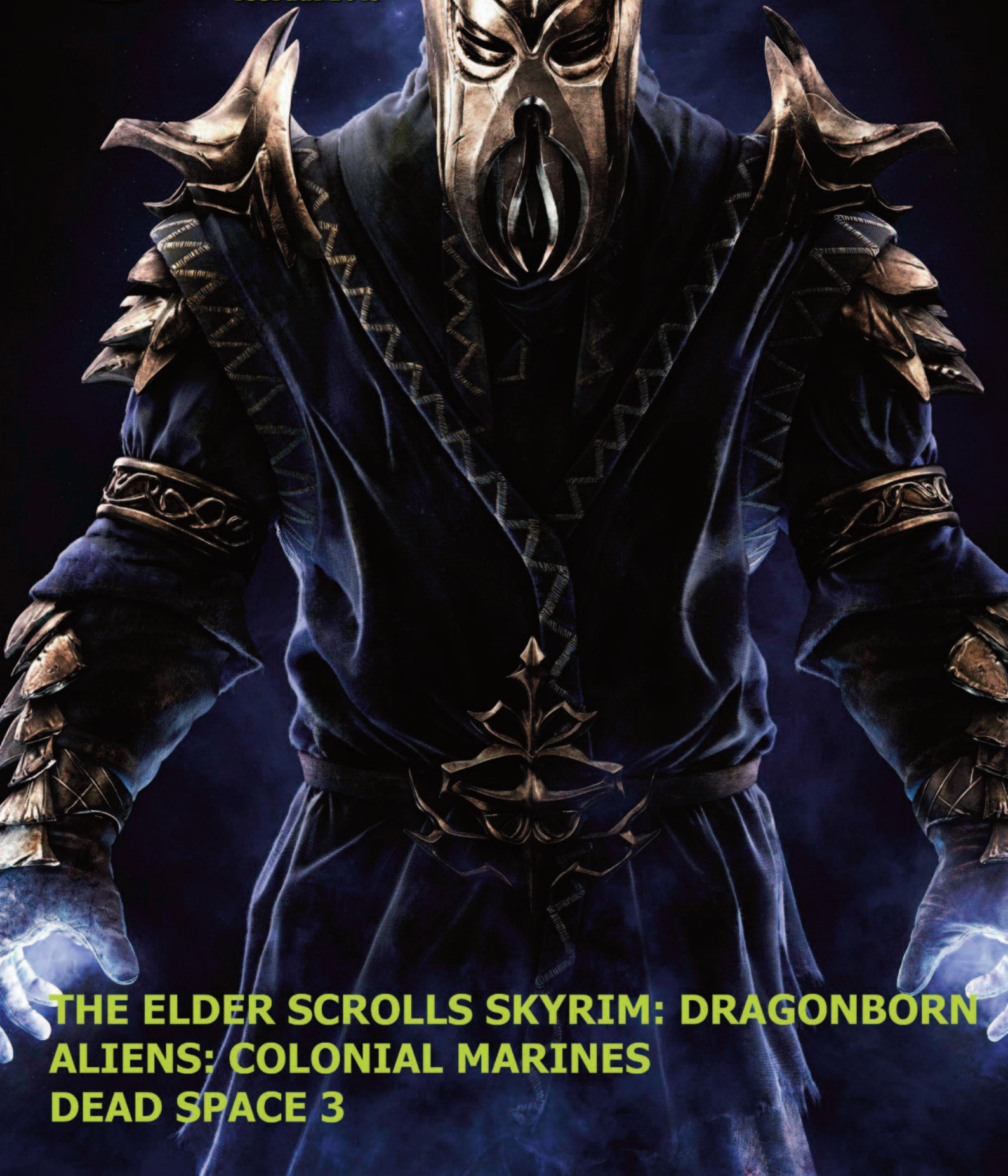




game **web**.sk  
... a ... ve všetko!

február 2013



**THE ELDER SCROLLS SKYRIM: DRAGONBORN**  
**ALIENS: COLONIAL MARINES**  
**DEAD SPACE 3**

# OBSAH

# FEBRUÁR 2013

Nájdete nás...



twitter

[http://twitter.com/GamesWeb\\_SK](http://twitter.com/GamesWeb_SK)



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

## DOJMY&PREVIEW

004 LEGO City Undercover

## RECENZIE

006 The Elder Scrolls Skyrim: Dawnguard (Hearthfire) DLC

008 The Elder Scrolls Skyrim: Dragonborn DLC

010 Dead Space 3

014 Aliens: Colonial Marines

## HARDWARE

016 Predstavenie Playstation 4

## ZAMYSLENIE

018 Ako znie hra?

020 Gen-Next



LEGO City Undercover



004

Dawnguard



006

Dragonborn



008

Dead Space 3



010

Aliens: Colonial Marines



014

# LEGO CITY UNDERCOVER

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: TT Fusion \*Distribútor: Nintendo \*Platformy: Wii-U

\*Žáner: akčná \*Dátum vydania: 26-03-2013

*Nie je to tak dlho, čo sme sa hrávali s LEGOm. Preto spoločnosť TT Fusion opäť využila potenciál populárnej skladačky a tentoraz to naservírovala v podobe open-worldu, v štýle tak trochu pripomínajúcom 18+ Grand Theft Auto, kde si zahráme na tej správnej strane zákona za "akčného" policajta Chasa McCaina. Načo skladať drahé stavebnice LEGO City a zbytočne tým zabíjať využiteľné miesto v byte (česť čitateľom žijúcim v rodinných domoch a haciendách). Poďme si zosumarizovať, aké informácie ohľadom exkluzívneho Wii U titulu máme, ktorého sa dočkáme už o necelý mesiac.*

Autorov z TT Fusion sme mohli doposiaľ spomínať len ako tvorcov licencovaných LEGO adventúr tvoriacich prevažne pre Nintendo sféru. Od prvotnej ságy LEGO Star Wars vydané ešte v 2007 si to tiahli po červenom koberci so samými filmovými reprodukciami v podobe LEGO skladačky ako Indiana Jones, Batman, kúzelníkmi z Rokfortu alebo sériou Pána Prsteňov. Prečo sa LEGO City Undercover stalo takým atypickým projektom a zároveň aj očarujúcim vysvetľuje jedine fakt, že nejde o žiadnu licenciu, a tým pádom autori produkujú na vlastnú päsť. Nemusia sa riadiť žiadnym scenárom, žiadnymi reálnymi postavami z filmov alebo lokáciami. Jednoducho originálny LEGO príbeh, ktorému dodali efekt ešte s hollywoodskou tem-

atikou.

Základným pilierom dejovej línie budú akčné detektívky zo 60-tych až 80-tych rokov a zasadenie do oblasti Kalifornie. V prvom rade si anglické štúdio TT Fusion hru obhajovalo ako obrovskú, masívnu v rámci hernej línie. Už len údajná prvá časť príbehu naplní hráča dávkou humoru a smiechu spojeného s "pravými" policajnými rutinami pátrajúc po najnebezpečnejšom zločincovi Rexovi Furymu. Vyberiete sa do lokalít života nebezpečných, ktorých preskúmanie a vypočúvanie podozrivých nebude prechádzka ružovým sadom. Misie si odohráte v Albatrossovej väznici pripomínajúcej ostrov Alcatraz alebo počas pokojnej prechádzky natrafíte na bankovú

lúpež, ktorej aktérmi budú klauni. Kombinácie úloh budú zostavené na princípe puzzle riešenia a veľmi jemných bitiek. Predsa len je to hra od 7 rokov, takže akční vášnivci neočakávajú od toho pokračujúce True Crime.

McCain, hlavný charakter, po úspešnom vydobytí slobody a konca kriminálneho kartelu v meste, odstúpil od služby. Žiaľ, s kriminálnikmi nikdy nie je koniec, a tak sú späť v uliciach a späť je samozrejme, aj Chase McCain, ktorého skutky tentoraz záležia na vás. Chasove dobrodružstvo si odohráte v obrovskom open-worlde pripomínajúcom sériu Grand Theft Auto. Neminie vás možnosť jazdiť na "vypožičaných" civilných autách, štverať sa po mrakodrapoch, objavovať mest-





ské štvrte vykonávaním vedľajších úloh, ktoré logicky zaberú váš čas popri plnení príbehových misií. S hlavnou postavou sa taktiež budete vydávať za iné osoby vďaka možnosti menenia prevlekov, čo by vám malo napomôcť napredovať v príbehu a sprístupňovaniu lokácií.

Základom všetkých free roam titulov by mal byť čo najväčší svet, v ktorom by sme mali využiť prvky a výhody, ktoré nám autori ponúkajú. Veľkosť mesta v LEGO City Undercover spoločne s obrovským množstvom aktivít garantujú hodiny a hodiny gameplayu. Popri všetkých tých úlohách a povinnostiach autori do hry zakomponovali zberateľský aspekt. Predsa len nejde o revolučnú novinku, keďže balíky si väčšina fanúšikov pamätá už zo samotného GTA2. Avšak TT Fusion zberateľstvo obohatilo a posunulo ďalej. Navyše okrem zbierania malých LEGO kúskov rôzneho druhu, budete pátrať aj po skrytých truhlách, ktorých odmena bude nový a unikátny prevlek pre váš charakter. LEGO City ponúka tony odlišných prevlekov, ktoré môžete natiahnuť na Chasa McCaina, tak isto ako možnosť odomkynáť a objavovať obrovské množstvá vozidiel.

Pozemné, letecké či vodné, reč je o dopravných prostriedkoch, ktoré taktiež pozdvihujú dokonalosť Wii U exkluzivity. Všetko samozrejme s mierou. Možnosť vybehnúť na chodník a pokosiť zopár obyvateľov bohužiaľ ostáva len v GTA, no vyskytuje sa tu šanca zabaviť sa aspoň na ich strachu, ktorý sa prejavuje

odskakovaním do bokov alebo útekom. Nemohli by sme nespomenúť ani stĺpy verejného osvetlenia, dopravné značky alebo ten zvyšný verejný nábytok, ktorý môže byť taktiež súčasťou styku s vašou prednou nápravou. Pokiaľ niet nálady na dolapenie zločincov Rexa Furyho, tak prečo si to nespríjemniť búraním a ničením všetkého v okolí.

Z hľadiska hardwaru hráči využijú aj Wii U gamepad, ktorý zohráva kľúčovú úlohu ako GPS, a napomáha, aj počas riešenia misií. Najlepšie využitie bude mať ako x-ray skener, ktorý vám umožní vidieť cez steny budov. Po stlačení zobrazeného radaru na touch obrazovke sa vám v najbližšom okolí zobrazia hľadani zločincov, ktorých vďaka vášmu radaru môžete dolapiť. Využitie to taktiež má aj na sledovanie zadaných úloh, zobrazovanie videohovorov s in-game charaktermi, a to najdôležitejšie, obsahuje mapu celého herného sveta.

LEGO2LEGO City Undercover nie je len taká prostá detská "akcia" na štýl miernejšieho GTA. So svojou masívnou mapou počnúc od samotného centra mesta až po vzdialené vidiecke oblasti spoločne s vyše 300 charaktermi, špeciálnymi oblekmi a vyše 100-vkami vozidlami je to vriaci adept na Wii U titul roka. Obrovská škoda tej exkluzivity. Určite by si to vychutnalo, rado zahralo a ocenilo široké publikum. Preto už 26. marca Wii U-čkári nakopnite Rexovi zadok a nechajte spravodlivosť v LEGO City opäť zvíťaziť!



# The Elder Scrolls: Skyrim

# DAWNGUARD

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemeč

**PLATFORMA:** PC

Svet nie je len jeden. Hľadá do množstva svetov cez žiarivé okno. Hľadá v nich zábavu, oddych či útek kamsi vdial. Vie len on sám čo blúdiac v cudzích svetoch nachádza. Vidí a vie, že v takých svetoch nebdie len jeden záchranca, jeden Dovahkiin. Sú mnohí a nie každý je rovnaký. Zo svojho kresla hľadí, pozná tie rôzne dôvody útekov k svetom iným, cudzím, tak vzdialeným jeho vlastnému. Jeden je hrdina, čo chce byť najlepší zo všetkých. Ďalší sa len túla krajinou a hľadá výzvy. A dokonca sú medzi nimi takí, ktorí hľadajú... nuž podobnosti so svetom vlastným. Ako trón, na ktorý aj sám kráľ chodí sám. Hľadajú, ale márne. Nie v tomto svete. Taký sa do Tamrielu už asi nevráti. Ale tí ostatní, tí možno túžia po návraze. Dôvode, ktorý by ich k dobrodružstvu hnal. Stačí malý náznak, prísľub niečoho nového a on sa určite nájde Dovahkiin, ktorému prehovorí do duše.

Ten za žiarivým oknom do svetov vie. Vie, že kdesi čaká nová niť, po ktorej len stačí siahnuť. Stiahnuť z parných dialav mocného princa svetov menom Gabe. Rovnako však vie, že mu nebude v tomto prí-

**Spomienky snehom zviaťe. Dovahkiin zrazil na kolená draka čo sa chystal zožrať svet. Teraz sa len túla po šírych krajoch Skyrimu. Tu vyčistí hniezdo bandy lupičskej, tam pomôže so strateným šperkom. Často však rozmýšľa, o úlohách, ktorého ho možno ešte len čakajú. Často hľadí z Hrdla sveta unášaný spomienkami na svet zvaný Tamriel.**

pade dopriane. Nášmu svetu nikto nič nedá len tak. Nie, v našom svete sú parné dialavy mocného princa zakázané. Aspoň pre svet menom Tamriel. Ten si tu len v obchode z kameňa môžeš kúpiť. Situácia je to veru nepekná a nepríjemná, ale jeden nad tým môže len neveriacky hlavou krútiť. Dawn-guard, príbeh lovcov krvosajov musí len týmto spôsobom získať. Bude však stáť Dovahkiinovi za tú námahu, za ten zlatý peniaz utratený? Nuž, to všetko na jeho duši závisí. Ako úzko späť je s Nirnom a s jagavým ľadom Skyrimským.

Dobrodružstvo krvosajov a ich lovcov nieje pre každého Dovahkiina určené. Kto do sveta opäť sa vydá, nájde nový hrad, domov, krátke dobrodružstvo a zbytky pradávnych elfov. Snehom čo žili, tých čo zradili a kruto zotročili. Posledné kúsky civilizácie, posledné šialenstvo a chuť po krvi a zášť k slnku, ktoré dáva životu zmysel. Spanilá kráska, dlho spiaca s očami šelmy vás tým dobrodružstvom bude sprevádzať. A Dovahkiin si svoj osud bude musieť vybrať. Veľká moc môže byť získaná cez veľké obete. Večná existencia za malú smrť. Krvosaj sám sa môže



stať. Veľký pán, mocný, so stro-  
mom, ktorý vo hviezdach vyrastá.  
Byť mŕtvy a žiť. Pre mnohých nie  
pekná myšlienka. A nie tak  
výhodná, akoby sa mohlo zdať. Má  
vlastnosti, ktoré zábavné sú i keď  
len chvíľu. Nešikovne však s nimi  
bude ten za žiarivým oknom  
nakladať. Krvosaj však byť Drako-  
rodený nemusí. Jeho rozhodnutie  
dobrodružstvo tvaruje. Dawnguard  
sú tí, čo stoja proti plánu krvosajov  
zničiť samotné svetlo Tamrielu.  
Zabrániť večnej noci tak dračia  
duša musí. Nech už sa však vydá  
ktorýmkoľvek smerom, vždy skončí  
na rovnakých miestach. Nových i  
starých. Jeden by ich od starých  
krás Skyrimu ani nepoznal. Stále  
dokážu vtiahnuť dušu Dovahkiina  
hlbšie do osidel Nirnu. Všetky, ale  
nie sú ničím nové. Neprekvapia,  
ale ani ničím neurazia. Sú. A len  
ten za žiarivým oknom do svetov  
musí súdiť, či je jeho záujem  
hoden.

Ja mu môžem poradiť len jedno -  
pokiaľ tvoja duša dlie v Skyrime,  
pokiaľ Tamriel sa tvojím druhým  
svetom stal, ľutovať jeho návštevu  
znova nebudeš. Ak však máš  
pochybnosti o svete, ktorému  
vládnú dva mesiace, rozmyšľaj si  
svoj nákup dobre. Nič nové ti to  
neprinesie, len to, čo už tu mno-  
hokrát bolo...

## Hearthfire

\*Výrobca: Bethesda Game Studio \*Distribútor: Bethesda Softworks \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Multiplayer: nie \*Lokalizácia: nie \*Web: www.elderscrolls.com

A ak by Dovahkiina unavili večné  
boje a život zo dňa na deň. Hľadal  
by niečo, čo ho pri srdci zahreje.  
Domov, miesto kam sa môže po  
svojich dobrodružstvách navrátiť,  
parné dialógy a majstri božských  
síl tvorcov pre nich majú  
pripravenú menšiu niť. Siť sa s ňou  
bude, zošívajť zázemie domova.  
Teplu domáceho krbu aby ten s  
dušou draka zdieľať mohol. Za  
svoje činy pozemok dostane a na  
ňom vlastnými rukami domov vys-  
tavia. Veď ako vpravievali naši pred-  
kovia - zasaď strom, postav dom  
a... adoptuj si syna.

Dávať rady majstrom k stavbám  
nebudem. Veď sa zdajú také jasné  
a samozrejmé. Pracovné stoly, na  
ktorých svoj dom navrhne, kúpiť  
materiál a dom vyzdobiť. Určiť  
správcu usadlosti, presťahovať svo-  
jho partnera do domu musí a  
potom už len užívať plody svojej  
práce bude. Kochať sa, ukladať a  
pracovať, tak ako v ktoromkoľvek  
inom dome. Panstvo je to pekné,  
Dovahkiin si len priority určiť  
musí. Nič nie je zadarmo, je to  
spôsob ako nahromadené zlato  
míňať. Usadiť sa a mať svoje  
miesto v snežnom Skyrime. A  
môže ich mať všetky - Dovahkiin  
najväčší vlastník skyrimských  
nehnutelností. Žiadne zábrany mu  
v tom nie sú kladené. Ten za  
žiarivým oknom do svetov už is-

totne pochopil. Chápe  
jednoduchosť novej nite, ktorá mu  
obohacuje svet Skyrimu. Ak ju  
samozrejme bude chcieť. Nie,  
domov nie je pre každého. To už i  
toho s chladným srdcom ku  
Skyrimu zaujme príbeh Dawn-  
guardu viac. Pre túto niť, toto  
rozšírenie sveta je potrebné mať  
srdce. Milovať Skyrim ako nikto  
iný, inak u vás priveľmi nepochodí.  
Nenadchne a do zabudnutia  
upadne.

Strážcovia úsvitu sú niťou, ktorá  
pripomína stratený kúsok mapy.  
Mapy, ktorá zapadne do celku a  
pomaly ostáva bez povšimnutia.  
Zabaví na čas i toho s chladným  
srdcom - ak bude chcieť. Na  
strane druhej, domov v Skyrime je  
len skutočne pre tých, ktorí  
krásam severu nadobro prepadli.  
Ak však presvedčení nie ste,  
čakajte pretože onedlho sa  
rozvinie nová niť. S novým svetom,  
ktorý bude návratom do časov  
minulých, ten si možno zaslúži i  
pozornosť tých s chladným srd-  
com.

### PLUSY

- + rozšírenie sveta a dôvod hrať intenzívne Skyrim
- + pre niekoho upírska cesta
- + pekné nové lokácie

### MÍNUSY

- nič nové sa nezmenilo, v podstate
- hráč nepozná rozdiel od
- hlavnej hry
- trochu nuda v Soul Cairn

# The Elder Scrolls: Skyrim

# DRAGONBORN

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemeč

**PLATFORMA:** PC

**Viete, na ktorý diel série Elder Scrolls rado spomína množstvo ľudí? Morrowind. Majú na to množstvo dôvodov. Jedným z nich je však unikátnosť celého prostredia, výtvarnej stránky hry a kultúry, ktorú autori pre tento kút sveta stvorili. Všade inde je to zaujímavá variácia na klasickú západnú fantasy, v Morrowinde to však bolo iné. Možno práve pre ten kúsok nostalgie, pre tie farby tvorivosti, sa Bethesda rozhodla umiestniť svoje ďalšie rozšírenie na chladný ostrov Solstheim. Opäť.**

Nie, nostalgické spomienky nemôžeme najnovšiemu rozšíreniu (DLC) pre Skyrim uprieť. Do spomienok na dávno zničený Morrowind, resp. ostrov Vvardenfell a jeho okolie, nás uvádza už hudba, ktorá hráča privíta v zničenej kolónii Raven Rock. Bývalú imperiálnu usadlosť už dávno Impérium opustilo. Dnes mu vládne dunmerský rod Redoran a vtíska mu povedomú formu svojej domoviny. Solstheim totiž Skyrim pred mnohými rokmi daroval práve obyvateľom, ktorý utekali pred skazou Červenej hory. Nie, že by to bol práve najobývateľnejší kus pevniny, ale všetko je lepšie ako nemať žiaden domov. A okrem toho - výbuch Červenej hory absolútne premenil južnú časť ostrova. Teraz skutočne pripomína rodné kraje dunmerov, viac ako severské planiny Skyrimu. Červená hora stále chrli popol, ktorý neustále dopadá na okolitú zem. Stačí ak sa pozriete správnym smerom a uvidíte to na vlastné oči. Solstheim sa zmenil. Veď už ubehlo toľko času, a predsa niečo ostáva rovnaké.

Tiež si niekedy hovoríte, že príbehoví antagonisti bývajú príliš často až neprijemne sebavedomí? A veľmi často ich toto sebavedomie stojí víťazstvo nad hrdinom príbehu. Niečo podobné si poviete i pri

hlavnej zápornej postave datadisku Dragonborn. Nie je žiadnym tajomstvom, že im je dračí kňaz a samozvaný vládca Solstheimu - Miraak. Tiež označovaný ako prvý drakorodený. Skrátka, je to priam osudový príbeh - prvý sa stretne s posledným. Posledný musí prejsť jeho cestu, aby zastavil jeho návrat späť do ríše smrteľných. Aby mal ten návrat ťažší, dá o sebe vedieť prostredníctvom svojich posluhovačov, ktorý sa pokúsia zabiť toho jediného, čo mu môže v návrate zabrániť - vás. Klasika. Na druhej strane, aká by to bola hra, keby sa odrazu pred hrdinom objavil antagonista a rovno ho zabil. Asi by sa autori príbehov a úloh museli viac namáhať. Avšak, to by som musel kritizovať každú hru, ktorá stavia hrdinu proti bližšie nešpecifikovanému ohrozeniu sveta.

Dragonborn stojí jednou nohou na nostalgii. Silnej a zároveň opodstatnenej. Čo sa výtvarne i ideovo podarilo kedysi Bethesde vytvoriť, to do dnešných dní odoláva zubu času. A každá časť južnej časti ostrova Solstheim vám to bude pripomínať. Podzemia sú síce stále relatívne lineárne - nemáte sa ako stratiť, nemáte sa kde zaseknúť a draugr sa po vás naťahuje na každom kroku, ale stále je tu onen faktor objavo-





vania, ktorý je tu veľmi silný. Dokonca sa nám naskytne možnosť navštíviť i novú ríšu Oblivionu. Tentoraz usadenú v chápadlách daedrického princa všetkého vedenia menom Hermaeus Mora. Že majú tvorcovia z Bethesdy radi cthulhu už vieme z ich predchádzajúceho diela, v Dragonbornovi to len potvrdzujú. A i napriek tomu, že sa nám nedostane voľného pohybu v ríši vedenia, stále dokáže zaujať. Nielen svojim vzhľadom, ale aj pár drobnými nápadmi v lineárnom pochode týmto svetom. Podivná knižnica s gigarovským nádychom, so štipkou lovecraftovského korenia. Trochu.

Márne hľadáme dokonalosť, tam kde nie je. Chcelo by to viac hádaniek, povie jedna strana. Ďalšej bude vadiť, že vás obyvatelia veľmi rýchlo prijmu medzi seba. Stačí pár dobrých skutkov a... Pozvú vás pokojne na čaj o piatej. Menej linearitu, trochu viac rozvetvených podzemí. Pritom je otázka, či je to naozaj treba. Zásadná otázka však znie - nebaví ťa to? Otravuje ťa hra niečím, čo ti ju bráni hrať? Nie. Len, to sú všetko maličkosti, ktoré si človek všima na svojom obľúbenom titule. Tu a tam, by sa určite dalo čo zlepšiť. Koniec koncov, práve i dĺžka a záverečný

súboj s hlavným antagonistom sú pomerne nezaujímavé. O odmene, ktorú mnohí očakávajú, ani nehovoriac. Nevieť kde vzniklo to očakávanie. Nezdá sa mi, že by ho autori príliš tlačili do popredia, ale človek už je nejaký navyknutý marketingové vyhlásenia filtrovať. Samozrejme, hovoríme o onom povestnom lietaní na drakovi. No lietaní. Záleží čo si pod lietáním na drakovi predstavujete. Pokiaľ si predstavujete fakt, že váš hrdina osedlá draka a ten vzlietne, potom sa príliš hnevať nebudete. V opačnom prípade vás to samo-lietanie príliš nepoteší. Drak si krúži nad určitou časťou územia a náš Dovahkiin sa tak zmôže akurát na označenie cieľa a občasné vyčarovanie kúzla. Medzi nami, i v tej predchádzajúcej vete to znie lepšie, než to v skutočnosti je. Sklamanie? Ako už bolo povedané, záleží od vašich očakávaní.

Dragonborn je však napriek všetkému výborné rozšírenie. Ostatne, všetko čo sa na ňom dá kritizovať, sa už dalo kritizovať na pôvodnej hre. Podstatné je ako sa hrá - ako ho hráte vy. Ako sa dokážete položiť do sveta, ktorý vám tvorcovia z Bethesdy ponúkajú. Dĺžka hry záleží len od vášho herného štýlu - áno, hlavná

príbehová linka je krátka, ale ten zvyšok už je len na vás. Verte mi, pokojne to môže byť cez 20 hodín herného času. A nemusí. Je čo skúmať a je sa kde baviť. Dokonca sa opäť podarilo do hry dostať aj nejakú tu zaujímavú postavu. Neloth, pamätáte si na Nelotha? O reminiscencii na Bloodmoon ani nehovoriac.

Dragonborn2Mimochodom, spomínal som už, že Bethesda vsadila na nostalgiu? Veru, nie len budovy a kultúra dunmerov vám budú vracat spomienky. Morag Tong, ikonické zbroje Redoranov, či hubové stavby rodu Telvanni. A tá hudba, čo dokáže pár tónov, známych melódií, ktoré ste už dávno nepočuli a máte ich spojené s určitým prostredím... Dragonborn sa podaril. Okrem toho, už nie je nedostupný pre nás smrteľníkov na Steame, ako to bolo doteraz. Spolu s ostatnými sa dá už kúpiť i z našich zemepisných šíriek.

#### PLUSY

- + celý ostrov Solstheim na prieskum
- + známe melódie, nostalgické pocity
- + Hermaeus Mora a jeho ríša

#### MÍNUSY

- no, lietanie na drakovi skrátka
- nie je lietanie ako si ho mnohí predstavovali

\*Výrobca: Bethesda Game Studio \*Distribútor: Bethesda Softworks \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Multiplayer: nie \*Lokalizácia: nie \*Web: www.elderscrolls.com

# DEADSPACE 3

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** PC

Technologický vývoj ľudstva napreduje v posledných rokoch exponenciálne, a preto niet divu, že prognózy do budúcnosti, v ktorých človek osídľuje okolité nebeské telesá, získavajú čoraz reálnejšie kontúry. Dosiahnutie planét mimo našej slnečnej sústavy však stále patrí skôr do sci-fi literatúry, kinematografie, videohier... Napodiv je táto téma, ktorá by mala autorom dávať možnosť naplno využiť potenciál ich predstavivosti, často zviazaná mnohými klišé. Nemyslíme tým samozrejme, že by si mali sci-fi tvorcovia vymýšľať koncepty, ktoré popierajú fyzikálne zákony (technológia v kvalitnom sci-fi by mala byť vždy teoreticky uskutočniteľná), ale napríklad v návrhu mimozemského života sa často opakujú stereotypné bytosti, spoločnosť je príliš podobná tej dnešnej atď. Dead Space nie je výnimkou a ani sa tým veľmi netají, ide skôr o poctu veľikánom tohto žánru, dostatočne obľúbenú na to, aby nám servírovala už tretí diel.

„Ludia z Visceral Games sú obyčajní vypočítaví zlatokopovia, čo sa nám nehanbia strkať pod nos do brodružstva Isaaca Clarcka po tretíkrát, len v novom prostredí s nulovými zmenami v hrateľnosti.“ Nejakto takto vyzerali myšlienky zopár skeptikov pri prvom pohľade na nové pokračovanie „survival hororu“ Dead Space. V konečnom dôsledku ale pravdivé nie sú. Dead Space 3 prináša v sérii nevídanú novinku, v podobe kooperatívnej kampane, a niekoľko drobných kozmetických úprav vo vizuále a samotnej hrateľnosti.

Ak spomínate na zápletku minulého dielu s mierne rozpačitým dojmom, najskôr nie ste sami. Halucinujúci Isaac, tajomstvá záhadného markeru ovládajúceho hrdinovu myseľ a generujúceho množstvo ohavných nekromorfov, nová známosť s krásnou Ellie a šílená sekta unitologistov urobili z príbehu ťažko stráviteľné sústo. Nie je prekvapenie, že pokračovanie nadväzuje na tento zlepenec nápadov. Isaaca nachádzame opäť v ťažkej životnej situácii,

po rozchode s Ellie Langfordovou, s ktorou sa dal po skončení minulého dielu dokopy. Netrvá dlho a jeho žialenie preruší neželaný príchod dvojice vojakov z EarthGov (ako sa dozvie neskôr, posledných dvoch), kapitána Roberta Nortona a seržanta Johna Carvera. Norton mu vysvetlí, že bojujú proti silnejším jednotkám unitologistov, ktorí nemajú za lubom nič menšieho ako používať markery k hromadnému oslobodeniu ich duší (a samozrejme duší všetkých ostatných v dosahu). Keďže Isaac je jediným žijúcim človekom, ktorému sa marker podarilo zničiť, musí sa k vojacom pripojiť a odletieť k planéte Tau Volantis, kde sa pred 200 rokmi ľuďom hrozbu nekromorfov podarilo zneškodniť. Motiváciou mu je aj to, že na orbite planéty sa stratila loď jeho expriatelky. Horšie zistenie preňho ale bude, že Ellie je opäť zadaná, s nikým iným ako s kapitánom Nortonom, ktorý začne odrazu k Isaacovi prechovávať neskrývanú žiarlivosť. Takto sa v scenári objavuje okrem klasickej záchrany ľudstva aj podobne klasický lúboštný trojuholník.



Kedže scenáristi Dead Space, povedzme si na rovinu, nikdy nepatrili k špičke v odbore (ale samozrejme to nijako neovplyvnilo celkovú zábavnú hodnotu hry), príbeh je opäť šitý horúcou ihlou. Norton sa správa ako vyslovený hlupák a je ochotný obetovať celé ľudstvo za záchranu svojej priateľky (ironia, že?) a tá o to samozrejme nestojí. Isaac namiesto toho, aby veci upokojil, ešte prilieva olej do ohňa tým, že popri likvidácii kopy nepriateľov nezabudne Ellie robiť zlé svedomie a stále jej pripomínať ich rozchod. Charaktery teda nie sú reálne (minimálne v to dúfame), ale to by sme od titulu tohto razenia ani neočakávali. Dead Space nie je záležitosť pre nežných romantikov, skôr jeho zdolanie vyžaduje jedinca s pevnými nervami a silným žalúdkom (tým ale nechceme naznačiť, že dotýčny nemôže byť zároveň romantik).

Sila série tkvela vždy v jej výpravnosti a filmovej atmosfére. O mocné momenty, v ktorých vám zaručene adrenalín zúži cievy, nebude núdza ani tu. Hneď v úvodnej sekvencii, odohrávajúcej sa na Tau Volantis, 200 rokov pred samotnou zápletkou hry, budete v roli miestneho vojaka utekať pred kolabujúcimi troskami starodávneho

hviezdneho korábu. Scéna pôsobí ako vystrihnutá z akčného filmu. Podobných častí je v hre niekoľko. Škoda len, a to je problém väčšiny moderných titulov, že adrenalínové sekvencie obsahujú len minimum interaktivity. Možno je to len náš problém a mohli by ste argumentovať, že kým nevymyslíme iný rozumnejší spôsob, ako vyhýbanie sa prekážkam v ceste alebo stláčanie vypísaných kláves v daný čas s danou frekvenciou, mali by sme byť ticho. Do konečného verdiktu preto tento „problém“ nezahrnieme.

Hratelnosť sa v novom pokračovaní prikláňa viac k akcii ako minule. Aj keď už ani v prípade druhého dielu sa pre zástupy nepriateľov nedalo hovoriť o horore v pravom slova zmysle, teraz sa o strach naháňajúcu hru nejedná ani náhodou. Zhnusenie, ktoré sa dostaví pri každom pohľade na nepriateľských nekromorfov, ich pahýle a rôzne chápadlá, však zostala zachovaná. To samozrejme môže byť spôsobené aj tým, že veľa nových nepriateľov nám autori do Dead Space 3 neprichystali. Starí známi ale potrápia rovnako ako minule, hlavne ak sa rozhodnete hrať hru na vysokej obtiažnosti. Nepriatelia sa na vás hrnú v oveľa väčších húčoch a to pridáva na arkádovosti

celého zážitku. Nesnažia sa vás prepadnúť zo zálohy, namiesto toho vás obkolesia, útek neprichádza do úvahy, musíte si prestrelať cestu cez nich. Keby ste sa ale predsa len rozhodli utekať, nemilo vás prekvapí schopnosť nekromorfov preliezať cez vetracie šachty, ktoré sú takticky rozmiestnené... úplne všade. Popísaná situácia je ale ideálnym prípadom akcie, často sa stáva, že sa nepriatelia zaseknú na mieste a ani sa nepohnú, kým neprekročíte pomyselnú hranicu, čo je príkladom zlého skriptovania. Napodiv, tento problém bol prítomný už v minulých dieloch a nikto s ním doteraz nič neurobil. Na akčný zložku sa ale inak nedá veľmi sťažovať, možno v závere sa hra stáva jemne stereotypnou.

Likvidácia nekromorfov je, rovnako ako v predchádzajúcich Isaacových dobrodružstvách, takmer kreatívnou činnosťou. Zásobník vyprázdnený do brucha potvory ju síce spoľahlivo umlčí, ale náboje sú drahocenné. Preto je možné zlikvidovať nepriateľov postupným odstrelovaním končatín, čo ich jednak usmrťí rýchlejšie, znepríjemní im to ale aj pohyb smerom k vám. Na scénu ale prichádzajú aj ľudský nepriatelia v podobe unitologistov. V boji proti im hra kopíruje klasickú schému krytia a občasného



strieľania na nepriateľské jednotky, známu z mnohých moderných titulov.

Novinkou, ktorú vítame s otvorenou náručou (ale veríme, že mnohých nepoteší tak ako nás) je, že sa autori rozhodli generalizovať všetky typy munície pod jednu položku vo vašom inventári. Nestane sa teda, že by ste nachádzali nepotrebné náboje do zbraní, ktoré momentálne nemáte pri sebe. So zbraňami je spojený takisto crafting nových kúsokov z častí, ktoré nazbierate po okolí. Takto si pripravíte kúsok, ktorý je ako stvorený pre váš spôsob hrania. Ku každej zbrani je možné namontovať druhú hlaveň (aj odmontovať si tú základnú a nahradiť ju inou) a teda pôvodný limit zbraní, ktoré so sebou môžete niesť, sa zredukoval zo štyroch na dve. Tvorba nových kúsokov je zábavná a človek sa často nevie dočkať, kým vyskúša, čo si to vlastne na montážnom stole ukuchtil.

Spomínaný co-op mód je najvýznamnejšou novinkou hry. Funguje na princípe drop-in drop-out, čo znamená, že kedykoľvek sa k vám môže pripojiť spoluhráč, ak teda udržujete stále internetové pripo-

jenie. Ten sa chopí ovládania seržanta Carvera a spoločne čelíte nástrahám vesmíru. Hra vo dvojici je pochopiteľne jednoduchšia ako osamote. Ako takmer každá kooperácia, ale prináša nemalú zábavu. Jednotlivé situácie sú často pre co-op priamo navrhnuté, a tak, keď hráte sami, sa Carver objavuje akoby sám od seba.

Síce Dead Space 3 beží na rovnakej technológii ako predchodcovia, teda Visceral engine, vyzerá jednoznačne skvele. Jediné, čo vizuálnu stránku kazí sú textúry v nízkom rozlíšení, tie sú zrejme ústupkom obmedzenému výkonu dožívajúcej generácie konzol. Inak budú milovníci sci-fi nepochybne nad vzhľadom tretieho dielu slintať. Úžasné scenérie úvodných sekvencií na orbite Tau Volantis (samotný názov planéty má v sebe istú dávku estetiky) sú pastvou pre oči, podobne ako rôzne stroje vo vnútri vesmírnych lodí, ktorých účel zostane pred vašou zvedavosťou zväčša skrytý. Zladnený povrch planéty (ako aj zjav niektorých nepriateľov) odkazuje na starší titul Lost Planet. Nieкто by to mohol vnímať ako zjavný zápor, ale táto podobnosť stále nerobí z hry trápnu kópiu. Skvelou správou je, že si drží sta-

bilný framerate okolo 30 fps aj na slabších zostavách vo vysokých nastaveniach.

DS3\_2Dead Space je solídne akčné sci-fi dobrodružstvo, ktoré si berie to najlepšie z minulých dielov a pridáva zopár novinek. Väčší príklon k akcii môže niekoho odradiť, ale ak neočakávate nutne hororový zážitok a neprekáža vám jemná arkádovosť a zástupy nepriateľov, budete sa baviť. Vo svojej podstate je to príkladom toho, čo niektorí nazývajú „tupá strieľačka“. Mechanizmy sú ohlodané na kosť ako telá niektorých nekromorfov, logické hádanky zmätú hlavne tým, aké sú primitívne, ale napriek tomu si táto hra drží vysoký štandard. Najmä vďaka filmovému vtiahnutiu do trochu rozpačitého deja, skvelému dizajnu prostredia a v neposlednom rade možnosti úpravy zbraní. Ak vám to stačí a bavili vás minulé diely, neváhajte ani sekundu, Dead Space 3 už na vás netrpezlivo čaká.

#### PLUSY

- + vizuálna stránka
- + úprava zbraní
- + filmové momenty
- + rýchla akčná hrateľnosť
- + kooperatívny mód

#### MÍNUSY

- mierne nedomyšlené charaktery
- ku koncu stereotyp

\*Výrobca: Visceral Games \*Distribútor: Electronic Arts \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360,  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.dead-space.com



# ALIENS COLONIAL MARINES

**AUTOR:** Lukáš "Dolno" Dolniak

**PLATFORMA:** PC

Každému hernému fanúšikovi, ktorý nejakú tú dobu už dianie v tomto odvetví sleduje, musí byť jasné, že sľuby vývojárov a hlavne vydavateľov ohľadne ich pripravovaných titulov sú, priznajme si to, vo veľkej väčšine prípadov dosť plané. Súvisí to aj s reálne nenaplniteľnými očakávaniami, ktoré so sebou prináša skutočnosť, že mnoho ľudí nerozumie nevelmi transparentnému procesu vývoja hier. Obmedzenia v technológiách sú ešte stále nezanedbateľným dôvodom, prečo nie je vždy možné priniesť očakávaný titul v podobe, v akej si ho cieľové publikum a aj nadriadení predstavovali. Horšie však je, keď váš titul nemá za cieľ predviesť žiadne prevratné, doteraz nevidené, aspekty a tie osvedčené, čo ponúka, sľubuje zapracovať do kvantami fanúšikov zbožňovaného univerza, no vo výsledku sa ukáže, že išlo iba o reklamnú masáž alebo tím autorov nemal poňatia, na čom to vlastne pracuje.

Zaprisahaného fanúšika sci-fi hororovej ságy Votrelec by nikdy nenapadlo, že situácia uvedená v závere anotácie môže byť prípadom novej videohernej inkarnácie značky, s podtitulom Colonial Marines. Na druhej strane (a toto prirovnanie sa v spojení s titulom úplne núka), kto očakával, že filmový prequel k ságe, Prometheus, pohorí na tolkých frontoch, keď ho mal na svedomí režisér legendárnej jednotky, Ridley Scott? Aliens: Colonial Marines mali v rukách ostrieľaní vývojári z Gearbox Software, v spolupráci s Nerve Software a Timegate Studios (DemiUrge Studios pre Wii U), čiže sa našlo len minimum herných žurnalistov, ktorí by si osud pripravovaného titulu dovolili spochybníť. A to napriek tomu, že tvorba trvala dlhých šesť rokov a osud celého produktu často visel na vlásku. Votrelec znamená skrátka v hernom priemysle, vďaka famóznejšej sérii Aliens vs. Predator, rovnako veľa ako v tom filmovom. O to ťažšie sa kritike a laickej verejnosti predýchava fakt, že tentoraz to jednoducho také dobré nebude, a tak sú schopní Colonial Marines zatracovať aj napriek faktu, že to vyslovene katastrofálna hra nie je.

Dej nadväzuje na druhú epizódu filmovej série. Mariňáci z vesmírnej lode USS Sulaco zachytia núdzový signál z nezvestného korábu USS Sephora, ktorá sa nachádza na orbite planéty LV-426. Rozhodnú sa teda prešetriť, čo sa na Sephore deje. V roli desiatnika Wintera sa stanete aj vy súčasťou prieskumnej a záchranej misie. Že to nebude dvakrát originálny zážitok, netreba hovoriť. Alienovské kliše ale nie je nič, na čo by sa dalo sťažovať, ostatne v univerze série by bolo krokom na tenký ľad, keby sa autori rozhodli vymýšľať si kopu nových elementov. Aj samotní Aliens si vystačili s pomerne prostou zápletkou. Postupom času ale hra nabera na dejových zvratoch a nie vždy by sme ich označili práve za logické, ale stále sú akceptovateľné v rámci žánru. Správanie postáv je predvídateľné a objavíte tu presne to, čo by ste čakali: drsnú černošku Betty, ešte drsnejšieho vo-

jaka O'neila, známeho androida Bishopa, tajomstvá skrývajúceho kapitána Cruza, či príkazy na slovo poslúchajúcu pilotku Reidovú. Ich dialógy samozrejme neprekypujú výnimočnou dávkou invencie, ale na to sa tu zjavne nehrá.

Po vylovení na Sephore ste okamžite konfrontovaní s tým, čo sa na jej palube vlastne deje. Jednotky spoločnosti Weyland-Yutani používajú miestnu posádku ako hostiteľov pre vyvíjajúcich sa xenomorfov (oficiálny názov votrelcov). Celá loď sa teda zmenila na jednu veľkú liaheň a naši hrdinovia rozhodne nedovolia, aby páchatelia tohto ohavného činu vyviazli bez spravodlivého trestu. Weylandovi vojaci tiež neradi vidia, že im niekto pchá zvedavý nos do supertajného projektu, a tak sa hrdinovia musia okrem zástupov mimozemským monštier porátať aj s hrozbou v podobe ľudských protivníkov.

Ak ste zvyknutí na sériu Call of Duty a jej takmer dokonale lineárnu hernú skladbu, tak vedzte, že Colonial Marines vám v mnohých prípadoch budú pripomínať práve ju. Je to celkom prekvapujúce, keďže pôvodný plán tvorcov sa držal skôr taktického spôsobu hrania s možnosťou rozdávania príkazov spolubojovníkom. Z tohto plánu neskôr autori upustili, otázne je, či to bolo skutočne pre uľahčenie zážitku hráčom alebo samotného vývoja. Tak, či onak, máme tu lineárnu strelačku, ktorá sa často uchyluje k skriptovaniu udalostí a jej hranie rozhodne nepôsobí zábavne ako v prípade spomínaného Call of Duty. Dôvodom pre tento fakt môže byť absencia sugestívnych filmových momentov, ktorými je vojenská séria preslávnená. Samozrejme, mohli by ste namietat, že sa tam zopár udalostí naznačujúcich napätú situáciu predsa len odohrá, sú ale veľmi predvídateľné a neoriginálne. Tento zápor súvisí s faktom, že sa jednoducho nie je čoho báť.

Filmový Votrelec budil rešpekt, vďaka svojej nepredvídateľnej povahe, sile a možnosti



kedykoľvek sa znenazdajky objaviť a poslať celú posádku na druhý svet. Na hrôzostrašnosti mu neubral ani druhý diel, kde sa objavilo celé stádo. A presne pocit rešpektu a neustáleho ohrozenia v tejto hre nezažijete. Dôvod tohto problému je celkom prostý, votrelcov je až príliš veľa. Konfrontácia s prvým exemplárom vás ešte možno vyvedie z miery, ale čím viac ich stretnete (od prvej misie sa valia po desiatkach), prestávate pociťovať akýkoľvek nepokoj. Skutočne komicky vyzerajú scény, kde vidíte, ako sa napríklad za nepriestrelným sklom zhlukli traja xenomorfovia a za dramatickej hudby sa snažia dostať k vám, pričom vy ste predtým skolili asi 50 ich súkmeňovcov. Hororová atmosféra sa vo svete, kde sú votrelci koncentrovaní do takej miery, že sú vlastne samozrejmosťou, skrátka nedá navodiť. Niečo sa pohlo v príľahlej šachte? No a, kto sa stará? Je veľmi nepravdepodobné, že by vás to mohlo reálne ohroziť. V skutočnosti ale existuje jedna vec, ktorá vo vás vzbudí zvýšenú pozornosť, a to nekvalitné animácie tiel xenomorfov. Niekedy sa akoby teleportujú priamo pred vás, bez náznaku pohybu vpred a pred ich úderom nie je možné sa brániť. To našťve hlavne v prípadoch, keď je hladina vášho zdravia nízka. Nepriatelia z rád Veylandových vojakov pôsobia na prvý pohľad inteligentne, kryjú sa a naoko sa správajú ako ľudia, ale dajú sa veľmi rýchlo prekabátiť. Akčná zložka teda zaspala dobu a

nepomáha jej veľmi ani možnosť zbierania bodov skúseností a vylepšovania zbraní. Ak si chcete užiť prvoplánovú akciu s votrelcami v hlavnej roli, tak ste na správnom mieste, ale nemôže očakávať veľa. Aby sme neboli nespasovodliví, musíme uznať, že pár momentov vybočuje z klasickej schémy: „choď dopredu a strieľaj všetko pred sebou (eventuálne za sebou)“. Napríklad na základni na LV-426 sa v podzemí nachádzajú slepí nevyvinutí votrelci, ktorí reagujú iba na váš pohyb. Nič závatne originálne to nie je, ale ako oddych od jednotvárnej akcie to posluží celkom dobre.

Hneď po vydaní hry sa prekvapivo ľudia z Gearbox Software dištancovali od jej singleplayerovej kampane a tvrdili, že pracovali iba na hre pre viac hráčov. Tá je sama o sebe pomerne kvalitná, ale stále tu otravuje dotieravá myšlienka, či ju niekto vôbec bude hrať, po tak negatívnom prijatí. Minimálne vyskúšať by ste si mali hru za votrelca, ktorá, na rozdiel od ovládania klasického mariňaka, vyžaduje trochu cviku. Predsa len ložiť po stenách a pri tom mať stále na pamäti, kde je podlaha a kde strop je pre mozog sprvu náročné.

Srdce každého fanúšika zaplesá nad dizajnom levelov, ktorý sa dokonale inšpiroval filmovou sériou. Sú tu odkazy na každý diel vrátane nedávneho Promethea. Dizajn prostredí je jednoducho zvládnutý a z predlohy si berie len

to najlepšie. Aj obyčajné sterilné chodby základní sú v tomto prostredí celkom zaujímavé. A to napriek slabšej grafike. Porovnanie slúbeného výzoru hry a výsledku sú na internete pomerne rozšírené a ak ste ich ešte nevideli, vedzte, že hra sa od prvých prezentácií vizuálne zhoršila. Neostre textúry, absencia dynamického osvetlenia sú len špičkou ľadovca. Odmenou za slabú prezentáciu sú ale pomerne nízke HW nároky. Oproti vizuálnej zložke je tá zvuková neporovnateľná. Všetky zvuky, vrátane hudby, sú prebraté z filmov, a tak nám nedávajú jedinú zámienku sťažovať sa.

ACM2 Aliens: Colonial Marines mali vyjsť už dávnejšie, síce by pravdepodobne neurobili diery do sveta ani vtedy, minimálne by bolo ich prijatie verejnosťou vreššie. Takto sa objavujú v čase, keď vychádzajú hry, napríklad tretí diel Crisis, ktoré sú takmer svetelné roky popredu. Je to škoda, keď si uvedomíme, že nad celou záležitosťou držalo ochrannú ruku samotné štúdio 20th Century Fox, zodpovedné za filmovú ságu. Aliens odporúčame iba ak ste ortodoxnými fanúškami votrelca. Ostatní, ktorí túžite zažiť kvalitnejší sci-fi zážitok, siahnite radšej po nedávnom Dead Space 3.

#### PLUSY

- + decentne zapracované prvky z filmov
- + kvalitné audio

#### MÍNUSY

- slabá grafika a animácie
- sterilná akcia

# Hardware PlayStation 4

Po polnoci už 21. februára väčšina developerov, hráčov a novinárov upriamila pozornosť na PlayStation Meeting 2013, na ktorom po mesiacoch napätia mala byť predstavená konzola novej generácie - PlayStation 4. Celková atmosféra sa niesla v znamení toho, že sa konečne dočkáme finálneho dizajnu next-gen platformy, no akosi k tomu nedošlo. 2-hodinový program naplnilo množstvo oficiálnych ohlásení, zverejnenie herných trailerov a k slovu sa dostala aj PS4 konzola, ktorú SONY priblížilo len „papierovo“.

Killzone4Prezentácia začala klasickými svetielkujúcimi efektmi, ktoré sprevádzalo PlayStation marketingové video. Následne sa javiska zmocnil vedúci spoločnosti SONY Andrew House s prehovorom ohľadom PS Vita a samotným oficiálnym oznámením novej 4-kovej éry. LIVE prenos vtedy údajne sledovalo vyše 300 000 ľudí, čo sa postupom času pravdepodobne aj zriedilo, hlavne po oznámení dĺžky prezentácie, ktorá mala trvať vyše 2 hodín. Nebudeme vás zaťažovať zbytočnosťami a prejdeme rovno „in medias res“, presnejšie na samotný hardware PS4.

Vývoj spojený s myšlienkou novej next-gen SONY platformy začal pred 5-timi rokmi. Na základe feedbacku developerských spoločností SONY postupne skladalo a konštruovalo najvýhodnejšiu konfiguráciu, ktorá by nemusela nijak obmedzovať vývojárov popri tvorbe hier. Priblíženie hardwaru príliš neprekvapilo, keďže väčšina noviniek bola spomenutá v rumoroch v priebehu roka. Technické špecifikácie bude tvoriť osemjadrový procesor AMD Jaguar s údajnou frekvenciou 1.8 Ghz, 8 GB GDDR5 pamäť a AMD grafika s next-gen čipom. Nebude chýbať taktiež ani Bluray mechanika s USB 3.0 výstupom a HDMI. Avšak SONY si za stredobod prezentovania nezobralo technické aspekty, ale prevažne funkcie z pohľadu užívateľa, online a sociálne služby.

Najpozitívnejšími správami boli informácie ohľadom online pripojenia,



ktorú pri PS4 bude dopĺňať možnosť offline. Túto výhodu privítajú prevažne hráči s dátovo obmedzeným internetom. Druhou správou je neblokovanie bazároviek, presnejšie hier z druhej ruky, ako tomu bolo aj pri PS3. Z PlayStation Store budete môcť popri hraní sťahovať digitálne tituly a firmware PS4 sa bude môcť updatovať aj počas vypnutého stavu, vďaka režimu nízkej spotreby, na ktorom podsystem sťahovania funguje. Počas hrania vás neminie taktiež možnosť odskočiť do webového prehliadača alebo iných aplikácií.

Tituly starého brata PS3 síce PS4 podporovať nebude, no patentovaná technológia Gaikai ponúka možnosť zahrať si PS hry starších generácií prostredníctvom streamovania z internetu. Gaikai priamo umožní skočiť do vašej obľúbenej časti ľubovolnej hry, ktorú si budete môcť vybrať zo širokej ponuky v PlayStation Store. Pravdepodobne ide o jednoduchší a praktickejší ekvivalent demoverzií, ktorý sa kedysi využíval aj na PC. Nezabudli spomenúť funkciu Vita Remote Play fungujúcu na princípe Wii U gamepadu. Pokiaľ ste vlastníkom PS Vita, prostredníctvom Wi-Fi bude možné PS4 hry hrať aj na vašom handhelde. SONY špeciálne vytvorilo aj aplikáciu PlayStation App vhodnú pre väčšinu iOS a Android zariadení. Prostredníctvom tejto aplikácie sa vaše zariadenia stanú akoby druhou obrazovkou, na ktorej sa vám popri hraní bude zobrazovať mapa alebo herné menu.

Dizajnu PS4 sme sa nedočkali, no SONY aspoň oficiálne predstavilo DualShock 4 ovládač spoločne s PlayStation 4 Eye. Celková stavba ostala nezmenená, no došlo k menším obmenám. Známe Start a Select nahradili tentoraz Share a Options tlačidlá spoločne s dotykovou plochou. Vylepšenie presnosti a citlivosti nastalo aj pri známych analógových pákach spoločne so zaoblenými tlačidlami L2 a R2. Dizajn doplnil aj svetelný LED panel na prednej strane ovládača, ktorého farby by sa mali meniť podľa situácie v danej hre. Vývojári doňho zakomponovali aj reproduktor s konektorom pre slúchadlá s mikrofónom pre zreteľnejšie vnímanie zvukov.

Spomínané LED svetlo nemá len estetický charakter, no slúži aj ako sledovací bod PlayStation 4 Eye kamery. Tá hneď pri prvom povšimnutí pripomína Xbox 360 Kinect technológiu. Žiaľ, v porovnaní s Kinectom je toto o čosi pozadu. Tvorit' by ju mali dve kamery s rozlíšením 1280x800 a 4-kanálový vstavaný mikrofón. Kamery môžete využiť na odfotenie vlastnej account fotky, videochat s priateľmi, sledovanie DualShock 4 ovládača alebo aj na rozpoznanie vašej tváre pri logovaní sa do vášho PS4.

Na záver nám už neostáva spomenúť nič iné než odprezentované a ohlásené tituly, ktoré náladu na konferencii poriadne spestrili. SONY začiatkom pripomenulo, že všetky demá titulov sú prezentované „live“, žiadne pre-renderované zábery. Napriek tomu





väčšina predrenderovaná bola, keďže samotná PlayStation 4 konzola hmotne ešte neexistovala a teasovať sa maximálne mohlo tak na PC, ktorého hardware bol zostavený k podobe PS4 hardwaru. Prvá sa predstavila FPS futuristická PS4 exkluzivita Killzone: Shadow Fall s trailerom a gameplay videom. Nasledoval trailer na Drive-Club, ktorého značka čakala približne 9 rokov na technológiu tvorcom vyhovujúcu. Objavil sa aj nový Watch\_Dogs gameplay s komentárom vedúceho výroby. Ďalšou exkluzivitou pre PS4 je tretí diel Infamous s podnázvom Second Son. PS4 sa taktiež dočká titulu Diablo 3, logickej indie hry The Witness alebo aj japonskej zábavnej skákačky pre deti - Knack. Epic Games zároveň predviedli nové funkcie v podobe teaseru na vyvíjaný Unreal Engine 4.

IF3PlayStation konferencia 2013 priniesla nejaké to nové ovocie do sveta hier a technológií, no to najdôležitejšie a najpodstatnejšie ako dátum, dizajn a cena neboli vôbec spomenuté. Zopár šťastlivcov si mohlo všimnúť na konci prezentácie pár sekundový nápis s pravdepodobným obdobím vydania, čo predstavovalo zimu 2013. SONY sa k tomu následne vyjadrilo, že je ešte príliš skoro rozprávať o oficiálnom dátume a aj o samotnej cene. Tá sa v súčasnosti točí okolo 450€. My Európania si počkáme asi až do roku 2014, ale viac už na tohtoročnom E3, kedy by sa mala konečne ukázať finálna podoba PlayStation 4 konzoly.



# Ako znie hra?

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**Dobrá otázka. Rôzne odpovede. Množstvo odpovedí by však smerovalo k podivným zvukom vyjadrujúcim strelbu, výbuchy a hrôzostrašné výkriky násilia. Možno. Veľmi pravdepodobne. Poznate to, také to bada-bum, čvacht, ratatata-tresk. A kopec rôznych zvukov obsahujúcich písmenká š a ž, ktoré sa pokúšajú napodobňovať nálety a iné zaujímavé činnosti väčšinou spojené s umieraním. Také wakawakawaka je v podstate tiež násilie, ale na pilulkách.**

Ak by sa mňa niekto spýtal ako znie hra, pravdepodobne by som odpovedal otázkou - ktorá. Hry sú rôzne, zvuky sú rôzne a ono zvučanie býva často veľmi špecifické. Pravda, čím mladšia hra, tým menej špecifické zvučanie, ale predsa. Tieto ruchy herných svetov ma opäť priviedli k myšlienke, že bežný človek má zrejme naozaj tie naše hry stále spojené s monotónnym násilím. Nie, že by som sa mu čudoval. Ale, je to naozaj také zlé? Úprimne, nespomínam si príliš na veľa hier, kde by som nemusel niekoho (niečo), nejako odprevadiť na onen svet. I ten „role-playing“ sa veľmi často zvrtné na „role-killing“ s prechádzkou po nádherom svete.

Vlastne, veľmi často znie akoby existoval v podobných hrách iný variant. Neexistuje. Škoda. Napadá mi pri tom len jedna hra (dnes už séria), v ktorej sa v istom zmysle dal „role-playing“ aplikovať a nemuseli ste nikoho zabíjať. Má ju na svedomí spoločnosť Maxis a istý Will Wright. Veru, sú to všetkými obľúbení Simíci. Nikto tu netvrdí, že sa v Simíci nedajú likvidovať a ukladať do urničiek. Niektoré hráčske typy sú pekne vynaliezavé a kruté. Podstatné je, že cieľ neleží v ich likvidácii, ale je položený niekde úplne inde - hrať sa so svetom, ako nám ho tvorcovia priniesli, prípadne si ho obrátiť na obraz svoj.

Nuž, poviete si - od toho tu máme rozdielne herné žánre. Spomínaný Maxis, napríklad. Každá hra nejaký tvorivý piesok, na ktorom sa dá budovať (a občas i masovo vraždiť - taký pád meteoritú uprostred husto zastavaného veľkomesta, to je opäť násilie. Ale zase, nechcené a nenútené - to je tiež pravda.) a zveľaďovať. Iný žánre. Vráťme sa ešte k tým rolovým hrám. Aké uvoľňujúce by bolo, keby ma hneď neprivilala veľkým nebezpečenstvom a neučinila vyvoleným, ktorý jediný môže zachrániť svet. Nemôže to spraviť niekto iný? Musím vo svojej obľúbenej hre byť vždy ten čo zmasakruje celú svetovú populáciu (a niekedy i viac)? Nejde to urobiť inak, ale stále zábavne. Ostatne, hry sa hráme (okrem iného) aj preto, že je to čosi iné, než zažívame v krutej realite sveta.

Druhy hier síce máme rôzne, ale predsa sa najväčšej popularite tešia práve tie, ktorých akciu doprevádza nekonečne zabíjanie. Výbuchy, svetelné záblesky odrážajúce sa v očiach hráča. Radosť, keď

sa protivník zvalí bezmocne na zem. Prípadne sa rozprskne po obrazovke. Radosť z dobre odvedenej práce zabijaka. Jeden život, druhý život... vlastne, virtuálne entity nespĺňajú definíciu života. Sú to len papierové figuríny, terče, na ktoré skúšobne strielame stále dokola. Snažím sa predstaviť si hru, ktorá by spĺňala škatuľku „akčná“ a nebola by o zabíjaní a ničení. Ničenie vedúce k bodom, byť najlepším a víťaziť. O tom tak nejako sú tie hry všeobecne. Áno, akčný je i hokej a nie je o zabíjaní. Ale to je zas len špecifická úprava realnej hry pre potreby počítačov, aby i tí športovo neobdarení mohli zakúsiť radosť za najlepšej tímovej hry na svete.

Čo je v mentálnom podvedomí hernou hĺbkou nezaiahnutých ľudí podstatou videohry. Strielanie. Napríklad pri tom Bioshocku ma svojho času mrzelo, že je zameraný na strielanie, že ono zabíjanie je stredobodom hrateľnosti celého titulu. Tolko práce, zaujímavých myšlienok ležalo za svetom, ktorý stvoril Ken Levin a jeho kolegovia. Pritom to celé bolo zabalené do obyčajného zabíjania. Áno, kreativita do hry vložená sa snažila vysvetliť, ospravedlniť ono zabíjanie, ale i po tých rokoch vo mne ostáva pocit, že to mohlo ísť aj inak. Slovanami, ktoré som napísal na adresu Bioshocku v inom, staršom, článku: „Bioshock je výnimočný. Avšak, keď ako hráč diskutujete s nehráčmi, bývate opatrnejší vo volení slov a premýšľate, či ich máte „zafažovať“ vašim (z ich pohľadu) divným koníčkom. Myšlienka, že by som im vylíčil myšlienkový potenciál Bioshocku, tak ako ho vnímam, ako ho chápem - bola lákavá, lenže potom som si uvedomil isté nástrahy. Nehráči. Predstavte si, že posadíte k Bioshocku niekoho, kto nikdy nemal skúsenosti s veľkými hrami alebo hrami vôbec. Predstavte si, že po tom, čo im o tej hre poviete prvé - posledné, posadíte ich pred tú hru - pretože po vašom líčení ju budú chcieť vidieť. Čo uvidia?“

Ako znie hra? Zvučí tisíckami rôznych zvukov. Pípa, pišťtí, cinká, smeje sa, hučí a reve - záleží od hry. Ktorá ako. Povie vám človek, ktorý má pár rôčok nahraných, nejakú tu skúsenosť a všeobecný kultúrny prehľad. Ako zvučí hra? Spýtajte sa nezainteresovaného človeka a... Dostaneme sa na začiatok tohto článku.



# Gen-Next

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**Schválne, kto si ešte pamätá to veľké haló z nasledujúcej generácie herných strojov? Bolo to niečo tak veľké, tak všade vyzdvihované, že sa tomu nešlo nijako vyhnúť. Ani keď ste boli zarytý PC hráč. Všetko to veľké - húúúúú - aké super hry nám nová generácia prinesie. Medzi nami, nič moc, ale...o tom to celé nie je.**

Opäť sme v období, kedy očakávame novú generáciu herných zariadení. Ale tentoraz je všade menej hluku a viac zamyslených hráčov. Technológia pokročila a staré konzoly už nezvládajú toľko čo moderné PC. Podľa mnohých názorov tak brzdia vývoj hier, nielen z technickej stránky, ale i obsahových možností, ktoré by autori radi implementovali. Možno. Pretože nalejme si čistého červeného - za 10 rokov sa toho veľa nezmenilo, dokonca ani za 20 rokov sa toho veľa nezmenilo. Ba čo viac, zdá sa, akoby všetko smerovalo k vizuálne impresívnemu stvárneniu príbehov, ale hrateľnosť ostáva 30 rokov stará. To však nič nemení na tom, že pri uvedení súčasnej generácie boli očakávania veľmi vysoké a ľudia nadšení. Ale, znova treba zdôrazniť, že všetky očakávania sa práve obracali na grafiku. Technickú kvalitu grafiky.

Dnes sme niekde inde. Veľké tituly zlyhávajú, neustále sklzávajú do ubíjajúceho stereotypu a stále dokola opakovaných nápadov. Svoju pozornosť si získavajú nezávislé tituly, ktoré - i keď často nedosahujú grafickou kvalitou na tie veľké - oplývajú novými pohľadmi na hranie a hrateľnosť. Prípadne sa držia starých - dobrých princípov generácie 80-tych a 90-tych rokov. Možno aj preto sa mi zdá, že očakávanie novej generácie nie je také intenzívne ako pred rokmi. Nemá čím prekvapiť. Jedine - a to už poznáme veľmi dobre - lepšou grafikou.

Ak sa teda budeme odvíjať od predchádzajúcich skúseností. Samozrejme, vždy je miesto na zlepšenie, vždy je priestor ako využiť novú technológiu, nový výpočtový výkon k zaujímavejším hrám a hlavne zaujímavejšej hrateľnosti. Avšak práve vďaka predchádzajúcim skúsenostiam človek tak nejak podvedome nečaká nič výnimočné. Trend je ústup materiálnej kultúry smerom k digitálnej kultúre a artefaktom. Človek už neplatí za reálny obsah, materiálne predmety, ale len za myšlienky a digitálny obsah, ktorého životnosť a použiteľnosť bude plne v rukách ich distribútora. Obsah, ktorý len veľmi ťažko prežije vlastnú generáciu, pretože bude plne naviazaný na obchodné rozhodnutia svojho vlastníka. Nová generácia, tak z hlavného prúdu hier



spraví doslovné produkty (ostatne, tak už svoje hry mnohé veľké spoločnosti vnímajú - konzumné produkty), ktorých jediným zmyslom existencie bude vytiahnuť zo zákazníka čo najviac finančných prostriedkov. A tento fakt bude len maskovaný za akýmsi príslubom ľahkej, ničím nerušenej zábavy, na ktorú bude naviazaných množstvo podmienok finančného charakteru. Ostatne prvé plody tohto zmýšľania vidíme už i v dnešných hrách. Chceš niečo v hre získať? Zaplať a pôjde ti to jednoduchšie. Páčil by sa ti iný výzor hlavnej postavy? Zaplať a pôjde to. Chceš lepšie brnenie pre tvojho rytiera v RPG? Zaplať reálnymi peniazmi a získaš ho. Nie hrou, nie hraním, nie poctivým postupom, ale mňaním reálnej meny. A ak sa rozhodneme, že túto hru už viac nebudeme podporovať - viac si ju nezahráš. Ostatne, na tomto princípe (i keď zatiaľ s menším extrémom) dnes funguje množstvo MMO hier. Bohužiaľ sa tento model dostáva i do hier, ktoré by mali byť samostatne funkčné a nezávislé. Jednotný zážitok je kúskovaný hľadaním spôsobov ako na hre viac zarobiť.

Ak by som si chcel dnes zahrať pôvodné SimCity, jediný problém, ktorý budem mať je problém technický. Ak si budem chcieť za 25 rokov zahrať SimCity, ktoré EA vydá v najbližších mesiacoch, garantujem vám, že to nepôjde - vôbec. Bez ohľadu na prekonávanie kompatibilit nových systémov, či hraní na pôvodnom technickom riešení. Ostatne,



prečo by to niekto robil? Ved' v tej dobe už určite budeme mať k dispozícii 4 raz reštartovanú sériu SimCity, oveľa lepšie vyzerajúcu a s množstvom nových možností. Prečo by sa niekto vracal k niečomu tak zastaranému? Pretože je to súčasť histórie. Pretože je to dielo, ktoré malo vplyv na vývoj všetkých nasledujúcich. Pretože je v tom kus nostalgických spomienok na čiesi detstvo. Pretože, to snáď bola dobrá hra a stále má čo človeku ponúknuť. Pretože, prečo nie - ak som si ju kúpil a vlastním ju... Nie je to šport. Každá hra je iná. Inak sa hrá, inak pracuje zo základnými systémami.

UFO: Enemy Unknown a XCOM: Enemy Unknown sú dve veľmi rozdielne hry. Kde jedna vychádza z

druhej, ale prináša veľmi rozdielny herný zážitok. Predstavte si, že by prvá menovaná bola plne závislá na digitálnej existencii, na vôli svojho tvorca (či distribútora) - dnes by už bola mŕtva a človek by sa k nej sotva mohol vrátiť.

Nasledujúca generácia nie je o výkone, nie je o veľkosti pamätí, či úžasnej grafike. Nasledujúca generácia bude o stagnácii a kontrole. Kontrole obsahu, prístupu k obsahu a možnosti návratu k starým (možno i dobrým) hrám. Nasledujúca generácia bude o skúšaní toho, koľko toho spotrebiteľ herným spoločnostiam dovolí. Kam až môžu v tomto - pre obchod vytúženom - smerovaní zájsť. A čo príde potom? Radšej nemyslieť.



