



gamesweb.sk
... a o hrách viete všetko!

december 2012



THE WALKING DEAD
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
FABLE: THE JOURNEY

OBSAH

DECEMBER 2012

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

<https://www.facebook.com/GamesWeb.sk>



web

<http://www.gamesweb.sk>

DOJMY&PREVIEW

- 004 Grand Theft Auto 5
- 006 Sim City
- 008 Nuclear Union
- 010 The Cave
- 012 South Park: The Stick of Truth
- 014 The Walking Dead: Survival Instinct

RECENZIE

- 016 Call of Duty: Black Ops 2
- 018 Fable: The Journey
- 020 The Walking Dead: Episode 4 - Around Every Corner

REPORT

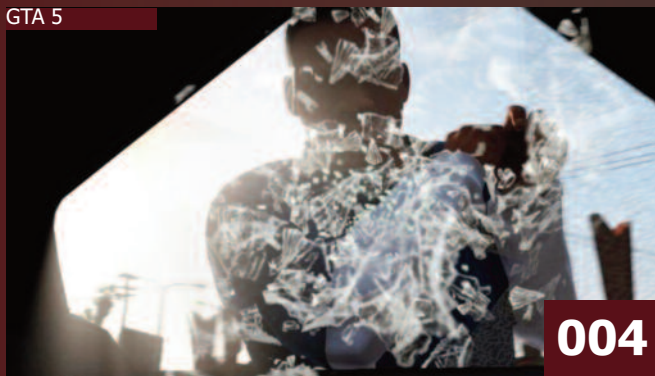
- 022 Video Game Awards 2012



ZAMYSLENIE

024 VGA je fraška, nepomôže tomu ani fl'aska...

GTA 5



004

Sim City



006

The Walking Dead



020

Fable



018

Call of Duty: Black Ops 2



016

GRAND THEFT AUTO 5

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Rockstar Games *Distribútor: Take 2 *Platformy: PS3, Xbox 360

*Žáner: akčné *Dátum vydania: jar 2013

Svetoznámy fenomén Grand Theft Auto opäť prichádza, a to s obrovskou dávkou originality, vzrušenia a zábavy. V nasledujúcom článku vám priblížime dlho očakávanú openworld hru z dielne Rockstaru. Zhrnieme doposiaľ zverejnené oficiálne informácie z hľadiska gameplayu, noviniek, lokácií a dopravy. Všetok ten zmatok okolo informácií trvajúcich pomerne dosť dlho vám spíšeme v obrovskej skratke. Osobne, ako obrovský fanúšik, o Grand Theft Auto V by som aj napriek tomu, že som ho ešte nehral, dokázal napísať román. Podľa tvrdení Rockstaru táto dávka nedávných správ je len začiatkom marketingu, začiatok toho všetkého hype, ktoré nás ešte len čaká.

Rockstar Games má v dnešnej dobe jednu obrovskú výhodu, hlavne vďaka úspešnej sérii Grand Theft Auto. Majú tak skvelé vybudované meno a pozitívne ohlasy, ktoré by chcelo mať nejedno developerské štúdio. Samozrejme, meno si nevybudovali zo dňa na deň, ale kvalitnou prácou už od samotného prvého GTA z 1997. Preto by sa z určitej miery dalo argumentovať, prečo sa na Vku chytilo tak veľa hráčov. Skvelé meno. Na druhej strane, na fórach, či v diskusiách sa môžeme stretnúť aj s menšími obavami, keďže posledné GTA, presnejšie PC verzia GTA IV, nedopadla podľa hráčskych predstáv. Minulosť je minulosťou, GTA IV bolo skokom, tak ako GTA III. Podľa nám známych trailerov a oficiálnych informácií môžeme posúdiť, aké kvalitné bude nasledujúce GTA.

Nostalgická oblasť GTA V nám pripomína zatiaľ najviac obľúbené GTA podľa hodnotenia hráčov, San Andreas. Tentoraz sa nestretáme s kompletne celou oblasťou, ktorú tvorili tri známe mestá západného pobrežia USA. Mapu bude tvoriť obrovská urbanizovaná oblasť Los Santos, obrovské jazerá, mohutné pohoria, ľudoprázdne púšte, či nekonečný oceán. Los Santos, detailne prepracované veľkomesto na podobu Los Angeles. S vymodelovaným mestom sa uspokojí

nadšenec akéhokolvek druhu zábavy. Najpopulárnejším je jazda na vodnom skútri, či potápanie sa v obrovských hĺbkách oceánu pri pláži Del Perro, v skutočnosti Venice Beach. Oblasť sa vyskytovala aj v San Andreas, a je predovšetkým známa mólom, na ktorom môžeme nájsť pár kolotočov, a miesta na relax. Bližšie k samotnému centru Los Santos, Downtownu, R* nezabudli na známe Vespucci kanály, ktoré mohlo zopár pozorných hráčov zaznamenať aj v San Andreas, na podobnej lokalite, ako tomu je v Vke. V poradí druhou najpopulárnejšou štvrtou sú Vinewood Hills. Doposiaľ som nestretol žiadneho človeka, čo by názov Vinewood nepoznal. Štvrť odzrkadluje boháčsku oblasť z reálneho LA, Beverly Hills spoločne s Hollywood nápisom. Napokon tu máme mrakodrapové centrum Los Santos, ktorého názov zatiaľ nevieme, no predpokladáme, že R* ostanú pri názve Downtown. O názvoch ostatných štvrtí by sa dalo polemizovať. R* určite nezabudli na ghetto oblasť podobnú Comptonu, či letisko LAX. Žiaľ, štvrte si môžeme len predstaviť. Istá R* potvrdená správa je, že známa Grove Street sa v Vke ukáže určite, ale žiaľ bez populárneho protagonistu - CJa.

Vidiek, podľa vedúceho grafiky, je spoločne s Los Santos väčší než kombinované mapy Red Dead,

GTA IV a GTA San Andreas. Vo vidieckej oblasti sa bude nachádzať mnoho pohorí, medzi ktoré bude patriť aj to najväčšie - Mount Chiliad. Ďalej tu máme potvrdené vojenské základne rozfahané po celej mape, Salton Sea región, ktorý je v reále ľudoprázdny a známy prevažne veľkým množstvom opustených karavanov. Obrázky nám taktiež prezradili regióny ako Zanduco, kde ide presnejšie o dolinu lemovanú mohutnými pohoriami, ktorou preteká rieka Zanduco a naopak, farmárskou oblasťou Grapeseed, prevažne rovinatú. Divú zver od vedenia nikto taktiež nevyvrátil. Zatiaľ sa špekuluje, ale je dosť možné, že sa nám nejaký ten medveď či srnka ukážu. Už len samotná novinka, a to pes, ktorý sa v žiadnej predošlej GTA hre nevyskytoval, je pre fanúšikov zábavy dobrou správou. Problém v cestovaní v Vke určite nebude. Zoberť si, že niekto z nás nepozná do detailu ani San Andreas, nieto mapu GTA V.

Najväčšia revolučná novinka v prichádzajúcom GTA je príbehový systém s tromi hlavnými protagonistami - Michael, Trevor a Franklin. Presnejšie dvoma protagonistami a jedným antagonistom, no nebojte sa, hrať budete za všetkých troch. Nemusíme nejak zložito premýšľať nad príbehom, keďže slovo antagonista nám niečo nahovára. S antago-



nistami sme sa stretli už aj v predošlých GTAčkách, kde ste za nich bohužiaľ nemohli hrať. Scenárista prevažne nechce tvoriť príliš zložitý a komplikovaný dej, ako tomu bolo pri Max Paynovi 3, kde ten príbeh bol naozaj na kinematografickej úrovni. V nasledujúcom GTA budeme mať možnosť poprvýkrát hrať za tri postavy priamo v jednej hre. Systém je založený na prepínaní medzi jednotlivými postavami. Vývojari to opisovali akoby vyhľadávate mesto alebo lokalitu na Google Earth, kde po stlačení "switchovacieho" buttonu vás odzoomuje a preniesie k navolenej postave.

Obrovskou výhodou, ktorú R* opisovali, je autonómia každej postavy, presnejšie, každá postava má na starosti vlastné problémy. Po "odteleportovaní sa" od jednej z postáv, daná postava pokračuje vo svojej činnosti ďalej. Preto keď sa k nej portnete naspäť, môžete ju nájsť na inom mieste, možno s väčším wanted levelom, ako ste ju opúšťali. Námetom tejto skvelej myšlienky bola misia z GTA IV a EFLC, a to Three Leaf Clover, kde sa v jednej misii spoločne stretli všetci traja predstavitelia - Niko, Luis a Johnny. Samozrejme, aby GTA V nebola len o stálom preskakovaní z postavy na postavu, R* značne ich príbehy spojil a podľa doposiaľ zverejnených informácií vieme povedať, že pár misií budete hrať spoločne. V spoločných misiách budete mať taktiež možnosť preskakovať z postavy na postavu. Predpokladáme, že nový systém

misii bude mať podstatný význam počas plnenia príbehu. Hráč bude mať možnosť taktiež vykonávať jednotlivé funkcie za danú postavu. S Michaelom, rodinným typom, sa budete môcť prechadzať po jeho vile a prihovárať k jeho manželke, či deťom. Trevor, vidiecky díler, bude mať záľubu zapalovať a vyhadzovať do vzduchu veci aj pomimo úloh, čo pre bombových fanatikov môže byť len plus. A napokon, s Franklinom, autičkárom z Del Perro Beach, si budete môcť každodenne doplniť vašu zbierku vzácných a luxusných vozidiel, taktiež pomimo príbehovej línie.

Novému GTA V sa pripísalo aj mnoho noviniek a vecí, o ktorých by sme v predošlých GTAčkách mohli len snívať. Azda najväčšou novinkou je pes, ktorého mohli vášniví pozorovatelia vidieť už v prvom traileri. Z hľadiska aktivít sa strene s novinkami ako tenis, joga, base-jumping, závody na vodnom skútri a najpopulárnejšiou - golfom a detailným golfovým kurzom priamo v hre. R* do hry zakomponovali aj smartphony spoločnosti iFruit, na ktorých budete môcť surfovať po ingame internete. Pre fanúšikov televíznych relácií a šou z GTA IV, R* vytvorili širokú škálu zábavných spotov a videí do televízie. Asi najpozitívnejšou funkciou, ktorú do novej generácie priniesli, je známe potápanie sa zo San Andreas.

Vďaka zahraničným rozhovorom máme potvrdené aj upravovanie áut, znovuoživenie známej predajne

zbraní Ammu-Nation, vedľajšie policajné, záchranárske, hasičské a taxi misie. Systém krytia bol od predošlej série prerobený, upgradovaný, údajne podobný Max Paynovi 3. Počas napínavých misií nás bude sprevádzať original soundtrack, ktorý sa v sérii GTA objaví po prvýkrát. GTA V mapa bude už od samotného začiatku celá prístupná s pár vymedzenými oblasťami, prevažne vojenskými základňami. R* sa podarilo prerobiť aj multiplayer od samotných základov. Môžeme očakávať 32 slotové servery s množstvom herných módov. Vývojari taktiež priznali co-op. Keď si spojíte možnosti v GTA V a multiplayer, dokážete si predstaviť množstvo hodín hrania spoločne s vašimi priateľmi v pohodlí domova. Jedným negatívom je absencia priateľiek. R* informovali, že by to bolo komplikované a príliš by to zasahovalo do vlastností GTAVpostáv. Výhodou sú priatelia, s ktorými sme mali skúsenosti z GTA IV. Priateľov bude mať tentoraz každá jedna z hlavných postáv, dokonca popri hraní za jedného z troch, budete môcť zavolať priamo jedného z dvoch voľných, hlavných postáv.

Na záver treba len držať palce R* aby si na tom dali záležať, a všetko dotiahli do absolútneho, a dokonaleho konca. Grand Theft Auto V si budeme môcť oficiálne zahrať už túto jar 2013 na Xbox 360 a PlayStation 3. O PC verzii sa zatiaľ nevyjadřovali, no potvrdili, že na Wii U sa hra neplánuje.

SIM CITY

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Maxis *Distribútor: Electronic Arts *Platformy: PC

*Žáner: stratégia *Dátum vydania: 8-3-2013

Začiatkom roku 2012 väčšinu fanúšikov potešil neočakávaný leak, ktorý sa niesol v znamení pozitívnych správ pre nadšencov stavebných hier. Pár dní na to nám bolo ctou zoznámiť sa s novým, pre pár hráčov možno aj zabudnutým, dielom SimCity od Maxisu. SimCity vďaka obrovskej fanbase nezostalo zapadnuté prachom, keďže posledný kvalitný titul vyšiel v roku 2003. Mnoho ľudí aj v dnešnej dobe tvorí akékoľvek mody, budovy, či texture packy, a zhromažďuje ich na doposiaľ jedinej funkčnej stránke venujúcej sa SimCity tematike, a to Simtropolis. Tvorcovia po neúspešnom pokuse vytvoriť 3D SimCity, SimCity Societies, a tak nahradíť predchodcu SimCity 4, žiaľ nenaplnili očakávania hráčov. Tak sa chopili využiť potenciál fanúšikov SimCity 4 a po prvýkrát vytvoriť poriadnu 3D stavačku s kvalitným multiplayerom, a novými, ešte lepšími prvkami ako mal populárny 2D predchodca. Podme si zhrnúť, čo nám tento necelý rok informácií ohľadne nového, tvorcami neočíslovaného, SimCity dal.

Úvodom by som začal samotným hnacím a inovatívnym jadrom, enginom Glassbox. Engine má do nového SimCity priniesť úplne nový a realistický smer budovania metropoly. Hráčovi dáva šancu a silu ovládať životy simíkov, šéfovať mestskému obehú alebo manipulovať s viacerými mestami naraz. Vďaka enginu vaše stavebné skutky ovplyvňujú úroveň mesta, ekonomiku, dopravu či dostatok základných surovín. Engine na "vyhodnocovanie" každého vášho kroku, ktorý v meste podniknete, využíva tzv. agentov, ktorí stvárnajú všetko možné. Môže sa jednať o vodu, elektrinu, robotníkov, ba dokonca suroviny, ako napríklad ťažba uhlia. Na základe týchto agentov, systém dokáže tabulkovo hodnotiť ako ste na tom, čo potrebujete a v skratke, posielajú vám feedback, čo

vo vašom meste zlepšit.

S enginom Glassbox prichádza ďalšia novinka, ako budovanie zákrutových ciest, s ktorými sme mali česť len pri konkurenčnej Cities XL. Tentoraz si budete môcť spestriť predmestia aj na ten európsky spôsob, keďže vieme, že značná časť cestnej siete je v USA tvorená blokmi. Glassbox nám taktiež ponúka možnosť nahliadnúť každému simíkovi do života. Tentoraz nepôjde len o nič netušiacich duchov, cestujúcich kade-tade. Každý simík má svoj vlastný algoritmus, podobný tomu nášmu, reálnemu. Napr. nedostatok cestných sietí zavini dopravné zápchy, čo spôsobí, že sa väčšina simíkov nedostane do práce na čas, popri prípade vôbec. Firma, v ktorej pracujú, nebude mať obrat - klesá

vám ekonomika. Maxis nám takýchto príkladov ponúkol viac. Negatívny feedback vás zastihne aj pri nedostatku bezpečnostných zariadení ako napríklad požiar, alebo tak banálnej veci akou je nedostatok miest na oddych pre vašich simíkov. Glassbox nesie zásluhy aj za 3D grafiku spoločne s 3D krajinou, kde máte možnosť narozdiel od 2D SimCity 4 zhliaďnúť každý roh vášho mesta z akejkoľvek diaľky a priestoru. S enginom zachytávajúcim realitu to nebude už len o stavaní si rezidencií, či obchodíkov. Pokiaľ chcete uspieť, musíte sa držať žiadostí vašich obyvateľov, inak sa s mestom rúťte do záhuby.

Obrovským plusom, ktorý nám Maxis ponúkol popri budovaní metropoly snov, sú špecializácie. Pri prvotnom úkone, ktorý si volíme, zohráva dôležitú úlohu špecializácia nášho mesta. Môžeme si vybrať smery na základe dostupných surovín. Pokiaľ sa nachádzame v blízkosti turisticky výhodných lokalít, môžeme využiť výhodu turizmu, poprípade si môžeme vybrať technologický smer, či smer v oblasti vzdelania. Samozrejme, výber špecializácie má dopad na budúcnosť vášho mesta. Pri akademickom alebo technologickom smere, mestu dodávate múdrych a vzdelaných simíkov, a tak mesto akurát naberá na úrovni. Na druhej





strane, pokiaľ budujete industriálne štvrte, či kasína, môže vás stretnúť problém s kriminalitou. Darmo, že kasíno prináša zisk a turistov, no opäť tu máme nespokojných agentov, vašich občanov. Výber špecializácie ovplyvňuje vaše mesto z hľadiska vzhľadu, atmosféry a charakteru simíkov. Preto si dopredu premyslite a zväžte, akým chodníčkom svoje mesto vydate.

Tvorcovia do hry nezabudli zakomponovať ani populárne ar-magedon zábavky, s ktorými sa väčšina zoznámila už pri SimCity 3000. Účinok a funkcie každej jednej si môžeme pozrieť v nasledujúcom videu.

S novým SimCity prichádza aj hra pre viac hráčov, ktorá sa v sérii objaví po prvýkrát. Vášniví stavitelia si od počiatku budú môcť vybrať, či sa

do budovania svojej metropoly pustia spoločne alebo každý sám za seba v tom istom regióne. Spolupráca s vaším partnerom, ktorý si svoje mesto môže budovať len pár kilometrov od toho vášho, vám môže uľahčiť nieť to všetko bremeno starostí, čo má pozitívny dopad pre oboch z vás. Čo by to bol za multiplayer bez vzájomnej prepojenosti. Hlavným prvkom prepojenosti v SimCity sú diaľnice alebo železnice. Nemáte prípojku na diaľnicu, neexistujete. V SimCity nebudete nikdy sebestačný. Nikdy vaše mesto bez importu, či exportu nebude fungovať. Ocitnete sa v situácii, kedy budete produkovať množstvo elektrickej energie, susedný hráč jej má nedostatok, máme tu obchod. To isté môže fungovať aj naopak. Na základe neekologických činov, ktoré majú dopad na prostredie, môžete

ovplyvniť ekonomiku aj vašich online susedov, ktorých mestá sa nachádzajú vo vašej blízkosti. Spoločné úspechy môžete zdieľať s ostatnými hráčmi vďaka ingame virtuálnemu svetu, podobnému tomu v Cities XL nevydarenom multiplayer. SimCity multiplayer a singleplayer bude vyžadovať účet a online status na EA Origine.

Nasledujúci reboot SimCity je určite obrovským skokom od 2D predchodcu a od nevydarenej 3D napodobeniny. Asi jediným mínusom, ktorý nás môže od kúpi odradiť je cena. Cena deluxe verzie podľa Originu je 80€ a limitovanej verzie 60€. Maxisu už len treba veriť, či sa nám to za tú cenu naozaj oplatí. Vášniví stavitelia sa zo svojej metropoly môžu radovať už v marci nasledujúceho roka.

NUCLEAR UNION

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Best Way *Distribútor: 1C *Platformy: PC

*Žáner: RPG *Dátum vydania: N/A

Pokiaľ ste sa nezamýšľali nad pokračovaním studenej vojny, štúdio 1C Company nám v pripravovanom diele značne inšpirovanom Falloutom, či Metrom 2033 priblíži, aké by mal vtedajší konflikt následky v modernom, sovietskom Rusku. Nuclear Union je akčná RPG z pohľadu 3-tej osoby v postapokalyptickom svete, kde práve ZSSR ako jediné prežilo následky studenej vojny. Tvorcovia nás vtiahnu do súčasného roku 2012, kde by sme mali čeliť dopadom jadrových vojen a nezmenených politických režimov od roku 1962. Konflikty poznamenali svet natoľko, že určitú časť svojho života musíte prežiť v diere neďaleko zdevastovanej Moskvy, v meste Pobedograd - Victory City.

Podľa histórie roku 1962 sa napätie medzi Kubou a USA skončilo. Sovietsi ustúpili a vyhlásili stiahnutie vlastných jadrových rakiet z komunistického Kubu, čo Američania považovali za obrovské nebezpečenstvo. Podľa Nuclear Union kubánska raketová kríza rokom 1962 iba vyvrcholí, čo má za následok krutý vojenský konflikt medzi ZSSR a USA. Amerika a Európa zostane zrovnaná so zemou po vlnách bombardovania, a množstvu vojenských operácií. My sa ocitáme v hlavnom meste Pobegrad 50 rokov po katastrofe. Bývalé malé mestečko nachádzajúce sa neďaleko moskovskej metropoly po sérii jadrových útokov rozkvitá, hlavne vďaka kvalitnému podzemnému tunelovému systému a jednoduchšej orientácii. Kvalitná konštrukcia krytov zachránila väčšinu obyvateľstva, a tak sa im naskytna nová šanca budovať v absolútne novom a nechránenom svete. Nezvyčajný príbeh so zachránenými začína tu, pod zemou v Pobegrade.

Veľmoc ZSSR svoje symboly z obdobia pred 50-tich rokov nestratila, no ich ospevovaná moc a poriadok sa po jadrových útokoch značne narušila. V určitých oblastiach môžeme natrafiť na banditov potulujúcich sa po oblasti mimo dosahu vlády, ktorí svojimi činmi dávajú najavo, ako sa sovietsky štát radikálne zmenil. Na



povrchu budeme mať česť spoznať aj množstvo zvierat zasiahnutých radiáciou, a v určitých neznámych oblastiach, aj trpiacich obyvateľov. Jednu kreatúru vývojári prezývajú ako mohutný Florozoid, ktorého budete môcť objaviť doslova kdekoľvek na povrchu. Výhodou

je nehybnosť kreatúry, no pokiaľ sa pred vami nečakane objaví, nemáte šancu. V prvom rade na vás vystrekne neznámu tekutinu a následne vás "vcucne" ako napríklad mäsožravá rastlina. Florozoid nie je jedinou nástrahou, ktorá vás v pobegradskej oblasti môže prekvašiť. Autori



odporúčajú opatrné počínanie, všetko robiť s nadhľadom a hlavne sa nikde neponáhľať.

Hlavným hrdinom bude nepomenovaný sovietsky vojak, bývalý pilot, v spoločnosti ďalších dvoch členov. Nebudete mať síce možnosť doslova ovládať zvyšných dvoch, no vašimi skutkami a pravdepodobne aj rozkazmi ich budete môcť viesť. Príbeh Nuclear Union je postavený na vašich rozhodnutiach, kedy sa dej vyvíja na základe protagonistovej cesty, ktorú si volíte vy. Žiaľ, 1C zatiaľ detailnejšie neinformovalo ohľadom príbehu a vlastnostiach možného antagonistu.

Podľa autorov si v hernom svete možno všimnúť viac reálnejších prvkov ako v STALKEROvi, či Metre. Farmári obrábajú pôdu, poprípade opatrujú dobytok, robotníci vynakladajú úsilie pri robotníckych prácach, príšery a zvieratá sa túľajú krajinou hľadajúc niečo pod zub, alebo sa len schovávajú, a unikajú pred väčšími nepriateľmi. Ľudia sa v novom svete spájajú, aby spoločne čelili následkom radiácie. Cieľom 1C je ohúriť hráča tak, aby sa ponoril do zvláštneho sveta napínavej adventúry.

Lokácie v Nuclear Union si nepredstavujte ako exotické pláže na Ibize, či Monaku. Dokonca ani nie ako zopár slovenských sídlisk, ktorých vzhľad tiež nestojí za potlesk. 50 rokov jadrovej vojny urobí z krajiny hotové peklo. Počas studenej vojny sa v pobegradskej oblasti začalo

budovať a fungovať množstvo vojenských základní a humanitárnych centier. Avšak s príchodom rakiet sa to zmenilo a v súčasnosti ostalo len zopár zdevastovaných centier, v ktorých dochádza k najväčšiemu sústreďovaniu sa evakuovaných obyvateľov. V jednotlivých základniach si ľudia určujú vodcu, veliteľa, prevažne účastníkov USSR armády, ktorý by ich tam mali ustrážiť a naučiť žiť v novom svete. Zarya-5 je názov pre utajený komplex budov, ktorý bol vybudovaný v roku 2004. Údajne mala byť vedecko-inžinierskym centrom pobegradskej oblasti. Vedci v nej študovali stavbu rôznych anomálií a neznámych rastlín vyskytujúcich sa v širokom okolí. Následky bombardovania toto miesto kompletne zmenili. Tímy vedcov boli zavraždené a drahé technológie spoločne so vzácnymi anomáliami boli ukradnuté. Iba pár vyvolených, ktorí počas útokov vykonávali výskum v prilahlých bažinách prežilo. Vy NÚ2ako hráč budete mať možnosť prejsť sa ruínami starého komplexu, kde akurát tak natrafíte na pár krýs a potkanov.

Hráčom, ktorých hry takéhoto žánru naozaj bavia, a ktorí sú zároveň fanúšikmi série STALKER, Metra, či Falloutu, odporúčame, aby si to vyskúšali. 1C Company sa na našom webe spomínala už dvakrát. Majú za sebou populárne projekty ako Off-Road Drive alebo Men of War: Vietnam. Uvidíme, ako sa pohrajú s novým projektom, ktorého presný dátum vydania ešte nepoznáme.



THE CAVE

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Double Fine Productions *Distribútor: Sega *Platformy: PC, PS3, Xbox 360, Wii-U
*Žáner: adventúra *Dátum vydania: 11-1-2013

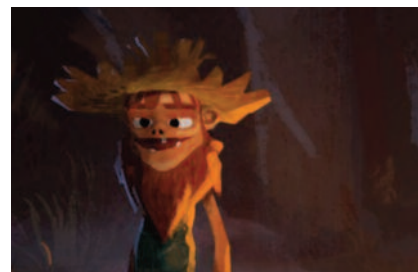
Spoločnosť Double Fine pod vedením úspešného producenta Rona Gilberta, tvorca populárnej adventúry Maniac Mansion, či série Monkey Island, sa tentoraz opäť vybrala dobrodružným smerom. Spoločne s Timom Schaferom, vedúcim výroby v spoločnosti LucasArts, sa pustili do tajomného sveta zložitej skladačky, ktorého podstatu tvorcovia ukryli v obrovských hĺbkach jednej jaskyne. Myšlienkou samotného tvorca nápadu The Cave je, aby hráč vďaka siedmym rozličným postavikám skúmal, rozmýšľal a napokon objavil údajný poklad. Gilbertovu predstavu pripravovanej adventúry viac priblížime v nasledujúcom preview.

Nápad The Cave vznikol ešte veľmi dávno, keď si Ron Gilbert začal kresliť systém labyrintov a jaskýň na papier. Počas iných projektov sa na papierikové skeče zabudlo, no spoločne so Schaferom si k tomu znovu raz sadli a začali detailne rozoberať myšlienku plánovanej adventúry. Vývoj The Cave je založený na troch hlavných faktoroch: umožniť hráčovi vybrať si tri postavy na preskúmanie jaskyne, neočakávané výzvy spoločne so zložitými hádankami a napokon obmedzenie inventára. Ron sa snažil vychádzať prevažne z jeho Maniac Mansion, kde si zobral príklad z postáv, ktoré tam nemali žiadne využitie. Preto sa v The Cave stretávame so siedmymi kompletne odlišnými charaktermi zameranými na určitý okruh znalostí. Cieľom Jaskyne je dať každej postave možnosť spoznať jedinečné miesta a hlavne vyhnúť sa scénkam, v ktorých sa vyskytujete neustále a 95% sa opakuje.

Príbeh sa točí okolo začarovanej jaskyne, ktorá nám svojím rozprávaním odhaľuje cestu za pokladom. Gilbert nechce, aby sme si predstavovali poklad, ako truhlicu s množstvom zlata a šperkov. Poklad je len obrazným pomenovaním, kde hlavnou pointou putovania a blúdenia po jaskyni je u postáv spoznanie samého seba, kým sú a čím sú. Na konci by ste mali teda očakávať niečo iné než stereotyp úspechu v podobe pok-

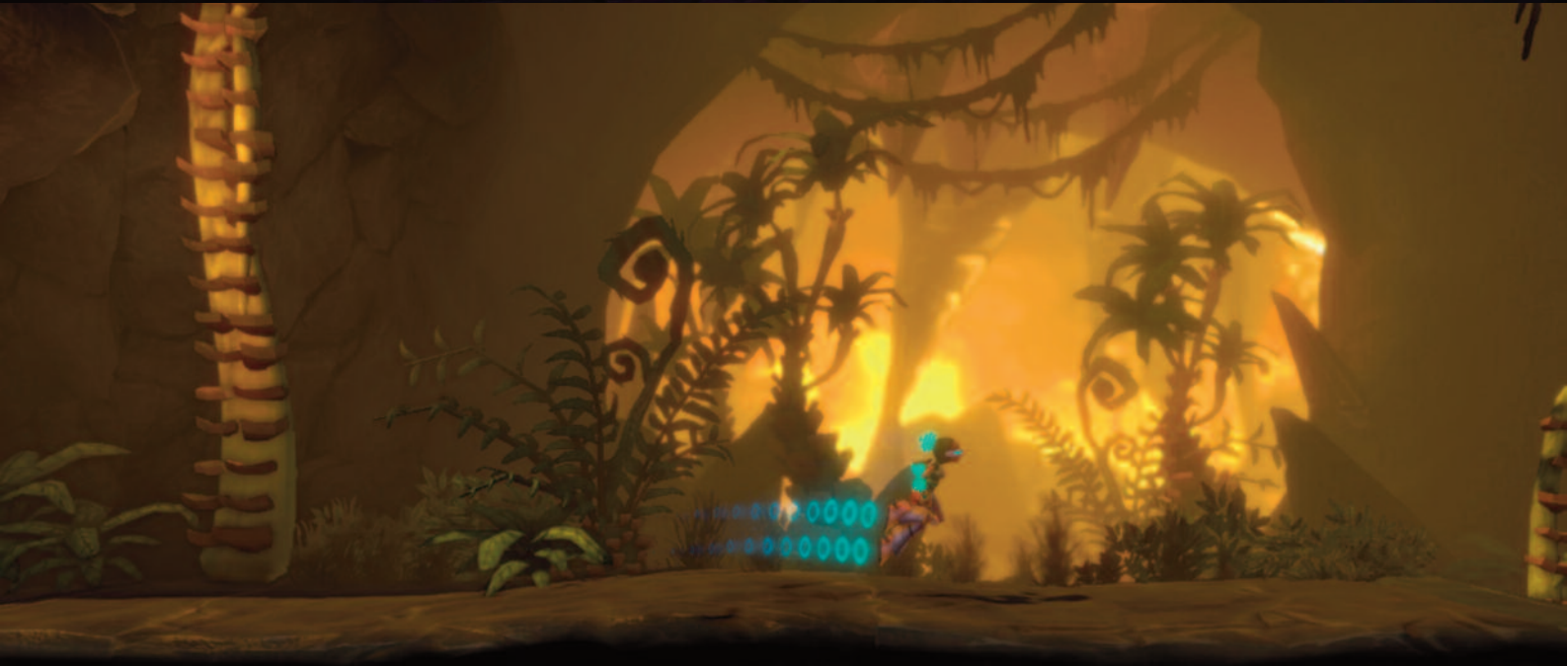
ladu. Najväčšou výhodou je, že každá postava má iný záver. Pokiaľ budete chcieť celú hru prejsť, budete si to musieť s trojicami otočiť trikrát.

Na začiatku hry si volíme troch zo siedmich charakterov: vedec, dvojičky, rytier, mních, cestovateľ časom, dedičan a dobrodruh. Hráčmi zvolené trio následne putuje po jaskyni, kde zbierajú objekty a spolužiajú s okolitým svetom. Hra je založená na 2D pohľade, popritom samotné postavy, okolité objekty a jaskyňa sú v 3D. Prostredníctvom zbierania objektov a riešenia logických situácií sa postupne dostávate nižšie a nižšie. Pre vyriešenie logickej situácie si to bude zväčša vyžadovať pomoc všetkých troch. Tvorcovia to vyriešili jednoduchým prepínaním sa pomedzi postavami. Pre odbúranie stereotypu, jaskyňa vedie zopár postáv absolútne odlišnou cestou, do miestností ich vlastnostiam blízky ako napríklad rytiera do podzemného hradu alebo vedca do laboratória. Tieto územia vďaka svojej hĺbke a temným aspektom lákajú postavíčky do jaskyne hneď na začiatku. Nebezpečenstvo číha na každom rohu, a pokiaľ náhodou príde k zabití jednej z tria, postava sa rýchlo respawne neďaleko poslednej akcie, aby si hráč opätovne zväžil cestu, poprípade systém riešenia danej úlohy.



The Cave je prevažne tvorená pre single-player, no pokiaľ ste traja, či dvaja, autori umožnili kooperáciu, kde každý jeden z vás hrá za jednu z postavíček. Či na konzole alebo počítači, jedinou nevýhodou je splitscreen, čo pri troch môže dosť prekážať. Taktiež aj pri ovládaní. Pokiaľ máte tri ovládače na Xboxe, či PS3, ste za vodou, no ťažko sa to dá predstaviť na PC. Tvorcovia pri Wii U väčšinu funkcií preniesli na Wii U remote, ako prepínanie medzi postavami, výber postáv a pohyb kamery po jaskyni.

Adventúrovým fanúšikom sa projekt The Cave mohol začať pozdávať už od samotných výstav PAX a E3. Jaskyňa nám svojimi chodbami a neočakávaným dobrodružstvom, ktoré je pre každú jednu z postáv odlišné, určite vyrazí dych. Na prvý pohľad sa to vôbec nemusí zdať, no ako Gilbert tvrdil, zdanie klame. Hra bola doposiaľ ohlásená len na Xbox, PS3 a PC, no nedávno sme sa dozvedeli, že ju môžeme očakávať aj na Wii U. Dobrodružstvo teda zažijeme už začiatkom nasledujúceho roka 2013.



SOUTH PARK THE STICK OF TRUTH

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Obsidian Entertainment *Distribútor: THQ *Platformy: PC, PS3, Xbox 360

*Žáner: RPG *Dátum vydania: 30-4-2013

Tvorcovia animovanej série South Park spoločne s Obsidian Entertainment prichádzajú s ďalším 2D prekvapením, ktoré by sa malo pripísať k už vydaným South Park projektom ako Tenormans Revenge a Lets Go Tower Defense Play. V pripravovanom Stick of Thruth nás autori vtiahnu do napínavého RPG príbehu, kde sa vy ako prísťahovaný chlapec spoločne so známou štvoricou vydáte napospas diabolským nepriateľom ako napríklad krabom, profesorom Chaosom, pánom Slaveom, Ježišom alebo sa zúčastníte hromadnej bitky so stovkami charakterov. Príbeh Stick of Thruth by mal byť založený na epizóde The Return of the Fellowship of the Ring to the Two Towers, čomu naznačujú aj kostýmy postáv z obrázkov a traileru.



Príbeh začína príchodom nového chlapca do mesta, ktorý sa snaží v miestnej škole zapadnúť. Zo strany žiakov sa neprejavuje žiadna ochota, a tak zapadá do podivnej skupiny nerdov. Tí mu odporúčia stretnúť sa s „kráľom kúziel“ Erikom Cartmanom. Po príchode do kráľovstva (drevený bunker na strome) vám zadá prvú úlohu: zbehnúť do fastfoodu kúpiť mu Kung Po kura. Týmto sa oficiálne stávate členom ich spoločenstva. Po úspešnom odovzdaní čerstvého kurča budete mať možnosť vymyslieť si vlastné meno a vďaka editoru upraviť aj vlastný charakter. Hráčovi sa sprístupní rozsiahly editor zameraný aj na tie najnepodstatnejšie detaily. Niečo na štýl The Sims a Saints Row začiatkov. Po ukončení vizuálnej úpravy si budete môcť zvoliť pre svoj charakter class. Na výber máme medzi kňazom, mágom, rytierom, židom alebo zlodejom. Takto sa z bežného chlapca, o ktorého by ani pes nezakopol,

stáva bojovník proti zlu, ktoré sa pokúša pohltiť svet.

Autori nepodcenili ani výzbroj. Hra síce štýlovo pripomína The Lord of the Rings, no Cartmanove spoločenstvo bude bojovať s tak trochu bizarnými hračkami. Lepšie povedané, čo Cartmanova mama požičia. Ináč budete mať možnosť využiť aj palice, meče a všetko ostatné, čo dokážete hodiť. Obrovskou výhodou popri 2D bitkách budú rôznorodé kombá. Nepôjde o žiadne ťahy a zbytočné vyčkávanie. Bijete sa priamo na mieste, kde popri nečakanom útoku vášho nepriateľa máte možnosť ho blokovať, poprípade priamo zaútočiť. Nebude chýbať ani vylepšovanie zbraní, aj s možnosťou zahodenia, a zbierania náhodne nájdených kúskov na zemi.

Na želanie scenáristov Treya Parkera a Matta Stona, zakladateľov televíznej série South Park, štúdio Obsidian The

Stick of Thruth vytvára v 2D kreslenom štýle, kde sa postavy budú zväčša pohybovať vpravo a vľavo, niekedy aj vpred. Hnacím jadrom bude Dungeon Siege engine, ktorého prítomnosť budeme môcť využiť hlavne pri bitkách. Pomerne náročnou prácou pre autorov je 2D spracovanie v spomenutom engine. Scenáristi tvorcov potrápili aj požiadavkou, aby každý jeden kúsok hry bol ručne animovaný a kreslený, na čo im sprístupnili aj archívne grafické návrhy postáv a objektov.

V South Park meste sa stretne s množstvom podivných skupín, spoločne s ktorými by sme mali bojovať proti zlu, no nájdú sa aj protivnícke spolky. Vplyvom vášho spoločenstva môžete ovládať postavenie každej skupiny. Faktormi sú napríklad množstvo bitiek, počet zabitých alebo plnenie úloh v ich prospech.

Skupina Hippies v Cartmanovi nevyvoláva žiadne obavy. Priamo miluje pocit nakopania zadku starších nepriateľov. Hippies budú známi prevažne svojimi útokmi na blízko, ktoré zväčša budú predvádzať v nie príliš triezvom stave. Odporúčame si dávať pozor aj na bezbranných metrosexuálov, ktorí na prvý pohľad pôsobia ako nežní a milí ľudkovia. Avšak fanúšikovia South Parku určite vedia, kto sa v nich nachádza. Pri hrozbe nebezpečenstva vyskočia z



oblekov krabí ľudia, ktorých štýl útoku znie trochu neakčne. Svoju korisť odvedú do podzemia, kde ju následne vyparádia do ich krabej podoby. Veľký pozor si dávajte aj na škriatkov, pri ktorých sa ani ne-nazdáte a vaše spodné prádlo je fuč. Objavia sa tam aj menej nebezpečné skupinky zo školského prostredia ako upíri a gothi.

Tiché a pokojné scény hukotom svojich motocyklov vyruší gang motorkárov, ktorých cieľom je maximálne upútať pozornosť. Autori radia aby ste sa im veľmi nevenovali, keďže to zvyšuje ich drsné sebavedomie a ego. Spomenuli sme tu len značnú časť skupín z pripravovanej hry. Pokiaľ máte aký taký prehľad o South Parku, určite vám napadne ďalšie množstvo podivných postáv, ktoré by sa v pripravovanom projekte mohli vyskytnúť.

Na tohtoročnom E3 2012 autori spoločne s prvým trailerom ohlásili aj pripravované DLC packy, ktoré si ako prví budú môcť užiť hráči Xboxu. Na Xbox plánuje Obsidian vydať aj exkluzívny DLC pack "Mysterion Superhero". V nedávno zverejnenom gameplay videu autori ohlásili predobjednávkové bonusy zahŕňajúce výzbroj a kostýmy. Xbox verzia bude podporovať hlasové ovládanie Kinect, ktoré okrem iného umožní aj nadávať Erikovi Cartmanovi.

Nešťastím, ktoré Obsidian štúdio postretlo je finančná situácia developera THQ, ktorému v poslednej



dobe príliš klesajú zisky. V dôsledku prepustenia vyše 20 zamestnancov, Obsidian musel zrušiť pripravovaný next-gen titul a zároveň sa aj spomalil vývoj South Parku. S hrou sa tiahnu samé odklady. Spočiatku bola SouthPark2plánovaná už koncom roka 2012, napokon sa to odložilo na marec, no a pred nedávnom to Obsidian opäť natiahol

o 2 mesiace.

Na záver nám už len ostáva veriť, že THQ pripravované tituly Company of Heroes 2, Metro: Last Light a spomínaný South Park: The Stick of Thruth sa nedočkajú už žiadneho odkladu a budeme si ich môcť zahrať na jar 2013.

THE WALKING DEAD SURVIVAL INSTINCT

AUTOR: Juraj "Duri" Dolniak

PREVIEW

INFO *Výrobca: Terminal Reality *Distribútor: Activision *Platformy: PS3, Xbox 360, Wii-U
*Žáner: akčná *Dátum vydania: 29-3-2013

Témy o zániku ľudskej rasy sú snád čoraz obľúbenejšie, na prvých priečkach sa umiestňujú predovšetkým zombíci, ktorí zároveň budia strach i rešpekt. Kult rozkladajúcich sa chodiacich mŕtvov dostáva v posledných rokoch stále nové impulzy, príkladom je komiksová séria The Walking Dead od Roberta Kirkmana, ktorá dala vzniknúť rovnomenému seriálu a videohre. A keďže všetky jej podoby sa tešia náramnému úspechu, situáciu sa snaží využiť a čo-to vyťažiť aj Activision s titulom Survival Instinct, ktorý len prednedávnom ukázal svetu v plnej paráde.

Zatiaľ čo prvá 5-dielna sezóna od Telltale Games skončila (a to tak výrazným spôsobom, že kde-tu vyhrala titul najlepšej hry tohto roka) a seriál sa v Amerike cez sviatky tradične stopol až do februára, k slovu sa dostáva práve novinka z dielni Activision a Terminal Reality, ktoré usporiadali za Velkou mládkou tlačovku pre novinárov. Po polroku od oznámenia sme sa teda konečne dočkali prvej väčšej dávky informácií a gameplay záberov, ukazujúcich smerovanie hry a cieľ autorov. Ten prekvapivo nechce z titulu iba čistokrvnú zombie-vyvráždovačku, ale dať hráčom na výber medzi akčným a stealth postupom. Žeby napokon nešlo len o žmýkanie populárnej značky?

Survival Instinct si berie za predlohu seriál, konkrétne si z neho požičiava dvojicu vplyvných a fanúšikmi obľúbených bratov Dixonovcov - Daryla a Merla. Príbeh hry bude prequelom k udalostiam, ktoré sa odohrali v prvej sezóne seriálu, čiže uvidíme ich spoločné putovanie do Atlanty. Hráč sa chopí postavy Daryla, spravodlivého drsniaka, ktorého charakter sa počas seriálu radikálne menil. Kým na začiatku pôsobil ako egoista a o jeho pokrvnosti s Merlom nik nepochyboval, v priebehu druhej a tretej sezóny si vybudoval silný vzťah k prežívajúcej skupine. Terminal Reality sa pokúsia na tieto premeny nadviazať, na scenári vypoľávajú v rámci zachovania konzistentnosti aj scenáristi seriálu.

Fanúšikov istotne poteší, že bratom prepožičajú svoje hlasy ich samotní predstavitelia, v roli Daryla sa teda predstaví Norman Reedus a ako Merle v pozadí zaznie Michael Rooker.

Zámerom autorov je v hráčovi vyvolať pocit bezmocnosti a nevyhnutnosť kalkulovať so všetkými dostupnými zásobami. Glenn Gamble z Terminal Reality sa odvoláva na časté momenty v seriáli, kedy sú prekážkou a ťažkou skúškou pre hrdinov sotva 3 chodci (seriálový výraz pre nemŕtvych). Žiadne bezhlavé strieľanie vraj nemáme očakávať, munícia bude cenná a miesto rambo-štýlu by sme mali skôr zvoliť možnosť stealthu. Lákadlom pre krvilačných zombíkov je akýkoľvek hluk či dokonca, v prípade, že zostanete na nejakom mieste pridlho, Darylov zápach. Vyhýbať sa treba strelbe (hlavne v preplnených uliciach), rozbitému sklu, jednoducho čomukoľvek, čo by u chodcov vzbudilo pozornosť. Časté a rýchle presuny z miesta na miesto a hľadanie alternatívnych ciest budú základnými činiteľmi ako čo najdlhšie prežiť.

UPDATE (3.1.2013): Activision sa vyjadrilo k uniknutému traileru a tvrdí, že nie je oficiálny a je to len fanúšikovský zlepenec scén z interview pre IGN, ktoré neobsahovali väčšinu efektov, nasvietenie apod.

Arzenál bude tvorený strelnými zbraňami a zbraňami na blízko.

Síce taká brokovnica zaberá na zombíkov účinne, nedostatok munície bude hráča nútiť k používaniu sekier, baseballových palíc, nožíkov alebo Darylovej charakteristickej kuše. V novinárskom deme sa prezentujúci rozhodol nenápadne obísť zombíka a za pomoci noža mu preraziť sánku, pričom čepeľ vyšla až z jeho oka. Popritom zdôraznil, že takéto stealth útoky a popravy sú najistejšie, otvorené konflikty predstavujú Darylovu skorú smrť. Ostražitosti nikdy nie je dost, netreba sa preto upriamiť len na chodiacich jedincov, aj zdanlivo mŕtvi ležiaci zombíci môžu odrazu vyskočiť a hráčovmu srdcu tak pripraviť krušné chvíľky. Pri blízkom strete s nepriateľom dochádza ku quick-time eventu, v ktorom rozhodnú rýchle prsty.

Na cestách po Georgii narazia bratia Dixonovci na tucty preživších s vlastnými príbehmi, povahami, cieľmi a slabunami. Žiadneho z nich netreba podceňovať a bude len na hráčovi, komu sa napokon rozhodne pomôcť. Rozhodujúcim faktorom budú sympatie k tej a tej postave či počet voľných miest v aktuálnom dopravnom prostriedku. Na jedincov, na ktorých už nevystane miesto (resp. ich odmietnete zviezť), budeme môcť natrafiť zase v ďalšom postupe a ich pomoc sa bude odvíjať od nášho predchádzajúceho prístupu k nim. Napriek samotárom, akými duo Dixonových je, sa im posila predsa len zide, takže sa nevyh-



neme ani formovaniu vlastnej skupiny. Ako príklad uvádzajú zdroje rozvíjanie bratstva z Assassin's Creed: Brotherhood. Tiež budeme členov posielat po mape na rôzne miesta, kde sa pokúsia zozbierať potrebný materiál (muníciu, jedlo, benzín). Predtým ich však budeme musieť patrične vyzbrojiť a obetovať pre nich vlastné zásoby, od čoho bude závisieť pravdepodobnosť úspechu. Zaujímavosťou je aj voľné generovanie sidequestov nazvaných „road events“, ktoré hráča zavedú na farmy, diaľnice, policajné stanice...

Po stránke spracovania zostali prítomní novinári, no aj široká herná obec sklamaná, keďže aktuálny build hry sa hompáľal na úrovni lepšieho budgetu. Prísľubom od tvorcov nám však je vylepšenie v tejto oblasti, ktoré hra potrebuje ako soľ. V porovnaní s takým ZombiU si hneď možno všimnúť rozdiely, napríklad TWDSI2 vo stvárnení a detailnosti zombíkov alebo v prázdnoti lokalít.

Survival Instinct má iba dve možnosti - buď prekvapí a ponúkne zábavnú a zároveň vycibrenú taktickú hratelnosť, alebo pohorí a ne naplní sľuby. Vzhľadom na portfólio Activisionu ale väčšina zostáva skeptická, nakoľko kvalitných herných adaptácií seriálov či filmov z jeho produkcie je ako šafranu. Každopádne do vydania má vraj hra ešte ďaleko, no približným záchytným dátumom vydania je rok 2013.



CALL OF DUTY BLACK OPS 2

AUTOR: Lukáš "Dolno" Dolniak

PLATFORMA: XBOX 360

Keby nám pred piatimi rokmi, keď sa objavil legendárny štvrtý diel Call of Duty, povedali, že séria bude pokračovať každým nasledujúcim rokom, asi by sme sa cítili mierne rozčarovaní a neubránili sa úvahám, či sa skvelej hratelnosti jednoducho neprejeme. Keď sa ale pozrieme na štatistiky predajnosti, kde by sa každý nový diel mohol zapísať do Guinnessovej knihy rekordov, širokú verejnosť pravdepodobne takéto obavy ani prinajmenšom nesužujú. A najskôr je jej takisto jedno, či za novým dielom stojí Infinity Ward, Treyarch alebo ktokoľvek iný. Značka jednoducho predáva a tak skoro sa s ňou rozhodne nerozlúčime.

A tak v tomto období preberá štafetu najpredávanejšej, najhrávanejšej, najbombastickejšej atď. akčnej hry už deviaty diel s podtitulom Black Ops 2. Na vývojárskom poste tentoraz hviezdi štúdio Treyarch. V podstate tu táto recenzia môže skončiť, ešte dodáme, že sa hra z väčšej časti odohráva v roku 2025. Predpokladáme, že pokiaľ ste fanúšikom počítačových hier (okrem nich sa k tomuto článku asi veľa ľudí nedostane), nič viac nepotrebuje vedieť a obraz o výsledku ste si už utvorili sami. Ale keďže si chceme zachovať aspoň posledné zvyšky recenzentskej hrdosti (nech už sa tým myslí čokoľvek), predsa sa pustíme do trochu komplexnejšej analýzy tohto dielka.

Ako už názov napovedá, nové pokračovanie nadväzuje na diel spred dvoch rokov. Hlavným hrdinom hry sa stáva syn protagonistu prvého Black Ops, Alexa Masona, David. Písať, že sa v jeho koži budete pokúšať zachrániť svet (hlavne teda USA, ale problémy bude mať aj supervelmoc Čína) je ako keby sme vás chceli upozorniť na to, že ráno vyjde slnko. Ale teraz pozor, okrem globálnych ťažkostí Davida poháňa aj čisto osobný motív a to zistiť príčinu smrti svojho otca, ktorá má čosi dočinenia s hlavným úchylom hry Raulom Menendezom. A tu prichádzajú na rad starí známi. David sa totiž stretáva s bývalým spolubojovníkom Alexa, Woodsom, ktorý si spomína na misie v osemdesiatych rokoch, kde Menendez zohrával nemalú úlohu. Tieto „spomienky“ tvoria niekoľko misií, v ktorých sa prevtelíte práve do Davidovho otca. Hra sa tak rozdelí na dve línie, jednu pseudofuturistickú, druhú pseudohistorickú, kedy raz bojujete proti rastúcej hrozbe v blízkej budúcnosti a inokedy sa snažíte pochopiť, akú má to šialenstvo okolo vás vôbec príčinu. Napriek tomu, že sa objavili hlasy, že miešanie dejových línií tvorí neprehľadné kĺbko osudov, nám spôsob rozprávania príbehu neprišiel zmätený a celkom sme si ho užili.

Samozrejme je to stále expozícia tých najotrepanejších klišé, ale decentne zapracovaných, a tak tá neutíchajúca akcia nepripadá nezmyselná.

Samotná náplň hry sa už päť rokov nemení. Keby teda niekto trpel amnéziou pripomenieme, že prechádzate s tým, pre danú dobu, najmodernejším arzenálom po bojisku, kde sa to len tak hemží nepriateľskými jednotkami. Misie sú lineárne takmer do takej miery, že väčšinou existuje skutočne len jedna jediná úzka cesta do cieľa. To ale na druhej strane dovolí autorom mať pevnú ruku nad dianím a môžu vás pomocou skriptov zásobovať tými najfilmovejšími a najmenej pravdepodobnými scénami, aké si v danom prostredí dokážete predstaviť. Posledná zmienaná vlastnosť v Black Ops 2 dosahuje doslova monštruózných rozmerov a vrcholí v momente, kedy cválate púšťou na koni s raketometom na pleci a likvidujete útočiacie ruské tanky. Uf... Hrdinovia Call of Duty rozhodne nikdy neboli z marcipánu, ale na podobne extrémny kúsok sa doteraz nikto z nich nepodujal. Systém automatického liečenia je štandard a bez neho by hra, vzhľadom na tony nepriateľov na každom kroku, bola nepríjemne frustrujúca. Do pozornosti musíme dať, že v troch kľúčových momentoch budete mať možnosť sa rozhodnúť z dvoch alternatív, čo je pre sériu rozhodne krok (ak nie rovno skok) vpred.

Akcia je veľmi dynamická a to je jednoznačne najväčšou devízou série už od nepamäti. Toto nie je vojenský simulátor, ale arkáda v najčistejšom význame tohto slova. Hlavne v závere je tempo vyslovene vražedné a pocity, ktoré v nás neustála akcia okorenená filmovou atmosférou vyvolala sa dajú prirovnať k berserku, dobre známemu trebárs zo série Doom. Otázkou je, či vás to ešte stále naplní alebo hľadáte predsa trochu premyslenejšiu zábavu. Pokiaľ vaša odpoveď znie v prospech Call of



Duty, vedzte, že keď sa do hry naplno dostanete, zrazu končí. Na druhej strane je nutné podotknúť, že v týchto momentoch napätie kulminuje a keby trvala len o pol hodinku dlhšie, možno by šlo o umelé naťahovanie hernej doby. Takto je za nejakých päť hodín po všetkom a vám zostáva vrhnúť sa na zombie mód alebo na obľúbený multiplayer, ostatne práve preto si Black Ops 2 väčšina z vás zadovážila.

Keď však opomenieme relatívnu krátkosť zážitku a otrepanosť námetu, deviaty diel prináša do zabehnutých kolají predsa len pár novinek. Prvým je možnosť spravovať inventár pred každou úrovňou, a tak ísť do misie vybavený podľa vlastného gusta. Autorov treba pochváliť za variabilitu zbraní a rôznych armádnych gadgetov, ktoré sa rozhodli do hry spracovať, takže sa tu stretne s mnohými druhmi útočných pušiek, samopalov, pištolí, granátometov až po špeciály, ako rotačný guľomet, kuša, či puška s možnosťou vidieť a strieľať cez prekážky. Ďalej je tu v rámci kampane akýsi nepovinný strategický mód, kde sa zhostíte ovládania jednotky s možnosťou prepínania sa medzi jednotlivými vojakmi a bojovou technikou, či ovládania celého diania zo vzduchu. Či sa táto časť medzi hráčmi ujme si netrúfame tvrdiť. Vyzerá ale veľmi zaujímavo.

Na obľúbených zombíkov sa nezapadlo ani tu, dokonca sa z tohto módu stala regulárna súčasť hry s vlastným príbehom pre až štyroch hráčov v kooperatívnom režime. Klasicky si tu môžete stavať opevnenia proti návalom nemrŕvych, či si kupovať stále lepšie zbrane. Akokoľvek sa tento mód do hry nehodí, stále je to veľmi zábavná súčasť na nejedno popoludnie s priateľmi. Ako sme očakávali, multiplayer je najväčším lákadlom celej hry. Na 19 nových mapách sa odohrá klasicky veľmi nadpriemerné zápolenie, kde sa naplno ukážu vaše schopnosti. Hra tentoraz prehodnotila systém ocenení, čiže najlepšie ohodnotenými hráčmi nie sú len nespoločenské stroje na zabíjanie. Ak ale máte rozohraný niektorý z minulých dielov, kúpa Black Ops 2 zas taká urgentná nie je.

Čo sa týka grafického spracovania, to už dlhšie nezodpovedá súčasným štandardom. Hlavné adrenalínové scény, kde všetko vybuchuje a naši hrdinovia o vlások unikajú smrti by si zaslúžili trochu kvalitnejšie spracovanie. Zmeny enginu sa pravdepodobne nedočkáme, kým momentálna generácia konzol nedoslúži. Škoda, že Battlefield 3 so svojou technológiou Frostbite 2 neobsahoval takto režisérsky dokonalo zvládnuté scény. Dizajn prostredí je veľmi variabilný, len úvodné sekvencie v

džungli sa zdajú byť pomerne odfláknuté. Inde si zase autori dali záležať a svet budúcnosti prezentujú v tom najbombastickejšom prevedení. Uveriteľnosť prostredia napríklad z Deus Ex: Human Revolution to nedosahuje, napriek tomu musíme niektorým koridorom uznalivo zdvihnúť palec hore. Zvuk je klasicky výborný, všetko dokresľuje akčná hudba ako v správnom hollywoodskom blockbusteri. V dabingu vyniká hlavne Michael Rooker (známy zo seriálu The Walking Dead) v roli seržanta Harpera. Rooker sa vyjadril, že sa mu dabovaním videoherného charakteru splnil sen.

Mnohí Call of Duty nenávidia kvôli tomu, že sa séria stala obeťou šialeného amerického merchandisingu, kde sa v hre neudeje jediná zmena, kým to ešte sype peniaze. Oveľa viac je ale tých, ktorí hru zbožňujú za jej relatívnu nenáročnosť, hollywoodske spracovanie a samozrejme multiplayer. My by sme sa radi nezapojili ani do jednej z týchto dvoch skupín, Black Ops 2 sme si síce užili, ale nabadúce nás stále sa opakujúca sa hrateľnosť baviť najskôr nebude.

PLUSY

- + filmová atmosféra
- + dizajn niektorých úrovni
- + multiplayer
- + zombie mód

MÍNUSY

- nič extra nového pod slnkom
- zastarané grafické spracovanie
- relatívna krátkosť kampane

*Výrobca: Treyarch *Distribútor: aCTIVISION *Platformy: PC, PS3, Xbox 360, Wii-U

*Multiplayer: áno *Lokalizácia: nie *Web: www.callofduty.com/blackops2

naokolo. Jedinou záchranou pred Požieračom je slnečné svetlo a súboje s ním skôr pripomínajú quick-time eventy, kedy sa musíte vyhýbať prekážkam a rozlievajúcej sa hmote na bokoch obrazovky, pri styku s ktorou sa znižuje Seren zdravie.

Prvotné stretnutie s Požieračom má za následok vážne zranenie Sereny, z ktorého sa inak než čarami nedostane. Preto Gabrielovi Tereza porozpráva príbeh o svätyni, v ktorej sa nachádza zázračná liečivá studňa. Gabriela využitie jej služieb však bude čosi stáť, a tak sa z neho stáva novopečený majiteľ artefaktu – akýchsi kúzelných rukavíc, ktoré mu poskytnú nevidané schopnosti. Trojica bohov Albionu mu dá za úlohu oslobodiť svet od zlých síl a vysporiadať sa s Požieračom. Gabriela tak čaká okrem cesty domov ešte jedna úloha navyše. Tak sa naplno rozbieha štvrté Fable, opäť tu máme hrdinu s nadľudskými schopnosťami, ktorý čo-to pobral aj na charizme. Hre celkovo pomáha kvalitný dabing, Gabriel perli jednu úsmevnú hlášku za druhou, pričom zahanbená nezostáva ani Tereza.

Najpodstatnejším prvkom Fable The Journey je pochopiteľne ovládanie telom, presnejšie hlavne rukami. Počas hrania môžete pohodlne sedieť v kresle či na pohovke, hra od vás doslova sedenie vyžaduje. Pohyb vpred riadite výlučne iba keď ste na voze, Gabriel sa inak pohybuje po vlastných celkom sám. Volné pobehovanie samozrejme nehrozí, cestičky hlavnej postavy sú jasne nalinkované. Putovaním po krajine narazíte iba na zopár miest, kde po zastavení buď nakrmíte Serenu, napustíte jej vodu, alebo pootvárate poklady, ukrývajúce zberateľský obsah v podobe kartičiek (niektoré odomknuté predmety môžete následne uplatniť vo Fable Heroes). Všetky aktivity si vyžadujú zapojenie rúk, presný návod, aký pohyb máte vykonať, vám hra nielenže slovne popíše (výhodou pre našinca je dozaista česká lokalizácia), ale



nechýba ani náležitá videoukážka. Za jazdy na voze zbierate po svete roztrúsené fazulky, ktorými sa zároveň expíte alebo zvyšujete Sereninu výdrž.

Čary, ktorými vás bohovia Albionu obdarili, si hráč obľúbi veľmi rýchlo. Na každú ruku je k dispozícii jedno kúzlo. Pokrčením pravačky v lakti a následným rýchlym švihnutím pred seba vystrelíte modrú guľu, ktorá klasicky zahubí alebo iba oslabí nepriateľa. V lavačke rovnakým spôsobom vyšlete na nepriateľa akési zelené lano, ktorým ho prichytíte a potom už len hádžete do strán, podľa vlastného uváženia. Pomocou lavačky takisto otvárate brány alebo naopak viete zatarasiť prichádzajúcim protivníkom cestu. V prostredí môžete využiť aj výbušné sudy. Na prežitie je podstatné krytie, ktoré aktivujete pokrčením lavačky tesne pred hrudníkom, čím odrazíte nepriateľov útok (prípadne letiaci kameň alebo šíp). Keď sa naučíte všetky kúzla, pred televízorom môže vzniknúť slušné čarodejnícke besnenie. Kto však dozaista bude protestovať, je samotný Kinect, ktorý zase raz nedokáže plynulo reagovať na vaše príkazy a trafiť sa do nepriateľa si občas vyžiada slušnú dávku nervov.

Audiovizuálny kabátik má The Journey ušitý doslova na mieru.

Rozprávkové vyznenie dopĺňa pohľadná grafika Unreal Engine 3, ktorý síce pri pohľade na také Gears of War prešiel drastickými zmenami, no prispôbil sa potrebám Fable. Postavičky a prostredie má svojský výtvarný štýl, o lesných besoch a ďalších kreatúrach ani nehovoríme. Potešia aj kvalitné a uveriteľné animácie a fyzikálny model. Nevýhodou je časté načítavanie textúr a sem-tam nejaké to zaseknutie nepriateľa. Po hudobnej stránke ide o skvele odvedenú prácu, príjemné tóny vás ešte viac vtiahnu a navnadia na Gabrielovo dobrodružstvo.

Fable presedlalo na Kinect a na naše mierne počudovanie mu to na ňom sekne. Autorský tím ochudobnený o Molyneuxove nápady dokázal stvoriť podarený mix pôsobivých cutscén s charizmatickými hlavnými postavami a čarovania za pomoci vlastných rúk, avšak limitované možnosti Kinectu opäť narobili neželané problémy. Odhladnuc od nedostatkov tu máme rozprávku vhodnú predovšetkým pre mladšie ročníky holdujúce rozprávkovým svetom s fantasy prvkami.

PLUSY

- + sympatický hlavný hrdina
- + vtipné hlášky
- + rozprávkové spracovanie
- + slušný soundtrack

MÍNUSY

- nepresné reakcie Kinectu
- grafické nedostatky

*Výrobca: Lionhead Studios *Distribútor: Microsoft *Platformy: Xbox 360
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: české titulky *Web: lionhead.com/fable-the-journey/

THE WALKING DEAD

Episode 4 - Around Every Corner

AUTOR: Lukáš "Dolno" Dolniak

PLATFORMA: XBOX 360

Tesne pred vyvrcholením prvej sezóny herného seriálu The Walking Dead, od známych tvorcov zo štúdia Telltale Games, nás čaká ešte jedna zastávka. Mierne zdecimovaná skupina hlavných hrdinov si nevydýchne ani tentoraz. Život v prostredí, kde človek prenechal svoje postavenie dominantného druhu zástupom chodiacich mŕtvol, nie je nič pre slabých a to, jednak po fyzickej, aj po psychickej stránke. (Upozorňujeme, že nasledujúci text môže obsahovať spoilery pre tých, čo minulé diely nehrali.)

Pri sledovaní tretej televíznej sezóny The Walking Dead sme sa neubránili a začali sme ju porovnávať s rovnomenným videoherným dobrodružstvom. Zatiaľ čo v minulých dieloch sa seriál zbytočne zaoberal často nepochopiteľne zložitými vzťahmi hlavných hrdinov a akcia sa občas úplne vytratila, v nových epizódach je to presne naopak. Atmosféra je neustále napätá, hlavní hrdinovia umierajú a divák ostáva v neistote, s ktorým zo svojich obľúbencov sa bude musieť každú chvíľu rozlúčiť. Na prekvapenie ani jeden z dvoch zmienených prístupov sa, čo sa týka hĺbky rozprávaného príbehu a spracovania medziludských vzťahov, nevyrovná dráme, ktorú nám predkladá Telltale. Pravdepodobne nikto nečakal, že táto herná séria bude možno to najlepšie, čo nám kedy autori vo svojej dlhoročnej histórii naservírovali.

Štvrtá epizóda začína presne tam, kde sme sa s Leem, malou Clementine, zlomeným Kennym, dvojicou Christou a Omidom a bezdomovcom Chuckom, rozlúčili naposledy. Teda vo vlaku na ceste do mesta Savannah v štáte Georgia. Z vysielacky Clementine sa občas ozýva podivný hlas, čo zaváňa takmer až mysterióznou atmosférou. V uliciach mesta sa to

opäť hemží kopou nemŕtvych, ktorých ktosi pomocou kostolných zvonov naláka priamo k vašej skupine. Z nelichotivého obklúčenia sa skupina útekem dostáva až k zabarikádovanému domu, kde na chvíľu nájde bezpečné útočisko. Kennyho plánom je dostať sa do prístavu, zmocniť sa lode a hľadať bezpečie na mori. Jediná prekážka tohto plánu by mohla byť, že podľa slov novej postavy, miestneho dievčaťa Molly, v Savannah nezostala jediná funkčná loď. Okrem zombíkov sa v meste nachádza aj skupina preživších zvaná Crawford. Tá svoje prežitie zaistila tým, že sa zbavuje všetkých nepotrebných členov, či už chorých, starých alebo detí. Nájdenie východiska z tejto situácie bude samozrejme závisieť na vašich rozhodnutiach.

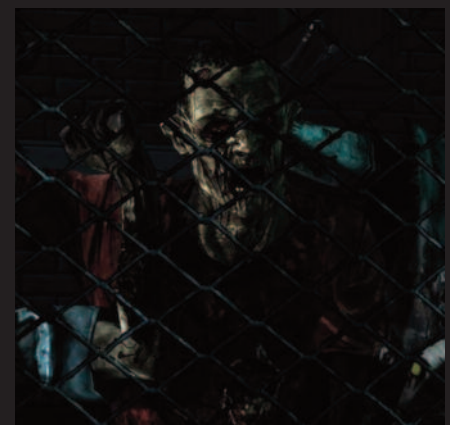
Tento diel sa od ostatných diferencuje trochu väčším príklonom k akcii. Nie že by ste si neužili klasickú hrateľnosť série do syta, ale autori sa na akčnej zložke rozhodli popracovať a to vám dávajú patrične najavo. Častejšie si teda zastriete z pohľadu prvej osoby a tentoraz už bude nutné trochu presnejšie mieriť. Fanúšikom FPSiek predchádzajúca veta pravdepodobne vykúzlila úškrn na tvári, ale v rámci herných štandardov akcia pred-



stavuje príjemné oživenie. Čo ale neznamená, že by bolo hranie nudné. Oproti minulým dielom sme neobjavili ani najmenší zásek, kedy by sme nevedeli, čo ďalej a museli chvíľu tápať. To pridáva na dynamike a ak ste so sériou vydržali až doteraz, museli ste prijať fakt, že The Walking Dead The Videogame je viac interaktívnym filmom, než hrou a zložitú hľadanku jej proste nesvedčia. Opäť máte možnosť ovplyvňovať dianie svojimi rozhodnutiami a v závere dokonca aj inak ako len výberom z dvoch možností.



Nutne musíme pochváliť aj výtvarnú stránku hry, ktorá sa pochopiteľne zmenou prostredia zmenila s ním. Komiksové ladenie vôbec nevyzerá násilne a skvele vytvára atmosféru zúfalstva a beznádeje, ktoré hrdinov obchádzajú. Hra je TWD2v stvárnení násilia opäť veľmi naturalistická, čo by slabším povahám nemuselo byť dvakrát príjemné. Hudobná zložka vizuálnej asistuje prekvapivo dobre.



Štvrtá epizóda sa drží nastaveného trendu stúpajúcej kvality a pripravuje nás na emocionálne nabitú finále. Ak ste sérii prepadli

rovnako ako my, nemá cenu váhať, túto cca dva a pol hodinovú lahôdku si istotne užijete naplno.

PLUSY

- + príbeh
- + rozhodnutia
- + audiovizuálne spracovanie

MÍNUSY

- pre odporcov žiadny dôvod zmeniť názor

9.5

Video Game Awards 2012

AUTOR: Juraj "Duri" Dolniak

.....
Každoročne usporadúvané najprestížnejšie herné ocenenia Video Game Awards sú už aj pre tento rok definitívne rozdané. Jubilejný ročník hostil mnohé známe mená a herný priemysel zase raz pozdvihol na novú úroveň. Kto si odniesol vytúženú sošku a aké novinky si odbili premiéru?

Priamy prenos z VGA 2012 odvysielala americká televízia Spike, vlastniaca internetového giganta GameTrailers, ktorý má celú šou pod palcom. Každým rokom sú ocenenia pompéznejšie a nablýskanejšie, tak ako to má Amerika rada, aktuálne skončený 10. ročník totiž moderovala hviezda svetového formátu, samotný Samuel L. Jackson. Pri tejto príležitosti sa samozrejme nezabudlo na jeho legendárne filmové hlášky, ktoré perlil doslova po celý čas. Šou sa niesla v uvoľnenej atmosfére, ponúkla zábavný program a dokonale si uctila modernú hernú generáciu. Avšak nie hviezdy, nejaký DJ či všetko to pozlátko naokolo boli hlavným ťahákom, ale predsa naše obľúbené hry. Motherfu**ing games!

VGA12 Video Game Awards 2012 si opäť zvolilo za miesto konania Culver City v Los Angeles, konkrétne útroby Sony Pictures Studios, kde sa odohrali aj predošlé ročníky. Šou odštartovala v sobotu o 3.00 ráno nášho času a k dispozícii bolo niekoľko streamov, aj keď ten oficiálny pre náš región klasicky nebol prístupný. Po prvý raz si mohli živý prenos pozrieť aj užívatelia Xbox Live v pohodlí svojich obývačiek, medzi podporovanými krajinami však Slovensko takisto absentovalo. Večer začal nevinným rozprávkovým záberom na Hobitov, z čoho sa nakoniec vyklúla paródia Hobita seriálovými obľúbencami z mestečka South Park, ktorí zároveň krátkym príhovorom VGA 2012 otvorili.

Ako bolo povedané, pódium hostilo nejednu známu osobnosť, tak napríklad titul najlepšej akčnej hry roka 2012 prišlo odovzdať trio preživších z aktuálnej 3. sezóny seriálového The Walking Dead. Ozdobami večera boli jednoznačne Jessica Alba, Camilla Luddington či Zoe Saldana, ktorá vyhlásila hru roka. Veľmi príjemným prekvapením bolo vystúpenie skladateľa Lorna Balfa, ktorý za sprievodu orchestru v krátkosti odohral hudobné motívy celej päťke nominovaných hier na ocenenie hra roka. Svoje umenie predviedli aj Linkin Park a záver patril songu Rize of the Fenix od Tenacious D. No a takto vyzerá výsledok celého tohto veľkolepého ošiaľu:

Hra roka: The Walking Dead: The Game

Štúdio roka: Telltale Games

Najlepšia Xbox 360 hra roka: Halo 4

Najlepšia PS3 hra roka: Journey

Najlepšia Wii / WiiU hra roka: New Super Mario Bros. U

Najlepšia PC hra roka: XCOM: Enemy Unknown

Najlepšia handheld / mobilná hra roka: Sound Shapes

Najlepšia akčná hra roka: Borderlands 2

Najlepšia akčná adventúra roka: Dishonored

Najlepšie RPG roka: Mass Effect 3

Najlepšia multiplayerová hra roka: Borderlands 2

Najlepšia individuálna športová hra roka: SSX

Najlepšia tímová hra roka: NBA 2K13

Najlepšia závodná hra roka: Need For Speed Most Wanted

Najlepšia bitkárská hra roka: Persona 4 Arena

Najlepšia herná adaptácia roka: The Walking Dead: The Game

Najlepšia indie hra roka: Journey

Najlepšia grafika: Halo 4

Najlepší song v hre: "Cities" od Beck (Sound Shapes)

Najlepší soundtrack roka: Journey

Najlepší mužský dabing roka: Dameron Clarke ako Handsome Jack (Borderlands 2)

Najlepší ženský dabing roka: Melissa Hutchison ako Clementine (The Walking Dead: The Game)

Najlepšia sťahovateľná hra roka: The Walking Dead: The Game

Najlepšia sociálna hra roka: You Don't Know Jack

Najlepšie DLC roka: Dawnguard - The Elder Scrolls V: Skyrim

Najočakávanejšia hra roka 2013: Grand Theft Auto V

Hra dekády: Half-Life 2

VGA12 Na 3 obrích obrazovkách sa blykli svetové premiéry trailerov z už oznámených, alebo dovtedy neohlásených titulov. Prvým oznámením bol nový projekt s názvom Phantom Pain, ktorý predostrel 3-minútový trailer z akejsi nemocnice zachvátenej plameňmi a panikou. Debutové zábery ukázali ale toľko nejasností a odkazov na sériu Metal Gear, až sa začalo polemizovať o piatom diely. Niekoľko vecí totižto nesedí, ako napríklad priamo autori hry, švédske Moby Dick Studio zo Štokholmu, ktoré podľa informácií na oficiálnej stránke založil Joakim Mogren. Fanúšikovia MGS už stihli nájsť možné spojitosti, Joakim má byť podľa nich len šikovná

VGA 10



VIDEO GAME AWARDS

TENTH ANNIVERSARY 12.7.12



drsného sveta obývaného drakmi a ďalšími fantasy tvormi. Dark Souls II je vo výrobe na trio PC, Xbox 360 a PS3, dátum vydania známy nie je, avšak najnovší plátok EDGE prinesie hutné preview s tonami informácií. Okrem Dark Souls II a vyššie avizovaného Phantom Pain nepadla žiadna ďalšia významnejšia premiéra. Ale predsa len, 343 Studios trailerom oznámilo pokračovanie co-op epizód Spartan Ops pre novemberové Halo 4, dočkali sme sa taktiež ohlásenia dátumu vydania The Last of Us, ktorý padol na 7. máj 2013, Obsidian priniesol nový, vtipom nabitý trailer na RPG zo sveta South Parku pojednávajúce o legendárnej Palici pravdy. Syn Ozzyho Osbournu uviedol nový trailer ku Castlevanii 2, Ubisoft spolu so Snoop Lionom odteasovali dávnejšie načrtnuté DLC pre Assassin's Creed 3 s názvom The Tyranny of King Washington, nechýbal CGI trailer mixovaný gameplay zábermi z Gears of War: Judgment či live action trailer z Metro: Last Light. Boj so strach naháňajúcim Handymanom predostrel trailer z Bioshock: Infinite a zrod Lary Croft pripomenul premiérový trailer k Tomb Raider. Všetky trailery budú postupne k dispozícii na stránkach GameTrailers a nižšie v tomto článku, keďže Viacom (majiteľ Spike a VGA) ich zatiaľ úspešne sťahuje z internetu.



prešmyčka Kojima, duchovného otca série Metal Gear, ktorý mimochodom sedel v hladisku. Ako ďalšiu nejasnosť uvádza herný žurnalista Alex Rubens fakt, že vo VIP sekcii Konami sa to hemžilo ľuďmi s tričkami s logom Phantom Pain. Navyše pravdepodobne hlavná postava hry mala tvár sčasti zahalenú obväzmi a odkryté časti pripomínali Snakea, čo vášnivé špekulácie ešte zintenzívnilo. Tak či tak, Phantom Pain má doraziť nevedno kedy na next-gen, no podľa stránok štúdia ešte aj na aktuálne konzoly.

Epický trailer, ktorý znamenal ďalšiu svetovú premiéru, priniesli aj tvorcovia z japonského From Software. Hardcore RPG Dark Souls bude pokračovať, hráč sa zmocní celkom novej postavy zasadenej do

VGA je fraška, nepomôže tomu ani fľaška...

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Frašku vo forme VGA (Video Game Awards 2012) máme tento rok za sebou a... jediná pozitívna správa, ktorú z toho máme, že sa jedna nezávislá spoločnosť, s (v podstate) nezávislou hrou môže stať kráľom roka. V tom najabsolútnejšom mainstreame.

MTV som nemal nikdy rád. Aspoň si to teda nepamätám. A to ani v rokoch, kedy by som ho teoreticky mohol mať rád - teda keď som bol (ako sa hovorí) cieľová skupina. Pravda, rád som si pozrel ako z auto vraku spraví kúzelné super fáro, ale to je asi tak všetko. Kultúra MTV išla vždy mimo mňa. Nechápal som ju a nechápem ju. Príliš blbá, aby mohla byť dobrá. A to platí takmer o všetkom, čo vzniklo (a vzniká) pod touto značkou. Vznikajú tam aj trendy. Pretože inak si neviem vysvetliť prečo mi VGA konštantne pripomínajú iné frašky - ako napríklad MTV Movie Awards. Strašne. Až neznesiteľne presne mi to pripomínajú. Týrajú ma a ja si odrazu začínam pripadať nejako divne. Nemám problém povedať, že počítačové / video hry sú mojím koníčkom. Často boli časy kedy som s ním chcel praštiť, nechať všetko tak a utekať robiť niečo iné. Karate, napríklad. Oukej, tak to práve nie, ale skrátka venovať svoj voľný čas iným aktivitám. Úplne iným. Ostatne, človek čím je starším (tým je sprostejší, ehm), má viac pracovných (a iných) povinností a hry musia ísť zo zásady bokom. Ale koníček je koníček, a tak občas interferuje s vaším ťažko skúšaným životom. Jedného dňa však dosiahnete to pravé a skutočné poznanie - zistíte, že vás niečo fascinuje natolko, že sa toho nehodláte vzdať. Hry už dávno nie sú čo bývali, ale celý ten hukot okolo - divní ľudia, podivné príbehy, to špecifické vtiahnutie, ktoré vám nedá žiadne iné médium... Hráte síce menej, ale neustále sledujete čo sa deje. Kto vytvára akú hru, kto kúpil akú značku, čo sa odohráva na nezávislej scéne (pretože vám pripomína staré časy) a občas si aj niečo zahráte. Z nostalgie alebo zvedavosti. Občas o tom napíšete a potom sa zas venujete niečomu úplne inému. Lebo to inak nejde. Prijmete fakt, že hry sú súčasťou - a jedným z druhov - zábavy na tomto svete. Nuž a potom vám niekto do tváre chrstne VGA.

Uznajte, že je to ako dostať kladivom po tvári. Už ste niekedy dostali kladivom po tvári? Ani ja nie, ale určite to nie je nič príjemné. Človek zbiera zuby, všade je krv a je celý z tej akcie omámený. Nevie či má cítiť bolesť, odpadnúť alebo sa rozplakať ako malé dievčatko nad mŕtvou bábikou Barbie. Hry sú predsa tak cool, tak žúzo, špica a ja som Samuel L. Jackson! Nevie prečo, ale pri sledovaní som sa cítil trochu trápne. Za všetkých účinkujúcich. Aj tie skeče s menovaným boli divné - len jeden bol ús-



mevný (ten z Walking Dead). Takto spätne rozmýšľam, či to vlastne aj bolo o hrách alebo o celebritách, ktoré sa premávali na pódiu, za pódiom a pod pódiom s mikrofónmi i bez nich. Nevie. Mám z toho zmiešané pocity. Vlastne mám jeden konkrétny pocit - už dávno nie som cieľová skupina. Škoda. Mentálne na to ešte stále mám ;). Možno by to chcelo pre hry - do vzdialenej budúcnosti - niečo viac oskarovejších kvalít, než MTV frašku. Nemyslíte?

V každom prípade, zaujímal by ma názor na VGA od cieľovej skupiny nástročných, pretože pre tých to bolo evidentne určené. Vlastne čomu sa čudujem? Sám dobre viem, že napriek rôznym vyhláseniam ako nám herný priemysel (a tvorba) dospievajú, tak je veľká väčšina hier stále tvorená a mierená práve na toto nástročné publikum - od náplní samotných hier až po marketing. Vidíme to na každom kroku, na každej, veľkej AAA hre. Pre tvorcov hier znamená dospelá hra - viac násilia, viac krvi, prípadne (občas) viac sexu. Čo sú atribúty, ktoré sú zaujímavé práve pre mužské, nástročné publikum. Nie, už sa naozaj nečudujem tomu ako (podľa Spike TV) má vyzeráť veľká šou o vyhlasovaní hier za rok. Presne



v duchu MTV a jeho publika.
Smutné, ale je to krutá realita
dneška.

Pochopil som a odchádzam si stavať
hrobku. Kde vám nepoviem. Budú v
nej všetky moje hry! A možno to
bude taká skromnejšia pyramída.
Neviem. V každom prípade, nežerte
svišťa a dobre sa bavte. Niekedy. V
budúcnosti. Ako povedal klasik...

*Mám sen, že jedného dňa budú hry
prezentované v médiách, nie ako
podradná zábava pre malé deti a
mladistvých.*

*Mám sen, že sa im jedného dňa
dostane rovnakého priestoru a dôsto-
tojnej pozornosti, prezentácie ako
spriazneným odvetviám zábavy -
filmu, hudbe, literatúre či divadlu.*

*Mám sen, že sa jedného dňa doži-
jem herných cien, ktoré budú dôsto-
jné, zábavné, a za ktoré sa dospelý
človek nebude musieť hanbiť ak
prizná, že tieto hry hráva.*

*Mám sen o rovnosti hernej zábavy s
ostatnými druhmi trávenia voľného
času. Rovnosti hier ako média,
ktoré si získa adekvátnu a
neskresľovanú prezentáciu v očiach
všetkých ľudí, bez rozdielu veku, či
triedy.*

*Mám sen... dnes a teraz. Pretože i
keď tu slobodne píšeme o hrách,
prezentujeme hry, stále si uvedomu-
jeme, že nie sú tým, čím by mohli
byť. Nie sú ani tým, čím ich chcú
mať ich tvorcovia.*

*Mám sen, že jedného dňa budem
sledovať odovzdávanie cien hrám za
špecifický rok a nebudem sa pri tom
cítiť ako idiot.*

