



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

máj 2013



OBSAH

MÁJ 2013

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

RECENZIE

006 Bioshock Infinite

010 Can Knockdown 3

HARDWARE

012 Predstavenie Xbox One

ZAMYSLENIE

014 Xbox One : Paranoid



GTA 5



004

Neverwinter



006

Xbox One



012

GRAND THEFT AUTO 5

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

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

*Žáner: mestská akcia *Dátum vydania: 17-09-2013

V súčasnosti sa nám len zriedka naskytne šanca popísať prvky a možnosti ešte nevydaných hier vo viacerých článkoch. S Grand Theft Auto V sa však nesie skvelá idylka, ktorá nech ide o obrázky alebo video, vždy prinesie množstvo nového a očarí aj nezainteresovaných. Neočakávané druhé preview kolo nám približuje nový rozmer a čiastočne aj nadväzuje na prvú vlnu, ktorá prišla ešte počas novembra minulého roka.

Už minuloročné previews priniesli obrovské boom zo všetkých možných strán. Ohľadom niečoho sa špekulovalo, niečo sa priblížilo v traileroch, niečo nám Rockstari naservirovali po prvýkrát v najepickejšom prevedení. Obdobie pokračovalo v znamení artworkov, veľkého počtu screenov a odhalením boxartu. Pred v poradí už druhým kolom sme sa detailnejšie oboznámili s troma hlavnými protagonistami, kde nám autori v spojení so skvelou hudbou priniesli necelé minútové shoty misií, gameplayov a jednotlivých príbehov. Následne sa celosvetovo sprístupnila ďalšia vlna herných informácií kotviaca na všetkých možných kontinentoch v rozličných jazykoch. My vám zhrnieme nové poznatky v stručných detailoch, aby sme nadšených fanúšikov neobrali o pár prekvapení popri budúcom hraní.

Gigantický ostrov získal konečné rozdelenie na urbanizovanú oblasť Los Santos a vidiek kompletne prezývanú Blaine County. Zo všetkého doposiaľ zverejneného si vieme vytvoriť obraz sveta Los Santo tvoreného obrovskými pohoriami, jazerami, vinicami, členitým pobrežím s rozsiahlymi púšťami. Podľa Rockstarov je súš len necelým zlomkom sprístupnených oblastí. Necelú druhú polovicu by mali tvoriť moria s oceánmi a jedinečným podmorským svetom. V novej sérii sa stretne v celku

s novou naozaj originálnou disciplínou, kde nepôjde len o prosté potápanie sa známe zo San Andreas. Grand Theft Auto V nám ponúkne možnosť obliecť sa do potápačského obleku, nasadiť kyslíkovú bombu a pustiť sa do dobrodružovania pod vodou. Do morského dna autori zakomponovali množstvo zaujímavostí počnúc od strokotaných lodí naprieč opusteným ropným vrtom až po údajne stratené civilizácie. Aby bol však poriadny dôvod na bádanie, neminú nás ani ceny v podobe pokladov a výziev, keďže nie len vy budete bádateľom, ale aj zvyšok sveta, väčšina ďalších NPC. Vodnú atmosféru bude na záver dotvárať podmorský život pozostávajúci zo žralokov a veľkého počtu neškodných rýb.

„Rekreačné“ aktivity očaria svojou mnohopočetnosťou, ba až nekonečnosťou. Medzi ne môžeme radíť okrem misií naozaj všetko. Veľkosť sveta s rozličnými lokáciami ponúka širokú škálu aktivít deliacich sa na dobré a zlé. Väčšinu času popri misiách zabijete s vedľajšími misiami, ktoré sa vám na minimape ukážu na náhodnom mieste v akýkoľvek čas. Príkladom nám môžu ísť celebrity z Vinewood Boulevardu. V pazúroch paparazzirov tam vbehnete ako hrdina a ponúknete odvoz. Prinajhoršom to skončí peňažnou odmenou, prinajlepšom si vymeníte kontakty a s osobou zostanete v kontakte aj do budúcnosti. Ďalej vaše diabolské techniky môžete spraktizovať u

stopárov na diaľniciach, kde popri lacných taxi službách si z nich môžete spraviť rukojemníkov a v priebehu pár míľ v nich vyvolať všetko nemožné. Formy zárobku budete môcť kombinovať s formami zábavy, čo zväčšia využijete pri závození alebo vykrádaní bankomatov a lokálnych obchodíkov. Zvyšovanie hodnoty vašej výplaty dosiahnete kupovaním nehnuteľností, čo je azda najpozitívnejšia sprava nesúca sa aj s možnosťou kupovania bytov, domov, garáží, pozemkov a podobne. Zábavné prídavky predstavujú taktiež aj zoskok s padákom, cvičenie jogy, tenisu, golfu, triatlonu, bicyklových závodov a potápanie sa. V prípade nezárobkových aktivít sa môžete vybrať do prírody, postrieľať množstvo potvrdenej divej zveri, nechať sa na pláži potetovať, kúpiť si oblečenie, upraviť účes alebo ukradnúť pekný športiak, ktorý si následne parádne upravíte.

Nikto by úpravy aut od prichádzajúceho titulu nečakal. Tvorcovia naše prania však splnili, a preto si popri nelegálnom pretekaní nenecháme ujsť úžas vylepšených vozidiel. Tuning sa bude niesť od vizuálnych úprav až po vylepšenia výkonu. Tie bude zosobňovať rozsiahly výber paintjobov, kolies, karosérie, spoilerov s možnosťou zvýšenia výkonu motora, prevodovky alebo kvality brzd. Novinka úprav sa radí aj do sféry zbraní. Na ne si ako prídavok pripevníte tlmič, hľadáčik, laser



so svetlom alebo si pre zlepšenie presnosti predĺžite hlaveň. Zbrane s vozidlami vynikajú výborným pozitívom, a to ich množstvom a rozsiahlym výberom, ktoré podľa autorov má byť o mnohokrát väčšie než z predošlých GTA.

Exkluzívnou novinkou stvárňujúcou skutočnú značku populárnych zariadení je spoločnosť iFruit. Tú nám Rockstari priblížili pri zverejnení prvého artworku s dárou v bikinách. Zvesti nasvedčujú, že aj v hre si užijeme prepych a luxus vlastnením akože iPhoneov a akože iMacov. Doposiaľ zistené informácie potvrdzujú aj množstvo multifunkčných prvkov herného smartfónu, ktorého neminú funkcie ako internetový prehliadač, sociálne siete, kalendár, možnosť opakovania misii alebo zložka s kontaktmi. Vďaka mobilnej kamere a foťáku budete môcť zábery zdieľať prostredníctvom vášho Social Club profilu, ktorý vám následne umožní popýšiť sa ingame fotkami na Facebooku alebo Twitteri.

Zmeny zasiahli aj policajný systém. Za najväčšiu by sa dalo považovať zväčšenie počtu hviezdíčiek, kedy sa tvorcovia od zmenšeného počtu

piatich vrátili naspäť ku klasickým šiestim. Zároveň došlo aj k vylepšeniu svetelných majákov a výstražných zvukov policajných vozidiel. Popracovalo sa aj na systéme úniku. Zóna zodpovedajúca výške wanted levelu ostáva, no pokiaľ vám nie sú vozidlá v päťach a vrtulník vás nevidí, máte vyhraté. Takže zbesilí závodníci konečne využijú výhody temných uličiek, poprípade nadzemných alebo podzemných garáží.

V celku dôležitou témou na rozoberanie sú kategórie skilov spoločne s jedinečnými výhodami daného charakteru. Arkádovosť, ktorej korene skončili so San Andreas titulom opäť prichádza. Každému charakteru budete môcť upravovať schopnosti z daných kategórií: stamina, strelba, výdrž, skúsenosti s vozidlom, skúsenosti s lietadlom, kapacita pľúc, mechanic a stealth. Z predošlého preview už poznáme akou špecializáciou budú dané charaktery vynikať (Trevor ako najlepší pilot, Franklin ako najlepší vodič a Michael ako profesionálny zlodej). Avšak nedávna vlna nám priniesla ďalšie doplnky výhod a "Special" daných postáv. Franklina autori opísali ako pobláz-

neného "feťáka", ktorý obdržal schopnosť spomaliť čas popri jazde na aute. Trevor prichádza so svojou melee technikou a frenzy modom, čo mu umožní pri súboji zdvojnásobiť škody. Michaelova osobná špecialita bude trochu pripomínať kamaráta Payna, keďže obdrží podobný štýl bullet time. Všetkých troch hlavných hrdinov so všetkými ich schopnosťami a silami využijete pri každej jednej kooperatívnej misii. Za pomoci prepínania sa pomedzi nich si podľa autorov užijete dokonalosť každej misie z až troch uhlov pohľadu, kde každý jeden bude vždy zohrávať inú, špeciálnu úlohu.

GTA5_1Na záver ohľadom predposlednej vlny informácií určite nemôžeme povedať, že sklamala, poprípade znepokojila. Ako pri prvej sa niesla s obrovskou dávkou novinek a vymožeností, o ktorých sme doteraz snáď ani nesnívali. Rockstari plánujú v pomerne krátkom rozpätí medzi májom a septembrom zverejniť zopár informácií aj ohľadom multiplayeru a jeho prepojenosti s Michaelom, Trevorom a Franklinom. Máme sa na čo tešiť!

BIOSHOCK INFINITE

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

PLATFORMA: PC

Ken Levine a jeho tím sa rozhodli priniesť nám ďalšiu úžasnú hru. Nakoľko je však úžasná a pre koho je stvorená, to už je otázka, na ktorú nebude také ľahké odpovedať. Čo nás čaká kdesi v oblakoch, vysoko nad našimi hlavami? Otázka, ktorá sa obkrúca okolo podstaty toho, čo je to vlastne hra. Respektíve, čo očakávame od first-person strieľačky. Rozhodnutie, ktoré bolo od začiatku veľmi jasné, Ken Levine chcel rozprávanie Bioshock Infinite stvárniť ako akčnú hru. Strieľačku. Otázkou ostáva, či to hre v konečnom dôsledku trochu neuškodilo.

Aby sme si naliali čistého červeného, Bioshock Infinite je úžasné dielo - ak už preto som rád, že si dokážem vychutnávať herné médium, pretože (i keď k samotnému hraniu môžete mať niekoľko výhrad) Bioshock Infinite je jeden úžasný zážitok. Hráč sa v ňom ujíma postavy menom Booker DeWitt, ktorý má na pohľad jednoduchú úlohu - nájsť dievča vo vzdušnom meste a priviesť ju do New Yorku. A potom všetky jeho dlhy budú splatené. Booker nie je žiaden svätúšik a má toho na rováši viac, než by sa možno slušalo. V minulosti robil veci, na ktoré sám nie je práve hrdý. Prečo? Hra vám kdesi, čosi odhalí, ale jej sila bude tkvieť niekde úplne inde. Alebo lepšie povedané, na niekom úplne inom. Jej meno je Elizabeth, ale pokojne jej môžeme hovoriť nažsky - Alžbetka :). Alžbetka je práve to stvorenie, ktoré musíte uniesť, vlastne zachrániť z osídien - väzenia - oblačného mesta. Úžasnej Columbie, postavenej a fungujúcej na princípoch kvantovej mechaniky. Mesto plné farieb, pohody a nepopierateľnej krásy. Na povrchu, všetko je tak anjelsky čisté, až sa zdá, že nič sa nemôže pokaziť. Teda až na fakt vašej prítomnosti. Columbia je fungujúca utópia, ktorá len

čaká, aby sa mohla rozpadnúť na tisíce kúskov. Veľké vízie bývajú vystavané na chrbtoch druhých. Tak nejako to funguje i v oblačnom meste. Na povrchu vzývajúce otcov zakladateľov amerického národa, avšak dupajúce po všetkých, ktorí sú iní. Nemajú ten správny pôvod, či farbu pleti, tí všetci sú druhotriedni obyvatelia mesta, nemajúci nárok na Comstockovu utópiu.

Inšpirácia, výstavba sveta a podávané myšlienky, to bola silná stránka i prvého Bioshocku. Ken Levine sa tu posúva ďalej. Neostáva len pri jednej ideológii, či špecifickom architektonickom štýle. Postavil svoje mesto na teórii kvantovej mechaniky a svoje dielo doťahuje k relatívnej dokonalosti. Preto ako jeho svet funguje, môžete v hre počuť Fortunate Son od CCR alebo dokonca Beach Boys, dávno predtým než vznikli. Vôbec hudba, je používaná na správnych miestach, so správnou intenzitou a nikdy nie zbytočne - alebo len preto, že by ju autori mohli použiť. Nakoniec, i keď so značnou váhou autorskej licencie, všetko do seba pekne zapadá. Samotný koniec je natoľko uspokojujúci a jasný, že človek nedokáže



protestovať. Samozrejme, stále môže argumentovať, môže debatovať, ale nikdy nesmie zabúdať, že predsa len je účastníkom autorského príbehu. Niekedy je to otázka voľby, niekedy je to autorský zámer a občas je vlastne voľba len ilúzia. Ostatne, na túto otázku si môžete odpovedať i vlastnými silami. Čo sú vlastne hry, keď nie príbehy.

Výtvarne a príbehom stojí Bioshock Infinite na pevných nohách. Alžbetka je vynikajúco napísaná postava a vynikajúco v hre i funguje. Vaším okolím je ignorovaná, možným vysvetlením je, že Comstock ju chce naspäť živú a zdravú, avšak občas pôsobí úsmevne, keď sa nešikovne schová. To však nemení nič na tom, že reaguje na svoje okolie, prostredie v ktorom sa pohybuje. Občas skutočne pôsobí, nech to znie v súvislosti s hrou trochu divne, naozaj živo a hráč si ju veľmi rýchlo oblúbi. Aj keď, filozoficky povedané, nepáči sa mi, že niekto dokáže nasimulovať dievča, ktoré si každý okamžite oblúbi. Je to akoby Levinov tím dal dohromady presne tie vlastnosti, na ktoré skočí väčšina mužskej populácie. Akoby sme všetci boli ľahko predvídateľní a čitateľní. V každom prípade, kým vám na začiatku hlavou víria myšlienky na zbytočnú

prekážku vo vašom hraní. Veď skúsenosti s AI spoločníkmi v hrách máme všetci svoje. Ku koncu, keď vám ju autori z času na čas odoberú... Bude vám chýbať a budete chcieť, aby sa vrátila. A v jeden herný moment, schovaný kdesi v pivnici... Je to len malá chvíľa, avšak tak silná... Mali ste pri hraní hry niekedy slzy na krajíčku? Ja nikdy, filmy áno, ale hry to nikdy nedokázali. Ale Bioshock Infinite... Alebo starnem a stáva sa zo mňa citlivka alebo Ken Levine a spol. odviekli kus výbornej roboty.

Vravel som vám, Bioshock Infinite je úžasná... hra. Dostávame sa práve ku koreňu veci. Ako si dokážete Bioshock Infinite užiť, záleží od toho, aký typ hráča ste. Prípadne, či dokážete hre odpustiť slabšiu hernú mechaniku na úkor obalu. Vo svojej podstate je totiž Bioshock Infinite lineárna, arénovitá strielačka. Hráč sa postupne dostáva do - tu viac, tu menej - otvorených arén, ktoré môže slobodne preskúmať, prípadne okamžite slúžia na boj. Niektoré oblasti sú väčšie, iné menšie a v mnohých sa dá nájsť i niekoľko vedľajších úloh, ktorých podstata však nie je príliš zaujímavá - ak vás láka len ono strieľanie. Druhým problémom je samotný pocit z akcie - zo zbraní a

strieľania. Problém, ktorý ja osobne príliš nereflektujem - akcia bola miestami zábavná, miestami sa mi zdala byť zbytočná. Obzvlášť nemám rád, keď na vás hra hádže nekonečné zástupy protivníkov. Čo sa bohužiaľ občas stáva i v tejto hre. Osobne neviem, čo je to správny pocit zo zbraní - nikdy som zo žiadnej reálnej nestrieľal a ani po tom veľmi netúžim. Avšak reflektujem názor, ktorý tvrdí, že samotnému pocitu z používania čosi chýba. Ostatne, často som mal pocit, že by hre svedčal iný typ hry. Nie bezhlavé strieľanie, skôr niečo, kde by sa dal poriadne preskúmať celý svet a príbeh by sa nestrácal v občas nezmyselnej akcii.

Vďaka tomu i Alžbetka občas pôsobí akoby nepatrla do víru akcie, ale len bola súčasťou rozprávania príbehu. Na jednej strane je zhrozená keď Booker zabije, na strane druhej si už nevšima tie stovky mŕtvych, ktoré spolu za sebou zanechávajú. Čo tak trochu reflektuje i moment, keď oslobodzujete výrazne otrasenú Alžbetku, ktorá si však vzápätí, po skriptovanej udalosti, veselo hopká akoby sa nič vážne nestalo. Na jednej strane stojí dokonalo vystavaný svet a príbeh, na strane druhej sú to rôzne nedotiahnuté drobnosti pripomínajúce nám, že stále hráme



A Gentleman: One just needs the courage to climb aboard.

12



svete Columbie, a vaša interakcia s okolím, ktoré robia z tejto hry takým zážitkom, akým je. Výborným, premysleným rozprávaním, postavami a príbehom, ktoré si občas pripomenieme i za pár rokov.

BI_2Veľmi pravdepodobne to nebude len v súvislosti s vnútornou logikou a príbehom Bioshock Infinite. Možno sa nám zapletie i do debát, čo vlastne robí dobrú hru, dobrú hru. Kedy musí mať hra solídnu hernú mechaniku a kedy jej tie malé nedokonalosti môžeme odpustiť? Je skutočne alfou a omegou hrateľnosti to, čo sa skrýva pod kapotou alebo dokáže kvalitnú hru tiahnuť myšlienka, teda obal okolo toho všetkého? Bioshock Infinite je skutočne zaujímavým herným zážitkom. Či ju jej menšie nedokonalosti robia horšou hrou, to už záleží na vašich herných preferenciách. Pre mňa to bol jeden silný zážitok, ktorý sa tak skoro (v hernom svete) určite nebude opakovať.

hru. Čo s tým? Klásť dôraz na herné nedokonalosti a nevšímať si celkový obraz? Alebo len mávnuť rukou a užiť si vynikajúci interaktívny príbeh, ktorý v Irrational pripravili? A interaktívny je kľúčové slovo. Som

toho názoru, že Bioshock Infinite si nejde užiť ako sledovaný film. Nech si kritici nedokonalejšej hernej náplne, resp. nedotiahnutých herných mechaník, hovoria čo chcú. Je to práve vaša virtuálna prítomnosť vo

PLUSY

- + architektúra
- + myšlienkové pozadie hry a nadväzujúci príbeh
- + Alžbetka
- + hudba

MÍNUSY

- strieľanie nemusí sadnúť každému
- občasné, typicky herné kiksy, rozprávanie vs. dej na obrazovke



*Výrobca: Irrational Games *Distribútor: 2K Games*Platformy: PC, PS3, Xbox 360
*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: www.bioshockinfinite.com



CAN KNOCKDOWN 3

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PLATFORMA: iPad

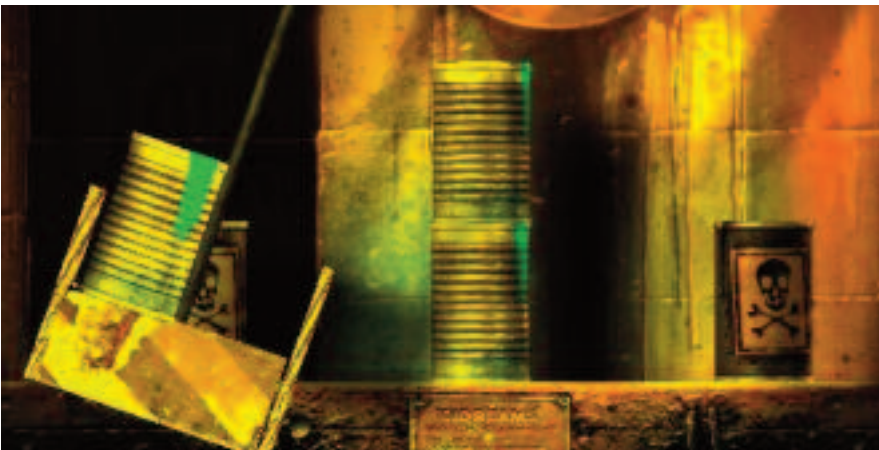
Fanatici kolotočiarskych tradícií typu "vystrelte si sladkosť" alebo "tresnite kladi- vom čo najsilnejšie" sa dočkali jednej z týchto populárnych jarmočných disciplín vo v poradí už treťom pokračovaní. Can Knockdown 3 nás síce nezavedie do napätej jarmočnej idylky, no umožní nám v rôznorodých priestoroch opustených továrni zahádzať si zopár basebalových loptičiek a prostredníctvom levelových výziev tak dosiahnuť 100% status.

Polští vývojári stojaci za zrodom spoločnosti Infinite Games majú čo-to za sebou. Popri knockdown plechovkovej sérii si to ťahajú aj s inými mobilnými titulmi, ktoré sa javia z hľadiska prepracovanosti, grafiky, ale aj gameplayu priveľmi dobre. Projekt tvoriaci premakanú sériu Can Knockdown nemožno príchodom každého pokračovania nepozdvihnúť. Rázných a naozaj kvalitných zmien sa však dočkala recenzovaná 3-jka ponúkajúca absolútne odlišný interface, vylepšenú fyziku, detailnú grafiku spoločne so super zážitkom spojeným s nemenším premýšľaním.

Hru spúšťame plne nabití entuziazmom odreagovania sa na prázdnych nevinných plechovkách. Vopred odporúčame, kašlite na problémy okolo seba, lahnite si na posteľ, totálne sa uvoľnite a potom spustite hru. Darmo, že sa s ňou nesie fakt nezmysluplného hádzania loptičiek na prázdne plechovky, no po pár neúspešných leveloch vám to z dôvodu opakovania začne liezť pekne na nervy. S

prečistenou hlavou teda zapíname titul. Očarí nás zaujímavé menu s možnosťou play, nastavenia, rebríčkcom výsledkov a informácií o hre. Autori odporúčajú neustále internetové pripojenie, hlavne kvôli prepojenosti s Game Center a online zapisovaním vašich nahádzaných výsledkov. Hlavné menu s výberom levelov v prvom rade zaujme svojou grafickou pestrosťou (čo by mala byť samozrejmosť), no nečakane očarí aj svojou živosťou, mobilitou. Pomocou gest môžete s menu hýbať, v nastaveniach si pohadzovať zopár plechoviek alebo pri leveloch sa trochu pohrať so značkami. Prišli sme však zhadzovať plechovky a nie zabávať sa s herným interface.

Gameplay pozostáva z levelov, ktoré tvorí 20 kôl. Jednotlivé kolá nás zanesú do poriadnej urbanistickej atmosféry opustenej továrne, atómovej elektrárne, uholnej bane a podobne. V spoločnosti s naozaj úžasnou grafikou nám odrazu všetko príde ako skutočné, akoby sme tam sami stáli a súperili o



čo najviac padnutých plechoviek. Tá pestrosť je obrovským skokom od predošlých, vizuálne menej dokonalých, Knockdownov. Grafika tohto titulu nesie azda najväčšie pozitíva od tých všetkých prvkov, ktoré nám môže ponúknuť. Avšak nemožno pohrdať aj skvele premysleným herným priebehom, ktorého sprevádza určitá gradácia.

So vzrastajúcim počtom kôl vzrastá aj náročnosť trafenia plechoviek. Postupom času sa vám tam zamiešajú rôzne odrody iných plechovic dopomáhajúce vám k dosiahnutiu rýchleho a čo najefektívnejšieho prejdenia. Spočiatku vás hra oboznámi so zelenou plechovkou Extra Ball. Po jej trafení získavate novú loptu so skóre za úspešné trafenie. Neskôršie do kôl zavítajú na prvý pohľad hrozivo vyzerajúce plechovice, ktorých cieľom je jednoducho viac potrápiť.

Pokiaľ však postupom hrania prídete na ten správny švih a nájdete si správny systém, hrať sa vám bude o čoraz ľahšie.

Systém vyhodnocovania sa nesie v počte hviezd a rátaním celkového skóre za level. Prvoradými sú hviezdy, vďaka ktorým sa vám otvárajú nové levely s novými výzvami. Tie sa vám po prejdení každého kola prirátavajú na základe zostatku basebalových loptičiek. Aby ste kolo prešli na plný počet, priemerne by vám mali ostať minimálne dve. Pri kolách s plechovkami Extra Ball niekedy aj tri alebo viac. Systém a jedinečnosť kôl je tak dokonale stavaná, že sa nemožno na čo sťažovať. CK3_2Pokiaľ by sa našiel problém v prechádzaní, jedinou chybu hľadajte vo vašej stratégii a technike. S určitými pasážami sa niekedy riadne potrápíte, hlavne

keď pôjde o tú tretiu najdôležitejšiu.

Pamätníkov starších verzií pravdepodobne potešíme super správou, keďže pôvodný režim z prvého Can Knockdown ostáva, tentoraz s možnosťou popýšenia sa prostredníctvom zdieľania cez internet. Pre nepamätníkov, ide o režim nazývajúci sa čo najväčšieho skóre s limitovaným počtom loptičiek bez časového obmedzenia. Na odomknutie daného módu budete potrebovať jedine prejsť celý level s kompletným počtom všetkých získaných hviezd (spoločne 60).

Can Knockdown 3 určite vyplní vaše voľné chvíle s tabletom alebo smartfónom. Človeka očarí dávkou detailných vizuálov a herného spracovania, pričom sme nútení používať aj nemalé znalosti z fyziky. Napriek bohatému počtu levelov, autori na ďalších ešte stále pracujú a v blízkej dobe aj plánujú vydať update pozostávajúci z absolútne nových štýlov levelov. Kto súčasnú verziu hry dohrá do konca, sám zistí, čo nás čaká.

PLUSY

- + grafika
- + jednoduchý herný interface
- + bohatý obsah
- + očakávaný update nových levelov

MÍNUSY

- dlhší loading

9.5

*Výrobca: Infinite Dreams *Distribútor: Infinite Dreams *Platformy: iPad, iPhone

*Multiplayer: nie *Lokalizácia: nie *Web: N/A

Hardware

PREDSTAVENIE XBOX ONE

Stále nepredstavená konzola z dielni Sony dostala dnešným dňom najväčšieho konkurenta. Je ním tretia generácia Xboxu od ostrieaných konštruktérov z Microsoftu, ktorá nesie jednoduché pomenovanie Xbox One. Len pred pár minútami skončený event, na ktorom ukázali „zelení“ takmer všetko, čo ich next-gen škatuľa dokáže, zanechal v hráčoch rozporuplné dojmy.

Nevšednú press konferenciu, ktorú Microsoft zorganizoval za účelom predstaviť novú generáciu Xboxu, už tradične otvoril vysmiaty Don Mattrick. Vzhľadom na pomerne krátke, iba hodinové trvanie konfery, prešiel ihneď k tomu zásadnému – samotnému odhaleniu ako ovládača, tak aj inovovaného Kinectu či finálneho vzhľadu konzoly. Ku kroku, ktorý konkurenčná Sony odkladá až na júnovú E3jku, teda pristúpil Microsoft úvodom – konzola vyzerá slušne, aj keď niektorí ju už stihli prirovnať k starému VHS prehrávaču. Zaujímavosťou je, že Kinect nie je priamou súčasťou konzoly, ale je opäť zvlášť (očakávame preto rôzne balenia ako tomu je pri Xboxe 360). Ovládač prešiel len jemnými zmenami, vývojári sú si zjavne vedomí, že už 360tka má doslova vynikajúci intuitívny gamepad.

Xbox One zo základných parametrov obsiahne: 8GB RAM, 8-jadrový procesor, Blu-ray mechaniku, 500 GB HDD, USB 3.0, HDMI. Chýbať nebude spojenie troch operačných systémov – xboxového rozhrania, Windowsu a spojeniu obidvoch. Podstatného redesignu sa dočkal samozrejme aj Kinect, ten ponúkne 1080p kameru s 30 fps a celkovo oveľa kvalitnejšie snímanie, pričom doň bolo zapracovaných niekoľko nových prvkov vrátane compatibility so SmartGlass. Z pohľadu Xbox Live potvrdil Microsoft dvakrát toľko dostupných serverov ako pri aktuálnom Xboxe 360 a v pláne sú aj prvé MMO tituly. Zásadným prvkom Xbox One bude spojenie s televíziou. Vďaka rýchlemu hardvéru a hlasovej komunikácii budú hráči kedykoľvek môcť prepínať medzi hrami, hudbou a televíznymi stanicami. Zo špekulácií – neustále pripojenie na internet napokon nehrozí, avšak ani hry z Xboxu 360 si nezahráme.

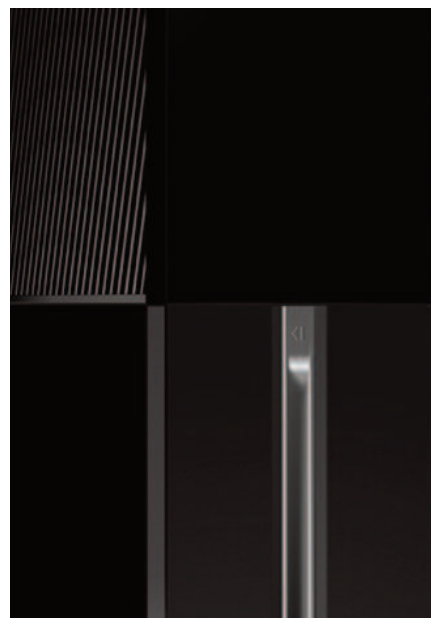
Z hier sme sa dočkali oznámenia novej technológie EA Sports s názvom Ignite, ktorej niektoré prvky budú dostupné exkluzívne pre nový Xbox. FIFA 14 či ďalší Madden nebudú na ďalšej



generácii chýbať, rovnako ako exkluzivity. Tých Microsoft potvrdil 15, z čoho ukázal 2 – Forzu Motorsport 5 s efektným trailerom z Prahy a Quantum Break od Remedy (žiaden Alan Wake 2 sa bohužiaľ nekoná). Oba tituly budú približené na E3, čakáme aj prvé gameplay, v ktoré mnoho divákov dúfalo už dnes a preto v diskusiách po internete neskrývajú menšie sklamanie. Zaujímavou novinkou z univerza Halo je plánovaný seriál, na ktorom sa bude podieľať Steven Spielberg. Ten o sebe prezradil, že je zapáleným fanúšikom hier a série Halo obzvlášť.

Zlatým klincom programu bola prezentácia Call of Duty: Ghosts, celkom nový diel zabehnutej série, ktorý so sebou prinesie v prvom rade next-gen engine. Infinity Ward predostrelo animácie, detailné vymodelovanie postáv, psa ako hlavnú oporu tímu Duchov, ale aj stále pokrývajúce spracovanie prostredí, výbuchov či vody. Záver patril ingame traileru CoD: Ghosts, ktorý skĺbil ambientnú hudbu s akčnými scénami. O scenár k hre sa mimochodom postará oscarový Stephen Gaghan.

Xbox One je na prvý pohľad obstojným kusom hardvéru. Sme veľmi zvedaví, s čím vyrukuje na E3 2013, nakoľko sľubuje svetové premiéry svojich neoznamených exkluzív.





Xbox One : Paranoid

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemec

Retro dizajn, myšlienky na kontrolu spoločnosti a každej domácnosti v nej... to je len malá časť vecí, ktoré vás napadnú pri pohľade na informácie o najnovšom domácom spotrebiči od spoločnosti Microsoft. Xbox One - jediný pán a vládca vašej obývačky. Jeden im všetkým vládne, jeden všetko vidí. Bez vševidúceho oka Kinectu svoju novú konzolu ani nepustíte. Bojíte sa budúcnosti?

Sloboda je vec, ktorú si všetci nadovšetko ceníme. Bezpečnosť je rovnako stav, ktorý nám vyhovuje. Ľudia chcú žiť v slobodnej a bezpečnej krajine, aby mohli pokojne vychovávať svoje potomstvo a užívať si života - nejako. Utópia. Dokonca i tá naša slobodná vôľa nemusí byť, tak úplne slobodná a nezávislá - ako sa nás snažia presvedčiť rôzne politické názory. Sme ovládaní, nasmerovaní a slúžime svojim génom a mémom. Tvrdia niektorí. Pre tentoraz sa však držíme tvrdenia, že si skrátka svoju slobodu ceníme. Avšak ako u všetkých našich činností, meníme (vďaka internetu a komunikačným technológiám) náhľad na naše súkromie. Slobodne zdieľame množstvo informácií o nás samých - tie ktoré chceme, a možno aj pár takých, ktoré nechceme. Nechávame po sebe digitálne stopy. Často dobrovoľne a bez nátlaku. Svojim spôsobom tak uľahčujeme prácu našim tajným službám, ale čo by sme pre národ a vlasť neurobili. Alebo si myslíte, že to oddelenie SIS, ktoré sa zaoberá monitorovaním správ a príspevkoch na sociálnych sieťach je len výmysel skupiny až príliš paranoidných občanov? ;) Nech je to akokoľvek, naše súkromie je dnes oveľa viac otvorené, ako bývalo v minulosti. Mnohí naši internetoví známy o nás pravdepodobne vedia viac, ako naši reálny kamaráti. Nie, to nie je žiaden predpoklad, to je výskumami doložený fakt. Naše vnímanie súkromia je veľmi uvoľnené a ostražitosť už nie je čo bývala. A veľké korporácie radi skúšajú, kam ich do svojich kruhov pustíme.

Microsoft napríklad. Nie, nemyslím si, že by nás skutočne mohli cez Kinect sledovať. Áno, prakticky to možné je, ale ak by sa takáto udalosť jedného dňa prevalila - Microsoft by to verejne nerozchodil. Myšlienka to však je istotne nepríjemná. Veď - neviem ako vy - dnes poznám ľudí, ktorí si prelepujú kamery na svojich notebookoch. Pretože, vraj, s nim chodia aj tam kam kráľ chodí sám a... Jeden nikdy nevie, kto sa môže do vášho počítača nabúrať. To je istým spôsobom aj hypotetický problém nového



Xbox One a jeho požiadavky na neustále zapojený Kinect. Nový majiteľ potencionálne odovzdáva časť zodpovednosti za svoje súkromie veľkej korporácii, ktorá prisahá, že jeho súkromie ostane nedotknuté. Podľa vyjadrení predstaviteľov Microsoftu sa nemusíme o svoje blízke okolie nijako báť. Veď Microsoft je spoločnosť s dlhodobými skúsenosťami a zodpovedným prístupom k bezpečnosti používateľov. Nuž, vypustime na povrch môjho vnútorného paranoika. Kto mi okrem veľaváženej a skúsenej spoločnosti zaručí, že sa do jej systému skutočne nikto nenabúra a nebude môcť získavať dáta o mojom súkromí? Nikto. Kto mi zaručí, že ak sa tak stane, bude má táto spoločnosť aspoň o tom informovať? Nikto. Veľkú spoločnosť nebude v žiadnom prípade zaujímať, či bolo kompromitované moje súkromie. Ju bude zaujímať ochrana vlastných investícií a verejného obrazu, ktoré by mohli byť zverejnením podobného prípadu značne naštvrbené. Paranoja veru nie je pekná vlastnosť. Skresľuje, ale



zároveň nabáda k opatrnosti. Úprimne (a naivne) však budem veriť, že podobný scenár je to posledné čo nás v prípade Xbox One môže postihnúť.

Väčšiu pravdepodobnosť na úspech a realizáciu majú iné korporátne praktiky. Ako ostatne poznamenáva i Totalbiscuit. Cielená reklama, či skenovanie obsahu obývačky. Prostredníctvom kamery sa zistí koľko ľudí práve sleduje požičaný film a podľa toho sa upraví licenčné poplatky za jeho sledovanie. Nesleduješ sám, nie je tam s tebou len rodina, ale niekto ďalší, tak ti to zaúčtujeme. Pretože môžeme, pretože autorské práva už dávno prešli do módu vysajme potenciálneho diváka/poslucháča/hráča čo najviac to pôjde. Kinect je na buzeráciu používateľa (zákazníka) veľmi vhodný nástroj. Máte ho rovno vo vlastnom byte, vo vlastnom vlastníctve, medzi svojimi vecami a vidí všetko. Môže sa prispôbovať vám, vašim blízkym, môžu vám cez neho ordinovať akurátne reklamu šitú na mieru. Sen marketingových pracovníkov, sen korporátnych šéfov - a vy si ho (dobrovoľne) donesiete domov. Bez nátlaku, násilia odhalíte svoje súkromie ako nikdy predtým. Čo sú proti tomu vaše tweety o večeri, návštevách reštaurácií, či vašich večierkoch. Neškodná zábava v neškodnej dobe. Časy sa menia. Kinect nie je zaujímavý herný nástroj - nikto ho do dnešných dní na túto činnosť nedokázal poriadne



využiť. Avšak má svoje prednosti, má svoje nepopierateľné využitie, ktoré Microsoft určite naplno zúžitkuje. Microsoft to vie.

Vševidúce oko vo vašom najvnútornejšom kruhu. Vie čo sa hráte, vie čo pozeráte, vie čo počúvate, vie ako sa obliekate, vie s kým žijete, vie čo obedujete, vie s kým sa zabávate... Takto napísané to už začína znieť i trochu strašidelne. Ľudská fantázia istotne príde ešte na

mnohé potenciálne využitia Kinectu. Veď jednou z obľúbených činností ľudí je tvorenie konšpiračných teórií a Microsoft im s Xbox One ponúka nádherne živnú pôdu. Plnú sprisahání, sledovania a zneužívania osobných dát zo súkromia užívateľov. Má svoj nepopierateľný potenciál vytvoriť nejednu urban legend, v ktorých sa nakoniec môže skrývať i kúsok povestnej pravdy.

