehu, kde sa postavíte Sage Kabutovi, čo je priam pekelne ťažká misia. Sage Kabuto sa navyše dá odomknúť ako hrateľná postava, no séria výziev je tiež náročná. Nové kostýmy sú štandardným rozšírením, ale to najlepšie z Full Burst je stovka Challenge misií. Tie sa vyznačujú alternáciami štandardných hrateľných prvkov. Napríklad vám určia určitý hendikep, ako nemožnosť skákať, alebo dokonca stanovia limitovaný počet

úderov. S takými obmedzeniami sa bojuje citeľne ťažšie a po prejdení príbehu ste dostatočne skúsení na to, aby ste také prekážky prekonali.

A to je z Full Burst všetko. Majiteľom pôvodnej hry neponúka toľko obsahu, aby investovali do hry znova, lebo 100 misií zaberie síce pár hodín a nová kapitola je zaujímavá, no nepridáva veľa nového. Pre tých, čo na jar minuli tretí diel, sa jedná o ultimátny disk, ktorý by si mali zadovážiť. Za približne 30 € ide o výhodnú investíciu. Navyše je to audiovizuálne dobrá produkcia s pôvodnou japonskou zvukovou stopou pre najvernejších fanúšikov. Grafika sa mierne zlepšila, ale nejde o zásadné zmeny.

Najnovší Naruto však dopadá citeľne lepšie vo vzájomnom porovnaní s inou Namco Bandai sériou - Dragon Ball. Zatiaľ čo sa konkurencia v posledných rokoch hľadá, Naruto servíruje v podstate zhodné hrateľné časti, ale so silnejším a lepšie podaným príbehom. Priestor na zlepšenie ale existuje a dal by sa využiť na zväčšenie bojísk, pridanie hlbšieho súbojového systému a možností multiplayeru. V súčasnej podobe však ide stále o dobrú službu fanúšikom, ktorí nečakajú každý rok prekopaný herný systém v zavedenej sérii.

HODNOTENIE

+ pútavý rozvetvený príbeh a nová epizóda
+ množstvo hrateľných postáv
+ rozmanití bossovia
+ Challenge mód so zaujímavými cieľmi
+ pôvodná zvuková stopa

- malé hrateľné prostredia
- jednoduchý súbojový systém
- málo noviniek oproti tretiemu dielu

7.5

GARRETT NIE JE VO FORME

THIEF

Square Eidos | Stealth | PC, Xbox360, PS3, PS4, Xbox One

Po desiatich rokoch od posledného dielu so známym zlodejom prichádza Garrett s novou energiou v žilách. Tú mu naliali tvorcovia z Eidos Montreal, za ktorými stojí napríklad posledný Deus Ex a tak sa zdali ako vhodní kandidáti pre toto nové pokračovanie. Keďže mám túto sériu veľmi rád, boli moje očakávania vysoké a podľa hodnotenia vidíte, že - bohužiaľ - neboli naplnené.

V prológu, ktorý funguje ako tutoriál, stretáva Garrett chránenkyňu Erin, ktorá sa snaží vyrovnať majstrovi zlodejovi, no neúmyselne prekazí rituál obnovenia prvotnej sily a zomiera. O rok neskôr sa v meste, nazvanom len prosto The City, začínajú diať čudesné veci a mesto ako by viac upadalo do temnoty. Garrett samozrejme musí prísť na to, ako dať veci opäť do rovnováhy. Obligátny a priamočiary príbeh by mal dokresľovať goticko-steampunkovú atmosféru, no celý jeho priebeh počas hry je veľmi jalový a priehľadný. Podávaný je po kúskoch v hlavných misiách a pojednáva o ovládnutí prvotnej sily uloženej v niekoľkých kryštáloch.

Veľmi potešujúce je, že autori zostali pri koreňoch série a tak spoznávate merač Garrettovej viditeľnosti a hlavnou náplňou je stealth postup. Zabrúsili ale aj do vôd 3rd person pohľadu pri prekonávaní prekážok na spôsob Princ z Perzie alebo God of War a - bohužiaľ - sa pokúsili aj o akčné súboje s nepriateľmi. Pri hľadaní cesty vpred môžete voliť hneď niekoľko ciest a rôznych postupov od násilného a tichého po maximálny stealth, kedy nikomu neskrivíte vlások na hlave.

Prvý postup je v podstate nepoužiteľný aj vďaka ovládaniu na klávesnici, kedy je klasická schéma WSAD doplnená o R pre útok, V na uhnutie a Q pre zakončenie a omráčenie. Ovláda sa to maximálne neprakticky a buď skúsite klávesy prestaviť rozumnejšie aj na myš, použijete menej citlivý

gamepad alebo zabudnete na násilný postup. V hre taktiež nemôžete ľubovoľne skákať, ale používate akčnú klávesu space, ktorá je aj na preskakovanie prekážok a lezenie po rebríkoch, prípadne sklznutie. To je ale málo a autori pridali ešte jeden akčný kláves E, ktorý je na interakciu s predmetmi a NPC. Naozaj nestačilo jedno akčné tlačidlo ?

Hrou neprechádzate len hlúpym koridorom, ale mesto je rozložené horizontálne aj vertikálne. Na nájdenie cesty je teda potrebné v hojnej miere používať šíp s lanom a uvažovať v troch rozmeroch, čo autorom kvitujem. Cesta k vytúženým dverám alebo oknu sa tak niekedy pekne kľukatí a skrátiť sa dá priamo cez príbytky občanov mesta. Tu ale musím povedať, že to je niekedy pekne otravné. Priblížiť sa čo najviac realite niekedy nie je najlepší nápad. Pri páčení okien sa Garrett chvíľu okúňa, motá okolo a obchytkáva rám, následne začnete páčiť akčným tlačítkom. Ak to urobíte jeden či dva razy, tak je to v poriadku, no neskôr tieto animácie pôsobia otravne a zdržujú. Obdobne je to pri braní akejkoľvek veci zo šatníkov, skriní, šuplíčkov a komod,

ktoré je potrebné najprv otvoriť a väčšinou je v nich aj tak ...nič. Oveľa viac mi vyhovovalo, keď stačilo v starých hrách na predmet ukázať a po stlačení klávesu bol svietnik, polmetrový stojan alebo päťkilová busta vo vašich medzipriestorových trenkách.

Schopný zlodej využíva okrem tmy a tieňov aj rôzne vychytávky a zlepšováky. Opäť nájdeme populárny šíp s vodou, ktorý zahasí fakle, no tentokrát si ich nepriatelia dokážu znovu zapáliť. Tupým šípom aktivujete tlačidlá a mechanizmy na diaľku a zahodením predmetu na opačnú stranu odlákate stráž. Psi a vtáci v klietkach upozornia na vašu prítomnosť, no môžete ich omráčiť šípom s plynom. Ak ste v úzkych, môžete skúsiť oslepiť stráže svetelným granátom, prípadne nečestne zabiť šípom na diaľku. Okrem toho nakupujete vylepšenia luku a rôzne ochranné prvky, no tiež načriete do spirituálnych vôd a vylepšíte si sústredenie, ktoré ukazuje aktívne predmety v hre a tiež zlepšuje atribúty ako rýchlosť, hlučnosť a súboje.

Graficky pôsobí nový Thief parádne, no pri najvyšších nastaveniach vyžaduje aj brutálny hardware. Už sa mi dlho nestalo, aby som okresával a okresával, aby som sa dostal na prijateľné priemerné fps. Hru poháňa Unreal engine a krásne vidieť, že nepatrí do starého železa. Grafici v hre použili vysoké rozlíšenia textúr a modelov, čo je fajn, no porušili jedno zo základných pravidiel - nevrstvite decaly aby ste nestrácali výkon -

čo UE vyslovene neznáša. V Eidose sa rozhodli na toto pravidlo vykašlať a pravdepodobne si myslia, že už má každý doma i7 a najnovšiu grafickú kartu.

Za horizontom sú však takzvané Volumes, ktoré engine používa na oddelenie jednotlivých levelov ktoré sú nahrané v pamäti. Má to za následok kopec loadingov, ktoré sú otravné a dlhé. Zlé sú tie, kde páčite okno, ktoré vedie do iného zväzku a neviete o tom, pretože to hra nijako neukazuje a tvári sa ako ostatné okná na vypáčenie, no najhoršie tie pri reštarte a nahratí pozície. Veľakrát sa vám stane, že situáciu nevyriešite podľa svojich predstáv a napríklad vás odhalí stráž, takže nasleduje load a čakanie. O dve sekundy to isté a zase load a vyčkávanie.

Páčenie zámkov je alfou a omegou zlodeja, no osobne mi nesadlo. Myšou točíte do kruhu a hľadáte správnu pozíciu pre šperhák, ktorá je symbolizovaná plným kruhom. Nikdy neviete, či ste blízko od požadovaného miesta a páčenie bolo spracované v iných hrách - napríklad Elder Scrolls - oveľa lepšie. Okrem toho má hra kopec nedorobkov v užívateľskom rozhraní, ktoré by potrebovalo dotiahnuť k dokonalosti. Je to vidieť aj na celkovom ozvučení, ktoré je ploché, niekedy až triviálne na hru, kde by sa na zvuky malo dbať predovšetkým.

Je možné, že som na hru až príliš tvrdý, no od Thief série čakám dokonalosť v každom smere. Takto je to len OK hra, na ktorú časom zabudnete, pretože je priemerná skrz-naskrz. Tých približne desať hodín som sa vyslovene nenudil, no že by som chcel dohrať aj ostatné bočné úlohy alebo výzvy na čas, aby som mal toho najlepšieho zlodeja, tak to nie. Pre mňa ako fanúšika série mieri palec dole.

HODNOTENIE

+ zakrádanie a hľadanie cesty
+ prechádzanie vo viacerých rovinách
+ atmosféra a grafika prostredia

- interface a dlhé animácie
- ovládanie na klávesnici
- súboje
- kopec nedorobkov
- príbeh
- nahrávanie levelov a reštartov

6.0

HORE DO OBLAKOV

WORLD OF WARPLANES

Wargaming | Akčná | PC

Nedávno skončilo testovanie World of Warplanes a Wargaming vyhlásil oficiálny štart tejto novej leteckej MMO. Pre hráčov by to malo znamenať, že v tam konečne nájdu všetko, čo by v poriadnej online hre nemalo chýbať. Svet lietadiel sa teda konečne odvážil vyletieť v ústrety šírej oblohe a je len na hráčoch, či ho podporia, alebo zostrelia. Hlavne, keď si majú z čoho vyberať, pretože do boja v rovnakom čase tiahne aj konkurenčný WarThunder.

Ešte predtým, než vstúpime do hry, je nutné upozorniť na prepojenie World of Warplanes s prvou veľkou MMO z dielne Wargaming.net - World of Tanks. Tí z vás, ktorí už titul hrali, sa vyhnú novému procesu registrácie a môžu sa prihlásiť rovnakým e-mailom a heslom, ako do tankových bitiek. Na rozdiel od ruskej konkurencie a ich MMO titulu WarThunder, sa Wargaming nechystá zlúčiť tankové a letecké boje na spoločných mapách. Tvorcovia majú čiastočne pravdu, keď tvrdia, že spojenie dvoch tak rôznych svetov by nemuselo robiť dobrotu. Napriek tomu, Wargaming vytvára jednotný ekosystém, v ktorom vás jeho MMO-čky rozpoznávajú ako jedného a toho istého hráča. Vďaka tomu môžete voľné skúsenosti i zapotrošené zlatky využiť na pohodlnejší štart vo svete bojových lietadiel. Len čo budú Bielorusi so svojimi lietadielkami spokojní, pridajú do svojho ekosystému ešte World of Warships.

Vráťme sa ale k samotnému World of Warplanes. Hneď po prihlásení čaká na nových letcov výcvik. Síce by bolo rozumnejšie, najprv hráča upozorniť na štyri rôzne spôsoby ovládania bojových lietadiel a vysvetliť aj rozdiely medzi nimi, ale povedzme, že je to v poriadku. Slovenským a českým letcom spríjemní výcvik český dabing leteckého inštruktora. Ten vás môže sprevádzať celou leteckou kariérou a v ničom nezaostáva za dabingom, na ktorý si mnohí zvykli vo svete tankov. Výcvik je jednoduchý, jasný a krátky, teda presne taký, aký by mal byť. Druhá kapitola výcviku, zaoberajúca sa bombardovaním, sa sprístupní, až keď si zakúpite svoj prvý taktický bombardér.

Tým sa dostávame k ponuke lietadiel. Od naozaj chudobného sortimentu v prvých fázach otvorenej bety, sa World of Warplanes dostal až k 113 lietadlám, zastupujúcim 5 najväčších leteckých mocností druhej svetovej vojny. Na výber je Veľká Británia, USA, Sovietsky zväz, Nemecko a Japonsko. Pri opätovnom pohľade do sesterského World of Tanks sa môžeme domnievať, že francúzske stroje na seba nenechajú dlho čakať. Začínate s garážou plnou dvojplošníkov a japonským Type-91. Od každej z piatich veľmocí ste totiž obdržali lietadlo prvej úrovne. Stroje sú v základnej výbave úplne zadarmo a riešiť nemusíte ani cenu munície, ktorá je u nich tiež zdarma. Všetko sú to modely vyrobené medzi prvou a druhou svetovou vojnou a poslúžia vám k získaniu prvých skúseností z nebeských súbojov. Veľmi rýchlo vás ale omrzia a začnete sa obzerať po možnosti zakúpiť si nejaký ten Spitfire, alebo nemeckú Bf 109-ku. Každá z piatich frakcií má desaťúrovňový vývojový strom, pričom s postupom k vyšším úrovniam sa zároveň posúvate aj po časovej osi. Prejdete od od medzivojnových dvojplošníkov k strojom, ktoré slúžili v druhej svetovej vojne, až po lietadlá, navrhnuté po roku 1945 na základe bohatých skúseností vojnových pilotov a konštruktérov.

Nešvárom, z ktorého väčšina letcov nemá radosť, je miešanie lietadiel, ktoré sa skutočne zúčastnili najväčších leteckých konfliktov ľudskej histórie, so strojmi, ktoré vždy existovali iba na papieri a nikdy podľa nich nebol zostrojený čo i len prototyp. Je teda jasné, že si Wargaming údaje o kvalite týchto strojov musí "cucať z prsta", alebo skôr prispôsobovať lietadlá tak, aby zapadali do niektorej z vývojových vetví danej frakcie. Každé lietadlo môžete, či skôr musíte vylepšovať. K dispozícií máte rôzne verzie konštrukcií lietadla, motorov, guľometov, prípadne aj rakiet a bômb. Tie vyústia do vývoja celkom nového lietadla, ktorým sa posuniete opäť o úroveň vyššie. Postup opakujete až do poslednej, desiatej úrovne. Každý stroj a každú novú súčiastku je nutné najprv vyskúmať a následne aj zakúpiť. Lietadlá jednej frakcie a podobnej úrovne našťastie neraz používajú rovnaké súčiastky, takže ak sa chcete rýchlejšie dostať k pokročilejším modelom, je vhodné zamerať sa na výskum v rámci jednej frakcie.

Tým sa zas dostávame k hernej mene, či skôr menám a free to play modelu. Pre tých, ktorí nehrali World of Tanks, môže byť systém dvoch platidiel, dvoch typov skúseností a spôsob prevodov a kombinácií medzi nimi trocha mätúci a Wargaming na nejaké zasvätenie do tohto systému pozabudol. Za svoje bojové snaženie teda získavate tri typy odmien - skúsenosti, voľné skúsenosti a "strieborniaky". Obyčajné skúsenosti sú viazané na lietadlo, s ktorým ste ich získali a dajú sa využiť iba na výskum jeho vlastných vylepšení, plus odomykanie lietadiel, ktoré na tento stroj vo vývoji priamo nadväzujú. Voľných skúseností dostanete po každom boji oveľa menej, než obyčajných, ale zas ich môžete použiť v prospech ktoréhokoľvek lietadla, alebo dokonca ktoréhokoľvek tanku vo World of Tanks. Čo si vyskúmate, je ešte nutné zaplatiť strieborniakmi, ktoré sa pripisujú na váš účet, spoločný pre všetky lietadlá. Na rovnakom princípe ako strieborniaky slúži aj zlatá mena, ktorá sa dá zakúpiť iba za reálne peniaze, alebo vyhrať v turnajoch. Tá vám umožní prístup k niektorým menej známym lietadlám, špeciálnemu druhu munície, alebo rozšírenie hangáru a získanie miesta pre ďalšie stroje. Za zlaté mince si navyše môžete svoj účet dočasne zmeniť na "Gold", vďaka čomu budete z bitiek odchádzať s väčším balíkom skúseností, voľných skúseností aj strieborniakov. Zlatky si, rovnako ako voľné skúsenosti, môžete prenášať medzi svetom tankov a lietadiel.

Prístup Wargamingu k free to play modelu by takmer mohol byť vzorom pre ostatné F2P tituly. V hre nie je možné víťazstvo si „kúpiť". Rýchlejší zber skúseností, či zakúpenie prémiových lietadiel, hráča síce katapultuje k pokročilejšej technike, ale zároveň aj medzi skúsenejších hráčov s minimálne rovnako kvalitnou technikou. „Neplatiči" môžu dosiahnuť tie isté méty, ako majitelia gold účtov, akurát im to potrvá omnoho dlhšie. Jedinou malou bojovou výhodou, ktorá sa dá za zlatky zakúpiť, zostáva používanie jedného špeciálneho typu munície, lekárničky a hasiaceho prístroja. Okrem toho, dostatok financií ešte zjednodušuje prechod medzi jednotlivými typmi lietadiel, vďaka možnosti posadiť do lietadiel vždy iba dobre vyškolených pilotov a strelcov. Jediným zásadnejším free to play neduhom je, že lietadlám vyšších úrovní stúpajú náklady na muníciu a opravy neúmerne rýchlo k odmenám za dosiahnuté bojové úspechy (zostrely, poškodenia, odstránenie

pozemných cieľov...). Tým sa prevádzka najvyspelejších lietadiel stáva nerentabilnou a šetrnejší hráči musia ich lety dotovať strieborniakmi, "nafarmenými" v kokpitoch starších strojov.

Skôr, než sa pustíme do virtuálnych leteckých súbojov, je nutné titulu vytknúť ešte jednu vec - herné režimy. Okrem výcviku, ktorý nemá zmysel absolvovať opakovane a klasickej voľnej bitky, je už k dispozícií iba voľba tímového výcviku. Ide o režim, kde sa môžete s kamarátmi do sýtosti vyblázniť, bez toho, že by vás to stálo strieborniaky, ale aj bez získavania virtuálnych skúseností. Milo ma prekvapila možnosť, zapojiť do bitky botov. Nie, že by boli mimoriadne skvelými letcami, to ale v pohode to vyvážite, ak im priradíte technicky vyspelejšie lietadlá. Inak ale Wargaming očakáva, že sa budete dennodenne vracať do jediného herného režimu - už spomenutej voľnej bitky. S istotou môžeme konštatovať, že tu Bielorusi tvrdo narazili. Jediný herný režim, vždy s dvomi rovnakými cestami k víťazstvu, hráčovi nestačí a už po pár nalietaných hodinách prichádza pocit stereotypu. A to je u MMO s tak lákavou tematikou, akou vzdušné súboje nepochybne sú, priam trestuhodné.

Najlepším spôsobom, akým si môžete hru ozvláštniť, je striedavo lietať na všetkých troch typoch lietadiel. Najbežnejším typom je ľahký stíhač, ktorý obyčajne vyniká svojou manévrovateľnosťou a nezaostáva ani v maximálne dosiahnuteľnej rýchlosti. Vzácnejšie sú ťažké stíhače. Tie, vďaka výkonu svojich motorov, môžu uniknúť do výšok nedostupným ľahkým stíhačom. Tiež majú k dispozícií účinnejší arzenál zbraní a lepšie pancierovanie, ale ich nevýhodou je menšia obratnosť, než akú si užívajú piloti ľahších stíhačov. Stále sú ale pomerne obratné, ak ich porovnáte s triedou taktických bombardérov.

V hre nehľadajte veľké kolosy, určené na kobercové bombardovanie veľkých miest. Taktické bombardéry sú ich oveľa menší príbuzní, vhodní na presné bombardovanie vybraných cieľov. V hre teda nie sú určené na likvidovanie nepriateľských lietadiel, ale zameriavajú sa na ničenie súperových pozemných štruktúr a lodí. Vďaka veľmi ťažkopádnym manévrom sú v dogfightoch takmer bezbranné. Vo vzdušných súbojoch je ich jedinou silnou stránkou čelný stret s nepriateľom. V tejto situácií sú, vďaka ničivej sile svojich zbraní a svojej odolnosti, naopak mimoriadne smrteľnými zabijakmi.

Samotné boje Wargaming na svojich stránkach opisuje ako kompromis medzi simuláciou a arkádou. A s takým opisom by sa aj dalo súhlasiť. Súboje si na jednej strane vyžadujú určitú zručnosť a dôležité je aj vedieť čítať hru. Do skupiny arkád ťahá World of Warplanes ovládanie a správanie sa lietadiel. Tie jednak lietajú akosi pomalšie, než ukazuje tachometer a takmer neexistuje šanca, že by ste nad nimi počas manévrovania stratili kontrolu. Okrem toho je možné lietadlo ovládať aj čisto pomocou myšky. Jednoducho stačí, aby ste lietadlu ukázali, kam chcete aby letelo a ono sa tam naozaj zo všetkých síl pokúsi dostať. Okrem myšky je možné lietadlá ovládať aj joystickom, gamepadom alebo klávesnicou.

Keď je vaše lietadlo značne poškodené, zanecháva za sebou dymovú clonu, ale jeho bojaschopnosť to prakticky neovplyvní. To hru v očiach mnohých hráčov už definitívne posiela medzi arkády. Slovo arkáda, ale predsa nie je nadávkou. Práve naopak, hráči by sa mali pri dobrej arkáde kráľovsky baviť. Tu sa ale vraciame opäť k jedinému hernému režimu. Dve letky, vždy po 15 lietadiel na každej strane mapy, sa pokúšajú eliminovať všetky lietadlá nepriateľského tímu, alebo vyhrať pomocou ničenia pozemných základní, prípadne lodí nepriateľa.

Dogfighty sú zo začiatku strašne fajn, ale... V každom dobrom filme o bojových stíhačoch je predsa aspoň jedna, ale skôr dve scény, kde hlavný hrdina uniká silnejšiemu, alebo početnejšiemu nepriateľovi pomedzi vysoké hory, lieta prekliato nízko pri zemi. Alebo vyletí nad oblaky, stratí kontrolu nad lietadlom a vzápätí sa rúti kolmo dole k zemi sťa meteor, aby na poslednú chvíľu ovládol lietadlo asi 5 metrov nad zemou. To všetko môžete aj vo World of Warplanes! Ale je to tak ľahké, až to prestáva byť zábava. A hlavne si tým obyčajne vôbec nepomôžete, keďže vaši prenasledovatelia dokážu presne to isté, čo aj vy.

Ešte musím spomenúť dva veľké nešváry charakteristické pre túto MMO. Po prvé, je to „taranovanie". Áno, hráčska komunita z World of Tanks sa nezaprie. Nečudujte sa, ak súperovi odstrelíte polovicu jeho bodov výdrže a on, namiesto toho, aby sa pokúšal uniknúť, obráti lietadlo rovno na vás a pripíše si tak na konto aspoň jedného skoleného súpera - vás. Hra ho za kamikadze odmení dodatočnými skúsenosťami aj strieborniakmi! Druhou vecou, ktorá mi na súbojoch vadila, je vysoký počet lietadiel na primalom bojisku. Boje 15 proti 15 sú dosť divoké aj vo svete tankov, kde si ale hráči predsa len dokážu držať aký-taký odstup. Vo World of Warplanes

sa vzdávate akejkoľvek nádeje, že by ste boli pánom svojho osudu. Pokiaľ sa práve nachádzate uprostred dogfightu s vyrovnaným súperom, obyčajne sa stane, že sa do súboja zapojí aj tretie lietadlo. Ak je nepriateľské, padáte k zemi. Ak je spojenecké, vyhrávate, ale pocit zadosťučinenia sa aj tak nedostaví. Česť výnimkám. Navyše náhodne zostavené pätnásťčlenné tímy ani náhodou nedokážu efektívne spolupracovať a hráči sa obyčajne proste len rozpŕchnu vo väčších či menších skupinkách naproti nepriateľským pozíciám.

Po grafickej stránke možno World of Warplanes vytýkať len máločo. Modely nie sú úplne detailné, ale to od MMO titulu nikto ani nečakal. Navyše niektoré lietadlá, hlavne bombardéry, zaparkované vo vašom hangári, pôsobia naozaj impozantne. Ale ak ste už skúšali otvorenú betu, tak sa musíte pripraviť na vyššie hardvérové požiadavky. Je možné, že s nastaveniami kvality grafiky budete musieť ísť dole aj o dve úrovne, inak vás čakajú veľmi nepríjemné pády frameratu. Niet divu, hra chce vyzerať moderne a priradiť lietadlám aspoň náznaky fyzikálnych vlastností, lenže engine má veľký problém poriadne využiť čo i len dve jadrá vášho procesora. Zvuky v tejto leteckej MMO nie sú určené na dotváranie atmosféry, ale aspoň plnia svoju základnú úlohu a poskytujú lepší prehľad o bojisku.

Celkovo sa na World of Warplanes cení hlavne odvaha vývojárov, pustiť sa do leteckej MMO a snaha Bielorusov pridávať nový obsah. Samotné prevedenie ale už dosť pokrivkáva a mnoho hráčov dáva prednosť konkurenčnému titulu WarThunder. Všetkým tým, ktorým ale WarThunder z najrozmanitejších dôvodov nesadol, nič nebráni skúsiť to práve s World of Warplanes. Pomerne rýchlo prichádzajúci pocit repetetívnosti aspoň zabráni, aby virtuálnych nočných stíhačov prekvapilo ranné brieždenie.

HODNOTENIE

+ široký sortiment lietadiel
+ pútavé prostredia druhej svetovej vojny
+ odlišný cieľ misií pre bombardéry
+ prijateľný free to play model
+ možnosť trénovania s botmi
+ prepojenie s World of Tanks
+dabing

- repetitívnosť s jediným herným režimom
- preplnené mapy
- miešanie reálnych lietadiel WW2 s nepoužívanými prototypmi
- veľmi zlá optimalizácia
- nenáročnosť

7.0

NÁVRAT DO LEGENDY

FABLE ANNIVERSARY

Lionhead | RPG | Xbox360

Microsoft sa rozhodol hodiť do gala ďalší zo svojich kúskov, ktorý bol ozdobou prvého Xboxu. Pri Halo sa tento nápad osvedčil, avšak myšlienka na Anniversary edíciu pôvodného Fable ukazuje trhliny už po niekoľkých minútach hrania. Nie, že by Fable nebolo zábavnou hrou, prekypujúcou vtipom a zaujímavými nápadmi, no všetko to, čo nás ohúrilo pred desiatimi rokmi, považujeme dnes za bežnú samozrejmosť. Fable sa nielenže drží na dnešnú dobu príliš toporných herných princípov, ale remake sa v podstate ani príliš nevydaril.

Keď Peter Molyneux na čele Lionhead predstavoval jednotlivé črty Fable, boli sme všetci nabudení ako malé deti na lízatko. Ako však ukázal čas, Molyneux toho nahovoril viac, než skutočne predviedol v praxi. Jeho posledným titulom, ktorý sa môže honosiť zaslúženým statusom kultu, však Fable - pri všetkej úcte - nie je. Ani klikanie na kocku, lež božské Black & White 2. Teraz tu však máme čosi iné - akčnú RPG, v ktorej je hranie sa na hrdinov zatlačené do pozadia a neponúka poriadny, ale iba banálny vývoj postavy. Akcia, ktorá je zúfalo monotónna a ničím nezaujímavá. Obmedzené rozprávkové prostredie s NPC postavami pripomínajúce skôr bábky. To nás má zaujať? Alebo to, že hlavná postava prdí a týmto spôsobom sa snaží nakloniť si dedinčanov na svoju stranu?

Dôvodom, prečo Fable kedysi excelovalo, bol nedostatok žánrovo podobných hier. Kruté konštatovanie, avšak pravdivé. Dnes máme zástupcov RPG žánru skĺbených s akciou neúrekom, sú zábavnejší a servírujú nám omnoho chutnejšiu porciu hrateľnosti. Nič na tom nezmenia ani pokračovania Fable, ktorých klesajúca kvalita len potvrdzuje fakt, že sa celá séria vybrala nesprávnou cestou. Zavďačenie sa čo najširšiemu hernému publiku, vrátane hrdinov-panicov, spravilo z rozprávkového Albionu patetický miš-maš, ktorý omrzi ešte skôr, než v skutočnosti začal. Oproti pôvodnej hre sa nezmenilo v podstate nič, ale keďže od vydania uplynulo už dlhých desať rokov, poďme si zrekapitulovať pekne od začiatku, čo nás čaká a neminie. Ak si spomeniete na akúkoľvek konkurenciu, ťažko nájdete dôvod - vynechajúc

nostalgické vrčanie - prečo to vlastne hrať.

Albion je fantasy rozprávková krajina, kde sa nášmu hrdinovi zrúti celý svet počas zbytočne zdĺhavého tutoriálu. Otrepaná story o vyplienení rodnej viesky, zavraždení otca a únose matky a sestry, sa udeje bez väčšieho rozruchu a veľmi rýchlo ju pustíte z hlavy. Ak sa vám tam stihne dostať, zapamätáte si, prečo vlastne idete nakopať hlavnému záporakovi zadok. Jedným z kľúčových prvkov hrateľnosti malo byť postupné starnutie hrdinu, no nielen z dnešného hľadiska ide o čisto kozmetickú záležitosť. Najprv ovládate chlapca, ktorý toho veľa nevie a všetko sa musí učiť. Postupne dospieva, nachádza nové zbrane, čižmičky a rukavičky, odomyká nové účesy či tetovania. Ak by ste mali od začiatku pod palcom vetchého starca, nič by sa nezmenilo.

Mapa, rozdelená na desiatky maličkých lokácií, vás začne veľmi skoro iritovať pre neustále nahrávanie nových miest.To, že prvý Xbox nezvládol zobraziť rozsiahlejšie krajiny, berieme, ale otravné prerušovanie hrania sa dnes neakceptuje a vyrušuje. Neraz sa stane, že viac času strávite sledovaním nahrávacej obrazovky, než samotným potulovaním sa. O respawne už nie raz zlikvidovaných nepriateľov po opakovanej návšteve lokácie nehovoriac. Protivníci mimochodom nepredstavujú žiadnu veľkú výzvu a ich zneškodnenie je otravné prvýkrát i desiaty raz. Prostredie je až zúfalo obmedzujúce a neustále sa pohybujete v tuneloch ohraničených barikádami alebo kopcami. Pri spomienkach na Dragon Age II sa len spokojne usmejete a budete ho považovať za maximálne slobodnú hru. Fable Anniversary totiž diriguje kam máte - a hlavne kam nesmiete - ísť ešte striktnejšie.

V praxi vyzerá boj jednoducho - máte možnosť zamerania nepriateľa a jeho locknutie. Nasleduje výber typu boja, teda či cieľ umlátite zbraňou na blízko, zostrelíte z diaľky lukom alebo vám z dlane "vyflusne" magický výboj. Cepovanie niekoľkých skillov a nájdenie lepších zbraní tú nechýba, no loot je skromný až beda a v batohu nebudete nosiť desiatky bakúľ. To, že je jedna z nich lepšia, zistíte až v momente, kedy uberáte nepriateľovi viac zdravia a ten spadne na zem po troch ranách do lebene a nie po štyroch ako doteraz. Levelovanie je zahrabané v menu, takže sa k nemu dostanete len sporadicky. Zdravie si dopĺňate nielen tradičnými odvarmi, ale môžete si uloviť rybu

(mierne otravná minihra) alebo zjesť jablko či inú pochutinu, ktorú nájdete len tak sa niekde povaľovať, či ju získate ako odmenu za splnený quest.

Z Fable Anniversary mohla byť aspoň dobrá rúbanica, no na to hre chýba svižnejšie tempo a hlavne praktickejšie ovládanie s viac user-friendly užívateľským rozhraním. Keďže plynulosť hrania závisí od prirodzeného ovládania, na frak dostáva práve hrateľnosť. Zalockovanie funguje, ako sa mu zachce a málokedy sa v boji proti presile postavíte proti nepriateľovi, na ktorého sa pozeráte. Celé to napokon vyzerá tak, že trieskate do jedného tlačidla útoku a pri tom sa snažíte sofistikovane pobehovať okolo a neschytať nejakú ranu navyše. Mierenie strelnými zbraňami je síce automatické, no ak chcete zmeniť cieľ, vykĺbite si prsty. Manuálne mierenie radšej potichu prehliadneme, je nepoužiteľné.

Ešte horšie dopadlo babranie sa v menu - je neprehľadné, nepraktické, otravné. Kým sa dostanete k tomu, čo potrebujete, zabudnete, na čo ste tam vôbec liezli. Istotne, pokročilý vek autora článku láka na výhovorky sa na sklerózu, no tým to tentoraz nebude. Rýchla voľba predmetov z nadefinovaných pozícií cez D-Pad je peklom a neraz miesto ozdravujúceho pokrmu otvoríte niečo, po čom ste skutočne netúžili. Jednoducho to vôbec nefunguje a robí si to, čo chce. Toporné ovládanie je dnes rýdzo archaickou samoľúbosťou a v moderných hrách, remakeoch tobôž, nemá čo robiť! Zúfalé preklikávanie cez miliardu záložiek a potvrdzovanie všetkého možného potvrditeľného je peklo, des a hrôza.

Technické spracovanie doznalo pozitívne zmeny. Pochválime autorov za to, že Fable Anniversary beží na Unreal Engine tretej generácie, dokonca sú mnohé lokality pekné a vaše unavené oko na nich spočinie s láskou a nehou. No potom príde studená sprcha. Postavy sa pri pohybovaní sa skôr kĺžu ako bežia, neustále loadingy otravujú, minimálna interakcia s prostredím nepoteší a neviditeľné steny obmedzujú. Aspoň, že textúry si potykali so skratkou HD. Hudobná

vložka nepatrila ani v časoch vydania The Lost Chapters k hlavným kladom hry, nie je tomu tak ani tentoraz. Dabing je však na druhú stranu podarený a britský prízvuk rozprávača okamžite zaujme. Všetky postavy znejú vynikajúco, za čo môžeme poďakovať práve krajine pôvodu vývojárov. Škoda len, že hlavný hrdina ostal nemý.

Jediným vyslovene kladným elementom Fable Anniversary ostáva humor. Typicky anglický, často suchý, mnohokrát skôr milý a mierne silený a otrepaný. Ale stále tu je a napovedá vám, aby ste to celé nebrali až tak vážne. Dialógy sú napísané s citom a ani po rokoch nestratili nič na svojej štipľavosti a atraktívnosti. Pomerne plytkú zápletku neudržia pokope, ich chyba to ale už nie je. Rozprávkový svet má svojské čaro, no ani to dnes nestačí, pretože krajina Albionu je pustá, bez života, príliš umelá. Už nás nedostane kupovanie budov a zarábanie na ich prevádzkovaní. Do stratena vyznievajú morálne voľby, ktoré sú zúfalo čiernobiele. Splníte quest a napríklad postrážite tovar na určitý čas a ste za anjela. V opačnom prípade vám narastú čertovské rožky. Ak budete kopať do sliepok alebo rozbíjať sudy v osadách, nielenže to bude proti srsti miestnej stráži, ale poklesne aj vaša karma. Diabolské správanie má síce vplyv na vývoj, no konečný výsledok nie je tak markantný ako v novších tituloch. A tak je to s celým Fable Anniversary.

Remake hry, ktorá bola kedysi podarená, je absolútne zbytočný, pretože mnohé herné princípy zostarli príliš rýchlo a nie sú vôbec zábavné. Ako bonus pre fanúšikov, ktorý by dostali za mrzký peniaz, to áno, ale k nezabudnuteľnému zážitku chýba príliš mnoho. Prečo tá hra vlastne vznikla? Viacerí hráči vraj začínali so sériou Fable až druhým dielom prezentujúcim sa na Xboxe 360 a bolo by pekné, keby si vyskúšali aj to, čo stálo pri zrode známej značky. Po zahraní Anniversary to však možno mnohí z nich obanujú.

HODNOTENIE

+ rozsiahla rozprávková krajina Albion
+ humor
+ dabing

- plytká hrateľnosť
- ovládanie
- boj

6.0

LEGENDÁRNE GTA AJ NA MOBILOCH

GTA SAN ANDREAS

Rockstar | Akčná Adventúra | iOS, Android, WP

Po desiatich rokoch nastal čas, znovu sa vrátiť do San Andreas. Pri svojom prvom vydaní ešte na PS2 ponúklo GTA San Andreas masívny živý svet, možno nie najkrajší, ale stále vizuálne pôsobivý a hlavne s veľkými možnosťami realizácie hráčov. Na tú dobu to bola jedinečná hra. Teraz, o dekádu neskôr, dáva Rockstar možnosť zopakovať si tento zážitok v malom formáte na iOS, Android, Windows Phone 8 mobiloch a iOS, Android, Windows 8 tabletoch s touchscreenovym ovládaním. Dokáže znovu zaujať?

V hre opäť prežívame príbeh Carla Johnsona, ktorý sa potom, ako sa dozvedel o smrti svojej matky, vracia späť do svojho rodného mesta. Znovu dáva dokopy svoj starý gang, útočí na mesto, políciu, ostatné gangy a postupne si podrobuje Los Santos, San Fierro a aj Las Venturas, tri mestá veľkého prostredia krajiny San Andreas. Je to masívna rozloha, ktorá má hráčom čo ponúknuť aj v dnešnej dobe.

Z pôvodnej hry ostali v prostredí mobilnej verzie prakticky všetky možnosti, od jazdy autom, cez motorky, bicykle, lode, jetpacky až po lietadlá. Nechýba trénovanie v posilňovni, ovládanie štvrtí, randenie. Môžete zobrať buldozér a pracovať, samozrejme aj taxík, hasičské auto alebo vozidlo záchranky. Čaká vás naháňanie zločincov, ale aj práca na vlaku, kradnutie a predávanie vozov, domové lúpeže. Jednoducho veľa možností, ktoré dopĺňajú ešte rôzne minihry ako basketbal, gulečník, tancovanie s autom a stále je to len časť z masy možností, v ktorých sa môžete popri rozsiahlej príbehovej kampani realizovať. Zrejme jediné, čo je orezané, sú kooperačné možnosti z pôvodnej konzolovej verzie, ako aj všetky náznaky na vo svojej dobe kontroverzný hot-coffee mod.

O samotnom príbehu a možnostiach si môžete prečítať v našich pôvodných recenziách na PS2 alebo na PC, kde hra dostala hodnotenia 9.6 a 9.2. Rovnako aj popisy jednotlivých možnosti nechajme bokom, sú

to 10 rokov staré veci, ktoré sa nemenia a aj keď už niektoré zastarali, stále ponúknu dostatok hodín zábavy. Čo sa ale na mobiloch a tabletoch mení, je ovládanie a môžeme priamo povedať, že spojenie touchscreenu a GTA je tá najhoršia vec, ktorá sa hrám stala od vydania ET mimozemšťana. Ovládanie totiž sťahuje jedinečnú hru do podpriemeru a frustrácia vyhráva nad zábavou.

Ovládanie dotykmi dobre funguje pri chôdzi, tam je pohyb pomalý plynulý a bezproblémový. Dostanete sa, kam chcete, bez nutnosti vyššej presnosti. Akonáhle však nastúpite do vozidla, ovládanie sa stáva príliš jemným, nedokonalým a frustrujúcim. Hra má síce zadefinovaných niekoľko typov ovládania, ale ani jedno neponúkne bezproblémovú jazdu na vozidlách. V náročnejších situáciách, pri prenasledovaniach alebo časových výzvach, si to vyžiada niekoľko desiatok reštartov či už checkpointov, alebo celých misii (checkpoint často nefunguje). Rovnako sa vystresujete pri ovládaní zbraní a zameriavaní. Celé ovládanie dopĺňajú kontextové tlačidlá, ktoré sa objavia na obrazovke, keď sú dostupné a ktoré sa vám občas pošťastí stlačiť aj bez toho, aby ste to plánovali, keďže si ich si ich zakrývate prstami a na menších displejoch sú až príliš blízko seba.

Nepamätám si mobilnú hru s takým zlým ovládaním, preto ak sa dá, doporučujem minimálne gamepad násadu na mobil, alebo pripojiteľný gamepad k tabletu. Prípadne pri Windows 8 Store verzii môžete použiť aj klávesnicu a myš. To všetko vráti hrateľnosť na štandardnú úroveň a umožní vám, hru si plne vychutnávať. Bez týchto vymožeností berte hru, len ak chcete chvíľkovú zábavu na odreagovanie. Na sandboxovú prechádzku je to ako uliate, žiaľ San Andreas ponúkne

skutočný sandbox až neskôr, po prejdení väčšiny kampane, keď sa poodomkýnajú možnosti a časti sveta. Môžeme predpokladať, že málo ľudí sa v kampani dostane až tam.

Či už s gamepadom alebo bez neho, hra už má 10 rokov a teda vás môžu iritovať aj veci, ako absencia vyznačenia cesty k cieľu na malej mape. Alebo niekedy až príliš dlhé misie, určené pre veľké hranie a nie rýchle hranie na mobiloch. Práve preto niekedy Rockstar robil Liberty City Stories a Vice City Stories pre PSP, v ktorých misie lepšie sadli mobilnému hraniu. Toto je však čistý port, určený skôr pre klasikov, ktorí si chcú zaspomínať, alebo len preto, aby Rockstar zarobil ďalšie peniaze. Ak sa chcete odreagovať, platí jedno - nehrajte GTA San Andreas na mobile.

Decentným počinom je preportovanie grafiky pôvodného GTA San Adreas na mobil. Nie je to však ani zďaleko to najkrajšie, čo sme na mobiloch videli a ani najlepšie optimalizované. Ponúkne však ešte viac vylepšený vizuál oproti pôvodnej verzii, pridáva niektoré vylepšenia do nasvietenia, alebo modelov postáv, kde hlavne postava CJ dostala upgrade. Podobne boli vylepšené modely vozidiel. Hlavne však hra ponúka jedno z najväčších herných území na mobiloch, ktoré je zároveň rozmanité a ako postupujete hrou, mení sa, dostávate sa od rodinných štvrtí, cez metropolu až po púštne oblasti. Treba však povedať, že prostredia sa už dnes zdajú prázdne a často veľmi jednoduché.

Čo je ešte pozitívne, autori pridali hráčom rozsiahlu ponuku nastavení, na akú sme zvyknutí pri PC verziách. Podľa vášho mobilu si môžete nastaviť

rozlíšenie, dohľadnosť, detaily prostredí, tiene, odlesky na autách. Konkrétne na Lumii 920 bolo ideálne nastavenie okolo stredu, aj keď pri náročných situáciách na procesor framerate miestami klesal pod prijateľnú úroveň. Nebolo to však nič, čo by bránilo v hraní, ktoré viac obmedzuje spomínané ovládanie.

Zvuková a hudobná stránke neprekvapia, ale v mobilnej verzii ani neurazia. Aj keď na mobile je to už teraz iné a ťažko si vychutnávať si bohatú hudobnú stránku cez malý reproduktor alebo slúchadla. Už to nie je taká pohoda ako kedysi, rovnako ako sledovanie kŕčovitých rozhovorov postáv v prestrihových scénach.

Nová verzia hry ukazuje, že GTA San Andreas má stále štýl, rozsiahlu ponuku, ale na mobiloch jej vyslovene chýba pôvodná oddychová hrateľnosť. Je to ukážkový príklad toho, prečo nie je vhodné na mobily preportovať hocičo. Jednoznačne, ak nemáte gamepad pre mobil alebo tablet, GTA San Andreas sa radšej vyhnite, alebo minimálne počkajte na zlacnenie. Teraz stojí okolo 7 €, čo je na mobilné hry vysoká cena. Ak však kupujete na PC, možno sa oplatí zauvažovať o Windows 8 Store, tam stojí hra rovnako 7 € a je lacnejšia ako Steam verzia. Zároveň je aj o trochu kvalitnejšia, ale prídete v nej o možnosť modovania, alebo aj detailnejšie nastavenia grafiky a ovládania.

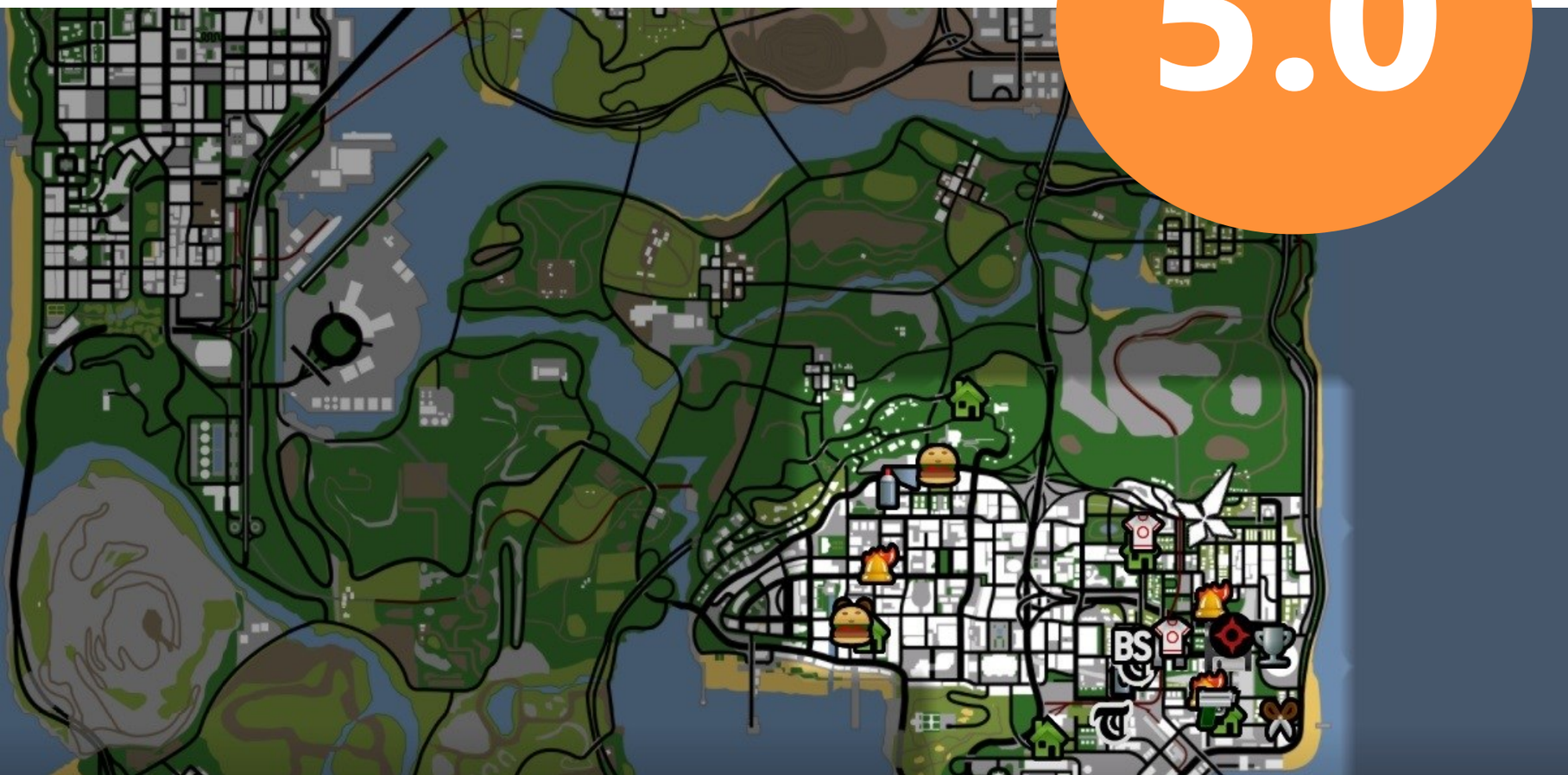
Hodnotenie je od nás 5.0 za mobilnú verziu ovládanú touchscreenom. Ak plánujete hrať s gamepadom alebo myšou, môžete si prirátať tri body.

HODNOTENIE

+ GTA atmosféra
+ rozloha sveta a jeho možnosti
+ možnosť nastavenia detailov grafiky a rozlíšenia
+ rýchle nahrávanie a automatické ukladanie pozície
+ podpora gamepadov

- veľmi zlé ovládanie vozidiel cez touchscreen
- často prázdne mesto
- reštart checkpointov neraz nefunguje

5.0



NAJZÁBAVNEJŠÍ OPIČIAK NEMIENI ZAMRZNÚŤ

DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Nintendo | Arkáda | WiiU

Obrovská gorila v červenej kravate má v slovenskej realite celkom iný význam a nie je práve spätá so zábavou. Donkey Kong, protagonista a antagonista desiatok rôznych videohier už od roku 1981, odjakživa ide na vec svojsky. Primárna je zábava a nezáleží pri tom na tom, či hádžete sudy po obéznych talianskych inštalatéroch, alebo zachraňujete tropický raj pred inváziou mrožov, či krádežou banánov. A ani v najnovšom prírastku do rodiny hardcore skákačiek z dielne Retro Studios tomu nemieni byť inak.

Retro Studios v Country Returns vykopli Donkey Konga kvalitatívne tak vysoko, že už nemôžu ísť späť. Bolo by to hriechom a ako ukazuje Donkey Kong Country: Tropical Freeze, aj keď peklo zamrzne, tvorcovia stále vedia dostať z hry to najlepšie. Trošku hlúpučké, na prvý pohľad jednoduché, no vysoko návykové a skutočne ťažké. Nový Donkey Kong vychádza zo základov, ktoré Rare položilo pred desiatimi rokmi a neskôr Retro zopakovali na Wii. Je to stará známa hra, avšak s hurikánom sviežich nápadov.

"Goriliak" spolu s partiou oslavuje narodeniny, keď sa jeho tropický raj zrazu stane terčom mrožov a tučniakov z ďalekého pólu. Tým tropická idylka už na prvý pohľad prekáža a tak sa ju rozhodnú narušiť ľadovou smršťou. Ta celý ostrov zmrazí a jeho obyvateľov vyženie ďaleko od domova. Hlúpučké príbehové klišé, nesúce sa celou históriou skákačiek, stojí na začiatku zhruba 15-hodinovej cesty plnej zábavy aj nervov. Kým Mario je v základe prístupnejším a až pri snahe naplniť všetko v hre vás nechá pocítiť stratu každého života, Donkey Kong sa profiloval inak.

Táto 2D skákačka vás totiž už od začiatku nechá strácať jeden život za druhým. Po každom z levelov si odfúknete a zotriete kvapky potu z čela. Každý level nakoniec prejdete. Problémovú pasáž sa niekoľkými opakovaniami naučíte a pokračujete ďalej. Aj napriek vyššej náročnosti, ktorú už od začiatku neskrýva, hra

nefrustruje, ale motivuje k ďalšiemu hraniu, k ďalším pokusom a taktiež ďalším omylom. Náročnosť hry samozrejme nie je nijako prestrelená a aj keď sa postupne zvyšuje, tak vždy ste schopní hru prejsť. Na začiatku vás to stojí život, v závere dvadsať. Oproti Mariovi, Raymanovi a ďalším konkurentom, ide v tomto ohľade o niečo vyššie.

Čo by to ale bolo za skákačku, keby ste z nej nechceli vyťažiť maximum. Zbierate banány ako zdroje životov, mince, za ktoré môžete nakupovať bonusy v obchode pomedzi jednotlivé úrovne a nakoniec kúsky skladačky a písmenká slova KONG rozosiate po leveloch. A ak si myslíte, že základná náplň prechádzania levelov je ťažká, skúste v hre vyzbierať všetko a dopátrať sa tak ku skrytému obsahu, zmení to váš pohľad na náročnosť. A koľko vás ešte takto dokáže hra zabaviť? Ďalších 5 hodín, možno aj viac, vždy je tu čo objavovať.

Základom hry je jej šesť svetov, ktoré predstavuje šestica ostrovov. Z vyhnanstva sa pomaly snažíte dostať späť na domovský ostrov, ani tam však vaša cesta nekončí. Každý z ostrovov obsahuje zhruba 10 úrovní. Nie ku všetkým sa však prepracujete. Niektoré sa skrývajú za tajnými východmi, k ďalším sa dostanete inak. A na konci tu je vždy súboj s bossom. Ak budete poctivo zbierať písmenká a prechádzať levely, tak si sprístupníte aj bonusový, siedmy ostrov, ktorý vás svojou náročnosťou mieni potrápiť ešte viac. Aby toho nebolo málo, skompletizovanie každého z levelov vám odomkne aj hard režim, kedy každý úder, ktorý inkasujete, znamená štart od začiatku alebo posledného checkpointu.

Ak Retro Studios niečím nešetrili, tak to bola variabilita. Koncepty levelov sa opakujú na každom z ostrovov, ani raz sa však žiadne dva levely nehrajú rovnako. Skákanie cez prekážky

je základom, avšak dopĺňa ho potápanie, hojdanie sa na stromoch, jazdenie na baníckych vozíkoch, aj lietanie v sude plnom výbušnín. Ako rastie náročnosť, tak sa rozširuje aj počet a rôznorodosť prvkov, na ktoré v úrovniach narazíte. Bojujete s mnohými nepriateľmi, tesne unikáte pred nebezpečenstvom, či sa vám rozpadáva pôda pod nohami. Tropical Freeze vám stále má čo ponúknuť. A taktiež každý z bossov je iný. Pravidlo troch je už herným klišé, Donkey Kong ho však využíva inteligentne. Každý z bossov je iný, na každého platí trochu iná taktika a po každom jeho zrazení na kolená nie len mierne narastie jeho obtiažnosť, ale taktiež sa zmení váš štýl boja s ním.

Hra je dosť ťažká. Občas si môžete vypomôcť jedným z niekoľkých power-upov, no ani tie vám v niektorých situáciách nezachránia kožu. To však dokáže spraviť váš kamarát. Singleplayer aj multiplayer sú rovnocenné súčasti hry. Každý z levelov môžete prejsť sami, či s jedným priateľom v kooperatívnom režime. Jeden hráč ovláda postavičku na tablete, druhý tú svoju buď na Pro ovládači, alebo na Wiimote. A dvaja hráči neznamenajú len dvojnásobnú silu, ale taktiež dvojnásobný počet srdiečok, ktoré vás držia pri živote.

Samotný hráč v hre zbiera sudy, ktoré mu pridajú na chrbát opičieho parťáka, s možnosťou využitia špeciálnej schopnosti. A presne takého istého parťáka predstavuje aj váš živý spoluhráč. Postavy môžete spojiť, ale taktiež aj oddeliť. Sú tu situácie, kedy využijete obe možnosti. Donkey Kong nevyskočí vysoko, ale ak mu na krku visí Dixie, tak spolu môžu vyletieť vyššie. Diddy Kong vám umožní plachtiť a Cranky zas prekonávať ostnaté prekážky. A tieto isté schopnosti majú postavy, aj keď sú oddelené. Prvý hráč však vždy musí ovládať Donkey Konga.

Ovládanie je jednoduché a môžete si v ňom vyberať z dvoch prednastavených režimov. Miernou nevýhodou však je, že si nemôžete tlačidlá nakonfigutrovať sami. Levely v Tropical Freeze, rovnako ako aj v jeho predchodcovi, sú totiž v neskorších fázach založené na úplne dokonalom načasovaní skokov a taktiež presnosti ovládania. A v mnohých situáciách by ste napríklad chceli použiť základné akčné tlačidlá, ale so smerovým krížom. Tie sa ale používajú len v režime s analógom a v zápale hry sa tak občas napríklad nehodíte o zem, ale spravíte kotúľ preč z plošinky. Zanadávate si, vrátite sa k checkpointu a idete znova.

Tropical Freeze v jednej oblasti siaha k dokonalosti. Soundtrack hry je takmer bezchybný. Na svedomí ho má David Wise, ktorý je v biznise už od roku 1987

a v tomto prípade dosiahol asi svoj najlepší výsledok. Hra ponúka skutočne obrovské množstvo skladieb, z ktorých každá je svojská a iná. Sú šité na mieru levelom a výborne sa počúvajú. Nájdete tu elektroniku, saxofón, ale aj rockové a metalové prvky v neuveriteľne pestrej a výbornej fungujúcej hudobnej koláži. Mnohými skladbami Wise odkazuje na svoju staršiu tvorbu, či minulosť Donkey Kong série a známe melódie remixuje tak, že okrem určitého motívu v pozadí ich ledva spoznáte.

Grafika má už svoj rokmi zakorenený štýl a nijako zvlášť sa z neho nesnaží vybočiť. Jednoduché, rýchle a pritom sympatické vizuálne stvárnenie však prenáša do vysokého rozlíšenia a zachováva aj množstvo príjemných detailov. Zachováva si pri tom stabilných 60 fps a nezáleží na tom, či sa plavíte pod morom, kĺžete po zamrznutom tropickom raji, alebo prechádzate slnkom zaliate pláže. Nechýba ani tieňové divadlo a často využívate celú hĺbku prostredia. Výtvarná stránka je tak stále nadradená tej technologickej.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze je ďalším dôvodom, prečo siahnuť po Wii U. Hra nie je inovatívna, no stále dostatočne svieža na to, aby nie len pohltila nových hráčov, ale výborne zabavila aj veteránov. Obsahuje množstvo obsahu na dlhé hodiny hrania, výborne zvládnutú kooperáciu a perfektný soundtrack. Predsudky voči jednoduchosti skákačiek hádže za hlavu výzvou, ktorá dá zabrať každému. To je však aj jej najväčší neduh, môže tak mnohých hráčov jednoducho odradiť. Nie je revolučná, no je to kus poctivej roboty, ktorou Retro Studios nesklamali. Ba práve naopak, mieria na tie najvyššie kvalitatívne priečky.

HODNOTENIE

+ soundtrack
+ chytľavá hrateľnosť
+ zábavná kooperácia
+ dizajn levelov, mnoho skrytých miest
+ variabilita hry
+ bossovia

- niektoré levely sú príliš ťažké
- ovládanie vám občas nechcene zavarí
- pre zmeny v kooperácii musíte vychádzať až do základnej ponuky hry

8.5

BOJ S ČASOM O ZÁCHRANU SVETA

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

Square Enix | RPG | Xbox360, PS3

Hráčmi rozpitvaná trilógia zo sveta Gran Pulse pomaly končí. Square-Enix do nej investoval desiatky miliónov dolárov. S odstupom celej generácie konzol možno konštatovať, že priniesol tri úplne odlišné hry, ktoré spája jedna hrdinka a jeden svet. No každá má úplne iný herný systém, aj výsledné pocity z prechádzania sú iné. Nie je to na škodu, veď Final Fantasy odjakživa mení systémy a hráči preferencie. Po všeobecne prijatej sedmičke bol ôsmy diel príliš romantický, deviaty archaický a desiaty nemal voľnú svetovú mapu. Final Fantasy XI zamierila do on-line vôd, nasledujúca hra sa správala ako off-line MMORPG. Trinástke je vyčítavá príliš veľká linearita, hoci desiatka bola na tom kedysi podobne.

Výčitiek nie je málo, no séria Final Fantasy experimentuje s herným systémom v každom dieli. Keď sa pozriete na Final Fantasy X a X-2 a najnovšie na všetky tri diely Final Fantasy XIII, objavíte rozdiely. Esencia Final Fantasy nie je v kvalitných atribútoch (svet-dej-postavy-vývoj-súboje), ale hernom systéme a miera spokojnosti pramení z neho. Jasné je len to, že prírastok Lightning Returns nebude prijatý všetkými rovnako.

Dej štartuje 500 rokov po udalostiach XIII-2 a do konca sveta ostáva iba pár dní. Lightning sa snaží urobiť všetko pre to, aby koniec nenastal. Kvôli vypuknutiu chaosu veľa zo známych lokalít neostalo a fyzikálne sa správajú rôzne časti univerza inak. Ľud sa delí na frakcie s rozličným vyznaním náboženstva a starosťami. Lightning slúži ako rozprávačka deja a je jedinou hrateľnou postavou. Nazeráme jej očami a roztrieštenosť sveta sa stará o to, aby dej nepôsobil jednostranne. Na to, že sa sústredíme „iba" na snahu Lightning zachrániť svet, sa deje relatívne veľa – a rozpráva ešte viac. Hodiny dialógov v in-game animáciách slúžia ako predel medzi misiami a sú bežnou súčasťou. Konverzácie sú zdĺhavejšie, strih menej výrazný a rozbitý dej neponúka okrem základnej zápletky konca sveta toľko zaujímavých zlomov a momentov. Zato mytológie, náboženstva a filozovania je tu celkom dosť.

V tomto smere mi pripomína Lightning Returns prvý

spin-off v sérii - Final Fantasy X-2. Ibaže tam boli tri hrdinky a tu je iba jedna. Snow jej šušká do uška tipy v nových lokalitách, aby našla starých známych v dejových obmenách. Niektorí sa dokonca postavia proti nej a zvedú súboj, iní slúžia ako menej akčná vsuvka. Veľmi podobne pracovala aj X-2. Z pestrého zoznamu postáv ostalo iba torzo a vývoj už nie je taký silný, ako bol v hlavnej časti série. Tu končí trilógia slabšie.

No stále tu ostáva svet, kde autori (azda aj) nečakane vyhodili množstvo známych miest v prospech štvorice rozsiahlych teritórií. Sú tu dve členité mestá, ktoré okupovali takmer všetky trailery a majú početný ľud, vyžadujúci plnenie rôznych vedľajších úloh. Je tu zelené prostredie divokej prírody, kde natrafíte na rôzne druhy obyvateľov a napokon osvedčená púšť. Výmena lokalít je dobrá vec, podporuje objavenie nových postáv, ktoré vám môžu zadať úlohy. Objavovanie funguje výborne (hoci je tu jedna kľúčová zmena) a svet je dobre navrhnutý, postavy nie sú zbytočné a viaceré sa púšťajú do konverzácií.

Súbojový systém sa musel zmeniť paralelne s počtom postáv. Lightning je na akciu sama, ale pomôže si zmenou kostýmov v podobe takzvaných schém. K dispozícii má tri sety s vlastným ukazovateľom zdravia, schopnosťami a paletou úderov, môže si ich meniť podľa potreby a simulujú širšiu partiu. Je na vás, ako si vytrénujete jednotlivé schémy, ale je esenciálne využiť všetky. Jednak po využití útoku v jednej schéme nabíjate ukazovateľ pre použitie v ďalšej a pri strategických bojoch nie je dobré mať rovnaký štýl. Popri útokoch možno využiť aj štít a rozličné extraprvky ako tvorbu návnad. Bojový systém je rýchly, dynamický a nepriateľov vo svete je dosť. Počet sa mení v závislosti od času, v noci ich býva viac ako cez deň. Ak sa vám podarí zahlušiť nepriateľov rovnakého druhu, objaví sa aj príslušný boss. Úprimne, od normal obtiažnosti vyššie sú boje s bossmi pomerne náročné a potrápia i znalcov série.

Na tomto mieste možno konštatovať, že Lightning Returns má slabší dej i dialógy, iba jednu rozvinutú postavu, solídny svet hodný objavovania a dynamický chytľavý súbojový systém. No kľúč k chápaniu finálneho dielu trinástkovej trilógie leží inde. A síce v pochopení a analýze herného mechanizmu konca sveta a práce so zostávajúcim časom. Do konca sveta ostáva sedem dní a počet možno predĺžiť na trinásť.

No mechanizmus má vplyv na tradičné atribúty Final Fantasy. Máte chuť objavovať relatívne veľké lokality a štyri prostredia? Vandrovanie si žiada čas a ak iba chodíte po svete, strácate ho. Nemôžete stáť alebo chodiť nečinne. Hra skončí, vy nedokončíte ani pár základných questov. Chcete sa venovať iba deju? Je to možné, ale nestihnete veľa a zo sveta nevidíte takmer nič. Chcete ísť iba do súbojov, grindovať ostošesť? Neposuniete sa v deji, za vyhrané súboje si nezvýšite level, nezískate skúsenosti a odmeny čakajú inde. Ak súboj prehráte, prídete o hodinu času. A hodinky neúprosne skracujú limit do konca hry i sveta. Musíte hľadať spôsoby, ako čas získať a dopracovať sa k vyššiemu počtu dní.

Autori však pracujú s časom i questami. Nie všetky úlohy môžete riešiť hneď, niektoré sa ukážu iba vo vybranej hodine alebo časti dňa. NPC majú svoj rytmus života, nečakajú iba na vás. Autori sú v tomto smere snaživí, rekonštruujú život ako v MMO. Tomu zodpovedá aj náplň questov, napríklad pomoc obyvateľom, nosenie vecí, porážanie nepriateľov, starostlivosť o ovce či majetok postáv. Sú tu riešenia triviálnych úloh, ale obyvatelia pri tesnom limite a posledných dňoch nemenia životný štýl a núkajú desiatky možností pomoci. Pritom v Lightning Returns sa cení zdolaný quest. Každé úspešné zadanie vám vynesie Eradia energiu, ktorú pri dostatočnom množstve pri čase zúčtovania (denne o šiestej ráno) môžete pri mýtickom strome Yggdrasil meniť za extra herný deň. V praxi to znamená, predĺžiť si hru o jednu hodinu hrania (deň v hre = skutočná hodina) a oddialiť sa od konca hry. Čas zastavia animácie, bitky, dialógy alebo vlastnosť Chronostastis, inak stále plynie. Za súboj možno získať lepšie vlastnosti a štatistiky, ale za quest Eradia alebo zachránené duše.

Prechádzanie Lightning Returns má atypickú logiku. Nemáte čas hrať celú noc a skúmať svet, lebo hra rýchlo skončí. Nemožno bojovať stále na rovnakom mieste. Treba plniť úlohy, veriť, že vám uľahčia objavovať rozsiahle lokality alebo získať čosi v boji. Nesmiete zabúdať na odľahlé destinácie - štvorica lokalít neleží pri sebe, ale premáva medzi nimi vlak a áno, cesta inam stojí čas. Je to drahocenná mena (kto videl sci-fi Vymedzený čas a chcel niečo podobné

zažiť, je tu správne) a to najvzácnejšie, čo máte. Až potom si ceníte svoje bojové schopnosti či výbavu.

Putovanie po svete mi pripomína vlastné zahraničné cesty vo veľkých mestách. Sú také obrovské, že na začiatku každého dňa si treba presne stanoviť, kam chcete ísť, čo chcete vidieť a čo máte splniť a potom sa vydáte do terénu. Kto neplánuje, rýchlo stratí čas presunom a jeho herný deň končí a nemá tú správnu satisfakciu - množstvo splnených questov alebo získaný čas. Netreba prepadnúť panike, že nedokážete stihnúť všetky questy, alebo že hra končí skôr, ako absolvujete tie príbehové. New Game Plus vám zaručí, že sa neuspokojíte s jedným dohraním. Využijete ho, aby ste skúsili iné questy, videli väčší kus sveta, dokázali efektívnejšie bojovať i dohrať hru s iným výsledkom a zážitkom.

Grafika hry sa neposunula oveľa ďalej od predchádzajúcich dielov, keďže beží na rovnakom engine, ale všetky štyri lokality majú pekné estetické momenty - zeleň, púšť i dve mestá. Soundtrack je dobrý, no nevyčnieva z nižšieho štandardu tejto trilógie. Akosi si tu neviem nájsť zapamätateľné melódie.

Lightning Returns: Final Fantasy XIII uzatvára trilógiu PS3 generácie. Je to opäť ambiciózna hra, kde autori skúšajú niečo nové. Časový mechanizmus je silno zakomponovaný a dokáže úplne prehádzať tradičné atribúty. Namiesto hodín objavovania a tých istých súbojov vás ženie do desiatok úloh, alebo sledovania deja, ktorý sa ťažšie vníma v mixe mytológií, motivácii postáv a celkových zmien. Chaos je hlavná mena tohto sveta, časový limit katalyzátorom a Lightning nakoniec osoba, ktorú si obľúbite, lebo v jednom svete s ňou dokážete prežiť nečakané momenty. Je to asi najslabší článok trilógie, no opäť si nájde milovníkov i odporcov. Veľká škoda absencie výraznejšieho deja, ktorý by dokázal hráčov zjednotiť a presvedčiť, že trilógia mala zmysel. Takto poteší predovšetkým zarytých fanúšikov, ktorí sa neboja nových štýlov i výziev. Tým bude imponovať, že autori nestagnujú a známy svet sa znova zmenil.

HODNOTENIE

+ časový mechanizmus totálne mení pravidlá FF
+ dynamický a chytľavý bojový system
+ nové pestré lokality
+ systém variabilných a početných questov
+ množstvo cut+scén a výrazné momenty v deji

- celkovo slabší dej oproti predchodcom
- občas príliš obyčajná náplň questov

8.0

TECH
Wolfenstein
THE NEW ORDER

BLADE
DELETE

NVIDIA GTX800M SÉRIA

Nvidia predstavila kompletnú mobilnú notebookovú sériu GTX 800M pridáva k nej Battery boost funkciu, ktorá bude pri hraní šetriť batériu. Samotná funkcia bude na notebookoch kontrolovať procesor, grafický čip a pamäť a automaticky optimalizovať framerate. Štandardne bude nastavených 30 fps, ktoré si môžete zmeniť podľa potreby. Teda každý komponent sa tomuto framerate bude realtime prispôsobovať.

Základom tejto funkcie bude GTX800M čip, ktorý okrem tohto prídavku vylepší výkon oproti 700M serie o 15 do 60 percent. K tomu čipy sú lepšie navrhnuté, budú tenšie a ľahšie, čo spraví aj samotné notebooky menšie. Najtenší bude mať 21mm. Prvá séria notebookov a ultra notebookov bola už predstavená.

K tomu na notebooky pribudne aj Shadowplay možnosť, teda nahrávanie gameplayu a rovnako aj Gamestream, teda streamovanie obrazu na iné zariadenia teda či už Shield, alebo TV. Fungovať to bude okrem 800M série aj na GeForce GTX 700M, GeForce GTX 680M, GTX 675MX, GTX 670MX, a GeForce GTX 660M.

RAZER S GTX860 A GTX870

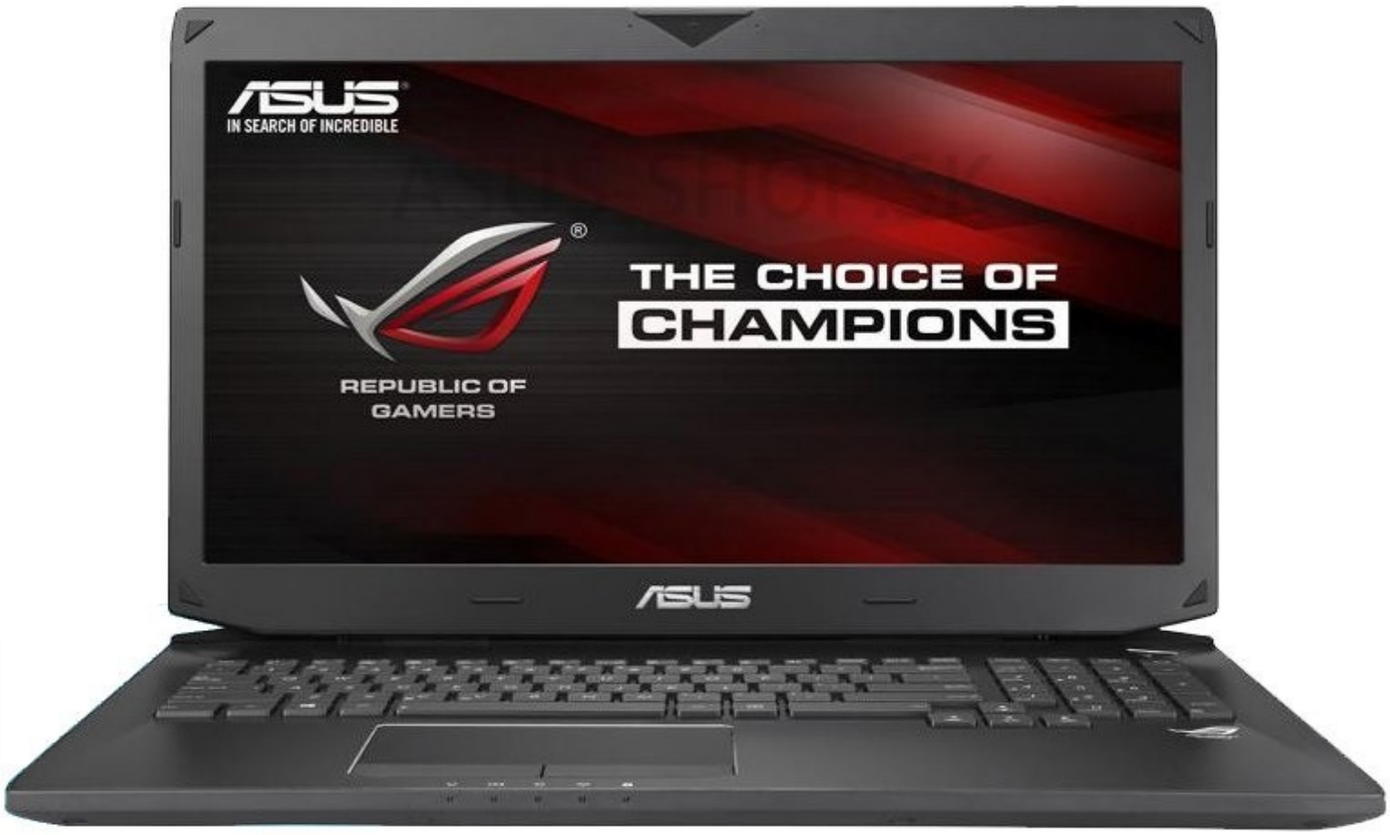
Sezóna nových GTX800 čipov začína a prvé refreshe notebookov sa už ohlasujú. Razer práve pridal svojim Blade herným notebookom Haswell procesorom a Nvidia GTX870 a GTX860 grafikami. Znovu to budú dve verzie, menší Blade a väčší Blade Pro.

Razer Blade bude mať 14 palcov pôsobivý 3200x1800 IPS displej s multitouch podporou, doplní ho Intel Core i7-4702HQ procesor a GeForce GTX 870M s 3GB GDDR5 a 8GB RAM. Stáť bude $2199.

Razer Blade Pro je 17 palcový, ale bude mať len GTX860M s 2GB GDDR5, doplní to Intel Core i7-4700HQ a 16GB RAM. Okrem toho má Pro verzia aj switchblade touchscreenový displej a 10 definovateľných tlačidiel. Bude mať štandardný 1920x1080 displej bez touchscreen podpory. Stáť bude $2299.

Čiže Razer Blade je vyšší menší, tenší a výkonnejší s vysokým herným výkonom, Blade Pro má síce o pár percent slabšiu grafiku, ale je väčší,a vhodnejší aj na prácu, rovnako sa na ňom slušne zahráte.

LACNÝ A RÝCHLY HERNÝ NOTEBOOK ?

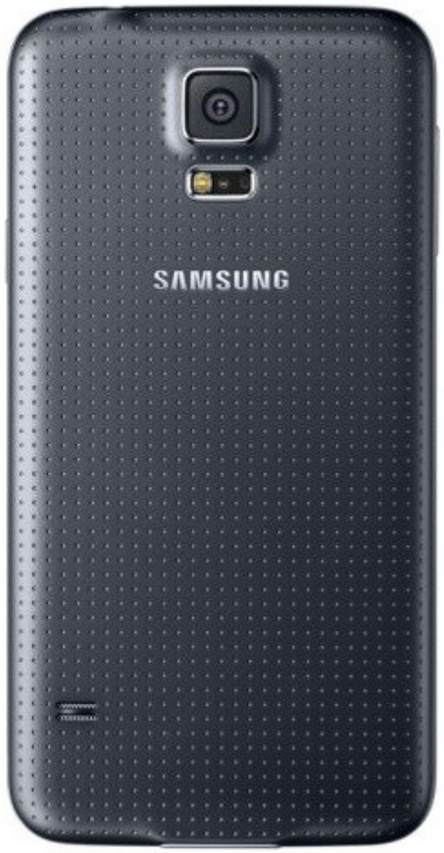


ASUS ROG G750JZ

S NAJRÝCHLEJŠOU GRAFIKOU

Spolu s ohlásením novej Nvidia GTX800m série sa objavilo hneď niekoľko rýchlych herných notebookov. Zatiaľ vyzerá, že Asus ROG G750JZ má najlepší pomer výkon a cena.
Totiž Asusshop ho už dáva za 1399 eur a ponúka v ňom rovno najrýchlejšiu mobilnú grafiku GTX880M so 4GB GDDR5, doplní to 16GB DDR3 a štvorjadrový procesor Intel Core i7-4700HQ. Displej je 17 palcový s 1920x1080 rozlíšením a HDD štandardný 1TB. Majú aj orezanú verziu s 8GB RAM, ale dopad na cenu je malý.

Ak vám nejde až tak o cenu, ale chcete ešte vyšší výkon, mierne lepšie sú na tom MSI notebooky, ktoré však už sú na cene okolo 2000 eur ale za to majú 880m s 8GB GDDR5 pamäťou (je však otázne ako to môžete na notebooku využiť) a mierne lepší procesor Intel Core i7 4800MQ. Cenu však hlavne zvyšuje 128GB alebo 256GB SSD, ktorý dopĺňa 1TB HDD. Orezanejšie konfigurácie s 870m grafikou a 8GB RAM má MSI za 1400 eur. Kompletnú ponuku MSI notebookov už má nahodenú Alza.



SAMSUNG GALAXY S5

NOVÝ UPGRADE GALAXY S

Samsung na konferencii v Barcelone predstavil svoj najnovší Samsung Galaxy S5. Ten sa prichádza s vylepšeným hardvérom, softvérom a prepojeniami na hodinky a náramky. Nakoniec aj upraveným designom. Mení hlavne zadný kryt na polykarbonát a celý je teraz prachu a vodeodolný podľa IP67 normy.

Samotný hardvér je založený na 2.5 Ghz štvorjadre Snapdragon 800, dopĺňa to 2GB RAM, displej je mierne väčší a to 5.1 palcový super AMOLED s 1920x1080 rozlíšením. Systém je Android 4.4 Kitkat, ktorý je upravený s novým plochým designom menu nahrádzajúcim starý touchwiz.

Mobil ma zapracované aj dynamické vyvažovanie farieb podľa osvetlenia, ktoré nefunguje len na princípe stlmenia alebo zvýšenia intenzity jasu, ale aj na zmene samotnej farebnosti.

Z pripojení umožňuje mobil ovládať zariadenia cez IR, NFC, Bluetooth 4.0 BLE-ANT+, CAT 4 LTE, pridáva WiFi MIMO 802.11ac. Miesta má 16 GB alebo 32 GB a 2800 mAh batériu, ktorú teraz ušetrí batériu v novom ultra šetriacom móde. Káblový dátový prenos už má špecifikáciu USB 3.0 a z kamier bude mať predná 2.1 mpx a zadná 16 mpx s duálnym bleskom a možnosťou natáčania 4K videa v 30 fps.

Z hardvéru pridáva mobil senzor otlačkov prstov, ktorý je v podobe spodného tlačidla a prejdete po ňom prstom pri odomknutí, alebo dostávaní sa do súkromných zložiek, ale aj pri platení, kde Samsung zapracoval na Paypal.

Celé to dopĺňa detektor tepu, ktorý využíva snímače na zadnom blesku. Stačí priložiť prst a už viete aký máte tep. Teda využijete ho ak cvičíte a neplánujete náramok, alebo si len chcete zistiť, či vám ešte správne funguje srdce, respektíve, či ešte funguje.

Mobil vyjde 11. apríla v 150-tich krajinách.

Old Town
Saloon
Cathy

UŽÍVATELIA

PREČO JE SEX V HRÁCH PROBLÉMOM

Kvapky dažďa bičujú okno. V malej izbe sedia na zemi Ethan a Madison. Ethan smutným hlasom vraví, že záchrana jeho syna je to jediné, na čom práve záleží. Nato ho Madison pohladí po tvári, zapozerá sa do jeho očí a začne ho bozkávať. A v tom vám hra dáva na výber. Chcete to rozvinúť do niečoho väčšieho alebo naopak, jej city neopätujete. Rozhodnutie je na vás. Presne takto vyzerá sex scéna v hre Heavy Rain. Hra bola v dobe vydania unikátna hlavne tým, že to bol približne 10 hodinový interaktívny film, kde ste príbeh a osudy postáv mohli meniť v závislosti od toho, ako ste zasahovali do deja.

Ani táto hra sa ale nevyhla rôznym útokom len preto, že vývojári nemali problém ukázať nahé telo ženy. Heavy Rain bol zakázaný napríklad v Saudskej Arábii kvôli prezentovaniu nahoty, prostitúcie a násilia. Skrátka erotika v hrách, či už vo forme šteklivých narážok, opatrnej nahoty či otvorených sexuálnych scén, vždy vzbudzovala pohoršenie. Stala sa vďačnou témou širokej verejnosti, rôznych televízii mimo herný svet ale aj cirkvi, ktorá neraz kritizovala niektoré hry či už kvôli prezentovaniu násilia alebo práve sexu. Otázka znie, prečo tento aspekt v hrách nefunguje ani po mnohých rokoch.
Na prvom mieste je ale treba napísať, že na zlej povesti sa podpisujú aj niektoré samotné hry, ktoré sa snažia svoju nízku kvalitu kompenzovať kontroverziou (Postal 3: Catharsis). Sex a erotika to ale v hrách má ťažké hlavne preto, že hry sú ešte stále mladé. Často sa tak stáva, že poodhalená bradavka vadí viac než hektolitre krvi a hromada mŕtvych. Vývojári a distribútori to dobre vedia. Radšej tak svoje dielo sami cenzurujú, aby sa ušetrili od rôznych problémov a aby sa hra dostala medzi čo najširšie publikum.
Prvé prípady erotického obsahu sa datujú už od osemdesiatych rokov minulého storočia. V ich druhej polovici sa objavil asi najikonickejší predstaviteľ erotického adventure žánru, sukničkár Larry Laffer.

Leisure Suit Larry In The Land Of The Lounge Lizards, titul vydaný Sierrou v roku 1987 je dodnes asi

najslávnejšou erotickou hrou, ktorá tému „sex“ využívala hlavne k rozohraniu deja. Príbeh o nie príliš peknom a ani inteligentnom hlavnom hrdinovi, ktorý sa snaží nájsť vyvolenú svojho srdca, bol výtvarne spodobnený s patričným nadhľadom a karikatúrou. V tých dobách ale sexuálne narážky v texte a pár holých pixelov nikoho „netankovalo“. To sa ale menilo so stúpajúcou číslovkou za názvom. Do istej miery ženským ekvivalentom k Larrymu bola nadpriemerne vybavená porno hviezda Lula, ktorá v roku 1998 navštívila naše počítače v titule Lula: The Sexy Empire. Zaujímavé je, že obidve zmienené série trpeli rovnakými problémami, pre ktoré boli poslané na pomyselnú hernú skládku. Stereotyp a ani jedna z hier nedokázala zaujať príbehom, hádankami či minihrami. Začiatkom nového milénia sa bohužiaľ len potvrdilo, že subžánru erotických hier dochádza dych. To len potvrdili rôzne sociálne simulácie, ktoré boli obsahovo prázdne, obmedzovali možnosťami a ani sa nebránili vykrádať omnoho úspešnejšiu sériu The Sims od Maxisu. A práve vývojári z Maxisu sa vo svojom simulátore života so sexuálnymi túžbami simíkov vysporiadali asi najlepšie. The Sims zaviedol takzvaný pojem „woohoo“ ako výraz pre sex.

Keď ste si zvolili „milovat se“ alebo „pokusit se mít díte“, simíci na seba skočili a v následnej animácii prebehlo menšie „čoro-moro“, ktoré sa nezaobišlo bez slastných výkrikov „woohoo“ a ohňostroja.

Aj keď The Sims má svoju kvalitu, jeho detinský vzhľad skrátka neumožňuje, aby bol braný vážne širokou verejnosťou . Postupne ale začali prichádzať tituly, ktoré vyzerali nielen autenticky, ale mali dospelý príbeh a erotika v nich konečne vyznievala skutočne eroticky a nebola len súčasťou humoru ako u Larryho. Veľmi pekným príkladom je už spomínaný Heavy Rain, nasledovaný sci-fi trilógiou Mass Effect, fantasy sériou Dragon Age a Zaklínačom. V týchto hrách už erotika nehrá čisto len prvoplánovú rolu, ale zase ani veľmi nebije do očí a nie je ani veľkou súčasťou príbehu, ako v prípade Larryho alebo Luly. Paradoxne tak tento aspekt funguje práve v hrách, ktoré majú k erotickému žánru na míle ďaleko.

Bohužiaľ , škandalizovanie a rôzne kauzy sa nevyhli ani hrám, ktoré sex zakomponovali veľmi jemne, citlivo a ohľaduplne. A pritom sa tí istí kritici nesťažujú, keď niektoré televízne snímky (True Detective, Breaking

(ESRB, PEGI), ktorý deťom predaj zakazuje. To, že sa k nim mnoho hier dostane pirátskou cestou je síce fakt, ale vývojárov by nemal nijak obmedzovať.

Druhým je fakt, ako som už vyššie spomenul, že hry sú ešte stále mladé. Oproti kinematografii to je markantný rozdiel. Spravodlivosť v tom nehľadajte ale je pravdou, že väčšie či menšie návaly pohoršenia vzbudzovali všetky predchádzajúce novinky z umeleckého či technologického odvetvia. Hry teda nie sú prvé a nebudú ani posledné.
Tieto dôvody sú všeobecne známe. Nesmieme ale ešte zabúdať na samozvaných bojovníkov za morálku ľudstva, pre ktorých je poodhalené poprsie väčšie zlo ako rozstrelená hlava človeka. Mnohí z vás si určite pamätáte na kauzu okolo prvého Mass Effectu.

Bad, Game Of Thrones,...), ktoré inak pojednávajú o závažných témach, používajú erotické scény, rovnako ako mnohé hry, len ako doplňujúcu rolu. Keď sa človek nad tým zamyslí, predovšetkým hrám s dramatickými zápletkami, to na reálnosti skôr iba uberá, ak sa v nich neodohrá aspoň jedna sexuálna scéna. Sex a túžba po ňom je predsa súčasťou rôznych filmov, literárnych diel ale i života každého z nás.

Problém, prečo hry musia znášať toľko negatívnych ohlasov na svoju adresu vidím kvôli dvom dôvodom.
Prvým faktom je že stále existuje mnoho názorov, že hry sú pre deti a preto je v nich nahota neprípustná. Dovolím si nesúhlasiť. Samotná história hier ukazuje, že hry nikdy neboli iba pre deti ale aj pre dospelých. Hry sú už dávno označované aj vekovým ratingom

Tvorcovia z Bioware umožnili okrem vytvorenia hrdinu/hrdinky, aby ich postava mohla nadviazať intímny vzťah s niektorou z vedľajších postáv ľubovoľného pohlavia. Samotná posteľová scéna bola pritom veľmi citlivo vyobrazená a zakomponovaná do deja hry. Hráč ju dokonca ani nemusel zažiť. V USA sa ale okolo toho spravil obrovský „humbug" a hra bola automaticky označená za porno. Cooper Lawrencová sa vtedy vyjadrila pre televíziu FOX, že: „ženy sú v hre vykreslené iba ako objekty túžby, navyše muži rozhodujú, s koľkými chcú skončiť v posteli." Podobných prípadov je veľa a svoje si bohužiaľ užili aj vývojári z Rockstaru po vydaní modifikácie Hot Coffee.

Je ale pravda, že nad niektorými sexuálnymi výjavmi z hier sa pozastaví aj normálne uvažujúci človek a preto sa nemôžeme diviť , že nábožensky založený ľudia a konzervatívci v USA majú a ešte dlho budú mať hlavné slovo. Oproti moralistom za „veľkou mlákou" sme ale my Európania v tomto smere omnoho liberálnejší. Stačí ako príklad spomenúť Zaklínača, ktorý vznikol v katolíckom Poľsku. Tak či onak ale ešte dlhú dobu potrvá, než niektorí ľudia pochopia, že poprsie je krásna vec, na rozdiel od zmasakrovania letiskového terminálu.

Rumcaizs

DREAM LAND

Retro Studios | Adventúra | PC

Túto recenziu som sa rozhodol napísať po vlne sentimentu, ktorý ma zaplavil pri nedávnej náhodnej spomienke na istú českú adventúru z mojich ranných rokov. Fakt, že na Sectore tú hru zatial nemali ani len v databáze ma v tomto čine utvrdil. Ako malý som sa často chodil hrávať ku kamarátovi na počítač (kto nie v tých časoch). Hrávali sme obrovské množstvo titulov no vždy, keď si spomeniem na toto obdobie, tak sa mi v hlave vybaví len jedná konkrétna adventúra.

Český výrobca a distribútor Top Galaxy vydal adventúru menom Dreamland: Final Solution v roku 1999. Na tú dobu obrovský projekt, na seba strhával kopec pozornosti. Rozsiahlosť vtedy nevídaných rozmerov schovala tituly ako Polda do vrecka a nechala sa porovnávať s legendárnym zahraničným Broken Swordom. Bohužiaľ štúdio po svojom prvom diele hneď skrachovalo a vývojári sa rozutekali do iných spoločností. Čo dávalo zmysel, lebo bolo ťažko uveriteľné, že takýto megalomanský projekt sa bude dať prefinancovať len predajmi v Českej poprípade Slovenskej republike.

Klasický papierový obal obsahoval až 3 CD nosiče, ktoré obsahovali dáta ukrývajúce skoro 250 NPC charakterov, 110 grafických podkladov (z toho 65 2D ručne kreslených a animovaných, 45 3D renderovaných). Ďalej disky obsahovali okolo 4000 napísaných riadkov dialógov a hodinu hudobného podkladu. Celkovo hra pravdepodobne beží na predchodcovi enginu CPal3D. V podstate tu vidno, že hra takéhoto rozsahu nemala šancu vôbec niekedy prísť do zisku a preto štúdio krátko po vydaní zavreli.

Po opätovnom zahraní som sa rozhodol, že hru idem zrecenzovať. Bol som však nútený sa nenechať unášať sentimentom. Do očí mi udierali viaceré nedostatky, ale aj prekvapivé detaily, ktoré ďalej v článku rozvediem.

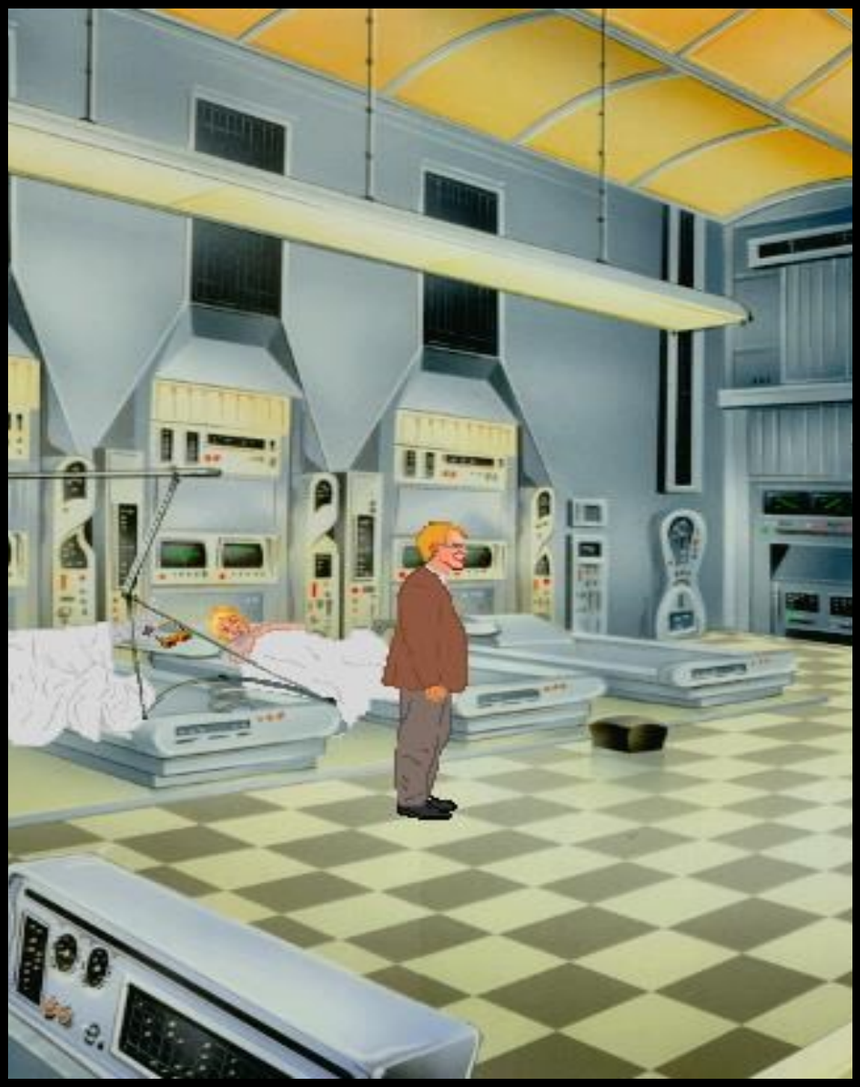
Takže hor sa na samotný obsah hry. V úvode si

pozriete ručne kreslené intro, ktoré sa strieda s renderovaným. V ňom chlapík vystrieľa celú svoju rodinu a vy neveriacky krútite hlavou pre to, aby ste sa vzápätí dozvedeli, že je to len reklama na vesmírnu stanicu Dreamland. Nie je to však nejaká obyčajná orbitálna stanica. Je domovom využívania virtuálnej reality, ktorá má za úlohu plniť tie najtajnejšie sny a priania. Hra sa odohráva po roku 2020. Po tom, čo zakázali na Zemi využívať túto technológiu pre zábavno-priemyslové účely sa určité komerčne firmy spojili (a nazvali sa Spoločnosť), aby vybudovali miesto, kde pozemské zákony (nie fyzikálne) neplatia. Zábava, ktorá bola pôvodne určená len pre majetnejších občanov Zeme prerástla do štádia, kedy je už prístupná pre strednú vrstvu. Následne začala masívna komerčná kampaň a tým aj stovky tisíc pozemšťanov zamierilo do vesmíru na stanicu prežiť si rôzne príbehy vo virtuálnej realite.

Toto je v podstate prostredie a doba v ktorej sa celá hra odohráva. Do tohto deja vstupuje reportér Jimi Dix. Špecialista na vojnovú reportáž. Podľa jeho vydavateľa je ich najlepší a najdrahší (ako Jimi rád podotkne) zamestnanec. Preto sa ho rozhodne poslať na stanicu Dreamland preskúmať prípad pri ktorom jeden zákazník ostane traumatizovaný fyzicky aj psychicky po návšteve vo virtuálnej realite. Tento incident, ktorý na prvý pohľad vyzerá dosť obyčajne prerastie do niečoho, o čom by sa Jimovi nesnívalo ani v najdivokejších snoch.

Hneď po krátkom úvode, keď ešte ani neviete, ktorá bije vás hra hodí na stanicu a vy sa chopíte ovládania. Človek si hneď všimne krásne ručne nakreslené pozadie. Grafika sa dá vážne zrovnávať s Broken Swordom. Aj skroling doslova vyráža dych. Aspoň mne to na tú dobu prišlo dosť pôsobivé. No prvé sklamanie príde, keď sa budete snažiť s Jimim pohnúť. Je to klasická point and click adventúra, takže klikáte tam kam chcete aby náš hrdina šiel. Lenže Jimi sa pohybuje ako po druhej porážke s rýchlosťou vypaseného Američana. Proste animácie v hre majú aj svetlé stránky, ale väčšinou si všimnete tie negatívne. Aj, keď je hra staršia, tak to šlo urobiť určite lepšie. Neberte to prosím vás tak, že je to úplná katastrofa, lebo nie je. Ja som hre nameral, že beží konštantne na 11 FPS v dialógoch to skočí na 17. Celé to pôsobí trhane a niekedy rozkúskovane. A to hovorím o tej kreslenej časti. Pri tej 3D renderovanej mi to prišlo ešte horšie. Tú autori použili pri prechode do virtuálnej reality.

Virtuálna realita si zaslúži vlastný odstavec, lebo v nej strávite tretinu herného času. Hru to okoreňuje a totálne sa vyvracia stereotyp, do ktorého by hra mohla spadnúť, ale nespadne. Celkovo sa tam dostanete až 7 krát a zahráte si úplne rozdielne príbehy. Nechcem spoilovať, lebo budete dosť zvedavý, že kde sa bude odohrávať ďalší. Uvediem len malú ochutnávku a poviem, že si zahráte za stvoriteľa Frankensteina, alebo za gangstera v Chicagu. Tieto mini príbehy sú dosť rozmanité a neraz máte pocit, že ste sa ocitli v úplne inej adventúre.



Herné mechanizmy fungujú klasicky ako v každej bežnej point and click adventúre. Myškou si nabehnete na predmet čo vidíte na obrazovke a Jimi sa k nemu dotrmáca svojím ,,svetelným'' tempom. Potom ho vezme, alebo okomentuje. Ak ho vezme, tak sa predmet uloží do inventára, ktorý si vždy vyvoláte medzerníkom. Ten sa vysunie zo spodnej časti obrazovky rýchlosťou za, ktorú by sa nehanbil ani Ivan pri vymenovávaní generálneho prokurátora do pozície. Samotná rýchlosť by ani nebola problémom, lenže, keď chcete daný predmet použiť, tak musíte najprv vyvolať inventár, potom na predmet kliknúť, následne zavrieť inventár a až potom môžete predmet použiť na nejaký iný predmet v hre. Ale pozor! Ak ho použijete zle, alebo nesprávne, tak predmet zmizne a vy musíte celý proces znova opakovať. Pri fázach hry, v ktorých ste frustrovaný a problémy riešite štýlom použijem všetko na všetko vám na čele navrie nejedna žila. Tlak vám nezníži ani časté nelogické používanie predmetov, ktoré často končí tak, že len náhodou skúšate, či sa niečo stane, ak tento predmet použijem takto a henten onako.

Dialógy v hre nie sú vôbec nudné a udržia vašu pozornosť dosť na to, aby ste stále vedeli o čo sa jedná. Len jedna vec sa im dá vytknúť a to, že po každej ukončenej vete, alebo fráze jednej postavy musíte kliknúť myšou, aby sa rozhovor pohol ďalej. Celkom zbytočné, ale niekedy aj užitočné, keď sa škrabete na zadku a nedávate pozor čo sa deje na obrazovke. Česká hra má český dabing a jeho kvalita je samozrejme kolísavá ako každý prvok tejto hry. Aj, keď hra Polda vyzerá vedľa Dreamlandu ako lacná šunka vedľa slaniny, tak som si z nej po roku pamätal oveľa viac dialógov ako z Dreamlandu po pätnástich minútach. Charizmatické hlasy ako Luďka Sobotu a Jiřího Lábusa takejto hre chýbajú. Proste niektorí herci sa snažili viac a niektorí menej, alebo vôbec. Monotónnosť hlasu pri emotívnom dialógu na zážitku rozhodne nepridáva. Inak to celkovo rozhodne nie je zle dabované a môže sa vám stať, že začujete aj nejaké známejšie hlasy. Ja som minimálne spoznal hlas Bořka Slezáčeka z televízie Prima.

Zvuková stránka hry netrhá uši až na jednu melódiu, ktorá sa nachádza našťastie len v jednej sekcii. Hudobný podklad obsahuje až 10 pesničiek, ktoré sú spolu dlhé skoro hodinu. 600 reálnych zvukov tiež nie je najhorších a tým pádom ich nie je nutné stlmovať v nastaveniach. To, že vám hudba nebude vadiť ešte nemusí znamenať, že sa vám bude aj páčiť. Žiadnu melódiu si pravdepodobne ani po dlhých hodinách hrania nezapamätáte a tým pádom sa nemusíte obávať, že by vás otravovala pred spaním v hlave. Tým chcem naznačiť, že melódie sú nevýrazné.

Bugy by sa vďaka dĺžke hry dali aj odpustiť. 20 hodín je veľmi úctyhodná doba vzhľadom na výrobcu a dobu v ktorej hra vyšla. Problém nastáva vtedy, keď kvôli bugu musíte hru loadovať a ešte horšie je, keď si neuvedomíte, že sa v hre takáto chyba stala a neviete

ako ďalej pokračovať. Mal som pocit, že takéto chyby nastávali, keď ste sa snažili rýchlo preklikať dialógy. Potom sa mohlo stať, že Jimi bol na obrazovke dva krát na rôznych miestach a ani jeden sa nechcel pohnúť, alebo sa vymenili hlasy postavám. Stabilita hry a v podstate aj kvalita príbehu klesá tým viac, čím ste bližšie ku koncu. Neviem či už autorom dochádzal čas, ale ku koncu príbehu pribúdajú početné klišé momenty a niekedy sa vám proste hra sama vypne. Problém s vypínaním mohol byť spôsobený tým, že som hru spúšťal na Windows 7 a kompatibilitu som mal nastavenú na verziu z roku 95. Dosť vám bude určite vadiť, že treba veľmi často meniť disky v mechanike. Raz som ho dokonca musel meniť 2x v priebehu 5 minút.

Zo zaujímavostí hry by som spomenul, že pôvodný dabing mal byť vo forme upravenej menej zrozumiteľnej češtiny, ale distribútor to autorom nakoniec prikázal zmeniť, čo ževraj dosť ťažko znášali. Ďalej, že na stanici Dreamland ako lacná pracovná sila pracujú opice, ktoré sú nejakým druhom kyborgov. Vyrastajú v tankových nádržiach, ale v hlave majú nainštalovaný počítač, ktorý im napomáha formou zvýšenej inteligencii. Všetko sa musia učiť v školách ako ľudia a rovnako sú aj rozdielne inteligentné. Dožívajú sa maximálne 30 rokov. Podľa mňa veľmi pekná myšlienka. Hlavne, keď sa v hre rieši čoraz častejšie aj teraz kladená otázka rebélie strojov s vyššou inteligenciou. Ako poslednú vec spomeniem celkom šikovne vyriešený presun po stanici. Autori darovali ľudstvu technológiu teleportácie, takže Jimi len dokrýva do tohto zariadenia, otvorí sa vám mapa a vy vyberiete miesto kam chcete cestovať.

Na záver chcem povedať, že všetko indikuje k tomu, že Dreamland je jedna z najlepších ak nie najlepšia česká adventúra vôbec. Minimálne do roku 2000. Technické nedostatky prekrýva masívnosť hry, aj keď sa mi takto zbežne zdá, že som možno bol pri niektorých aspektoch až moc kritický. Verím, že ani minútu z viac ako 20 hodín strávených pri tomto diele neoľutujete. Riešenie hádaniek je často veľkou výzvou a ich vyriešenie vám prinesie to pravé uspokojenie, ktoré hráči adventúr hľadajú. Vesmírnych adventúr z našich česko-slovenských končín nie je vážne veľa. Asi najznámejšia trojica je české Argo, slovenský Next Space a recenzovaný Dreamland. Posledný menovaný je pravdepodobne vrchol tvorby z obdobia, keď sme tu vedeli robiť len adventúry a stratégie.

Durzaw

HODNOTENIE

+ príbeh
+ dĺžka
+ hádanky
+ dabing (viem, že som sa naň trochu sťažoval, ale počúvať nám známu reč v hre nikoho neurazí)

+ grafika
+ originálnosť
- kolísavá obťiažnosť
- bugy animácii
- nevýrazná hudba
- neuspokojivý koniec
- časté menenie diskov

7.0

FILMY

KINEMA.SK

NEED FOR SPEED

Akčný

Tak sa nám Hollywood pustil opäť do videohier. Need for Speed je pretekárska séria, ktorá má za sebou dvadsať dielov, od roka 1995 zosobňuje symbol (prevažne) arkádových pretekov. Najčastejšie sú spracované súboje s políciou – nablýskané tátoše, pamätné trate, množstvo módov a občas príbeh. To sú hlavné atribúty videohry: otázne je, ako sa dá pretaviť do filmovej podoby?

Jednoducho. Urobíte z neho poctivé béčko. Tobey Marshall je syn majiteľa autodielne a snaží sa ju držať nad vodou. Biznis ide ťažko a privyrábanie si v pretekoch po nociach nie je cesta von. Tou môže byť fuška pre rivala Dina: zoženie Ford Mustang na opravu, ten predajú a zarobia slušnú sumu. Keď sa neskôr naskytne príležitosť zajazdiť si na troch športiakoch, stane sa niečo nečakané: kamoš Pete zahynie, Tobey dá smrť za vinu Dinovi, ktorý zdúchne z miesta činu. Tobey dostane 2 roky natvrdo a keď vylezie z lochu, má dva ciele: pomstu a legendárny pretek De Leon, kam by sa mal rýchlo dostať.

Najväčšia obava z Need for Speed sa nenaplnila: toto nie je slabší odvar Rýchlo a zbesilo. S menším rozpočtom, neznámym tímom či odlišným štúdiom. Niekto v DreamWorks mal dobrý nápad dať réžiu Scottovi Waughovi, ktorý pred dvomi rokmi nakrútil pútavý Act of Valor. Vie, že súperiť s mamuťou sériou nemá zmysel (hoci si dala nútenú pauzu) a nesnaží sa ju kopírovať. Ani v štýle pretekov, ani v čoraz nereálnejších akčných scénach alebo rovnakom duc-duc soundtracku.

Need for Speed totiž stavil na béčkový formát a na old-school vyznenie – a prekvapivo mu vychádza. Ľahko čitateľné postavy (sympaťáka i záporaka odhadnete v momente, rovnako aj charakter, ktorý musí zomrieť, aby nakopol hrdinu do akcie) a archetypy nie sú vôbec na škodu. Aj anglická slečna vie zaujať, partia vtipných kamošov sa stará o zábavné epizódky a casting korunuje Michael Keaton ako organizátor Monarch. Po Robocopovi si strihol ďalšiu rolu uleteného chlapíka, čo chce všetko mať pod palcom a vychádza mu to

výborne, po 20 rokoch je v top komediálnej forme. Je dobré vidieť aj svieže tváre v podaní hrdinov, lebo im skôr budete držať palce či objavovať charaktery. Snaha natočiť béčko podľa videohry nie je na škodu a Need for Speed oveľa viac pripomína staršie filmy alebo 60 sekúnd z roka 2000. Nie sú to síce zlodeji (občas si však vypomôžu malou lopkou), ale držia pokope a zažijú očakávané momenty, prednesú suché hlášky i potrebné dialógy, aby sa dostali v deji vpred. Need for Speed si navyše dáva načas, prvý ťukes príde po 30 minútach, no do 130 všetko dodá. Je na vás, či akceptujete štruktúru – no jedno je isté, film drží pokope, fičí k potrebným scénam.

A tým sú prirodzene preteky. Jazdí sa tu na tréningových okruhoch, v nočnom meste, diaľnici za plnej premávky, naprieč USA i k miestu, kde vedie iba jedna cesta. Pretekov je viacero a sú výborné točené. Prevláda jasný old-school už od momentu výberu áut: prvý súboj má káry 60. rokov, ktoré sa šmýkajú v zákrutách, rachotia na predmestí a scény nitra či zbesilej kamery tu nenájdete. Poctivo je natočený každý pretek a v neskorších momentoch prídu i športiaky, no tvorcovia radi snímajú okolie, čumia na podvozok i diaľnicu z podhľadu a má to grády. Inšpirácia videohrou je silná, pravidelne sa striedajú pohľady na pretekársku akciu (volant, cesta, široký celok), zvuky vo finále znejú tak ako v NFS hre.

Nečakane ma potešilo aj 3D, šikovná kamera si totiž vyberá momenty, kedy je prilepená na diaľnici (a vtedy tretí rozmer pekne vyznie) alebo vo vybraných bodoch filmu, keď dramatické scény prežívate z očí hrdinov a doslova sa im točí svet po zrážke či kvôli inej príčine. Je tu uveriteľné videnie akcie. Aj keď hrdinovia sú blázni a niekedy si vychutnávajú prelety lietadlom nad autom či tankovanie v plnej rýchlosti. Úprimne, pri adaptácii videohry sa sem pár arkádových prvkov prepašovať muselo.

8.0

Dobrý je aj soundtrack ladený trošku na vážnejšiu nôtu. Prepínanie nálad (humorné dialógy, seriózne činy/akcia) zachytáva orchestrálna muzička, ktorá zahrá na béčkovú nostalgiu a keď musí prísť song, bude to Linkin Park alebo Skylar Grey a nie Don Omar či Ja Rule. Je to detail, ale neverili by ste, ako odlišná hudba pomáha film vnímať inak.

Need for Speed je podarené akčné béčko s old-school akciou, poctivý a zábavný príbeh pomsty i akcie na štyroch kolesách. Výsledné hodnotenie je ešte mierne, fanúšikovia videohry bod-dva môžu prirátať.

Need for Speed (USA, 2014, 130 min.)
Réžia: Scott Waugh. Scenár: George Gatins, John Gatins. Hrajú: Aaron Paul, Dominic Cooper, Scott Mescudi

NONSTOP

Akčný

Liam Neeson je späť v roli, ktorá mu posledných desať rokov funguje najlepšie: naštvaný chlapík, čo zjednáva spravodlivosť na vlastnú päsť vo vypätej situácii.

V Non-Stop hrá Neeson letového maršála. V praxi sa tvári ako civilista, no má pri sebe zbraň a jeho úlohou je dávať pozor na bezpečnosť letu. Teraz sa nalodil na transatlantický let z New Yorku do Londýna a na kryptovaný telefón mu začnú chodiť správy, že na jeden účet treba poslať 150 miliónov dolárov. Inak začnú zomierať pasažieri – každých 20 minút jeden. A Neeson chce počas letu zapeklitú hrozbu určite vyriešiť.

Nie je to prvý, ani posledný film, ktorý v tesnom prostredí lietadla šermuje s bezpečnosťou cestujúcich a silnými vyhrážkami. Každých osem rokov príde jeden – bol tu Air Force One, kde si účty vybavil rovno prezident USA. Bol tu Letový plán s Jodie Foster, kde išlo tiež o veľa a teraz prichádza borec Neeson. Jeho rola je výborne napísaná (nie plochý charakter, ale aj troška rodinnej traumy), no práve jeho štýl riešiť problémy rýchlo a efektne vás určite presvedčia.

Toto je zábavný triler, ktorý možno rozdeliť na tretiny: navodenie zápletky, jej krútenie a vyriešenie. Intro je jasné a pôsobivé, ale je to druhá tretina, ktorá funguje výborne. Akoby tu dodal scenár dvorný vyhľadávač klasických námetov prepletený moderným spracovaním. Hľadanie zločinca, vyjednávanie a najmä motivácia sú jasné ťahúne – a riešenia sú rovnako pohľadné. Filmu prospieva aj šikovná kamera, solídny strih a samozrejme klaustrofobická atmosféra vo väčšine stopáže.

Non-Stop je viac inteligentným trilerom ako akčným filmom, veľa treskúcich scén však nečakajte, skôr sa musíte naladiť na uvažovanie v tesnom časovom limite a riešiť s Neesonom možné scenáre. Jeho výkon pretaví zdanlivo bežný triler s ľahkou zápletkou na pamätný kúsok. I keď scenár začne vrstviť po prvej hodine čoraz viac slepých uličiek, divných motivácií a

ťažšie uveriteľných bodov. A je na vás, ako budete akceptovať jeho mierne prepísknutý záver. Podobne ako pri Letovom pláne je totiž vyústenie vyšpičkované, ale riešenie... nejednoznačne akceptované.

Silné výkony (nielen Neeson, ale aj Julianne Moore a ďalší herci), solídny scenár a starostlivo vedená réžia posúvajú Non-Stop do rovnakej ligy ako spoločný projekt spred troch rokov Unesený. Liam Neeson a režisér Jaume Collet-Serra dokážu potiahnuť napätie, podozrivé typy a ponúknuť hádanie zápletky od začiatku až do konca. Vystačia si s niekoľkými trikmi, pár akčnými scénami – ale zvyšok je v ich poctivom prístupe k divákovi, ktorý sa chce zabaviť i nechať chvíľu napínať. Funguje to.

Non-Stop (USA/Francúzsko, 2014, 106 min.)

Réžia: Jaume Collet-Serra. Scenár: John W. Richardson, Christopher Roach, Ryan Engle. Hrajú: Liam Neeson, Julianne Moore, Scoot McNairy

4.0

300: VZOSTUP IMPÉRIA

Akčný

Sedem rokov trvalo, kým nám Warner Bros. naservírovali vytúžené pokračovanie antického hitu. Je tu a Zack Snyder, síce už nerežíruje, ale stojí v roli producenta a necháva nakrúcať neznámeho chlapíka. A výsledok je prekvapivo lepší, ako by mnohí čakali – nie je to iba nastavovaná kaša a snaha vytrieskať prašule.

Rozprávanie nového príbehu začína ešte v prvej perzskej bitke pri Maratóne, kde veliteľ Themistokles zabije perzského kráľa Daria I. Moci sa ujme jeho syn Xerxes, v skutočnosti však ríšu čistí a vedie do plánu pomsty veliteľka Artemisia. Neľútostná žena so svojím osudom tiahne flotilu na grécke mestské štáty a Themistokles cíti, že ich treba zjednotiť skôr ako ich rozprášia podobne ako Atény. Zatiaľ uplynie bitka pri Termopylách a Themistokles sa bráni Artemisii, hoci má malú šancu na víťazstvo proti tisicke lodí. Šikovná taktika a oddaní vojaci vydržia veľa, no stačia aj na taký nápor?

O druhej tristovke sa popísali mnohé plány, dejové náčrty i zamerania a výsledok prekvapí mnohých. Vzostup impéria totiž nie je typické pokračovanie a ani prequel, ako čakali iní (to by v ňom asi hral Gerard Butler). Je to paralelný film, t.j. odohrá sa v rovnakom čase ako prvá 300. Je tu síce spomenutá bitka pri Maratóne v úvode filmu (10 rokov pred Thermopylami), no väčšinu času sa dejú udalosti súčasne. Napríklad Themistokles príde do Sparty, ale Leonidas už išiel za veštkyňou a spomínajú, že perzský posol nedopadol dobre. Alebo Themistokles tiahne do boja a príde správa o tom, že Leonidas už v Thermopylách padol. T.j. druhá 300 rámcovo berie väčší časový úsek a pokrýva staršie, súčasné i budúce udalosti. Dôkazom je fakt, že prvá i druhá 300 sa odohrávajú v tom istom roku: 480 p.n.l.

Určite je to zaujímavý prístup nielen k histórii, ale aj 300 ako sérii, lebo v oboch filmoch sa ukáže pár rovnakých hercov a môžete si lámať hlavu nad tým, či prežili alebo ako je možné, že sú tu. Znalosť histórie a vybraných bitiek pomáha, resp. môžete si porovnať,

ako sa filmári blížili ku skutočnosti. Prekvapivo, postavy sú skutočné, aj viaceré udalosti časovo sedia – a náplň je už filmová.

Vzostup impéria nie je žiadny historický prepis, ale štylizovaný akčný film s niekoľkými bitkami. Scenár najprv servíruje dlhú naráciu s popisom postáv a udalostí, ale už počas neho ide na istotu – beží sotva rýchlosťou 15 fps, schválne spomaľuje zábery, v bitke vás nechá vychutnať si litre preliatej krvi či presvišťanie čepele do najbližšej lebky. Keď sa mastia vojaci na súši, je to povedomá akcia z prvého dielu a používa triky, na aké sme zvyknutí: krvavú brutalitu, obnažené ženy, krutosť armád a farebné filtre. Ale 300 v druhom dieli presedlá vo väčšine stopáže na more a tam príde pár nových prvkov.

Je dobré vidieť, že režisér i poradcovia bojových scén chcú prísť s niečím novým a počas námorných bitiek občas aj uberú z brutality v prospech zaujímavej taktiky. Bez filtrov a krásneho východu slnka si pomyslíte, že sledujete peknú historickú lekciu na veľkom plátne a takto to možno v lete 480 p.n.l. aj prebiehalo. Samozrejme, platí to iba do momentu fyzického stretu vojakov alebo zápalné šipy, to sa už rozvinie bitka v štýle 300, zábery sú spomalené a šermuje sa aj štyrmi mečmi naraz.

Noam Murro je však očividne hráč videohier, lebo v tomto duchu pristupuje aj k akcii. Keď vidíme fyzický stret, okamžite vás napadne sfilmovaný God of War. Pri bitke na mori sa vám vybaví nejedna stratégia, kde každý deň vyjde nové slnko i nápad na taktiku proti presile nepriateľa. Takto mohla vyzerať časť Bojovej lode, keby sa nenechali zlákať tvorcovia x-tou inváziou a blbými emzákmi.

V hereckom obsadení dominujú ženy. Eva Green je absolútne vychutnateľná v každej minúte filmu a jej Artemisia je neľútostná osoba plná hnevu a osobných dôvodov. Podaný výkon je vynikajúci, Eva nemala od Kráľovstva nebeského a Casina Royale taký výrazný film. Aj Lena Headey ako kráľovná Sparty má dobrý part. Sullivan Stapleton nie je druhý Gerard Butler, našťastie sa od neho ani kópia Butlera nečaká. Iste, bez totálne charizmatickej postavy filmu čosi chýba, a Eva Green silnú herecku ingrediencu dodáva.

7.0

Druhá 300 už nie je epos o hrdinoch ako prvý. Aj tu sa síce prelievajú potoky krvi a vedú hrdinské reči – ale pátos je už preč a ostala najmä séria zaujímavých bitiek. Film je krátky (102 minút), nie naťahovaný. Ubehne rýchlo, historicky ako-tak pasuje. Nezanechá takú výraznú stopu ako prvá 300 – no je to prvý veľký blockbuster roka 2014. Duní, nenudí a prvú signálnu opantá spoľahlivo.

300: Rise of an Empire (USA, 2014, 102 min.)

Réžia: Noam Murro. Scenár: Zack Snyder, Kurt Johnstad. Hrajú: Sullivan Stapleton, Eva Green, Lena Headey

DOBRODRUŽSTVÁ PÁNA PEABODYHO A SHERMANA

Rodinný

DreamWorks je späť v plnej sile. Po minulom roku, kedy prišli Krúdovci a Turbo, zaujímavé nové látky, no nie s využitým potenciálom na 100%, prichádza dejovo a najmä humorom nabitý animák pre celú rodinu. Deti dostanú peknú historickú lekciu i pár gagov – a dospelí sa budú baviť kráľovsky.

Pán Peabody je superinteligentný pes, ktorý nosí okuliare, má parádne IQ a hlavu plnú vedeckých nápadov. Vyhral olympiádu, získal Nobelovú cenu, no najväčším dobrodružstvom posledných rokov je adopcia malého chlapca Shermana, ktorý mu najbližšie poriadne zapotí. Mr. Peabody totiž vymyslel stroj času, ktorý využívali pre svoje dobrodružstvá, no teraz Sherman vlezie dovnútra so spolužiačkou a pomiešajú dejiny. Teraz je potrebné napraviť historické karamboly a vrátiť všetko do poriadku.

Hoci dvojica postáv i dejový náčrt znejú moderne, Mr. Peabody má pôvod ešte v 50-ročnom seriáli s postavičkou inteligentného havkáča a sympatického drobca. Aj na dnešné pomery sú to výrazné a veľmi podarené charaktery, vďaka nim hrá DreamWorks novinka skutočne prvú ligu. Sherman je iba malý chlapec a presne ten typ nezbedného šikuliaka; pchá sa kam nemá a robí nečakané problémy. No Mr. Peabody je vynikajúci a osviežujúci typ, ktorý so všetkou gráciou zakrýva základný fakt – že je to pes. Jeho charakter je silný originálny, tvorcovia ho vyzbrojili nielen vynikajúcou výbavou inteligenta, vedca či športovca, ale zároveň aj jedným hendikepom: rolou rodiča. Práve na jeho postave ukazujú, ako je náročné byť rodičom v hociktorom veku ratolesti.

Starší pôvod a silné postavy vychádzajú zo starého seriálu a sú štylizované do grotesky. Toto je akoby celovečerná verzia seriálu (ktorý u nás nikto nepozná, tak možno k nemu pristúpiť originálne), no nie je to na ňom poznať: celovečerný film je nabitý veľkým množstvom udalostí. I keď štart je trochu pomalší, rozbeh už stojí za to a film má silnú druhú tretinu

upaľujúcu do top finále. Je možné, že niektorí diváci túto gradáciu neocenia a bude sa im zdať zmena tempa častejšia, ale je to dané aj pozornosťou najmenších detí, ktoré po hodinke už nemusia stíhať vstrebať všetky narážky.

Film znie ako detský Návrat do budúcnosti, no má zároveň ohromný potenciál pre celú rodinu. Sú tu zaujímavé cesty časom, ktoré sa budú deťom určite páčiť, lebo autori si pripravili viaceré epizódy, čím dokážu aj najmenších divákov držať pekne v strehu. Ale zároveň to bude pre nich výzva, pretože nie každý moment budú asi poznať, ak nedávali pozor na dejepise alebo nehltajú knihy. Pre dospelých je to samozrejme iná káva a tie najlepšie vtipy vychádzajú z historických udalostí i ironického podtónu.

Je to skutočne zaujímavo vyrovnaný celok. Najmenším bude imponovať postava Shermana a ľahšie vtipy či séria akčných scén. Staršie deti si užijú dejepisné časti, tie narážky na Tutanchamóna, Da Vinciho alebo Edisona už dokážu vstrebať a nebudú nad nimi ešte ohŕňať nos, hoci pôsobia pekne edukatívne. Dospelých čaká azda najvyrovnanejšia kombinácia vtipov a trošku dojemných scén Mr. Peabodyho. Film totiž vie, kedy spomaliť a nechať plynúť aj hlbšie emócie.

Potom si už stačí pripočítať iba tradične silnú animáciu z dielne DreamWorks a dobrú hudbu (Danny Elfman sa trošku odtrhol od svojho štýlu a ukazuje peknú variabilitu) a máme veľmi kvalitný animák už v marci. Pre niektorých divákov bude aj lepšia voľba ako LEGO príbeh, iným bude imponovať rovnako, pretože nápadov má v ideálnej stopáži 92 minút dosť.

Mr. Peabody & Sherman (USA, 2014, 92 min.)

Réžia: Rob Minkoff. Scenár: Jay Ward, Craig Wright, Robert Ben Garant, Thomas Lennon

8.0

ANGELINKA

Dráma

Dcéra chudobného šľachtica Angelika de Sancé de Monteloup vyrastá na francúzskom vidieku počas zložitej vlády Ľudovíta štrnásteho, Kráľa slnko. Aby pomohla svojej rodine, prijme návrh na sobáš vojvodu Joffreyho de Peyrac, ktorý je od nej výrazne starší. Napriek Angelinkinmu počiatočnému opovrhnutiu k sebe manželia postupne pociťujú túžbu. Avšak kvôli temnej konšpirácii proti kráľovi sa dáma de Monteloup ocitá uprostred rozsiahlych intríg a jej život ohrozujú tajní nepriatelia. Iba ona dokáže zachrániť Joffreyho obvineného zo zrady.

Filmová adaptácia knižnej série Angelika, markíza anjelov z roku 1964 bola obľúbeným doplnkom televízneho vysielania v Sovietskom zväze. Mnohí starší diváci dodnes pociťujú k postave nostalgické spomienky a sú to najskôr oni, ktorí budú zvedaví na súčasnú verziu v podaní Ariela Zeitouna – ten ju poňal ako sociálne uvedomelú historickú drámu. „V prvom rade som objavil témy, ktoré sú moderné – napríklad miesto ženy v spoločnosti, alebo generačný rozdiel v milostnom vzťahu," povedal pre Kinemu tvorca tuniského pôvodu.

Možno hlavným problémom filmu je práve jeho nesprávny prístup. Knižná predloha z pera manželskej dvojice Golonovcov je vzorom ľahšieho žánru – dobrodružným románom so ženským Tintinom 17.storočia, kde hlavná hrdinka čelí neustále novým nebezpečným situáciám a rovnako dynamicky strieda postele milostných partnerov. Čitateľov si našla skôr kvôli prekvapivému deju, ako hlbokej dobovej reflexii. Len pre ilustráciu uvádzam, čo všetko pre ňu spisovatelia uvarili počas 14 dielov: vydali ju proti jej vôli, žila v utajení s parížskymi žobrákmi, potom sa stala markízou, zaplietla sa do niekoľkých konšpirácií, predali ju do otroctva, ocitla sa v háreme, napadla sultána, viedla hugenotské povstanie a skamarátila sa s Indiánmi v Amerike. Zamiloval sa do nej napríklad kráľ otrokov, Ľudovít štrnásty, vlastný bratranec, vodca

háremu, aj tajomný kapitán považovaný za piráta. Dá sa toto všetko podať s vážnou tvárou? Ariel Zeitoun sa o to pokúsil.

Nová verzia pôsobí akoby prerobili Indiana Jonesa do drámy o zverstvách nacizmu a nástrahách alkoholizmu. Jednoducho nevyrovnane. Vytvorila sa obrovská priepasť medzi dvomi polovicami Angeliky, kde v prvej hodine sledujeme pomalú a nudnú telenovelu medzi Kráskou a zvieraťom. Do konca filmu sa príbeh našťastie rozbehne vrátane niekoľkých nečakaných zvratov a príjemne nerealistickej akcie – počas zimnej nedele by som si dokonca veselo pustil aj pokračovanie. Vážna atmosféra však Angelike nesedí a tým starším zrejme bude chýbať herečka z pôvodnej série, Michèle Mercierová.

Romantické pasáže otravujú diváka presladenými replikami, bizarnou erotickou scénou, či nefungujúcim napätím medzi hercami. Nie je pritom jasné, koho chce Angelika osloviť. Chýba jej zábavná gýčovosť starej verzie aj dravosť súčasných dobrodružných príbehov.

Niekto by čakal, že zmyslom remakeu je nalákať mládež na schnúcu slávu románovej série. Čo však naštve najviac je záver filmu. Diváci sa s hrdinkou rozlúčia v najkritickejšom momente a tvorcovia titulkom oznámia, že skončila prvá časť. V skutočnosti však žiadne pokračovanie neexistuje. A kvôli mizernému zárobku vo Francúzsku je otázne, či vôbec vznikne – podľa režiséra sa čaká na prijatie v Nemecku a Rusku.

5.0

Increvable Angélique (Francúzsko, 2014, 113 min.)

Réžia: Ariel Zeitoun. Scenár: Nadia Golon, Philippe Blasband, Ariel Zeïtoun. Hrajú: Nora ARNEZEDER, Gérard LANVIN, Tomer SISLEY, David KROSS

BATMAN
ARKHAM KNIGHT
GOTHAM
SPEED LIMIT 30