SECTOR
HERNÝ MAG
#57
SÚRHN
E3 2014
WATCH DOGS, FAR CRY 4
WOLFENSTEIN: NEW ORDER
GTA V NA PC, XBOX ONE A PS4
ASSASSINS CREED UNITY, GET EVEI
ZAKLÍNAČ 3, BATTLEFIELD : HARDLI

OBSAH

PREVIEW

RAINBOW SIX: SIEGE, GET EVEN, MGS: PHANTOM PAIN, EVIL WITHIN, GTA V PRE PC, XBOX ONE a PS4, SPINTIRES
CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE
ASSASSINS CREED UNITY
FAR CRY 4, GRID AUTOSPORT,
BATTLEFIELD HARDLINE, ZAKLÍNAČ 3
HOMEFRONT THE REVOLUTION
HUNT HORRORS OF THE GILDED AGE
MORTAL KOMBAT X
INFAMOUS FIRST LIGHT, ZELDA WIIU

RECENZIE

WOLFENSTEIN NEW ORDER
WATCH DOGS
MARIO KART 8
AMAZIN SPIDERMAN 2
MURDERED SOUL SUSPECT
CHILD OF LIGHT

TECH

ALIENWARE ALPHA
BIELA PLAYSTATION 4
STEAMBOY
PROJECT MORPHEUS

UŽÍVATELIA

KAM ĎALEJ V HERNÝCH SÉRIÁCH
DREAMFALL CHAPTERS

FILMY

NA HRANE ZAJTRAJŠKA
X-MEN BUDÚCA
MINULOSŤ
GODZILLA

VYDÁVA

SECTOR s.r.o.

ŠÉFREDAKTOR

Peter Dragula

REDAKCIA

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

Články nájdete na
www.sector.sk

PREVIEW

POLICAJTI VS TERORISTI

RAINBOW SIX: SIEGE

Ubisoft | Taktická akcia | PC, Xbox One, PS4

Ubisoft Montreal na E3 ohlásil aj pokračovanie Rainbow Six série. Nová FPS dostala pomenovanie Siege a v príprave sú iba verzie pre PC a najnovšie konzoly od Microsoftu a Sony. Nová hra by opäť mala skombinovať taktický prístup k tímovej spolupráci a veľkú dávku akcie. Ako už názov napovedá, nový titul sa zameria na obliehanie uzavretých priestranstiev. Namiesto pomalého merania síl však Ubisoft radšej stavil na výbušniny, explózie a demolovanie indoorových priestorov, hlavne stien a podláh. O to posledné sa postará koncept nazvaný "procedural destruction technology". Ten by mal byť zároveň dôvodom, prečo hra venovaná teroristickým útokom a špeciálnym protiteroristickým policajným jednotkám nevyjde aj na staršiu generáciu konzol.

Vďaka zameraniu na protiteroristické jednotky sa Tom Clancy's Rainbow Six: Siege odlíši od konkurencie hlavne zameraním na boje vo vnútri rodinných domov či na palube lietadla. Policajti teda budú vycvičení a vybavený predovšetkým na boj zo vzdialenosti niekoľkých krokov. Prestrelky sústredené v malom priestore budú spravidla veľmi rýchle, tvorcovia odhadujú priemernú dĺžku jednej akcie na 3 až 4 minúty.

Hra bude pri vydaní obsahovať niekoľko herných režimov, na E3 bol však predvedený iba jeden multiplayer, ktorý sa sústredil na oslobodenie rukojemníka. Úlohou teroristov je vydržať do uplynutia časového limitu a neprísť o kontrolu nad nad civilistom ovládaným AI. Prvoradou úlohou policajnej jednotky je samozrejme transport rukojemníka do bezpečia. K víťazstvu ale vedie aj prostá eliminácia všetkých nepriateľov. Vzhľadom na krátkosť bojov nezakomponovali autori do hry respawn, takže každý hráč má iba jeden život a nepriateľ, ktorého zastrelíte, sa už nevráti aby vám to oplatil. Treba si však dávať pozor na to, kam strieľate. Smrť rukojemníka z vašich rúk totiž znamená okamžitú prehru celého tímu, nezávisle na tom, či hráte za zločincov alebo policajtov.

O ostatných multiplayer i sólo režimoch sme sa dozvedeli iba toľko, že budú "rešpektovať DNA Rainbow Six".

Ako Ubisoft dokonale predviedol v gameplay videu, deštrukcia stien, okien ani ďalších častí budov nie je naskriptovaná. Diery v múroch zodpovedajú sile použitej výbušniny, prípadne kalibru zbrane a diery by sa mali objavovať na správnych miestach, pričom škody závisia aj od ničeného materiálu. Hra je pritom postavená na engine AnvilNext, už dobre známom predovšetkým z Assassin's Creed série ale aj z Prince of Persia.

Vďaka indoorovému zameraniu a first person pohľadu si montrealský tím trúfa dosiahnuť stabilných 60 fps na všetkých troch platformách. Či sa mu to naozaj podarí sa ale dozvieme až v roku 2015.

FOTOREALISTICKÁ KVALITA

GET EVEN

Farm51 | Akčná | PC, Xbox One, PS4

Už ste to možno počuli, že realita je nudná. Rutinné aktivity vykonávane dennodenne v prostredí hry zabíjajú gameplay. Krajší vizuál a honba za realizmom s príchodom nového hardvéru bude čoraz častejšie narážať na rozpor konania postáv v hre s tým, čo vykonávajú pod kontrolou hráča. Ludonaratívna disonancia sa už prepierala u Uncharted aj Tomb Raider, stojí v ceste absolútneho ponorenia sa do hry a obyčajne rozbíja imerziu.

Get Even poľského štúdia The Farm 51 sa realizmom nezaoberá; hra si realitu oblieka. Svet tvorený z polygónov je potiahnutý textúrami z unikátnej skenovacej technológie, ktorú vyvíjajú súčasne s produkciu akčnej adventúry videnej z vlastného pohľadu. “Nie je iba o snímaní postáv a malých objektov, čo je v hernom priemysle úplne bežná metóda, naša unikátna technológia umožňuje skenovať celé prostredia,” vysvetľuje hlavný dizajnér Kamil Bilczynski.

“Našim cieľom je, aby ste nevedeli rozoznať rozdiel medzi hrou a realitou,” dodáva, zatiaľ čo sa snaží na notebooku spustiť krátky video teaser. A potom zabliká obrazovka. “To, na čo sa dívate, je real time grafika s textúrami zo skutočnej lokality."

Už v alfa verzii sú nebezpečne blízko svojho cieľa, úvodná scéna vyráža dych a Bilczynski sa pohodlne v nej prechádza pomocou gamepadu. Po vydaní Get Even (niekedy v roku 2015) sa budú hry posudzovať nie podľa kvality grafiky, ale podľa kvality skenovania. Ak si stále nedokáže predstaviť, akú “grafiku” bude mať hra, vezmite kameru, prejdite sa po miestnosti a potom si video prehrajte - tak vyzerá Get Even.

Technológia má svoje limity, predvedené prostredia nie sú interaktívne, počas prestreliek neopadávajú kusy omietok, sú však dostatočne členité, aby nešlo iba o štyri nosné múry, zopár dier v nich a jeden dva stĺpy. V továrni sú vo výške zavesené chodníky, z výrobnej haly vedú dvere do menších miestností a vnútro je posiate nízkymi múrikmi. Materiály nemá cenu popisovať, betón je skutočný betón, veľké plochy majú defekty, praskliny, opadáva z nich omietka.

Get Even majú tvoriť dve kampane, jedna pre offline a druhá má byť nonstop pripojená online. Do hry tak môžu naskákať živí hráči bez toho, aby ste vedeli, ktorého nepriateľa preberú. To, že do hry vstúpia, dá najavo vlna, ktorá deformuje vizuál. Časť Get Even tvorí klasická FPS, pravdu povediac, ide o tú najmenej zaujímavú časť.

Bilczynski hovorí, že zatiaľ ako jediní, používajú v hre zbraň, ktorá dokáže strieľať za roh. Nahrádza tradičné schovávanie sa a vykukávanie spoza prekážok, pretože aktivovaním streľby sa dívate za roh cez displej mobilu - kľúčového prvku Get Even.

Adventúrna časť hry necháva vyniknúť nielen samotnej grafike, ktorú si môžete v kľude popozerať, ale aj odlišný prístup Farm 51 k tvorbe prestrihových scén. Hrdina Get Even je uväznený vo vlastnej mysli a podobne ako v Inception má niekoľko vrstiev, medzi ktorými môže voľne prechádzať, resp. vracať sa do východiskového bodu, kde sa na nástenke objavujú a neskôr aj miznú dôkazy otvoreného prípadu. Každá fotografia, správa, stopa predstavuje fragment inej spomienky.

A rozpletanie príbehu je založené na zbieraní dôkazov a sledovaní stôp. Hrdina si však nepamätá všetky súvislosti, vie napríklad, že sa nachádza na mieste činu, ale nevie, čo sa tam stalo ani to kto je obeť. A v jednej takej scéne bola predvedená identifikácia obete so znetvorenou tvárou po výstrele. Miestnosť, ktorú ste už isto videli v debutovom teaseri, je posiata zakrvavenými telami vojakov v uniformách. Neviete, prečo ani kto ich zabil. Bilczynski vyťahuje mobil a začína skenovať prostredie. Okrem fotografovania môže používať aj filtre, zbierať dôkazy aj prijímať rozhovory. Obeť je v zadnej časti, leží opretá o stĺp, ale bez jej identifikácie sa nepohne prípad ďalej.

V deme Bilczynski vystúpil zo scény von a potom vošiel do druhej, ktorá by mohla byť obyčajnou prestrihovou scénou s quick time eventmi. Vo Farm 51 majú na cutscény vlastný názor. “Chceme, aby boli plne interaktívne,” začne sa obzerať a potom sa v scéne aj prechádzať a kľučkovať medzi vystrelenými projektilmi. Scéna sa pritom stále v spomalenom zábere prehráva. Vojaci sú popravení neznámymi útočníkmi, ale naše kroky smerujú dozadu k postave otočenej chrbtom, ktorá bude o malú chvíľu mŕtva.

Kamera sa otáča a než stihne útočník v kapucni potiahnuť kohútik, Bilczynski stláča spúšť fotoaparátu. Obeť je identifikovaná. Demo Get Even u konca. "Môžete ju aj zachrániť a neskôr vám v hre táto postava pomôže alebo sa na ňu vykašlete a idete po svojom," hovorí o rozhodnutiach, ktorú budú takisto zohrávať rolu pri vyšetrovaní veľkého prípadu zloženého z malých častí mozaiky.

Farm 51 na E3 priniesli iba krátke tech demo a ukážku 12-mesačnej práce. Viac o Get Even budú hovoriť na GamesCome. Čaká ich ešte dlhá cesta, ale Get Even nielenže prekonáva graficky všetky ostatné oznámené a už vydané hry, ale je prísľubom aj unikátnych prvkov. A ešte jedna drobnosť, podpora Oculus Rift a Morpheus je samozrejmosťou.

OTVORENÉ DOBRODRUŽSTVO

MGS PHANTOM PAIN

Konami Digital Entertainment

Konami | Akčná Adventúra | XOne, X360, PS3, PS4

Skôr než sa pustím do popisu misie v Afganistane a noviniek ktoré nachystali a predvádzali Kojima Productions na tohtoročnej E3, musím sa k niečomu priznať. Metal Gear Solid: Ground Zeroes u mňa zabodoval na plnej čiare. Rešpektujem názory iných, no nesúhlasím s tým, že šlo o predražené demo a odmietam akceptovať, že po prejdení jednej misie už nebolo čo na základni robiť. Toto však nie je obhajoba Ground Zeroes, len vás chcem pripraviť na to, že Metal Gear Solid V: Phantom Pain nebude iný.

Nehovorím o množstve obsahu ani o počte misií, tých bude vo Phantom Pain podstatne viac, ale o sandboxovom hraní. Kojima Productions napravítkované a presne nalinajkované postupy na nepriateľskom území hodili za hlavu a dovoľujú pristupovať k misiám podľa ľubovôle. Ak potrebujete byť na konci za pár hodín alebo hru prechádzať speedrunom, nech sa páči. Phantom Pain ďalej rozvíja ideu otvoreného sveta a využívania zakúpeného vybavenia a prostredia pri plnení úloh.

Misia v Afganistane v predvádzanom E3 deme, ktoré bežalo na PS4, začína konským lajnom. Keď vykoná Snakeov kôň potrebu, vydáva sa do neďalekého tábora, kde je údajne väznený Kazuhira Miller, partner, s ktorým vybudoval Outer Haven. Na začiatku sa ešte mihne Ocelot a ukáže Snakeovi smer. Bol predsa deväť rokov v kóme. Od toho momentu sa začína záchranná misia, na konci ktorej je známka S. Nie sú ukázané alternatívne cesty, iba nové techniky, ktoré vám pomôžu pri nepozorovanom prechádzaní misií.

Jednou z nich je aj schovanie sa za telo koňa alebo plazenie sa na chrbte s namierenou zbraňou. A nebola by to tvorba Kojima Productions, keby demo nebolo plné vtipov, narážok a easter eggov. Pri rozhovore s Ocelotom si Snake zvyká na novú protézu namiesto ruky, namáha sa, aby si vzal čutoru s vodou a napil sa z nej. Neskôr vŕgajúca protéza nahrádza klasické zaklopanie na stenu a prilákanie stráži.

Ak ste hrali Ground Zeroes, mnohé techniky ako označovanie cieľov a ich viditeľnosť cez steny, CQC z kontajnera či spacifikovanie nepriateľa spoza rohu, už isto

poznáte. Absolútnou novinkou je dramaticky vylepšená kartónová krabica. Snake z nej teraz môže vykuknúť, vystreliť a potom sa schovať. Ako čertík z krabičky prekvapiť nepriateľa, nechať sa v nej spozorovať a bočnou stranou vyskočiť z nej von. A keď sa stráž ku krabici priblíži, prekvapíte ju z iného uhlu.

Svet Phantom Pain je obrovský, jeho rozloha by mala byť 200x väčšia ako v Ground Zeroes. V prostredí sú roztrúsené surové diamanty potrebné na upgradovanie a udržovanie chodu základne (o nej neskôr), mnohé zákutia a tajné miesta, pohybuje sa tu dokonca divá zver. Veľkú rolu bude zohrávať dynamické nepredvídateľné počasie, v púštnej búrke napríklad je znížená viditeľnosť a pri striedaní dňa a noci sa mení aj správanie stráží - večer je ich napríklad menej. Tok času sa dá v hre zrýchliť fajčením elektronickej cigary. Vo forme časozberného videa život v hre okolo Snakea akceleruje.

Snake má po ruke funkčne vylepšeného pomocníka iDroid. Neukazuje iba mapu, rozostavenie stráži a checkpointy, ale je dôležitým komunikátorom so základňou, o ktorú ste sa už starali v Peace Walker. Osobne tento diel považujem za najkomplexnejší a som rád, že manažment sa vráti v oveľa prepracovanejšej podobe. Základňa už nie je iba východiskovým bodom, kde si vyberáte misie, ale spojenie s jednotlivými oddeleniami máte aj vtedy, keď ste v teréne.

Ak potrebujete zásoby alebo nové vybavenie, necháte si ho dopraviť a ak namierite presne, tak balík môže dopadnúť na hlavu stráže. Vo Phantom Pain môžete používať Fulton Recovery System, pomocou ktorého posielate na vašu základňu nových regrútov zo zajatých alebo omráčených nepriateľov. Ale to nie je všetko. Na základňu môžete posielať aj vozidlá, tanky, džípy, obrnené transportéry aj ovce. Čím väčšia armáda, tým lepšie vybavenie a kvalitnejšie a presnejšie informácie v teréne. Zatiaľ čo oddelenie výskumu pracuje na upgradoch, môžete požiadať o analýzu tábora, ktorý sa snažíte infiltrovať. Na mape sa potom zaznačia miesta, kde sa zdržujú stráže. iDroidom sa dajú aj skenovať dokumenty, ktoré vám pomôžu pri ďalších misiách, dokáže predpovedať počasie alebo privolať kobercový nálet, ktorým dáte bodku za misiou.

Čo je na Phantom Pain najlepšie, že základňa nie je tvorená iba štatistickými údajmi, ale že skutočne existuje! Snake a Miller naozaj postavili Outer Haven, podobá sa na Big Shell z MGS 2, je na šírom mori a môžete sa po nej prechádzať. Na základni sú všetci vojaci, technika a dokonca aj tá ovca. Zo zdrojov, ktoré nájdete v teréne, ju môžete vylepšovať a zväčšovať. Môžete s mužstvom trénovať a zvyšovať jeho efektivitu aj investovať do kanónov a obranyschopnosti, pretože základňa môže byť napadnutá.

Metal Gear Solid 5: Phantom Pain sa neprezentuje ako taktická špionážna hra, ale taktická operácia, ktorú budete mať plne pod kontrolu.

NÁVRAT K ZÁKLADOM HORORU

EVIL WITHIN

Behesda | Akčná | PC, Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Jedným z najstrašnejších a najsilnejších hororových zážitkov, aké som kedy videl, je Event Horizon. Nepýtajte sa prečo, nešlo ani tak o krv, šokujúce momenty, ale z story na konci vesmíru šiel strach. A to ma desilo. Toho filmu sa bojím ako čert kríža a už ho nikdy viac nechcem vidieť. Po odohraní ôsmej kapitoly Evil Within od Tango Workshop môžem smelo vzkriesenie survival hororu pod patronátom tvorcu Resident Evil založiť do rovnakej kategórie.

Vo vnútri stánku Bethesdy je tma ako v rohu, priestor osvetľujú v štyroch radoch zoradené monitory a ovládací prvok zvukového systému s pripojenými slúchadlami. V miestnosti som asi s tuctom novinárov, ktorých nevidím, ale konštantne mám pocit, že sa mi niekto pozerá cez plece. Periférne registrujem mihanie tieňov, čo v prípade Evil Within len posilňuje strach z neznáma.

Nerád ten termín používam, ale Tango Workshop sa vracajú ku koreňom, k strachu z neistoty, chytrým hádankám, prieskumu záhadných miest, strachu z otvoreného inventára, pomalého pohybu a bezmocnosti. Na rozdiel od iných moderných hororov, monštrá nekosíte po desiatkach, munície je málo a ak náhodou vystrelíte, na seba upozorníte.

V Evil Within sa nie každé monštrum dá zabiť a ak už áno, nemusí to byť headshotom. A keď padne a nestihnete ho zapáliť zápalkou, znovu ožije. V ôsmej kapitole, zasadenej do starého sídla, boli iba štandardní zombíci, ale aj tí dokázali vo dvojici vytvoriť mimoriadne napínavú bojovú situáciu zakončenú schovaním sa v skrini a predýchavaním úteku. A potom je tu druh nepriateľa s dlhým rýchom a kapucou, ktorý sa nedá zabiť vôbec. Pomôže iba útek.

Hrám na najnižšej obtiažnosti a mám doslova plné gate. Odmietam vojsť do dverí, kde si ma podala "hladná" tlupa nemŕtvych. Našťastie detektív Sebastian Castellanos má v inventári kušu a niekoľko explozívnych šípov, ktoré si môžete z nájdených súčiastok vyrábať a nemusia mať zrovna vybuchujúce hroty. Jeden výstrel vymaľuje steny vnútornosťami a ja môžem vojsť do knižnice, odkiaľ sa konštantne ozýva chrapot.

Neďaleko leží jednorazová sekera, jedným dobre miereným úderom rozsekávam čitateľa, ktorý odpočíval na podlahe. Chrapot neustal. Venujem sa prieskumu poschodia na balkóne. Lekárnička, munícia, dokument. Otváram inventár a prestavujem si zbrane na d-pad. Chrapot je bližšie, ale nikoho nevidieť. Otáčam sa okolo svojej osy. Asi to bude za oknami. Vraciam sa k mikro manažmentu. Otváram inventár. BAM. Do krku mi hryzie odporná tvár s vypadanými zubami. Strhávam si dolu slúchadlá a dívam sa, ako Castellanos zomiera. Tak ti treba, mal si rýchlejšie tasiť zbraň.

Strašidelnosť Evil Within nie je definovaná pomalým pohybom hrdinu, jeho neschopnosťou tasiť a strieľať za menej ako 0,5 sekundy, ale metódou rizík a odmien. Zdravie sa nedobíja, dopĺňajú ho po troškách striedmo rozhádzané striekačky, doplna ho doplní iba lekárnička. Ale. Po jej použití sa obraz tak deformuje, že nie ste schopný pri vlnení zamieriť,ani identifikovať, kto prichádza či kam chcete uniknúť.

Poznať prostredie a slabé miesta nepriateľov bude kľúčom k prežitiu, čo v ôsmej kapitole bez tutorialu je extrémne náročné. Nie nemožné. A nie je to iba lekárnička či hlučnosť zbraní, doplňovanie zásob, ale aj pasce, do ktorých môžete nalákať nepriateľov hádzaním fliaš alebo ich tam navediete pri úteku. Nastražené míny na stenách ich potom rozmetajú. A potom sú tu zásoby. Ak nebudete preskúmavať prostredie, nenájdete muníciu ani zelené nádoby na upgradovanie schopností. Jednoduché. S riskom prichádza aj odmena, ale sa zvyšujú šance, že vás niečo pristihne nepripravených.

Evil Within sa tak trochu s vami zahráva a úroveň napätia udržuje aj pri relatívne bezpečných aktivitách ako otváranie dverí. Môžete ich vykopnúť a tak na seba upozorniť alebo ich v tichosti otvoriť. Ale. Do miestnosti najskôr vstúpi hrdina a až potom kamera tak, aby ste videli, čo v nej je. Inštinktívne tak prechádzate do podrepu a v tichosti sa presúvate, aj keď viete, že by to tam malo byť čisté.

V deme Evil Within bolo cieľom otvoriť obrovské dvojkrídlové dvere zamknuté na tri zámky uväznené v mysliach testovaných subjektov. Tie bolo nutné pochopiteľne odomknúť nájdením chirurgicky otvorených lebiek a vrtákom nájsť slabé miesta v mozgu podľa poznámok nahraných na kazetách šialeného doktora.

Demo Evil Within nebolo dlhé v tradičnom slova zmysle, po nasadení slúchadiel vás uväznilo vo veľkom sídle, kde vás konštantne bombardovalo ťaživou atmosférou. Po jeho dohraní mi bije divoko srdce a to sledujem záverečnú prestrihovú scénu, keď mi niekto zasvieti na nohy. Takmer som vyskočil z kože, slúchadlá leteli druhýkrát na stôl a to mi iba prišli oznámiť, že sa stánok bude o pár minút zatvárať a mel by som končiť.

Neviem, či Evil Within bude najlepším hororom, jedno viem isto, hrať ho nebudem. Bojím sa ho už teraz.

GTA V OHLÁSENÉ PRE PC, XBOX ONE A PS4

Rockstar | Akčná adventúra | PC, Xbox One, PS4

Po dlhých naťahovačkách a držaní bobríka mlčania nakoniec Rockstar ohlásil GTA V pre PC a nextgen konzoly s dátumom vydania na jeseň. Síce presný mesiac neurčil, hovorí sa o septembri, čo by prakticky kopírovalo minuloročné vydanie na oldgeny.

Nová verzia vylepší hlavne grafiku, ktorá dostane lepšie textúry, vyššiu viditeľnosť, hustejšiu premávku a samozrejme vyššie rozlíšenia, aj keď samotné rozlíšenia ešte nešpecifikovali. Vylepšia sa aj efekty počasia a deštrukcia vozidiel. Všetko toto spolu prinesie nový život do miest, púští a oceánov v San Andreas. Aj keď, povedzme si to rovno, najviac života do hry prinesú mody v PC verzii, vďaka ktorým sa bude vylepšovať upravovať a rozširovať ešte dlhé roky.

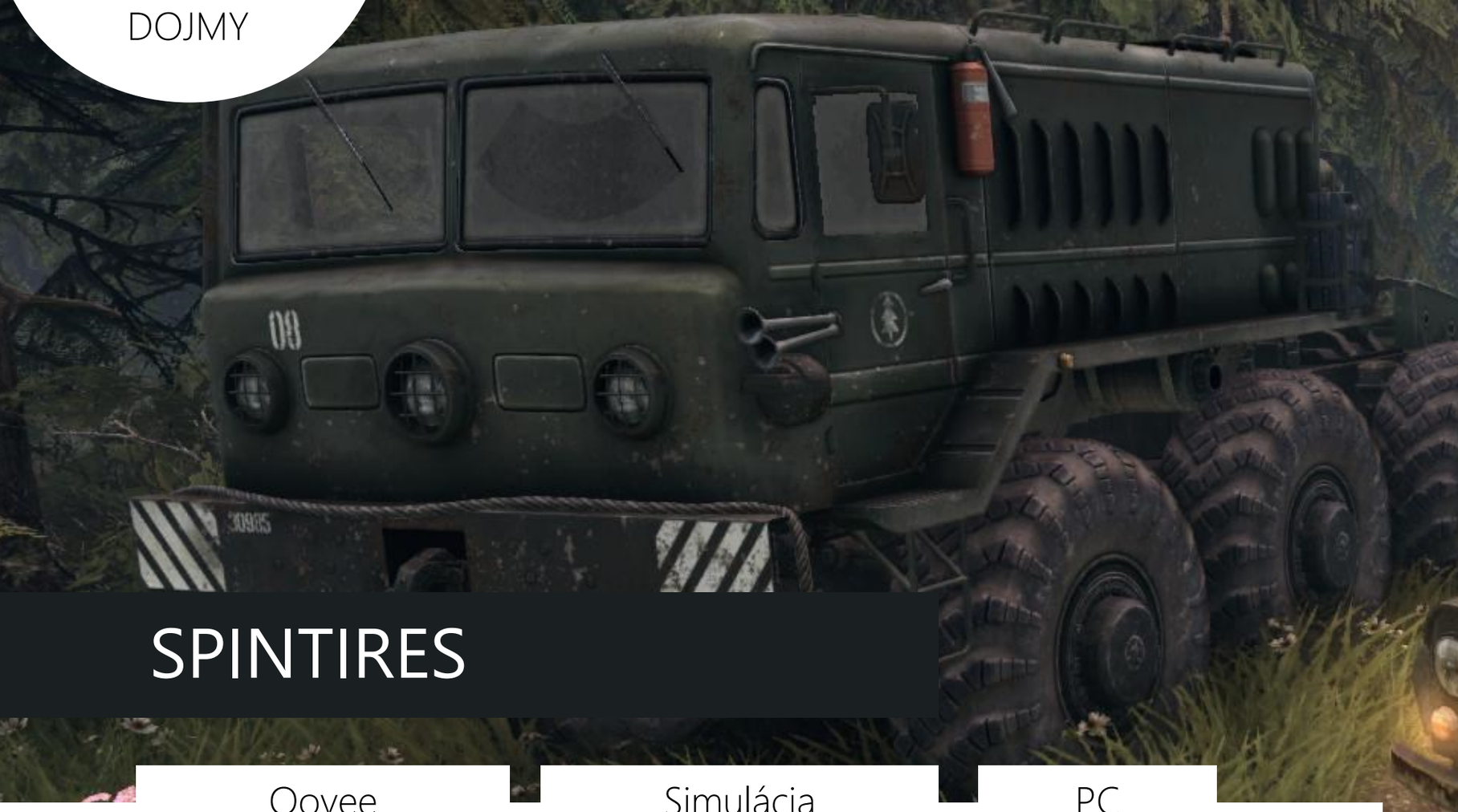
Zatiaľ si môžeme kvalitu grafiky porovnať prostredníctvom jedného záberu, ale ako sme už v E3 videu mohli postrehnúť tráva bude výraznou zmenou vo vizuále.

Mimo grafiky pribudnú v oblasti GTA Online aj nové joby, nový arzenál zbraní, nové vozidlá, nehnuteľnosti a možnosti cusotmizácie. K tomu si budú môcť hráči presunúť svoju postavu zo starých konzol na ľubovolnú platformu. PC verzia bude obsahovať aj rozšírený video editor na vytváranie vlastných videí.

Je však prekvapujúce, že Rockstar premeškal výbornú možnosť ohlásenia príbehovej expanzie, zrejme to naznačuje, že expanzia vyjde až po nextgen verzii hry a to na všetky verzie naraz.

NEXTGEN VERZIA

OLDGEN VERZIA



SPINTIRES

Oovee | Simulácia | PC

Tesne pred vydaním plnej hry sme vyskúšali preview verziu Spintires a vyzerá to tak, že fanúšikom simulácii bude mať skutočne čo povedať. A nie len im. V prvom rade, je potrebné vedieť, že Spintires je niečo úplne iné ako simulácie autobusov, kamiónov a traktorov. Je to do reality zasadená a na fyzike postavená simulácia ťažkých strojov, spojená s prechádzaním náročným terénom. Viacmenej je to doteraz najlepšia simulácia jazdného modelu v spojitosti s blatom, vodou, váhou strojov, nákladom, trakciou. Zapotíte sa pri každom pridaní plynu.

Preview verzia ponúka jednu zo štyroch máp, pričom každá ma približne 1 kilometer štvorcový a špecifické úlohy v otvorenej krajine. Hrať je možné v casual alebo hardcore móde, avšak ani prvý režim nebude jednoduchý. Oproti hardcore módu umožňuje presunúť zapadnuté auto do garáže. Vozidlá majú navyše nižšiu spotrebu paliva, ale hlavne je možné zapnúť si diferenciál aj pri automatickej prevodovke, čo pri hardcore nie je a tak sa tam viac potrápite. Prevodovku pritom ovládate manuálne presunom páky myšou, čo je nezvyk, ale zaujímavosť. To je však len detail oproti náročnosti prechodu zablatenými, alebo úzkymi cestami, otáčaniu sa s nákladom dreva, alebo prechádzaniu krížom cez rieku a husté lesy.

V zásade sú úlohy na mapách v preview verzii rovnaké a to doviesť určitý počet dreva na vyznačené lokality. Všetko cez náročný terén, ktorý navyše ani nevidíte na mape, keďže väčšina z nej je zakrytá a odhalíte ju, len keď sa dostanete autom na určité miesto. Rovnako hneď od začiatku niekedy nemáte ani sprístupnené potrebné vozidlá. Musíte sa tak dostať najskôr k danému vozu, odomknúť si ho a následne nájsť lokalitu s drevom, naložiť surovinu a doviezť ju do cieľa. Pritom si musíte občas zájsť dotankovať alebo priviesť k vozidlu cisternu s benzínom. K tomu si môžete vyberať niekoľko z vybavení vozidiel, ako typy prívesov a kolies, reťaze, doplnkové svetlá (v hre je totiž plynulá zmena

času), klietku na kabínu pre zvýšenie odolnosti. Plus vozidlá majú aj vybavenie, ktoré môžete manuálne ovládať, napríklad hák, žeriav a podobne. Vyzerá to tak, že vo finálnej hre toho bude skutočne dosť.

Základom hry je brodenie sa terénom. Musíte si starostlivo vyberať cestu, čo môže znamenať aj niekoľko reštartov. K tomu musíte v teréne kombinovať diferenciál, pohon na všetky kolesá a pokúšať sa tak dostať krížom cez náročné plochy. Nepôjdete však rovno za nosom, blato je rôzne hrubé, zapadávate, vytvárate ešte hlbšie diery v teréne a často sa vám stane, že zapadnete úplne. To ale nemusí byť koniec vašej cesty. Niekedy sa vám podarí auto vytlačiť iným vozidlom. Ak sa však prevrátite, zobrazia sa autu odťahovacie body, na ktoré môžete zapojiť hák a spojiť ho so stromom. Táto funkcia však v preview verzii nechcela fungovať.

Podobne ako blato funguje aj voda. Prostredia križujú

rieky, špinavé kaluže, jazerá alebo celé bažiny. Voda je rovnako plne fyzikálne prepočítavaná a cítite, ako na vás tlačí v riekach, alebo ako sa viac šmýkate na mokrom blate. Pritom vždy musíte sledovať ponor vozidla, aby ste ho nezničili a neskončili. Pri ničení vozidla nejde ani tak o realitu, ale o bodovanie, kde sa pri ponore alebo náraze do stromov uberajú body zo stavu vozidla, ktoré môžete vozom s náradím následne opravovať.

Pritom pekne vidíte, ako sa voda opiera do vozidla, ako sa blato lepí na kolesá, pneumatiky prehýbajú pod váhou auta a na prekážkach. Vozy sa špinia, zamočia pri prechode cez rieky, ničia sa. Jednoducho, autori si dali na detailoch záležať. Rovnako zmena dňa a noci je

kvalitná, len možno textúry by mohli byť ešte vyššie a blato detailnejšie, aj keď to nie je hra, ktorá by to nevyhnutne potrebovala. Treba však uznať, že autori spravili to, čo doteraz nikto, s ohľadom na zakomponovanie fyziky a deštrukcie terénu.

Na čo si je potrebné zvykať, to je kamera. Tá nie je zafixovaná na vrch vozidla. Nemáte ani pohľad z vozu, ale s kamerou musíte rotovať okolo vozidla, približovať alebo vzďaľovať podľa potreby. Treba si totiž sledovať zaborenie kolies, ich prešmykovanie, pozerať, čo máte pred a za vozidlom, aby ste sa dostali z problematických situácii. Možno trochu obmedzujúce je, že kamera len rotuje. Voľný pohľad by určite nebol zlý, či už na zameranie sa na špecifické miesta, alebo preskúmanie územia v blízkosti, aby ste si mohli lepšie naplánovať ďalšiu cestu. Síce už od demo prezentácie na to existujú módy od fanúšikov, ale mohlo by to pribudnúť priamo do hry. Modifikácie do hry pridávajú aj nové vozidlá, nové typy úloh a celé nové mapy. A keďže má hra aj multiplayer, môžeme čakať zaujímavé veci aj v tomto ohľade, ako napríklad preteky.

Zo zaujímavých drobností má hra aj slovenskú lokalizáciu (Doteraz najlepší preklad: "Vyžaduje sa spojenie s parou! ") a okrem klávesnice aj podporu priamo štyroch gamepadov, napríklad pre lokálny multiplayer. Poteší detail, že hra vždy ukladá presný stav, v ktorom skončíte a po zapnutí pokračujete presne na tom mieste, kde ste prestali a to bez preklikávania menu alebo iného zdržovania.

Keď si to zhrnieme, Spintires je hra vyžadujúca trpezlivosť, pevné nervy, reštarty, ale aj skúsenosti. Preview verzia poskytla len zbežný obsah a nie je zapnutý multiplayer, ale v plnej verzii bude dôležité, koľko náplne a rozmanitosti ponúkne. A rovnako aj to, čo všetko prinesú moderi. Tí budú zrejme hlavnou silou pri rozširovaní obsahu.

Spintires vyšiel 13. júna na Steame.

BOJISKO BUDÚCNOSTI

CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE

Sledgehammer | Akčná | PC, Xbox360, XboxOne, PS3, PS4

Actuvision oficiálne predstavil nové pokračovanie Call of Duty série nazvané Call of Duty Advanced Warfare

K ponuke obrázkov Activision dodáva, že nová časť potlačí značku do nových výšin na novej generácii. Hovoria, že spravili niekoľko kľúčových rozhodnutí so zameraním sa na kreatívnu dokonalosť hry. Tentoraz vraj skutočne mali iný prístup, je to totiž prvá z COD hier, ktorá mala trojročný vývojový cyklus a k tomu má novú hrateľnosť s pridaným exoskeleton oblekom ako aj nový príbeh, ktorý vedie Kevin Spacey.

V hre sa dostaneme do roku 2054, kedy súkromné vojenské spoločnosti majú dostatok sily na obranu ľudstva v zničenom svete snažiacom sa obnoviť po globálnom útok na jeho vojsko a infraštruktúru. My budeme jeden z vylepšených vojakov, s exoskeletonom a technologickými vylepšeniami budeme bojovať po boku špecializovanej jednotky, aby sme obnovili poriadok.

Autori chcú priniesť fotorealistický svet iný ako hocičo čo sme doteraz v COD videli, hlavne dbali na nové technológie snímania postáv a animácií tvári, ktoré prinesie takmer živé postavy do obsiahleho a pôsobivého príbehu.

Hra vyjde 4. novembra.

POLICE DO NOT CROSS

FRANCÚZSKA REVOLÚCIA

ASSASSINS CREED: UNITY

Ubisoft | Akčná Adventúra | PC, XboxOne, PS4

Jedným z najväčších ťahákov E3 konferencie Ubisoftu bolo predvedenie nového Assassin's Creed: Unity. Hráči mali ako obyčajne množstvo informácií už niekoľko mesiacov pred začatím konferencie, ale až v tých dňoch sa najnovší assassin predviedol v plnej paráde a vývojári zároveň upustili od plnenia bobríka mlčanlivosti.

Takže čo vlastne znamená Unity v názve hry? Podľa kreatívneho riaditeľa projektu poukazuje názov hry na zjednotenie singleplayeru a online módu do jedného celku. Znamená to, že hra nebude mať dva prísne oddelené režimy. Všetky misie sa budú dať prejsť aj osamote, ale skupina hráčov by ich mala prejsť podstatne efektívnejšie. Ubisoft sa snaží hru vybalansovať tak, aby hráči strávili kooperatívnym hraním približne jednu tretinu celkového hracieho času. Časť kampane sa venuje Arnovým osobným záležitostiam a tam asi prítomnosť ďalších assassinov nebude žiadúca. Možnosti spolupráce sa tak otvárajú predovšetkým v tzv. Brotherhood misiách.

K spájaniu bude hráčov motivovať aj vylepšený súbojový systém, vďaka ktorému budú môcť NPC nepriatelia útočiť skutočne skupinovo. Ak teda nebudete mať po ruke spoločníkov, bude vhodné pouvažovať aj nad aktivovaním stealth režimu. Aj ten sa však dočkal pár zmien. Po vstupe do tohto režimu bude Arno automaticky všetko robiť opatrnejšie, aby priťahoval čo najmenej pozornosti. Nebude sa však sám skrývať, čo zostáva v rukách hráčov. Tí si tak budú musieť všímať svoje okolie a predmety za ktoré by sa dalo schovať a zostáva samozrejme možnosť skryť sa v dave, ktorý bude vďaka výkonu nových konzol početnejší než v minulých dieloch.

O príbehu je už dlhšie známe, že sa bude odohrávať v Paríži a hráča nejakým spôsobom zapojí do udalostí Veľkej francúzskej revolúcie, respektíve do udalostí nasledujúcich rokov. Arnov príbeh však začína ako príbeh obyčajného chlapca, ktorého adoptívny otec prišiel o život práve počas týchto búrlivých rokov. Chlapec sa tak pridal k assassinom a až o niekoľko

rokov odhaľuje, že za nitky revolúcie v skutočnosti ťahá radikálna odnož Templárskeho rádu. Na pozadí súperenia rôznych frakcií známych z hodín dejepisu (loajalisti, umiernení, revolucionári...) sa tak opäť rozhorí konflikt medzi assassinmi a templármi. Vývojári sa vraj už nemôžu dočkať chvíle, kedy sa hráči zoznámia s osobnosťami ako Marquis de Sade, Ludovít XVI, Napoleón Bonaparte, Robespierre či Mirabeau, zasadenými do tohto mixu histórie a fantázie.

Ubisoft sa tiež nechal zlákať súčasným trendom otvorených svetov a "žijúcich" miest. V Paríži sa tak okrem hlavných udalostí budú odohrávať aj "tony" menších príbehov. Tie by mali byť pripravené tak, aby mal hráč pocit, že sa mesto mení na základe prebiehajúcich udalostí a mal motiváciu zaujímať sa o ucelené príbehy významných NPC postáv.

Niet pochýb, že zo série Assassin's Creed výrástla jedna z najcennejších značiek Ubisoftu i videoherného priemyslu, čo sa prejavilo aj na ochote Ubisoftu vyhradiť pre projekt množstvo svojich ľudských zdrojov.

VSTÚPTE DO HYMALÁJÍ

FAR CRY 4

Ubisoft | Akčná | PC, Xbox One, PS4

Far Cry 4 bude open-world FPS, v ktorej sa hráči ocitnú v krajine Kyrat. Krajinka krčiaca sa v tieni Himalájí by bola za normálnych okolností krásnym miestom s takmer panenskou prírodou a rozmanitou ponukou krásnych scenérií. Už niekoľko rokov však krajinu ovláda samozvaný despotický kráľ, ktorý zaviedol vládu teroru. Vy využijete pestrú ponuku zbraní, vozidiel a dokonca zvierat, aby ste uprostred tohoto chaosu napísali vlastný príbeh.

Ten sa začína vaším návratom domov. Voláte sa Ajay Ghale a v tejto krajine ste sa narodili. Vaša matka však spolu s vami z krajiny utiekla pred 25 rokmi, aby sa vyhla následkom občianskej vojny. Jej posledným prianím bolo, aby ste jej popol roztrúsili vo vetre vanúcom z najväčšieho pohoria na svete, vďaka čomu sa aspoň po smrti vráti do rodného kraja. Stretávate sa však s ďalšími príslušníkmi rodiny Ghaleových a zisťujete, že ešte stále pokračujú v odboji proti diktátorovi Pagan Minovi. Či sa vám to páči alebo nie, stále viac a viac kráčate v stopách svojich rodičov. Keď však získate lepší prehľad o situácií, zistíte, že rebeli sú síce odhodlaní aj schopní, ale chýba im vodca. Že sa postavíte proti súčasnému režimu je jasne dané, ale ako to urobíte, to je už na vás.

Samotný Pagan Min je opisovaný ako narcista s božským komplexom. Kedysi bol charizmatickým vodcom, ktorý si dokázal získať priazeň ľudu. Neskôr ale usúdil, že problémy Kyratčanov ležia v ich tradíciách a ich prepojení s minulosťou. Rozhodol sa teda urobiť rázny rez a nezdráhal sa použiť hrubú silu. Niet divu, že si rýchlo narobil veľa nepriateľov.

Krajina možno nepatrí k najväčším, ale vďaka jej polohe ponúkne minimálne tri rozličné prostredia. Klasiku, v podobe tropického raja tu samozrejme neobjavíme, veľkú časť najnižšie položených oblastí Kyratu ale zaberajú husté lesy. Nad nimi ležia skalnaté svahy a ešte vyššie prekročíte pásmo večného snehu.

Autori sľubujú nie len rôznorodosť prostredí, pekne vyzerajúcich na obrázkoch, ale aj určité špecifiká v hrateľnosti. Tú ozvláštnia hlavne:

pevnosti - pôjde o vylepšenie outpostov, ktoré teda budú v novej hre silne opevnené a dobre vyzbrojené

- horolezectvo - dobrodružstvo v Himalájach by sa bez neho ani nezaobišlo, vývojári však chcú z lezenia urobiť skutočnú zábavu

- prekvapujúce rozhodnutia NPC postáv a ich väčšia voľnosť, čo sa týka nie len nepriateľov ale aj zvierat

streľba počas jazdy vo vozidlách

- jazda a boj z chrbta slona

- k boju môžu poslúžiť aj iné zvieratá, musíte ale vymyslieť ako na to

- v Himalájach využijete aj wing suit a gyrokoptéru

Ubisoftu sa zjavne veľmi zapáčilo prepájať singleplayer kampaň s multiplayerom. Spravili to vo Watch Dogs, kde môžete zažiť nepríjemnú návštevu iného hackera a v Assassin's Creed: Unity už prezentovali možnosť pozvať do svojej hry až 3 ďalších assassinov a túto možnosť pridávajú aj do Far Cry 4. Pri tomto titule

Ubisoft spomenul možnosť prizvať si do hry (jedného?) kamaráta. Spolu sa potom môžete zabávať so všetkými už spomenutými hračkami, vozidlami, zvieratami, preskúmavať Kyrat, získavať outposty i plniť desiatky úloh a výziev. "Domovskému" hráčovi zostanú okrem odmien napríklad aj získané outposty, pokým spoločníkovi musia stačiť nazbierané XP a peniaze. Ak nemáte záujem hrať s iným hráčom, môže vám spoločníka robiť aj AI.

Špeciálny bonus dostanú hráči na PlayStation 3 a PS4, ktorí k hre obdržia aj sadu "Keys to Kyrat". Tie vám umožnia pozvať prostredníctvom PSN do svojej hry aj hráča, ktorý si Far Cry 4 nekúpil.

Po veleúspešnom Far Cry 3 nemali v Ubisofte motiváciu priniesť zásadne iný titul, namiesto toho analyzovali, čo hráčov na hre najviac bavilo a teraz pokúsia sa priniesť ešte lepší titul. Najviac sú sklamaní, keď novú hru niekto zaškatuľkuje ako FPS, pretože s bežnými FPS-kami má už séria len máločo spoločné. Oveľa radšej o svojej hre uvažujú ako o open-world titule a v novom pokračovaní by mali hráči objaviť ešte hustejšiu koncentráciu rôznych hračiek, aby sa mohli v hre dokonale vyblázniť.

Nezabúda sa samozrejme na prispôsobenie hry najrôznejším štýlom hrania a nové možnosti budú naviazané na nové prostredia, či už pôjde o lezenie po strmých stenách alebo dobrodružstva na snehu. Autori pokračujú vo vylepšovaní Dunia enginu, jednou z nezodpovedaných otázok ale zostáva, ako sa vyrovnajú s rozdielmi medzi starou a súčasnou generáciou konzol. To asi nakoniec posúdia až sami hráči 18. novembra, kedy hra vychádza naraz na všetky platformy.

NÁVRAT GRID SÉRIE

GRID AUTOSPORT

Codemasters | Racing | PC, Xbox360, PS3

Na to, čo si pre nás každý rok pripravia benzínom navoňaní vývojári z Codemasters Racing Team, sa teší každý milovník bezolovnatého moku. Teda niežeby nemali konkurenciu, no vo svojom žánri polo-arkádového a polo-simulátorového jazdenia, sú dlhodobo jednotkou. Isteže, posledné Gran Turismo či Forza boli fajn, ale len na svojich domovských platformách, ostatným ostali oči pre plač. Eštеže tu teda máme anglických borcov z Codemasters, ktorí sú známi skôr vďaka všetkým tým Dirtom (predtým Colin McRae Rally), Gridom (predtým Race Driver a pôvodne bola na začiatku TOCA) a F1, než Overolordom či Jerichom.

K nahliadnutiu pod kapotu novučičkého GRID: Autosport sme dostali osekanú verziu, ktorá obsahovala všetkých 5 druhov šampionátov. Mohli sme si vyskúšať všetky triedy vozidiel, no išlo len o malé predvedenie toho, čo nás v plnej verzii čaká. V prvom rade, musíte zabudnúť na akékoľvek výrazné zmeny. Autá od Codemasters sa držia vo vyjazdených koľajach už roky. Hoci na minimum invencie upozorňujeme už dlhšiu dobu, vždy sa to napokon skončí tak, že na najnovšom tátošovi zo stajne Codemasters jazdíme s iskrou v oku a baví nás to. Dôvodom je rokmi vybalansovaný jazdný model, ktorý síce nedovolí jazdiť s plynom na podlahe, prinúti používať brzdu (dokonca s citom), ale do simulátorového šialenstva má tento kúsok príliš ďaleko a k reálnemu jazdeniu sa jednoducho nepribližuje.

Ale je to zábava a o tú ide predovšetkým. V novinárskej bete sme sa mohli pozrieť do už spomínanej pätice šampionátov v kariére alebo si zajazdiť v móde Custom Race. Na multiplayerové zápolenie si preto musíme ešte niekoľko dní počkať. Online položka je tentoraz úplne oddelená od singleplayeru a nespája tieto dva, v poslednej dobe sa viac a viac prelínajúce, svety. Vôbec

nám to nevadí, no zatiaľ sme si nemohli na vlastnej koži vyskúšať nakupovanie vozidiel a ich nutnú údržbu pred každým pretekom. Nadobudnuté financie totiž budeme musieť investovať do opravy jednotlivých komponentov vozidla - v zjednodušenej forme, napríklad prevodovku, ovládanie alebo motor, žiadne šmelenie súčiastok sa nekoná. Aby to bolo zaujímavejšie, každá oprava bude finančne náročnejšia. Avšak málokto sa bude chcieť vzdať svojho miláčika, s ktorým odjazdil stovky kilometrov, povyhrával desiatky pretekov a vymeniť ho za nového, hoci lacnejšieho na údržbu.

O to viac sme si mohli všímať umelú inteligenciu ďalších pretekárov. K čo najlepšiemu zážitku odporúčame minimalizovať vplyv asistentov (nepotrebujete predsa, aby za vás hra brzdila) , damage dať na full, trakčnú kontrolu a ABS jemne vyladiť a protivníkov dať na hard. Niežeby boli príliš slabými súpermi, no práve s vyššími ambíciami rastie aj ich dravosť, nejazdia za sebou v zástupe ako kačičky a navyše sa neboja bojovať medzi sebou. Užijete si nejeden súboj jazdcov pred vami, z ktorého napokon môžete vyťažiť práve vy. Mimo trate zamávate pretekárovi, ktorý nezvládol riadenie a podobne. Agresivita protivníkov je v niektorých prípadoch možno až príliš vysoká, čo by nevadilo, keby sa súboje skončili pre všetkých rovnako, avšak väčšinou pískajú gumy a ohýbajú sa plechy hlavne vám.

Nový GRID: Autosport ponúka bohatý program a neobmedzuje sa len na jednu kubatúru. V pätica šampionátov si každý nájde to svoje - aj keď preteky ťahačov ako v starej TOCE tu nie sú. GRID: Autosport vďaka odlišným pretekom vyzerá ako pozliepaný z rôznych hier. Hrateľnosť tým výrazne netrpí, aspoň si je z čoho vyberať, no na druhe strane, nie je žiadny z

pretekov dotiahnutý do bravúrneho konca. V Touring Cars si na klasických okruhoch (my sme krúžili na Sepangu) vyskúšate pretekanie s upravenými vozidlami, takže to, čo dobre poznáme a treba uznať, že 16-členný pelotón je zábavné zdolávať za akýchkoľvek okolností. Ak ďalej vynecháme Street Racing pre 12 jazdcov, ktorý vám ponúkne výkonom o čosi slabšie, no stále neskutočne živé vozidlá v známych mestách (Barcelona, San Francisco, Washington, Dubai) a Tuner (driftovanie alebo snaha o prejdenie čo najrýchlejšieho kola dverami napred), ostanú nám dve chuťovky.

Endurance je zaujímavým pokusom, ktorý pravdepodobne nebude šmakovať príležitostným hráčom, no vytrvalostné preteky, ktoré sa neskončia do 5 minút a musíte v nich skutočne šetriť svoje vozidlo, majú svoje čaro. Už len preto, že sme v Yas Marine jazdili v noci so špeciálmi od Mercedesu či Audi. Stovkami koní nadupané motory sa správajú úplne inak, než bežné vozidlá, takže im zadok pri plnom kotli lieta zo strany na stranu. Ďalej je nutné sa naučiť jemne narábať s plynom, brzdou a volantom netočiť ako odušu. Taktiež sú nárazy fatálne pre samotné správanie sa vozidla, nehovoriac o postupne sa ničiacich pneumatikách. Nepomôže im, ak budete vytrvalo drať gumy prudkým brzdením a ku koncu preteku budete radi, ak sa na trati vôbec udržíte. Nie je to síce stále poriadne hardcore, aby vás to udržalo hodinu v kokpite s potom tečúcim po sústredenej tvári, ale podľa preview verzie sa konečne máme na čo tešiť. O tomto je skutočné pretekanie.

Ďalším príjemným osviežením je Open Wheel s formulami z C kategórie. Odlišná skúsenosť z iného jazdenia - a taktiež od technikou prepchatých formúl, ktoré k nám ešte len o niekoľko mesiacov dorazia v podobe samostatného titulu - sa napokon ukázala len ako dočasná. Avšak stále je to iný pocit jazdiť s neuveriteľne rýchlo akcelerujúcou formulou než upraveným vozidlom. Šampionáty sa skladali z niekoľkých jázd (na okruhových s kvalifikáciou), avšak

žiadne dlhodobé maratóny s viac než desiatkou naháňačiek tu nečakajte. Je to možno trochu škoda. Hra vás sama núti neustále víťaziť, alebo sa aspoň dostať na pódium, pretože nikdy netušíte, čí vám ten bodík v štyroch pretekoch nebude chýbať. Ako "milovníci driftov" sme takto nepokorili šampionát Tuner - dve jasné víťazstvá v najrýchlejších kolách a zahanbujúce posledné miesto v arkádovom šmýkaní sa po krátkej trati.

Inak tu máme všetko po starom. Levelujete po úspešných pretekoch, odomykáte si nové vozidlá, hru poháňa dostatočne silný Ego engine, takže ak vám šliapal posledný Grid, nebudete mať problém ani tentoraz. Zvuky nevynikajú, v menu, chvalabohu, Codies neexperimentovali (už nikdy žiadny karavan), ovládanie dostanete okamžite do ruky. Pri pohľade na okolité obrázky sa nenechajte zmiasť tým, že sú všetky spoza vozidla, na trať sa samozrejme môžete pozerať aj z kapoty, nárazníku či pricapený na prednom skle. Alebo dokonca spoza volantu. No buď sú tieto pohľady neprehľadné, či ten z kokpitu maximálne odpudivé pre neuveriteľne strohý interiér bez štipky detailov. Niežeby sme museli vidieť dokonale prepracovanú prístrojovú dosku, ale píše sa rok 2014, takže by to nebolo celkom od veci, a teda by sa to žiadalo.

Záverečný ortieľ sa bude niesť skôr v pozitívnom duchu. GRID: Autosport sa hrá veľmi dobre. Niekoľko minút trvajúce preteky ponúkajú instantnú a kvalitnú zábavu, pričom neskĺzajú k bizarným arkádam. Otázkou ostáva už len to, či sa budeme škeriť aj po hodinách hrania. To, prečo môže GRID: Autosport skutočne pohorieť (a priznajme si to, je to vysoko pravdepodobné), je konkurencia a predchádzajúce preteky z dielne Codemasters.

BATTLEFIELD HARDLINE

EA | Akčná | PC, Xbox360, PS3, Xbox One, PS4

Vďaka veľkému leaku a jednému traileru sme sa už dnes dozvedeli všetko o hre s kódovým označením Omaha, ktorá však v skutočnosti bude spin-offom k Battlefield sérii, pomenovanom Battlefield Hardline.

Battlefield nás už zaviedol do druhej svetovej vojny, Vietnamu, moderného konfliktu i do budúcnosti. Doteraz sa však značka vždy spájala iba s vojenskými akciami, no ako už bolo ohlásené, nový spin-off sa bude venovať konfliktu medzi zástupcami zákona a zločincami.

Keďže je Battlefield už dlhé roky v prvom rade o tímovej práci, ani v Hardline tomu nesmie byť inak a hra sa zameria na multiplayer. Taktický postup teda budete voliť aj v úlohe príslušníkov jednotky S.W.A.T. aj v úlohe bankových lupičov.

Hra bude obsahovať nový herný mod - Heist, v ktorom sa lupiči pokúsia uniknúť z banky aj s korisťou a príslušníci policajnej jednotky im v tom samozrejme budú chcieť zabrániť pomocou stráženia všetkých východov. V Bloodmoney oba tímy opäť zabojujú o peniaze ale v podstatne otvorenejšom priestore a s viac možnosťami.

Ďalším herným režimom bude Rescue, v ktorom sa S.W.A.T. pokúsi zachrániť rukojemníkov.

Úplnou novinkou je Hotwire, ktorý namiesto tradičných prestreliek ponúkne masívnu policajnú naháňačku ako z najdivokejších akčných filmov. Hráči dostanú čo najväčšiu voľnosť, ale naháňačky budú tak rýchle, že rozhodovať budú najmä rýchle reflexy a intuitívne rozhodnutia.

V singleplayeri preberieme úlohu mladého maiamského detektíva Nicka Mendosu, zmietaného medzi vierou v zákon a túžbou po pomste. Narozdiel od doterajších Battlefieldov by ale nemalo ísť iba o prívesok k multiplayerovej hre, ale o dôležitú súčasť hry.

Okrem širokej ponuky ručných zbraní využívaných zločincami a typických policajných zbraní zapracovávajú autori do hry aj pár ďalších zaujímavých vecičiek. Najvýraznejšou z nich bude hi-tech policajný skener, určený predovšetkým detektívovi Mendosovi. Ďalšou výraznou pomôckou bude harpúnová puška, ktorá nám umožní dostať sa pomocou lana aj na zdanlivo neprístupné miesta.

Táto zbraň podstatne zmení prístup k multiplayerovým konfliktom v uliciach miest a pravdepodobne dosť zavarí hlavne sniperom, ktorých nebude ťažké prekvapiť od chrbta aj na streche budovy či inom vyvýšenom mieste.

Množstvo armádnych strojov v tomto spin-offe nahradia policajné vozy, bežné automobily, motorky, obrnené transportéry a helikoptéry, ale nejaký priestor predsa dostanú aj lode a lietadlá. Možnosť sadnúť za volant a efektne zraziť niekoľko svojich nepriateľov naraz je snáď samozrejmosťou, ale dostane aj slušivé animácie.

EA v traileri prezentovalo aj vylepšenú AI, takmer plne zničiteľné budovy a samozrejme filmovú kvalitu prestrihových scén a takmer rovnako kvalitný in-game vizuál.

DOJMY Z BETY BATTLEFIELD: HARDLINE

EA počas E3 spustilo beta test Battlefield: Hardline, svojho policajného Battlefieldu, ktorý mení ako strany bojovníkov, tak aj multiplayerové mody. Bojujúce armády vystriedajú policajti a zlodeji, spolu s tým pribudnú nové mody založené na kradnutí peňazí a nakoniec vojenské vozidlá vystriedajú bežné vozidlá a motorky, ale aj obrnené transporty a helikoptéry.

Vitajte v novej vojne. Vojne v uliciach. Vojne, ktorá sa nikdy nekončí. Nejde o politiku, o ohrozenie národov, ide len o peniaze. O tie pôjde aj v multiplayerových modoch hry z ktorých beta predstavila jednu mestskú mapu a dva módy Blood Money a Heist.

Blood Money je založený na kradnutí peňazí z určeného miesta a prenesenie ich do svojho trezora. Je jedno či ste policajt, kedy získavate peniaze ako dôkaz, alebo zlodej, ktorý kradne peniaze pre seba. Najväčšie boje tak prebiehajú okolo trezora, ale výhodu môže získať tím, ktorý obsadí trezor nepriateľa a zastaví tak získavanie bodov pre nepriateľov a navyše im môžu ukradnúť ich peniaze. Tento mód vyzerá ako základ multiplayeru hry.. Oproti tomu Heist je prepad obrneného auta s peniazmi, ktoré po musia policajti strážiť a zlodeji sa snažia získať náklad, konkrétne dva kufríky. Ak ich získajú, policajti ich môžu ešte na ceste zastaviť a kufríky odniesť späť.

Samotná hrateľnosť ostáva podobná ako v Battlefielde, a teda sa spawnujete na základni, alebo v blízkosti svojho tímového kolegu, prípadne na mieste mobilného postu v podobe transportu, ktoré si sami odšoférujete na vybrané miesto. Nakoniec šoférovať môžete každé vozidlo zo slušnej ponuky ako policajných vozidiel, tak aj zlodejských. Čo je ale zaujímavé, vo všetkých vozidlách máte fps pohľad, ktorý zvyšuje intenzitu akcie. Akcia je už v štandardoch, ale osviežujú ju niektoré špecifické zbrane, pribudli štíty,

novinkou je aj zatknutie padlého zlodeja a hlavne aj celé vybavovanie svojho bojovníka, ktorému dokupujete zbrane za získané peniaze v samotných bojoch.

Celé to má svoj špecifický štýl a cítiť, že to nie je štandardná vojna z Battlefieldu, čo ale autori mohli spraviť je výraznejšie grafické odlíšenie od vojnovej série. totiž samotná mapa vyzerá ako keby sme ju už hrali v Battlefield 3 a aj 4, ulice, mrakodrapy, podobný hnedý nádych. Chcelo by to posun možno k väčšej farebnosti. Uvidíme ako na tom budú ďalšie mapy a kampaň, ale štýl je viditeľne zadefinovaný.

Zaujímavosťou mapy je stiahnutie detailov oproti Battlefieldu 4, menej detailov, prázdnejšie prostredie hneď udrie do očí. Je to síce len beta a uvidíme, či to do final verzie vylepšia, ale zdá sa, že grafiku orezávali, aby mohli na konzolách dostiahnuť 1080p, teda minimálne na PS4. Rovnako na PC sa veľmi váš hardver nenatrápi. Síce prostredie vyzerá prázdne, detaily sú slušné ako textúr, tak aj objektov a nechýbajú efekty, odlesky, kvalitne spracovaný dym, explózie a samozrejme Levolution efekt, ktorý v tomto prípade znamená pád žeriava, ktorý rozbije a zadymí prostredie. Čo sa týka sieťovej stránky a teda netcode, na ten sa zatiaľ nikto nesťažoval.

Keď zhrnieme prvé dojmy, cítiť z toho Battlefield, ale cítiť aj malý odklon a aj zmeny v taktike multiplayerových bojov, nové módy to celé oživujú. Uvidíme aký dojem vytvorí finálna hra, ale mohol tam byť väčší odklon vo vizuálnom štýle a detaily prostredí nemuseli byť stiahnuté, ale naopak zvýšené.

Do beta testu sa môžete zapojiť cez Origin alebo cez PS4, ak máte Battlefield 4.

ZAKLINAČ 3: DIVOKÝ HON

CD Projekt RED | RPG | PC, Xbox One, PS4

V stánku CD Projekt RED je všetko po starom. Pred zahájením prezentácie Zaklínač 3: Divoký hon sa rozdáva pivo, priestor tradične praská vo švíkoch a počet nálepiek "hra E3 2014" na stene pribúda. Ani zďaleka nie je dobojované. “Potrebovali sme viac času na odladenie,” povie mi viditeľne unavený výkonný producent John Mamais. Sedíme v miestnosti so stolom posiatym komiksami Zaklínač a bavíme sa o tom, čo bolo predmetom druhej veľkej prezentácie najznámejšieho herného poľského exportu.

“Len sa ničoho neboj,” skočí mi do reči, než mu stihnem otvorene povedať o svojich obavách z toho, čo som videl. U CD Projekt Red je latka nastavená extrémne vysoko, no tohtoročná prezentácia má priamočiaru štruktúru a plytkú náplň. Vravím mu, že urobili z Geralta poslíčka, pretože chodí z jedného miesta na druhé a systémom “Ja som ti pomohol, teraz pomôž ty mne.” sa prepracúva k informáciám o hľadanej žene s popolovými vlasmi.

Od posledného stretnutia s Geraltom bola návšteva najväčšieho mesta v hre Novigrad a blízkeho okolia na štandardy, na aké sme zvyknutí u CD Project Red miernym sklamaním. Štruktúra misie s názvom Ladies in the Woods je jedna z mála, počas ktorej sa začínate usmievať; nie nad bravúrnymi dialógmi, kde sa to hemží ranným vyprázdňovaním a slovnými hračkami, ale schémou postupu “Dva kroky vpred, jeden vzad.”

Geralt začína tam, kde skončil jeden z trailerov; odnáša hlavu griffina k Sigismundovi a ten mu na oplátku za skolenie monštra vyznačí na mape, kam má ďalej ísť. Keď tam dorazí, musí urobiť službu osobe a to tým, že sa vydá k ďalšej a tak ďalej. Mamais to odôvodňuje sledovaním príbehu a zoznamovaním sa s postavami. Malá potvora detského vzrastu Johnny potrebuje

službu, aby sa za zaklínača prihovorila u média, ktoré dokáže komunikovať s pannami z lesa. Pannám nerozviaže jazyk, ak nezíska to, čo im dlží starejší z vedľajšej dediny.

Myslíte, že starejší vysype, čo chce Geralt počuť? Nie skôr ako sa nevydá k obrovskému stromu a nevyrieši záhadu na kopci Whispering Hillock. Na každej zastávke sa opakuje jedna a tá istá formula: nepomôžeš, nepomôžem. Jednoduché. "Človeče, poviem to na rovinu; nepoznám dopodrobna všetky questy. Ktoré sú presne takéto a ktoré nie. Aby si sa posúval v deji vpred, musíš sa rozprávať s postavami," vysvetľuje Mamais. "A toto je jedna z možností ako to urobiť."

K tejto misii sa viaže jedno dôležité rozhodnutie, ktoré si uvedomíte až neskôr v hre. Na kompletnú ukážku akcií a reakcií však 45 minútová prezentácia nestačí.

"Ak sa nemýlim," snaží sa spomenúť Mamais. "Nech urobíš čokoľvek, nedopadne to dobre." Myslím, že hovorí o sirotách, o ktoré má záujem srdce stromu na kopci - zdroj zla. S Geraltom sa snaží vyjednávať a prehovoriť k nemu vnútorným hlasom, aby ho oslobodil. Zaklínač sa nedá opiť rožkom a prepichne ho. Starejší na opátku zase urobí veľkú obetu s rituálnou dýkou, tá poteší panny lesa, ktorým sa rozviaže jazyk a vypadne z nich príbeh o zranenej Ciri aj o tom, ako ju väznili. "Dúfam, že takéto otravné pobehovanie z jedného miesta na druhé si počas hrania nevšimneš," dodáva Mamais. "Je to otravné, viem."

"Keď sme začínali s prácami na hre, pristupovali sme k nej tak, aby fungovala samostatne," odvracia obavy z komplikovaného príbehu a zložitých vzťahov pre tých, ktorí si udalosti nepamätajú alebo ságu o Zaklínačovi vôbec nepoznajú. "Môžete hrať túto hru aj bez toho,

aby ste vedeli, k čomu došlo v predchádzajúcich hrách." Má k tomu pomôcť plynulejšie zoznamovanie s princípmi hry, súbojovým systémom, ale aj príbehom a známymi postavami.

"Bavíme sa o tom už dlhšie, že urobíme nejaký sumár alebo sekvenciu na samotnom začiatku," hovorí Mamais o plánoch ako zoznámiť nováčikov s udalosťami z prechádzajúcich dielov. "Ešte o tom ale nepadlo rozhodujúce slovo." Takisto ma uisťuje, že tentoraz si dávajú záležať aj na tutoriali. "Dúfam, že sa nám ho podarí urobiť poriadne."

Počas prezentácie niekoľko krát zaznie, že v otvorenom svete Zaklínač 3: Divoký hon sa môžete vydať kamkoľvek. "Vždy keď to povieme, objaví sa ako naschvál na oblohe Mesiac." smeje sa Mamais. "A tam predsa nemôžete ísť." Svet je obrovský, aj relatívne krátku vzdialenosť na mape budete prekonávať v plnom cvale 20 minút. Pre rýchlejší presun budú na dôležitých lokalitách značky, najskôr ich však musíte navštíviť. Bez objavovania nenarazíte na zaujímavé miesta, ako sú rozpadnuté chatrče v bažinách, tajomné jaskyne, záhady alebo ingrediencie a plány na výrobu zbraní či silnejšieho, lepšieho vybavenia.

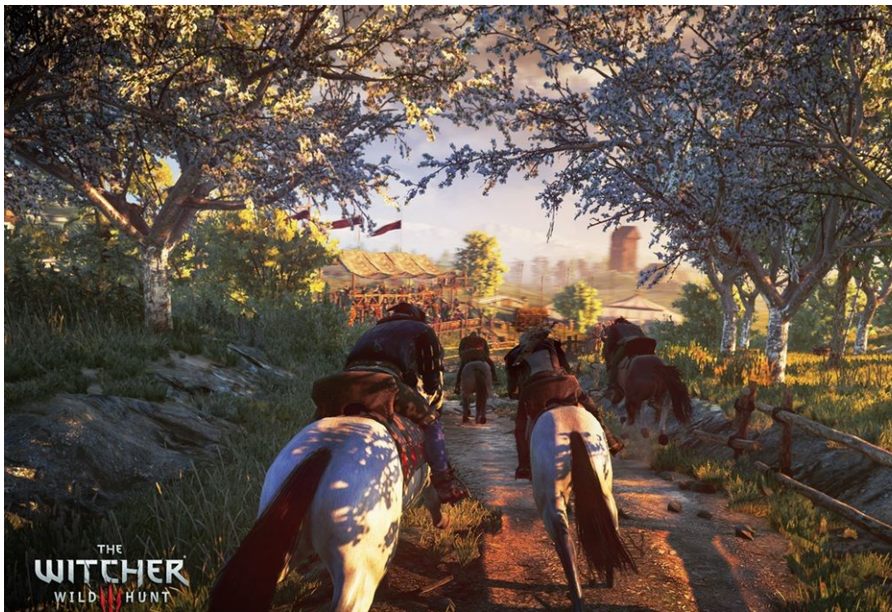
Geralt sa po novom naučil plávať a potápať, zvládne vyrábať šípy do kuše - áno, môže útočiť na diaľku a kombinovať strelnú zbraň s výpadmi s mečom. Súbojový systém je vysoko dynamický, nie je to Assassin's Creed, no dobre sa na skupinové boje pozerá a animácie plynule na seba nadväzujú. A keď sa bavíme o tom, ako hra vyzerá, tak Visigrad si žije vlastným životom, je tu množstvo obchodov, putík, bánk aj veľký prístav. Obyvatelia pľujú na zem, nadávajú, deti šantia. A nie je to iba mesto, ale aj divočina je živá monštrami, banditmi a príležitosťami na zbieranie skúsenostných bodov.

"Sme vo fáze uzatvárania obsahu," popisuje Mamais aktuálny stav hry. "Väčšina obsahu tam už je, ale na niektorých veciach sa bude ešte stále pracovať. Dokonca aj v procese ladenia a vylepšovania budeme tu a tam pridávať obsah."

Zaklínač 3: Divoký hon vychádza 24. februára 2015 a nedá mi nespýtať sa na nedávny odklad a reakcie komunity. "Urobili sme to preto, aby bola hra lepšia," oprie sa o mäkké kreslo. "Potrebovali sme viac času, aby sme ju vyladili. To je asi najhlavnejší dôvod."

"Najskôr sme boli vystrašení," popisuje deň, v ktorý oznámili svetu nový dátum vydania. "Reakcie sa však zhodovali v jednom, fanúšikovia hovorili: 'Vezmite si toľko času koľko potrebuje, aby ste urobili fantastickú hru.'"

"Ľudí nezaujíma ako dlho bude trvať vývoj, zaujíma ich výsledná hra," dodal Mamais na zaver. A myslím, že ich nebude zaujímať iba jedna misia z desiatky ďalších, tak ako mňa počas prezentácie, ale výsledný produkt a zakončenie ságy o Geraltovi. A Zaklínač 3: Divoký hon je na najlepšej ceste splniť všetky očakávania.



HOMEFRONT REVOLUTION

Crytek | Akčná | PC, XboxOne, PS4

V roku 2011 priniesol pôvodný Homefront zaujímavý pohľad na vojnové akcie. Viac otvorené prostredia a hlavne skôr defenzíva na území USA ako ofenzíva na území inej krajiny. Aj keď kampaň netrvala dlho, hra si získala fanúšikov a vďačí a to aj svojmu multiplayeru. Po rozpade pôvodného štúdia Kaos sa však značky musel ujať niekto iný. Už dlhšie sa hovorilo o Cryteku, no až dnes sa tieto správy oficiálne potvrdili spolu s finálnym názvom hry.

Ten znie Homefront: The Revolution a za hrou stojí anglická pobočka Cryteku (ľudia, ktorí v minulosti mali na starosti napríklad TimeSplitters). The Revolution však plánuje čiastočne odbočiť od základov pôvodnej hry a prísť s vlastným pohľadom. Nie je to priamo reboot, hra pokračuje v stanovenej premise, kedy armáda Severnej Kórei úplne ovládla územie USA a stala sa svetovou veľmocou. Pozrieme sa do Philadelphie, ktorá je už 4 roky okupovaná a v koži člena odboja si prejdeme otvoreným mestom cestu za oslobodením.

Kampaň hry sa uberie zaujímavým novým smerom, ktorý môžeme chápať ako hybrid medzi singleplayerovým zážitkom a kooperatívnym hraním štvorice hráčov. Crytek UK však zatiaľ tento systém nechce bližšie konkretizovať. V otvorenom svete sa však chcú sústrediť na dynamickú hrateľnosť za používania partizánskych techník boja so všetkým, čo k tomu patrí: záškodnícka činnosť, výbušné koktaily ale aj protikórejské graffiti.

Homefront: The Revolution obsahuje aj systém upravovania zbraní podobný tomu, čo sme mohli vidieť v sérii Crysis. Do arzenálu sa však dostanú aj zaujímavejšie kúsky. Napríklad autíčko na diaľkové ovládanie.

Hra vyzerá výborne, čo dokazuje nie len trailer, ale aj okolité obrázky. Samozrejme je postavená na CryEngine technológii a zaujmú hlavne efekty dažďa alebo oblečenia. Niektoré miesta atmosfericky pripomínajú aj inú známu sériu vydavateľa Deep Silver - Metro. Nakoniec atmosféra izolácie tu bude veľmi podobná, len s tým rozdielom, že Homefront ponúkne úplnu voľnosť pohybu po prostredí a vlastné výbery taktiky

Ak by sa britskej pobočke Cryteku podarilo splniť všetky svoje sľuby a navyše by využili aj grafickú silu enginu, mohli by sme sa dočkať aj niečoho viac ako len kvalitného pokračovania Homefrontu.

Popri Homefronte ohlásil Crytek ďalšie dva tituly a vyzerá, že má firma naplno rozbehnutý vývoj hier v každom zo svojich početných štúdii. Uvidíme však kedy sa na rad dostane nový Crysis.

HUNT: HORRORS OF THE GILDED AGE

Crytek | Akčná | PC, XboxOne, PS4

Na E3 sa predviedol aj prvý titul štúdia Crytek USA, štúdia, v ktorom sa zišla väčšina ľudí zo zrušeného Vigil Games, tvorcov Darksiders. Vývojári už takmer rok a pol pracujú na kooperačnej kombinácii westernu a zombie survival titulu - Hunt: Horrors of the Gilded Age. V titule budeme z third person pohľadu čeliť hordám mŕtvol a čarodejníc, pričom nás obmedzí nie len sila westernových zbraní, ale aj ich malé zásobníky a dĺžka nabíjania. Púšťať sa s takouto výbavou proti apokalypse nemŕtvych síce neznie ako skvelý nápad, ale čo už, keď nemŕtvi z nejakého dôvodu opustili pohodlie svojich hrobov i prepychových hrobiek a rozhodli sa zaútočiť na všetko živé v okolí. Čiže na nás.

Hoci sa prvý trailer na túto hru snažil budiť dojem westernového Left 4 Dead, v skutočnosti hra svojím artštýlom a nepriateľmi pripomína skôr Resident Evil 4. Hororovej atmosfére prospieva použitie Cryenginu, ktorý sa dokáže pohrať so svetlom na temných miestach. V dlhom videu bol na E3 predvedený močiar, v ktorom si okrem samotnej akcie môžete všimnúť aj prácu so svetlom pochádzajúcim z táborových ohňov a lampášov. Tie osvetľujú skľučujúci hnedozelený močiar, kam by sa vám v roku 1800 a niečo nikto neodvážil prísť na pomoc.

Aj preto je hra zameraná na kooperáciu štyroch hráčov. Autori ale zapracujú aj možnosť hrať osamote, alebo s kamarátmi vo dvojici či trojici. Svoj tim si "vyskladáme" sami. Hra bude obsahovať bohatý editor postáv, ktorým dávajú vývojári hráčom (akože nenápadnú) možnosť vyraziť do hry s niektorým z obľúbených filmových hrdinov, či dokonca hrdinov iných video hier. Autori sami svoju hru neoznačili za Third person shooter, ale za RPG, aj keď jedným dychom dodávajú, že RPG značne akčného charakteru.

Takže hoci jednotlivé schopnosti a vlastnosti nepoznáme, môžeme očakávať RPG prvky približne na úrovni Darksiders titulov.

Crytek USA tiež naznačil, že titul sám seba a stret pištoľníkov a zombíkov neberie zbytočne vážne a radšej vsadí na nemalú dávku humoru. V tomto duchu autori spracovali aj respawn hráčov. Pištolník sa po smrti môže ocitnúť napríklad v rakve, z ktorej má len obmedzený výhľad a čo je hlavné, reťaze mu zabraňujú dostať sa von. Ako preživší by ste si teda mali raz za čas nájsť čas a guľkami odstreliť zámok z najbližšej rakvy, z ktorej následne vylezie váš spoluhráč - úplne ako nový, či dvakrát prepraný. Inokedy, ako je vidieť vo videu, objavíte svojho spoluhráča v lese, visiac na lane dole hlavou zo stromu. Oslobodíte ho aj keď je taká lama?

Úrovne aj misie by mali byť aspoň čiastočne generované, aby sa hráči nevracali neustále do perfektne známych situácií, ale ešte nevieme, aké veľké zmeny má Crytek namysli. Možno sa bude jednať predovšetkým o zmeny v zložení nepriateľov, možno ale splnia sľuby a chystajú niečo väčšie. Každá úroveň skončí až zabitím bossa. Ak sa teda u nemŕtvych, duchov a podobnej zberby dá vravieť o zabíjaní. Hra nemá ešte ani len približný dátum vydania, takže autori by mali mať dosť času zapracovať množstvo bossov s rôznymi silnými a slabými stránkami. Autori tiež naznačili dôležitosť tímovej spolupráca, keďže iba jeden z hráčov vo videu mal možnosť vidieť ducha-bossa počas celého súboja. Močiar ponúkol aj vlastný typ nepriateľov, keď klasických zombíkov nahradil vidiečanmi pod vplyvom temných síl a všetci by sme asi uvítali, keby bola paleta temných fantasy nepriateľov čo najširšia.

Titul určený platformám PC, PS4 a Xbox One bude od jesene podrobovaný beta-testovaniu.

MORTAL KOMBAT X

NetheRealm | Bojovka | PC, XboxOne, PS4, PS3, Xbox360

Že nový Mortal Kombat bude najkrajšie vyzerajúcou bojovkou roka 2015, je jasné už od zverejnenia prvého traileru. Bojovníci aj ich pohyb vyzerajú skutočne úžasne a spolu s novými fatalitami by možno sami o sebe stačili na nové pokračovanie. Na E3 ale vývojári z NetherRealm Studios prezradili o čosi viac.

Možno najzaujímavejšou novinkou sú voliteľné štýly boja. U každého charakteru si ešte pred duelom vyberiete jeden z troch ponúkaných štýlov, ktoré odomknú špeciálne útoky. V hrateľnom deme, ktoré so sebou vývojári vzali na E3, sa ako hrateľná postava objavila D'Vorah, známa tiež ako Bug lady. O nej teda už teraz vieme, že bude mať na výber aj jedovatý sprej a pascu plnú chrobákov, teda ak to vývojári ešte nezmenia. Je zrejmé, že pri výbere pasce sa budete pokúšať o boj na väčšiu vzdialenosť, pokým so sprejom sa naopak oplatí zostať nepriateľovi pekne nablízku. NetherRealm sa teda odpútal od snáh zamerať každú postavu na určitý štýl boja. Do multiplayer zápasov by to mohlo priniesť niekoľko prekvapení, avšak voľbu svojho štýlu pred súperom neutajíte. Ku každému štýlu sa viaže nejaká drobnosť v outfite charakteru. D'Vorah uvidíte s nasadenou i nenasadenou kapucňou, a tiež so zeleným slizom vytekajúcim z jej zápästí a členkov.

Vývojári zapracujú aj "použiteľné objekty" podobne, ako to urobili u Injustice: Gods Among Us. Nebude ich veľa a často môžu namiesto priameho útoku slúžiť k zmäteniu súpera a rýchlemu presunu. Možno to na prvé počutie neznie zaujímavo, ale vidieť takého Sub-Zera ako bojuje so zamrznutým lesom na pozadí čoby kulisou je jedna vec a vidieť ho ako súpera prekvapuje skokom z jedného konára na druhý vec úplne iná.

Novinkou je aj použitie stamina baru na rôzne pohyby.

Využívanie objektov napríklad vyprázdni až polovicu zásobníka. To isté platí o využívaní back dashingu, pokým beh ukrajuje zo staminy len po malých kúskoch. Tento nápad je však ešte len vo fáze testovania a môže byť rozšírený na viacero vecí, obmedzený alebo celkom vypustený.

Mortal Kombat X by mal byť tiež rýchlejší a plynulejší než jeho predchodca. Nepramení to však z rozmaru tvorcov, ktorí by už nevedeli čo so sebou, ale z potreby urobiť boje vierohodnejšími a podobnejšími tomu, čo vídame vo filmoch a k tomu by sa tak trochu "robotický" štýl z predchádzajúcich dielov nehodil.

Deviata časť mala zaujímavé vyvrcholenie a mnohí z vás sú iste zvedaví aj na pokračovanie príbehu. Hra sa odohráva 25 rokov po udalostiach svojho predchodcu z roku 2011, ale viac autori na E3 neprezradili. Musíme vraj počkať, kým sa priblíži dátum vydania, čo ale nebude skôr ako v roku 2015.

INFAMOUS: FIRST LIGHT

Sucker Punch | Akčná Adventúra | PS4

Na E3 konferencii Sony prišlo k oznámeniu prvého DLC do inFAMOUS: Second Son. Nejde však iba o klasické DLC ako také, ale podobne ako naposledy v inFamous: Festival of Blood o samostatné rozšírenie, takže pre jeho hranie nebude vyžadovaná pôvodná hra.

V inFAMOUS: First Light sa ocitneme v koži ženskej postavy menom Abigail "Fetch" Walker s temnou minulosťou, kde našou úlohou ju bude dôkladne preskúmať. Jedným z hlavných prostredí do ktorých sa pozrieme bude notoricky známe vezenie pre ľudí so super-schopnosťami Curdun Cay.

Ak by sme mali vymenovať všetky plusy inFAMOUS: Second Son, jedným z nich by bola určite aj grafická stránka na vysokej úrovni. O to viac, ak zoberieme do úvahy, že ide o hru s otvoreným svetom. Autori zo Sucker Punch nemohli túto prednosť len tak nechať ležať ľadom a krátko po vydaní priniesli do hry foto-režim, pomocou ktorého si hráči môžu hru kedykoľvek zastaviť, nastaviť ten správny uhol kamery, doladiť drobné detaily a vytvoriť fotografiu.

Pripravované rozšírenie pochopiteľne v tomto aspekte zaostávať nebude, čo dokazujú aj prvé obrázky, na ktoré sa môžete pozrieť.

Otázna je zatiaľ dĺžka a obsah hry, ale určite nemôžeme čakať podobnú rozlohu ako pri Second Son, skôr malú epizódu príbehom previazanú so začiatkom pôvodnej hry.

Cena a dátum expanzie zatiaľ neboli ohlásené.

BREWERY
HOTEL

LEGEND OF ZELDA WIIU

Nintendo | Akčná Adventúra | WiiU

Nintendo konečne odhalilo verejnosti novú Zelda hru pre Wii U prostredníctvom svojho E3 Digital Eventu a aj keď z hry toho skutočne veľa neukázali, aj to málo dokázalo vyraziť dych.

Hra sa bude odohrávať v jednom obrovskom otvorenom svete, ktorý konečne bude pôsobiť ako prepojený systém a tomu bude zodpovedať aj hrateľnosť, ktorá napríklad ponúkne environmentálne puzzle úlohy po krajine a podobne.

Trailer zaujal aj výtvarnou stránkou. Hra sa síce líši od toho, čo prezentovali ako techdemo pred pár rokmi, no autori radšej stavili na netradičný vizuál a hra tak pôsobí ako živá olejomaľba. Na bližšie predstavenie určite nebudeme musieť dlho čakať, na vydanie však až do budúceho roka.

RECENZIE

SPÄŤ DO VOJNY

WOLFENSTEIN NEW ORDER

MachineGames | Akčná | PC, Xbox One, Xbox360, PS3, PS4

Ak ste už v roku 1992 hrávali hry, určite vás neobišiel titul, ktorým Id Software rozbehli celý FPS žáner a to Wolfenstein 3D. Ako prví vtedy tvorcovia ponúkli textúrované 3D prostredie, ktoré doplnili zaujímavými lokalitami, silnými zbraňami, tajnými chodbami a nakoniec aj masívnymi nepriateľmi. Síce to vtedy boli ešte prostredia jednoduché a postavy len 2D animácie, ale malo to štýl, ktorý doteraz nemá veľa hier. Jedinečnú prvú hru nasledovalo niekoľko rozšírení a pokračovanie Spear of Destiny. O desať rokov neskôr prišiel aj kvalitný Return to Castle Wolfenstein s jedinečným multiplayerom a neskôr ešte nevýrazná snaha o reštart v titule Wolfenstein.

Teraz, o 22 rokov neskôr, prichádza Wolfenstein: The New Order, skutočné pokračovanie jednotky, ktoré otvára novú epochu hry a aj celkom nový svet na preskúmanie. Hra sa totiž tentoraz posunie až do roku 1960, presnejšie do alternatívneho roku 1960, v ktorom nacisti po vyhranej vojne ovládajú svet. Hlavný hrdina B.J. Blazkowicz bol mimo hry a nemal im v tom kto zabrániť. Teraz sa však vracia a nový svet sa má na čo tešiť - a rovnako aj vy. Autori totiž vytvorili pôsobivý atmosferický svet, ktorý vám ukáže, ako sme mohli skončiť. A nie len to. Vývojári spojili to najlepšie, čo ponúklo 22 rokov vývoja FPS akcii a priniesli v 12-hodinovej singleplayer kampani, oldscholovú hrateľnosť spojenú s modernými prvkami.

Hra tak ponúkne adrenalínovú akciu, klasické zbieranie lekárničiek, nábojov, alebo aj odkrývanie mapy. Celé je to doplnené o perky, upgrady zbraní alebo možnosť úpravy príbehu rozhodnutiami. Základom sú netradičné lokácie, silné zbrane a ešte silnejší nepriatelia a autori nezabudli ani na príbeh a postavy. Hra má v sebe jednoducho všetko, čo singleplayerová FPS potrebuje a všetko spracované na vysokej úrovni.

Príbeh hry začína ešte počas druhej svetovej vojny, kedy preberáte úlohu kapitána B.J. Blazkowicza počas misie, v snahe znovu dolapiť šialeného doktora Deathheada. Všetko však nevyjde podľa predstáv, B.J. končí ranený a k životu sa preberá v sanatóriu o 15 rokov neskôr. Prebúdza sa do sveta, ktorý nespoznáva, do sveta, v ktorom je každý nacista a kto nie je, aspoň sa tak tvári, aby neskončil vo väzení alebo ešte horšie. Spolu so svojou ošetrovateľkou Annou uteká pred nacistickými čistkami a vydáva sa hľadať priateľov z odboja, s ktorými by mohol uštedriť novému svetu tvrdú ranu.

Spolu tak prejdete 16 kapitol v skutočne rozmanitých prostrediach doplnených príbehom o pomste, o prežívaní v ťažkých časoch, ale aj o láske a priateľstve. Hra veľmi dobre zachytáva zaujímavý a skutočne do detailov prepracovaný svet. Užijete si ho ako v prestrihových scénach, tak aj v oddychových kapitolách v hlavnom stane odboja a samozrejme hlavne v misiách, ktoré vás prevedú rozmanitými časťami sveta, na ktorých autori ukazujú čo sa všetko mohlo stať. Dostanete sa k obyčajným ľuďom, aj do pokusných vedeckých zariadení, ale aj do väzení a všade vás budú naháňať stovky nacistov a ich hračiek. Popritom nájdete výstrižky z novín, nahrávky, plagáty a aj postavy, ktoré vám o tomto svete porozprávajú viac.

Samozrejme, nebude to len obyčajný svet, v ktorom náhodou nacisti vyhrali vojnu. Do celého príbehu sa dostávajú aj tajné experimenty, konkrétne teraz už žiadne nadprirodzené alebo okultistické záležitosti, ale prepojenia s tajnými spoločnosťami a ich tisícky rokov starými tajomstvami. Postupne sa z príbehov postáv dozvedáte, čo sa vlastne stalo a ako sa to nacistom podarilo ovládnuť svet, ale aj vytvoriť z

miest betónové pevnosti, vyrobiť zbrane poháňané elektrinou a aj mechanických robotov, ktorí vyzerajú ako naftový predchodcovia Titanov z Titanfallu. Náležite obdobiu a technológiám sú spracované zbrane. Síce je tu kompletná ponuka štandardných zbraní od pištolí, cez brokovnice, samopaly, ale nájdete aj energetické zbrane a hlavne laserové rezačky, ktoré autori zapracovali ako jednu z hlavných mechaník titulu. Totiž pomocou nich si budete môcť cez kovové otvory a ploty vyrezávať vlastnú cestu a ak nič iné, môžete ich použiť aj na boj s nepriateľmi. Ponúkajú tak zaujímavé oživenie samotnej akcie a prestreliek.

Prestrelky sú ako sa na Wolfenstein patrí - hlučné a brutálne. Nepriatelia vás nešetria a rovnako vy nešetríte ich. Všade bude striekať krv, po zemi ostanú znetvorené telá alebo len krvavé kaluže po výbuchu vojakov. Prípadne aj súčiastky, keďže o mechanických nepriateľov nebude núdza. Čakajte silné zbrane, s ktorými sa s bežnými nepriateľmi nenatrápite, ale napriek tomu vám ich počty dajú zabrať, a ak sa k tomu pridá a niekoľko "mechaňákov", máte o zábavu postarané. Ale nie vždy je potrebný boj a autori ako malý doplnok zapracovali stealth systém, ktorý prekvapí. Nie je dokonalý, ale výrazne hlboký. Vidíte, ako ďaleko sú najbližší nepriatelia a čo vlastne počujú. Ak začujú streľbu, spustia poplach, ktorý sa šíri stále ďalej. Je to plne voliteľný prístup a ak si radšej chcete vystrieľať celé strážne stanovište nacistickej hliadky, prosím.

Pri hraní treba pamätať na to, že toto nie je Call of Duty. Tu automaticky postava náboje a brnenia nezbiera a rovnako tu nemáte autohealing, ktorý vás za pár sekúnd plne vylieči. Je tu síce malé liečenie, ktoré vám o pár percent zdvihne zdravie, ale vždy zastaví na ďalšej desiatke a na doplnenie zvyšku

ste odkázaný na hľadanie a zbieranie lekárničiek, alebo na neustále umieranie a reštartovanie checkpointov. Rovnako je to aj s nábojmi. Je viac ako vhodné prechádzať okolo každého nepriateľa a manuálne zozbierať to, čo po ňom ostane. Inak ľahko skončíte bez nábojov a v obkľúčení. Nôž vás vtedy nezachráni.

Nôž vám však pomôže v rozbíjaní všetkých možných krabíc a hľadaní v nich skrytých nábojov, jedla, alebo aj upgradov zbraní. K tomu môžete v leveloch hľadať tajné dokumenty, Enigma kódy, alebo aj mapy levelov. Hra totiž podporuje klasickú funkciu máp a tak si môžete kedykoľvek pozrieť, kde sa na objavenom území v leveli nachádzate, kde ste ešte neboli, alebo aj kam máte ísť. Design prostredí je síce uzavretý, ale nie je tu len cesta vpred. Popri putovaní môžete hľadať vedľajšie chodby a miestnosti, kde nájdete spomínané bonusy. A ak ich nenájdete na prvýkrát, hru sa určite oplatí prechádzať znovu, keďže urobíte hneď na začiatku jedno zásadné rozhodnutie, ktoré ovplyvní vaše možnosti prechádzania levelov a aj zmení jednu z hlavných postáv. Výber síce v zásade príbeh neovplyvňuje, ale oživuje druhé prechádzanie hry inými možnosťami, ako aj spoznávaním druhej postavy.

Hra však nemá vlastný multiplayer a teda si musíte vystačiť s príbehovou kampaňou. Má však pridaný multiplayerový bonus a to vstup do beta testu multiplayeru pre novú Doom hru. Nikto však nevie, kedy ho Bethesda otvorí a tak je to zatiaľ len virtuálny bonus. V každom prípade, hru je potrebné brať ako singleplayerovku, do ktorej autori naplno investovali všetok čas, vyhradený na vývoj a to je na finálnom produkte aj vidieť.

Čo mierne hru sťahuje dole je idtech grafický engine. Ten síce zvláda pôsobivé scenérie, pekné efekty, ale

megatexture technológia napriek mega-giga textúram nedokáže ponúknuť ani len strednú kvalitu detailov, na aké sme zvyknutí. Jej problém je v tom, že takmer všetky textúry sú rovnako kvalitné, čo pri stenách a prostredí nevadí, ale odráža sa to na objektoch, ktoré majú textúry s nízkym rozlíšením. Na dnešnú dobu je to už slabé - hlavne na PC. Nehovoriac o rôznych technických problémoch a spomaleniach načítavania textúr, ktoré sa enginu držia od časov Rage a zdá sa, akoby na nich tvorcovia vôbec nezapracovali.

Na druhej strane si autori dali záležať na prestrihových scénach, ktorých je veľké množstvo a plynule dopĺňajú akciu a pomáhajú nám spoznať BJ Blazkowicza z druhej strany. Zároveň však vidieť, že miestami autori zabudli na plynulé prechody príbehu a niekedy sú jednotlivé časti hry priam useknuté a presunuté na inú lokalitu. Je to drobnosť, ale dalo sa s ňou popracovať. Oproti tomu sa na zvukovú stránku nedá sťažovať. Duniace zvuky sú základom pre silné zbrane a aj pre nacistický svet, plus bonusové známe skladby prerobené do nemeckého štýlu pridávajú na atmosfére. Nikde inde si nevypočujete Beatles po nemecky, alebo japonskú hymnu prepracovanú do nemeckej dychovky.

Autori z MachineGames nezabudli ani na retro odkaz série a pridali aj spomienku na staručkého Wolfensteina 3D, do ktorého sa môžete dostať vo sne a užiť si klasické modré steny a pixelovaných 2D vojakov. Všetko samozrejme s

moderným herným systémom a tak proti pixelom budete môcť využívať nakláňanie sa, alebo moderné zbrane. A samozrejme, nechýba ani zbieranie zlata, ktoré sa prenieslo aj do novej hry, vďaka čomu sa zdá, že vaša postava je kleptoman a berie zlato, kde sa len dá. Okradne dokonca aj chudobnú poľskú rodinku.

Celkovo MachineGames ponúklo doteraz najlepší mix všetkých kvalitných prvkov FPS akci. Nesnaží sa o posun vpred, nesnaží sa kopírovať štýl COD, skôr naopak, ukazuje smer, ktorým by sa mohli automatické "jednotlačidlové" moderné akcie uberať. Mali by sa obzrieť do svojej minulosti a nabrať odtiaľ veci, ktoré v honbe za nenáročným publikom poodstraňovali. MachineGames je v tomto ohľade priam dokonalé. Možno oldschoolový systém nesadne každému a nutnosť zháňania lekárničiek a manuálne zbieranie nábojov bude niekoho otravovať, ale toto je spôsob hry, v ktorom sa musíte snažiť prežiť, nie štýl, v ktorom sa o vás hra stará tak, aby ste ani raz nezomreli. Wolfenstein: The New Order to celé uzatvára jedinečnou atmosférou, príbehom, hrateľnosťou a nádejou v ďalší návrat do tohto netradičného sveta.

HODNOTENIE

+ atmosferické, neobohrané prostredie
+ znovuhrateľnosť
+ silné zbrane a odladená hrateľnosť
+ možnosť stealth postupu v niektorých oblastiach
+ prepracovaný príbeh a celý svet

- nedokonalosti idtech enginu sa ukazujú stále viac

9.0

HACKOVANIE JE VAŠA ZBRAŇ

WATCH DOGS

Ubisoft | Akčná Adventúra | PC, PS3, Xbox360, PS4

Pred siedmymi rokmi zrušil Ubisoft vývoj ďalšieho pokračovania Driver série, aby namiesto toho spravil niečo iné, nové a možno lepšie. Vytvoril Watch Dogs, akčnú adventúru postavenú na nových herných princípoch, ktoré menia hrateľnosť od základu. Vývoj hry bol pomalý, platformy pribúdali a spolu s nimi aj odklady. Ale to všetko preto, aby k nám nakoniec prišla hra, ktorá sa stala novou konkurenciou pre GTA a priniesla desiatky hodín zábavy.

Watch Dogs ponúka štandardný štýl akčných adventúr v otvorenom svete, ktorý ale ochucuje svojou špeciálnou tajnou prísadou a to hackovaním všetkého v dosahu. Dostávame sa totiž do Chicaga blízkej budúcnosti, ktoré je kompletne napojene na jednotný informačný a ovládací systém ctOS. Ten zastrešuje cez päťtisíc kamier, semafóry, zábrany na cestách, parné potrubia, svetlá, bankomaty, ale aj všetky mobily a počítače v meste napojené na internet. Všetko je pod kontrolou. Všetci sú monitorovaní, o všetkých sa vie všetko. Samotný príbeh ale nebude o tom, ako niečo takéto môže zneužívať vláda, ale o hackerovi menom Aiden Pearce, ktorý je na ceste za pomstou a popritom tento systém využíva.

Pred rokom bol Aiden označený ako cieľ, zomrela pritom jeho neter a on vie, že to je jeho chyba. Brat je od nehody mĺkvy a jeho sestra chce, aby s tým prestal, ale on nemôže. Vracia sa späť, aby zistil, čo sa vlastne stalo, prečo sa to stalo a kto za tým stojí. Čaká vás tak intenzívny príbeh s postavami, ktoré majú hĺbku, svoje temné stránky a aj špecifické schopnosti. Nebudú chýbať prekvapenia, sklamania a zrady. Všetko v exotickom prostredí digitálnych systémov. Bude to drsná, miestami náročná, ale hlavne rozmanitá cesta mestom, vidiekom, temnými skladmi, ale aj budovami korporácii a ich tajnými systémami. Celé to dopĺňa množstvo vedľajších misii, digitálne výlety do virtuálnej reality ako aj multiplayer previazaný priamo cez singleplayer.

Prejdenie kampane potrvá okolo 20 hodín, pričom ju môžete hrať úplne bez prechádzania vedľajších misii a teda sa plne koncentrujete na príbeh, vychutnávate si spád udalostí, ako aj postupné učenie hackovania všetkého, čo vidíte. Od mestských systémov, cez kamery, notebooky až po mobily ľudí, o ktorých sa len po zameraní dozviete všetko.

Vďaka informáciám sa zdá hra oveľa hlbšia ako bežné akčné adventúry. Vidíte, že každý človek má svoje meno, vlastné problémy, zamestnanie, príjem a aj to, že niektorí majú nekalé úmysly. Môžete sa im tak napojiť na mobil, zistiť posledné správy, alebo si vypočuť telefonát a získať tak voliteľnú misiu. V nej môžete následne zabrániť zločinu. Sú to väčšinou jednoduché úlohy s dolapením alebo zlikvidovaním niekoho. Vedľajšie možnosti ešte dopĺňa získavanie kontroly nad štvrťami, hacknutím sa do kontrolných budov a veží. Prekazíte obchod s ľuďmi, zbraňami, likvidujete gangy, hľadáte zmiznuté osoby, ale aj drobnosti ako QR kódy alebo ukryté telefóny. K tomu nechýbajú minihry ako šach, pitie, poker alebo rôzne hry vo virtuálnej realite. Tie zahŕňajú parkour so zbieraním žetónov, psychodelické skákanie na rôznofarebné kvety, zostreľovanie zombíkov a robotov alebo v jednej preberiete aj veľkého mechanického pavúka. A to všetko je len vedľajší obsah mimo hlavnej kampane.

Samotné misie v kampani sú rozmanité ako postavením, tak aj prístupmi a lokalitami. Nechýbajú tiché prenasledovania, hackovania, veľké prestrelky s rôznymi skupinami, ktoré postupne spoznáte, masívne naháňačky s nepriateľmi alebo políciou. Dostanete sa aj do väzenia, prehľadáte vidiek, prídete na rôzne party a ocitnete sa aj v online obchode so ženami. Do partie postupne dostanete ďalšie hackerské postavy z podsvetia Chicaga a potiahnete s nimi proti celému mestu v ústrety svojmu cieľu, ktorý je ukrytý niekde hlboko v digitálnej pevnosti. Postupne doslova pocítite, aké zraniteľné je digitalizované mesto.

V meste nechýbajú obchody s oblečením, reštaurácie, bary, ale aj záložne, v ktorých predáte všetky nájdené a nepotrebné veci alebo kúpite potrebné. Totiž Aiden si dokáže malé elektronické zariadenia vyrábať a stačí mu kúpiť za hrsť súčiastok alebo rôzne tekutiny a už má pripravenú vábičku na nepriateľov, bomby alebo granáty. Tie bude dopĺňať niekoľko desiatok hlavných zbraní, zachytávajúce pištole, útočné pušky, brokovnice a sniperky.

Väčšinou však v hre nie je používanie zbraní nevyhnutné. Samotné misie v kampani autori založili na výbere stealth prístupu, hackovania a akčného postupu. Čiastočne si môžete svoj štýl vyberať. Môžete sa ticho zakrádať, likvidovať nepriateľov od chrbta alebo pištoľou s tlmičom, dostávať sa k potrebným ľuďom a hacknúť ich mobil, aby ste získali kód do systému. Dá sa však použiť aj čisto digitálny postup, ktorý je veľmi dobre prepracovaný a vďaka ktorému sa nemusíte pohnúť z miesta. Stačí sa napojiť na jednu kameru a následne hľadať ďalšie, na ktoré s obrazom preskočíte a takto postupovať, až kým sa nedostanete k potrebnej osobe alebo systému. Niekedy majú postavy kamery priamo na sebe a pomôžu vám tak dostať sa hlbšie do systému. Popritom s kamerou môžete hľadať aj zariadenia, ktoré môžete nechať explodovať, najlepšie je, ak majú bombu vojaci priamo na sebe, prípadne na nich odpálite parné potrubie alebo zhodíte kontajner zo žeriavu. Taktizovanie sa často oplatí.

Ak sa vám však používanie zbraní páči, je tu aj silová cesta, nachystáte si zbrane, granáty a postupujete vpred. Treba však rátať s tým, že nepriateľov je dostatok, volajú si posily a niektorí z nich sú aj obrnení. Vy sa tak musíte skrývať, využívať cover systém, ktorý si síce štandardný, ale má príliš veľkú lepivosť a od prekážky sa len ťažko odpútavate. Popritom môžete zbierať náboje, nové zbrane, a na kolene si počas boja vytvoríte aj bomby, až sa prestrieľate ku svojmu cieľu.

K tomu všetkému sa pridáva ešte aj minihra s hackovním samotného systému, v ktorom musíte presmerovať energiu a aktivovať ňou odomknutie systému. Niekedy sa do hry zapojí čas, inokedy je systém viacúrovňový, ale nikdy nie taký komplikovaný, aby ste sa zapotili a nedostali až k svojmu cieľu.

Samozrejme, mesto je masívne a tak nebudú chýbať rôzne vozidlá. Nesprávajú sa však tak prirodzene ako napríklad v GTA a chvíľu vám potrvá, kým ich dostanete do ruky. Na to, že hra vychádza z Drivera, je to trochu sklamanie a čakali by sme tu reálnejšie fungujúci systém. Na druhej strane, na ovládanie si stačí zvyknúť a potom už s vozidlami ľahko prejdete aj zápchami, vyhýbate sa vozidlám, predriftujete zákrutami a pri naháňačkách to rovno spojíte s ovládaním semaforov, vysúvacích prekážok alebo aj zdvíhacích mostov. A ak by ste nabúrali, nevadí, nič sa nedeje, vaše vozidlo je prekvapivo odolné a vydrží skutočne veľa. Či už ide o desiatky nárazov alebo priamu streľbu. Dalo by sa to porovnať s výdržou v GTA V, kde auto rovnako len veľmi pomaly začne dymiť a horieť.

Vozidlá sú rôzne, od slabých malých áut, cez silné a odolné mustangy, rýchle športáky, až po náklaďáky, ťahače a hasičské autá. Nechýbajú ani rôzne typy motoriek, od cestných až po terénne. Všetky môžete zobrať priamo z ulice, ale ak chcete špeciálne vozidlá, môžete si ich objednať cez mobil a odomknúť si ich tam za peniaze. Je to zároveň aj jediné miesto v hre, kde sa dajú zmysluplne minúť zarobené peniaze.

Jedinými mimocestnými vozidlami v hre sú lode. Tie sú žiaľ v kampani a všeobecne v hre len skromne využité. Je to škoda, vzhľadom na ich prepracovanie a dostatok vodných plôch mohli v kampani hrať aj väčšiu úlohu. V každom prípade, ponúknu aspoň veľmi pôsobivé výlety mimo mesta a často pomôžu aj na úteku pred políciou.Polícia je totiž v hre to najotravnejšie, čo ste doteraz v hrách v otvorenom

svete zažili. Keď sa do vás muži zákona pustia aj s helikoptérou, o zábavu máte postarané. Vtedy ostáva len skúšať kombinovať hackovanie s kľučovaním malými uličkami a prípadnou zmenou auta za rýchlejšie.

Celá hrateľnosť je doplnená upgradovacím systémom, v ktorom za získané body za hlavné a vedľajšie úlohy môžete vylepšiť svoje parametre v každej oblasti - od hackovania, cez vytváranie zariadení, jazdenie, až po boje a zbrane. Vylepšujete svoju streľbu, možnosti prístupu do stále ďalších systémov, výroby nových typov bômb. Nakoniec systému nechýba ani reputácia, ktorá určuje, ako na vás ľudia reagujú. Napríklad keď zabíjate alebo zrážate autom ľudí, veľa strieľate na policajtov, obyvateľstvo sa obráti proti vám a bude volať policajtov hneď ako vás uvidí.

Singleplayer vo Watch Dogs je priamo spojený s multiplayerom a ten nie je taký, ako ho poznáme napríklad GTA V hre je prakticky samostatnou časťou. Tu dostávate pozvánky do multiplayerových hier priamo vo vašom meste. Rovnako sa k vám môže pripojiť iný hráč, alebo vy preberiete kontrakt a zapojíte sa do hry niekoho iného. Sú tu jednoduché misie 1 vs 1, ako hackovanie, alebo sledovanie niekoho, kde sa skrývate v dave, podobne ako v Assassins Creed módoch. Ak však chcete niečo väčšie, môžete sa s priateľmi spojiť a dať si preteky na autách alebo zabojovať v dešifrovacom móde, v ktorom jeden hráč musí získať dáta a ostatní ho naháňajú. Nakoniec, ako bonus, je tu ctOS mobile, kde jeden hráč musí priamo v hre aktivovať kontrolné body, zatiaľ čo druhý hráč cez tablet volá políciu a posily. Prípadne, ak chcete voľnú hru, osem hráčov si môže užiť nádheru digitálneho Chicaga spolu.

Tá nádhera síce nesiaha na pôvodné prezentácie z roku 2012 a postupné orezávanie ubralo pár efektov, ale mesto je stále vizuálne kvalitné a minimálne na PC súperí s módmi vylepšeným GTA. Mesto je rozmanité, ponúka pôsobivé výhľady, ako na betónovú džungľu, tak aj na prírodu v okolí, dopĺňa to zmena dňa a noci, ako aj rôzne počasie. Búrky a voda pridávajú mestu na atmosfére a to aj voda okolo mesta v jazerách a riekach, ktorá je skutočne kvalitná, vďaka dynamickým vlnám

a jedinečným reflekciám. Deštrukcia okolia a explózie majú rovnako štýl.

Možno však viac atmosférických efektov v prostredí by nebolo na škodu a mohlo hru posunúť do nextgenu ako to autori plánovali v prvej prezentácii. Je to škoda, lebo práve s efektmi hra problém nemá. Problémy robia textúry, ktoré sú masívne a autori rovno na high detaily chcú 2GB kartu a na ultra 3GB. Napriek tomu, aj na lepších kartách môže byt viditeľné trhanie, keďže autori akoby neimplementovali plynulý streaming textúr a ich presuny môžu pravidelne trhať obrazom.

Úplne nie je doladené ani ovládanie, ktoré má síce rovnaký základ ako v konkurenčných akčných adventúrach, len možno niektoré detaily autori až príliš prekombinovali, čo pocítite hlavne na klávesnici. Pre výber zbraní musíte na klávesnici stále držať Tab a následne pracne vyberať v kruhom menu typ zbrane, aby ste si potom ešte mohli z jednej z kategórii vybrať inú zbraň, alebo popritom vyrábať aj nálože. Na gamepad sa to hodí lepšie, a keď tie kombinácie sú niekedy zvláštne. Hlavne ak vezmeme do úvahy, že všetko hackovanie prevádzate len jedným tlačidlom.

Autori však majú plus za prepracovanie prestrihových scén priamo v engine, ktoré sú vo veľmi vysokej kvalite a Rockstar sa môže ísť do Ubisoftu priučiť, ako v hre spracovať vážne témy. Scény dopĺňajú kvalitné nasvietenia, dobre zahrané scény a scenár rovnako nezaostáva. Ten je sústredený na jednu príbehovú líniu, neodskakuje do vedľajších úloh, ani nepridáva omáčku na vyplnenie času.

Dotvára ho kvalitný digitálne ladený soundtrack, ale aj viacmenej nevýrazná hudobná ponuka v rádiách áut, len s občasnými rozhlasovými komentármi.

Celkovo Watch Dogs nesklamal. Síce nevyžmýkal naplno svoj potenciál a ani neponúkol sľubovanú grafiku, dodal ale všetko, čo hra potrebuje. Ubisoftu sa podarilo vytvoriť veľmi kvalitnú akčnú adventúru a priblížiť sa ku GTA. Tvorcovia si vybrali svoj vlastný štýl, v ktorom sú v niektorých veciach lepší, ale stále im ostáva veľa prvkov, ktoré treba dotiahnuť. Tak či tak si hru naplno užijete. Má príbeh, ktorý vás chytí, slušnú hrateľnosť, v ktorej môžete kombinovať hackovanie, stealth ale aj čistú akciu. Nakoniec tu nechýba množstvo vedľajších a hlavne zábavných činností alebo multiplayer pripojený priamo s vašim mestom.

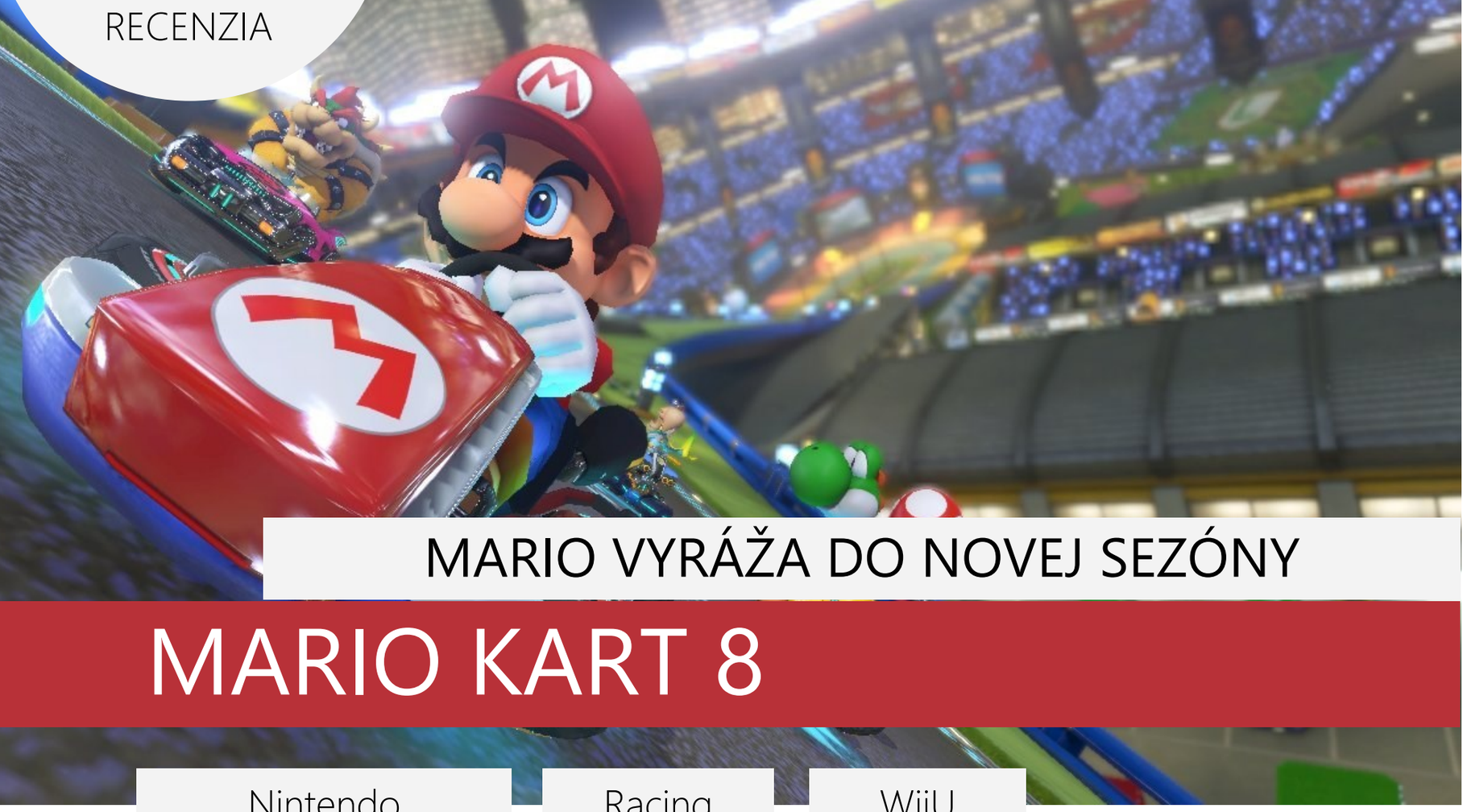
Možno je škoda jazdného modelu vozidiel, ktorý mohol byť lepší a prirodzenejší. V konečnom dôsledku, Watch Dogs síce nie je dokonalý, ale viac ako slušný začiatok novej série. Pokračovanie určite bude nasledovať a uvidíme, kam Ubisoft posunie sériu nabudúce.

HODNOTENIE

+ jedinečne zapracované hackovanie do samotného základu hry
+ rozsiahle možnosti činností v meste
+ rozmanité misie v kampani
+ intenzívny a zaujímavý príbeh
+ pôsobivé vizuálne efekty
+ upgradovanie postavy

- slabá optimalizácia enginu
- jazdný model vozidiel
- nevyužité lode

8.5



MARIO VYRÁŽA DO NOVEJ SEZÓNY

MARIO KART 8

Nintendo | Racing | WiiU

Už celých 22 rokov séria Mario Kart určuje smer vývoja hier s motokárami a pravidelne taktiež dvíha latku kvality, ktorú sa potom konkurenti pokúšajú dosiahnuť. S Mario Kart 8 sa navyše dostali do pre nich neznámej situácie. Kým predchádzajúce dve hry v sérii nastupovali už na slušne rozbehnutých systémoch a to sa odrazilo aj na ich predaji, osmička je na tom opačne. Wii U sa stále nedarí a práve táto hra má skúsiť nakopnúť konzolu k lepším predajným číslam. Tomu zodpovedala kampaň a rôzne promo akcie k launchu hry, ale ako je to s jej kvalitami?

Nintendo opäť raz stavilo na osvedčenú kartu. Nemám teraz na mysli značku, ktorá je zárukou kvality a obľúbenosti, ale skôr na štýl, ktorý sa tiahne celou hrou od jej prvého spustenia. Mario Kart 8 je novou hrou, aj osvedčenou klasikou v jednom. Ako taká zaujme nováčikov a poteší aj veteránov zbehlých v predchádzajúcich častiach. A tentoraz Nintendo dosiahlo tento efekt priamo herným obsahom. Autori sa obzreli za vyše 20-ročnou históriou značky, vybrali to najzaujímavejšie a najlepšie a skĺbili to v jedinečnom a hlavne návykovom mixe s náložou noviniek.

Avšak svoju minulosť nevykrádali v takej podobe, v akej ju v zaprášenej truhlici našli. Všetko dôkladne očistili, vylepšili a prispôsobili na vydanie v roku 2014. A je až pozoruhodné, ako sa im to podarilo všetko zladiť tak, aby v tomto obrovskom súkolí neškrípalo ani len jediné koleso. Dokonalá súhra starého s novým je však len jednou z niekoľkých výrazných pozitívnych stránok hry. V prípade Mario Kart 8 skutočne v každom momente a na každom pixeli badať, že je hrou, od ktorej úspechu závisí veľa.

Od sedmičky síce ešte neuplynuli ani 3 roky, no aj tak sa do hry musíte chvíľku dostávať. Nepotrvá to však dlho a už budete driftom v zákrute a jednou presne mierenou ranou zeleným pancierom prekonávať aj tých najzdatnejších súperov. Základy podobných „kartovačiek" sa nikdy nemenia. Čo sa mení, to sú drobnosti. Drobnosti, ktoré však predstavujú vo

výsledku veľké rozdiely. A netreba pre ne chodiť ďaleko. Sedmička priniesla do pretekania plachtenie pomocou rogala a spôsoby, ako naštvať súpera v posledných metroch pred cieľom, sa rozrástli o úplne nový, ktorý spôsobil pravdepodobne nejedno zničené 3DS.

S osmičkou do série prichádza antigravitačný režim. Normálne si pretekáte ako v každej inej hre, snažíte sa predbiehať súperov, prípadne im nečakane do cesty hodíte banánovú šupku, aby sa na nej pošmykli, keď tu zrazu prejdete špeciálnou bránou a sa neveziete na kolesách, ale vznášate. To so sebou prináša najmä rôzne alternatívne trasy, ktoré sú všemožne pokrútené, prevrátené a neraz sa vám pri nich až zatočí hlava. Niektoré cesty sú dlhšie, iné kratšie. A niekedy vám len postačí, ak sa takýmto spôsobom vyhnete panciermi ozbrojeným súperom.

Antigravitačný pohon má aj druhú výhodu. Odpudzuje váš dopravný prostriedok nie len od trate, ale aj od ostatných súperov. Musíte sa naučiť, ako sa priblížiť k súperom, aby ste dostali chvíľkové zrýchlenie odrazením od nich. To do hry pridáva zaujímavú dynamiku, kedy sa súperov jednak bojíte kvôli možným power-upom, no na druhej strane sa s nimi aj tak púšťate do súbojov koleso na koleso. Podobný princíp môžete využiť aj na ojedinele rozmiestnených plošinkách, ktoré vás rýchlostne nakopnú. Pozriete sa vďaka tomu nie len na bežné trate, ale aj do vesmíru či pod morskú hladinu.

Táto novinka prichádza do už dobre známej plejády prvkov, medzi ktorými nájdete už spomínaný vzdušný klzák (v rôznych podobách), postupné zvyšovanie rýchlosti pomocou zbierania mincí (a každý zásah vás o ne zas pripraví), či zrýchlenie dobre načasovaným výskokom na skokanskom mostíku.

Nechýbajú ani drifty v ostrých zákrutách, ktoré sa musíte naučiť správne ovládať, len aby vám taktiež po skončení dali malý a chvíľkový rýchlostný bonus, ktorý sa však vo veľkom môže ukázať v posledných metroch pred cieľom.

Mario Kart 8 ponúka skutočne množstvo možností, ako sa predrať dopredu a získať aspoň dočasnú prevahu nad súpermi. Paradoxom je, že Mario Kart je séria, v ktorej jednoducho nechcete byť na čele až do doby, kedy si to vyžaduje situácia. Je za tým jednoduchá logika - power-upy sú silné a čím vyššie na čele ste, tým viac nepriateľov s rôznou výzbrojou máte za chrbtom. A môžete hádať, kto je ich hlavným cieľom. AI vám vždy ide po krku a inak to nie je ani v prípade živých protivníkov. Avšak práve s AI sa spája jedna z najväčších výčitiek hry. Jazdí síce slušne, potrápi vás a pozíciu vám len tak nedaruje, no vždy sa pri hraní s ňou nebudete vedieť ubrániť pocitu, že power-upy padajú dosť nerovnomerne. Na niektoré budete potrebovať odohrať možno aj 10 hodín, aby vám čo i len jediný raz padli.

Ale s power-upmi sa tvorcovia pohrali, aj keď samozrejme čerpali z dosť širokého zoznamu. Netreba zabúdať, že v prvom rade ide o zábavu. Aj keď máte niekedy chuť vyhodiť konzolu von oknom, zvlášť ak sa tesne pred cieľom za vami objaví nenávidený modrý ostnatý pancier (automaticky navádzaný na jazdca na prvom mieste a vždy trafí), ten pocit, keď to v ďalšom preteku súperovi vrátite, je na nezaplatenie. Všetky power-upy sú určené na útok, no taktiež ich viete vhodne využiť na obranu. Z noviniek zaujme obrovský klaksón, ktorý spôsobí zemetrasenie a tak vás ochráni pred prilietavajúcim pancierom. Alebo môžete vytasiť mäsožravú rastlinu, ktorá zožerie súpera, či bumerang,

ktorý sa vám vráti. Ak máte šťastie, nájdete na ceste šťastnú osmičku – 8 power-upov v jednom.

V hre na seba môžete prebrať podobu jednej z 30 postavičiek. Postupne si ich však musíte odomykať, prípadne môžete hrať aj za vlastného Miika. Postavy sú rozdelené do 3 kategórií podľa hmotnosti a v ich rámci ešte do ďalších podkategórií, ktoré ovplyvňujú ich vlastnosti, ako rýchlosť, zrýchlenie, ovládanie a podobne. Napríklad medzi najrýchlejších sa radí Bowser, no nevie tak dobre ovládať motokáry. Rozdiel pri hraní samotnom však nie je až taký veľký a dá sa jednoducho zmazať v priebehu preteku.

Na podobnom princípe fungujú aj dopravné prostriedky, ktorých si v hre postupne odomknete až 26 a medzi nimi rôzne motokáry, motorky aj štvorkolky, ktoré sa taktiež líšia svojimi štatistikami. Navyše si ich môžete upravovať, pridať vzdušný klzák, či vymeniť kolesá. A všetky sa v týchto vlastnostiach mioerne líšia. Ako som však uviedol už pri postavičkách, rozdiel nie je markantný a dá sa jednoducho zmazať vašou šikovnosťou alebo šťastím. Navyše tieto vlastnosti pri nich ani nie sú udané, takže si jednoducho vždy vyberiete len to, s čím sa vám preteká najlepšie.

Mario Kart 8 celkovo ponúka až 32 okruhov na pretekanie. Tieto sú však rozdelené na dve hlavné časti – nové a retro okruhy. Delia sa na polovicu a nové sú vytvorené špeciálne pre Mario Kart 8. Retro okruhy predstavujú výber 16 najlepších okruhov z histórie série, ktoré si stále zachovávajú pôvodného ducha, no vyzerajú a hrajú sa moderne. Nájdete tam trasy z úplne pôvodnej SNES hry, GB, DS, 3DS, N64, GC a aj Wii. Vo štvoriciach sú všetky okruhy následne zaradené do jednotlivých šampionátov.

Okrem základného pretekania hra ponúka aj tradičný Battle Mode, ktorý síce vyzerá jednoducho, ak ste ho nehrali, no stačí vám jedno kolo a už ho z hlavy nepustíte. Vyberáte si spomedzi 8 tratí, na ktorých sa postavíte súperom priamo v boji. Každý má 3 balóny, na mape sú roztrúsené power-upy a kto zostane posledný, prípadne bude mať na konte najviac „fragov", ten vyhráva. Jednoduchý koncept je dotiahnutý k dokonalosti, nakoľko sa s prehrou jednoducho nezmierite a tiahnete znova do boja s ešte väčším odhodlaním ako minule.

To všetko je úplne úžasné, no Mario Kart séria nikdy nebola o hre jedného hráča. Vždy to boli preteky, ktoré ničili vzťahy. Kamarátstva sa trieštili ako porcelán a priateľky vás vyháňali spať na gauč. A presne v tom istom tkvie aj čaro Mario Kart 8. Splitscreen multiplayer až pre 4 hráčov na jednej konzole je zážitkom a vzájomné podpichovanie hre dodáva kúzlo neopakovateľnosti.

A ak by vám nestačilo porážať kamarátov vedľa seba, môžete sa pustiť do online zápolenia, ako v preteku, tak aj v súboji (z jednej konzoly dokonca až dvaja hráči naraz). Online systém je rýchly a intuitívny, môžete si v ňom spravovať priateľov a aj organizovať turnaje, ktorým je venovaná samostatná časť. Dosť tu však chýba voice chat, ktorý je obmedzený len na lobby a v hre so súpermi si nepodebatujete. Sympatický je však systém rankov. Každý hráč začína na úrovni 1000 bodov. S výhrami body pribúdajú, s prehrami ubúdajú, no nemusíte mať strach z toho, že by ste klesli na nulu.

Zaujímavou novinkou je aj možnosť zdieľať video obsah, replay alebo zaujímavú akciu z pretekov. Jednak to môžete robiť štandardne prostredníctvom YouTube, no Nintendo pre tento účel vyvinulo aj špeciálnu

službu. Volá sa Mario Kart TV a je implementovaná do hĺbky v hre samotnej. Po každom preteku tak môžete svoje najjagavejšie momenty hneď vyvesiť pred nos svojim priateľom. A naopak, môžete sledovať, ako sa vodí vašim kamarátom a ostatným hráčom z celého sveta.

Graficky je hra veľmi podarená. Ak poznáte súčasnú Nintendo produkciu, hra presne zapadá do koloritu rôznych žánrov a titulov. Vyznačuje sa príjemnou a milou grafikou, no hlavne - a čo je aj dôležitejšie - rýchlou a dynamickou grafikou, ktorej kvalita výrazne neklesá ani pri hre viacerých hráčov (online aj offline). Takmer celú dobu si hra drží 60fps, poklesy sú len ojedinelé a minimálne. Štýlová grafika je doplnená o veľmi príjemnú hudbu, čo je škoda, lebo ju cez všetky nadávky priateľom vedľa seba nebudete ani počuť.

Mario Kart 8 je jedným z dôvodov, prečo sa oplatí siahnuť po Wii U. Takáto návyková hrateľnosť sa len tak často nevidí a aj keď sa v hre slušne zabavíte aj sami, rozhodne si k nej niekoho pozvite. Možno to skončí pár nadávkami, no je to zážitok, aký vám dokáže poskytnúť len veľmi málo hier na trhu.

HODNOTENIE

+ štvorkolka a bicykel
+ dynamické prostredia
+ náznaky príbehu v pozadí
+ challenges a platinové medaily motivujú na prechádzanie tratí znovu
+ ponuka stoviek tratí cez editor

- len málo inovácii
- menšia ponuka počtu tratí a aj diverzie ako v Trials Evolution
- ovládanie FMX trikov je nemotorné

8.0

VÁŠ PRIATEĽ SPIDER-MAN

AMAZING SPIDER-MAN 2

Activision | Akčná adventúra | PC, XOne, X360, PS3, PS4

Na najvyšších stupňoch piedestálu komiksových hrdinov stojí niekoľko postáv. Hovoríme o hrdinoch, ktorých poznajú nie len deti, ale aj ich rodičia či dokonca starí rodičia. Z nakladateľstva DC stoja takto vysoko určite Batman a Superman. Marvel konkuruje jedným, o to však známejším menom - Spider Man. Stovky komiksových zošitov, množstvo filmov a desiatky hier - "pavúkomuž" toho už preskákal skutočne veľa. A tak zámer, že nový film Amazing Spider Man 2 bude sprevádzať aj hra v produkcii od Activisionu, bol už vopred odsúdený na úspech.

Kým vo filme Petrovi Parkerovi v ceste za šťastím stojí najmä vysokovoltážny Electro, hra prichádza s pozmeneným príbehom. Elektrický údržbár je len jednou z figúrok, ktoré bude potrebné odstrániť zo šachovnice. Fanúšikovia komiksov sa môžu tešiť na viacerých bossov ako Kraven, Black Cat alebo Kingpin. Popritom sa vynára množstvo otázok. Dokáže Spiderman chytiť vraha svojho strýka? Podarí s zachrániť Harryho Osbornea? Prečo Harry spolupracuje s nechválne známym podnikateľom Fiskom? A čo má skutočne za lubom privátna vojenská organizácia, ktorá zdanlivo chráni záujmy radových občanov New Yorku?

Práve New York je Spidermanovo herné pieskovisko a v tomto prípade to platí doslova. Mesto je otvorené a Peter sa vo štvrtiach okolo svetoznámeho Central Parku môže pohybovať bez obmedzení. Nedokáže si síce pomôcť dopravnými prostriedkami, no iba na svoje nohy sa spoliehať nebude. Pohyb medzi mrakodrapmi za pomocí vystreľovaných pavučín je parádny. Každá ruka sa ovláda zvlášť a tak si naozaj môžete vychutnať divokú jazdu ponad autá a akrobatické kúsky vo vzduchu. Komu by sa zdalo manuálne cestovanie príliš zložité, môže použiť poloautomatické zameriavanie, počas ktorého sa spomalí čas a zlatistá silueta hrdinu vám znázorní, kam sa môžete stlačením jedného tlačidla premiestniť. Okrem toho

využijete behanie po stenách či strope, spúšťanie sa na pavučinách a vystreľovanie sa v štýle praku.

Mapa mesta ponúka príbehové misie, komiksovú predajňu, kde pracuje sám Stan Lee a dom Petra Parkera. V obchode sa vám zobrazujú komiksy, ktoré nazbierate pri potulkách mestom, akčné figúrky alebo si od hry oddýchnete na arkádovom automate. U Petra doma v šatníku sa zbierajú spidermanovské obleky, spolu s detailným popisom a zoznamom komiksov, v ktorých sa daný kúsok objavil. Tým ale výpočet možností hry nekončí.

Bočné úlohy zahŕňajú pomoc obyčajným ľuďom na miestach, kde ich najviac potrebujú. Či už sú to nájazdy ozbrojených lúpežníkov alebo rozsiahle požiare budov, v ktorých vďaka pavúčiemu inštinktu dokážete vypátrať obete a odviesť ich v časovom limite do bezpečia. Iní nešťastníci potrebujú záchranu z uneseného auta alebo je nutné zbaviť sa nástražných výbušných systémov. Pacifisti nájdu zaľúbenie vo vzdušnom slalome či fotení podozrivých jedincov na uliciach a možno aj v získavaní nových prototypov oblekov - stealth postupom zo základní ruskej mafie.

Plnenie, respektíve neplnenie úloh, má na za následok posun ukazovateľa "Spíďovej" karmy. Od hrdinu je nebezpečne blízko k záporákovi. Stačí ignorovať volanie ľudu a ryska karmametru sa začne posúvať smerom do červených sfér. Škoda len, že ani úplný prepad morálnych hodnôt neprináša veľké zmeny hrateľnosti. Vojenské zložky začnú byť o niečo dotieravejšie, medzi mrakodrapmi sa objavia elektrické siete a nepilotované drony. Lenže tie sa na scéne zjavia postupom času tak či tak.

Amazing Spider Man 2 je vo svojej podstate akčná mlátička. Bitky pavúka s jeho protivníkmi sú na bežnom poriadku a bohužiaľ, tento najčastejšie používaný herný mechanizmus nie je spracovaný práve najlepšie. Celé súboje sa odohrávajú stlačením jedného tlačidla.

Žiadne rozdelenie na rýchle a pomalé údery, kombinovanie s krytmi či taktika v súbojoch sa nekoná. Maximálne je možné vyhnúť sa úderom (na čo vás hra samozrejme dostatočne dôrazne upozorní) alebo pritiahnuť súpera, či vytrhnúť mu z ruky zbraň. Jednoduché stláčanie tlačidla pre úder vás čoskoro prestane baviť a vzhľadom na skutočne časté pästné súboje je to o to smutnejšie.

Dobrou správou je, že bitky nie sú 100 % náplňou všetkých misií a ani New York nie je herným pieskoviskom po celý čas. V niektorých príbehových i bočných questoch navštívite interiéry budov, park alebo Kingpinov skrytý priemyselný komplex. Bitky vystriedajú mierne stealth úlohy, hľadanie správnej cesty vpred, ničenie generátorov, odpočúvanie a ďalšie činnosti, ktoré aspoň trochu zahoja zlé spomienky na súbojový systém. V niektorých momentoch dokonca prídu na rad aj dialógy s možnosťou kladenia otázok.

Progres a plnenie úloh vám umožnia odomykať nové Spidermanove schopnosti. Dostanete rýchlejšie pavučiny na presun po meste, šokové „náboje" účinné proti silnejším protivníkom, korozívne strely proti obrneným jednotkám a podobne. Vlastným životom si žijú hrdinove obleky, ktoré zlepšujú svoje parametre v závislosti od toho, ako dlho ich používate.

Do mesta, ktoré nikdy nespí, sme sa tentokrát vydali na platforme PS4. Amazing Spider Man na konzole novej generácie nevyzerá najlepšie a už pri prvom pohľade vidieť, že multiplatformovosť je hlavné heslo grafikov titulu. Titul trpí neduhom podobných open world hier – mesto vyzerá dobre zo stredných vzdialeností ale pri fyzickom kontakte s budovami sa stráca potrebná detailnosť a ostrosť textúr.

Komiksová persóna Petra Parkera a jeho pavúčieho alterega je vystavaná do roviny mladíka s celkom vtipným pohľadom na svet (napriek tomu, že si stále

dáva za vinu smrť strýka Bena). Príkre narážky, dvojzmysly a ironiou poriadne podfarbené vyjadrenia, patria k postave v modro červenom obleku rovnako ako siete vystreľované z jeho zápästí. Poriadna dávka z tejto charakterovej črty bola pretavená aj do hry a Peter vás veľmi často obšťastňuje perlami zo svojho zásobníka vtipov. Na prvé počutie dokážu mnohé z nich vyvolať úsmev na tvári, no s postupom času a narastajúcim počtom ich opakovaní začnú liezť pekne na nervy.

Určite sa zhodneme na tom, že Amazing Spider Man 2 nie je až taký amazing. To asi od hry sprevádzajúcej film nikto ani nečakal. Lenže čaro "Spíďa" zaberá a ako celok končí v kategórii mierne nadpriemerných hier, ku ktorým sa množstvo s filmom spojených titulov väčšinou ani nepriblíži.

HODNOTENIE

+ solídny príbeh
+ otvorený svet
+ upgradovanie vlastností a oblekov
+ zmeny prostredí a hrateľnosti

- veľmi jednoduchý súbojový systém
- slabšia grafika
- opakujúce sa hlášky

7.0

POSLEDNÝ PRÍPAD MŔTVEHO DETEKTÍVA

MURDERED SOUL SUSPECT

Square Enix | Adventúra | PC, Xbox360, XboxOne, PS3, PS4

Keď vás niekto brutálne zmláti, vyhodí z okna a potom ešte na chodníku do vás vystrieľa 7 dier, tak vás chce mať skutočne mŕtveho. No niekedy ani to nie je neprekonateľnou prekážkou a aj keď veľkou okľukou, aj s dierami v hrudi sa dá ísť ďalej. Len musíte mať aspoň taký tuhý korienok ako detektív Ronan O'Connor. Ten vyšetruje sériu vrážd v malebnom mestečku Salem, ktoré si dokonale stojí za svojou povesťou. Ronanova smrť je len začiatkom jeho cesty a okamihom, v ktorom sa postavy ujímate vy.

Prostredie Salemu v Murdered: Soul Suspect je naozaj čarovné. A nie len preto, že po pár okamihoch hlavný hrdina vstane z chodníka ako duch. Časť mesta máte už takmer od začiatku pre seba otvorenú na skúmanie a túlanie sa. A možno trochu predbieham, no práve týmto sa budete najviac baviť. Mesto je neustále ponorené do noci a hmly, hustej ako hrachová kaša. Na jeho dizajn si nespomeniete, ani po niekoľkých hodinách si nebudete niektoré miesta pamätať, lebo sú skrátka ľahko zabudnuteľné. Ale ta atmosféra, keď sa prechádzate po temnom meste plnom prízrakov a strieda sa v ňom súčasná realita s duchárskou minulosťou, ktorá presvitá na povrch, je naozaj veľmi silná.

Na začiatku si musíte ujasniť jednu vec – Murdered nie je akčnou hrou, aj keď sa možno takou zdá. Princípmi skôr pripomína adventúry, akurát v tomto prípade v podobe a forme, ktoré sú bližšie dnešnému bežnému hráčovi. Akčný nádych tu cítiť, no prím hrá vyšetrovanie a skúmanie prostredia. Vlohy jedinca totiž po jeho smrti zosilnejú a stávajú sa užitočnými schopnosťami. Konkrétne Ronan získal schopnosť nadprirodzene vyšetrovať, odhaliť nejaký aspekt minulosti, prípadne odkryť celok z fragmentu, ktorý v skutočnom svete existuje.

Premisa je to veľmi zaujímavá, no možno až príliš skoro zistíte, že vaše pocity z hry budú až do konca skôr indiferentné. Výbornú atmosféru zráža dolu hneď

niekoľko vecí. Napríklad hlavný hrdina. Je to ten archetyp noir detektíva, ktorý si ani po smrti neodpustí cynické poznámky a prenasleduje ho nešťastná minulosť. A to nie je klišé, toto je dnes už schéma, ktorá je taká prevarená, až sa v nej charakter hlavného hrdinu úplne rozplynie. V polovici hry si už ani nepamätáte jeho meno. Na každú situáciu reaguje podľa šablóny a čítate v ňom ako v otvorenej knihe.

Ďalším problémom je, že hlavný Ronanov prípad je v zásade pomerne nezaujímavý. Oživuje ho samozrejme nadprirodzená téma, vďaka ktorej z toho nemáte vôbec zlý dojem, no tiež je to už niečo, čo sme videli/čítali/hrali mnohokrát. Ronan šiel počas svojho života po sériovom vrahovi. Ten sa nakoniec stal aj jeho katom a tak po ňom Ronan ide aj po smrti. Postupne však zisťuje, že to nie je obyčajný vrah, ale má nejaké spojenie s posmrtným svetom. Neviete aké, no musíte to zistiť a hlavne ho musíte zastaviť. Postupne o ňom zisťujete viac a odhalenie jeho identity je pomerne nečakané, aj keď má svoje chybičky.

So svetom po smrti sa musíte postupne zoznámiť. Má svoje pravidlá a tie musíte rešpektovať a využívať vo svoj prospech. Hra vysvetľuje aj to, prečo niekde môžete prejsť stenou a inde nie. A prekvapivo to dáva aj zmysel. Ak je budova posvätená, jej stenami neprejdete. Ibaže už nevysvetľuje, prečo neprepadnete podlahou. Postupne sa naučíte niektoré prekážky v ceste aj zrušiť a najmä odhaľovať, čo je skryté. Až neskôr získate schopnosť teleportovania, ktorá vám mnoho vecí uľahčí a dostane vás na inak nedostupné miesta. Môžete vstúpiť do ľudí aj do mačiek a dostať sa tam, kam je to inak nemožné. A taktiež sa môžete hrať aj na poltergeista.

V Saleme nie ste jediným duchom. Je ich tu mnoho a s každým sa môžete dostať do kontaktu. Niektorí sa chcú len vyrozprávať, iní sú oveľa zaujímavejší a potrebujú pomôcť s tým, čo ich na svete ešte drží. A to je zase najlepšia vec na Murdered. Nemáte pred sebou len jeden hlavný prípad, ale aj niekoľko

drobných v rôznych podobách. Kým hlavný prípad je pomerne lineárny, vedľajšie vás nútia skúmať každý kút mesta, aby ste našli niekoho zápisníky, skryté maľby, spomienky na procesy s bosorkami alebo indície viazané na minulé prípady (tieto patria medzi najlepšie a keď k danému prípadu nájdete všetky indície, odkryje sa vám celý jeho príbeh). Lenže je škoda, že takýto duchovia sú v hre len štyria. Celkovo je však v hre mnoho rôznych skrytých predmetov, ktorých postupné odhaľovanie vám odhaľuje drobné, no zaujímavé príbehy. Je trošku paradoxom, že vedľajšie príbehy sú v hre zaujímavejšie ako ten hlavný.

Vyšetrovanie prebieha síce jednoducho, no nie až tak elegantne ako to bolo napríklad v LA Noire. Na nejakom mieste musíte najskôr odhaliť všetky dôkazy. Niektoré sú očividné, iné skryté a musíte ich lepšie hľadať. Čím viac ich máte, tým lepšie viete zhodnotiť výsledok. To však neplatí vždy, často vám môže chýbať kľúčový dôkaz, bez ktorého sa ďalej nepohnete. Keď sa odhodláte pristúpiť k rozhodnutiu, zobrazí sa vám hrdinova mind mapa. V nej musíte spojiť dôležité informácie a Ronan si už z toho v predelovej scéne vyvodí záver. Prirodzene, nie sú to nejaké veľké problémy, väčšie budete mať skôr s hľadaním drobných detailov.

Akčnú zložku reprezentujú pomerne ojedinelé stretnutia s démonmi. Ale nesmiete si ich predstaviť ako bossov z Diabla. Sú to len vznášajúce sa postavy v kapucni, ktoré nepôsobia strašidelne, no zo života vám spravia peklo. Stretnutia s nimi sú otrava a vždy prebiehajú rovnako, akurát počet démonov rastie. Pri prvom je to ešte zaujímavé. Začne vás naháňať a musíte sa schovať v brázdach po iných duchoch. Keď mu utečiete, musíte sa k nemu priblížiť zozadu a vytiahnuť jeho dušu v quick-time evente. Zaujímavé je, že tieto stretnutia sú také otravné, že neskôr budete hľadať kreatívne cesty, ako sa im vyhnúť, pričom sa zabavíte určite viac.

Murdered: Soul Suspect je pomerne lineárnou hrou, ak by ste ňou len prebehli k finálnemu odhaleniu a konfrontácii. Má však tú výhodu, že všetky uvedené vedľajšie úlohy vás vedia zabaviť na ďalšie hodiny. Teda tých základných zhruba 5 hodín ešte slušne narastie, aj keď nízko nastavenú latku náročnosti (hra

vás zvykne vodiť za ručičku) ani side-questy a pátranie po zberateľných predmetoch neposúva ani o stupienok vyššie. A navyše sa tu ešte párkrát stratíte, to ale k tomu patrí. Herný Salem nie je veľký, no kľukatý a členitý a kým nájdete cestu tam, kam potrebujete ísť, chvíľku sa túlate a odhalíte niečo viac z príbehov hry.

Airtight Games, autori Murdered: Souls Suspect, už majú dlhodobé skúsenosti s Unreal Enginom tretej generácie, no predsa len je už na ňom badať vek. Hra vyzerá teda kadejako, ale rozhodne nie sviežo a moderne. Nie je ani na zahodenie, no aj okolité obrázky vám jasne napovedajú, že na trhu nájdete aj krajšie hry a nebude to veľký problém. Pozitívom je, že framerate a rozlíšenie nie sú problémom. Minimálne nie na nových konzolách a snáď ani na PC. Hudba je veľmi príjemná, aj keď trochu menej výrazná pri hraní. Dabing je rozporuplný. Ronan je zabudnuteľný, no napríklad Joy, jeho tínedžerská spoločníčka, je vystihnutá veľmi dobre. Celkovo sú vedľajšie postavy veľmi zaujímavé.

Aj keď hodnotenie vyznieva negatívne, hru nemožno pokladať za zlú. Skutočne dlho nebudete vedieť, čo si máte o Murdered: Soul Suspect myslieť. Má veľa nedostatkov, dokonca aj pár technických chýb (napríklad keď sa niekde zaseknete, čo je celkom úsmevné, keďže ste duch), no subjektívny dojem nie je zlý. Ba práve naopak. Atmosféra a mnohé príbehy vás pohltia a k hre sa radi budete vracať. Niekedy vás otrávi, no so zaťatými zubami to prejdete a pustíte sa do hľadania niečoho zaujímavejšieho. Ja som aj napriek všetkým negatívam hru znova rozohral ešte v ten večer, keď som ju po prvý raz dokončil.

HODNOTENIE

+ atmosféra Salemu
+ množstvo zaujímavých vedľajších prípadov
+ čítanie myšlienok ľudí, do ktorých sa prevtelíte
+ postupné zbieranie schopností umožňuje na starých miestach nájsť nové veci
+ sympatická postava Joy

- nevýrazný hrdina
- slabšia hlavná dejová línia
- súboje s démonmi
- zaseknutia a iné občasné chyby

6.5

PÔSOBIVÁ SKÁKAČKA

CHILD OF LIGHT

Ubisoft | Arkáda | PC, XOne, X360, PS3, PS4

Nekonečné debaty o umeleckom prínose hier sa často zvrhávajú v neoblomné presviedčanie o svojej jedinej pravde. Na rovinu si však môžeme povedať, že do umenia sa zábava zložená z jednotiek a núl zaradiť zatiaľ nemôže, hoci má ruku na kľučke - už len otvoriť dvere do kultúrneho sveta. Jedno však virtuálnej zábave nemožno uprieť - pri správnej konštelácii hviezd dokáže pútavo rozprávať príbehy a pohltiť, predstaviť zaujímavú myšlienku a priniesť posolstvo, postaviť pred hráča nepríjemnú dilemu. Nie je to umenie, ale čarovným slovíčkom označovaná pôsobivá atmosféra.

Child of Light od montrealského UbiSoftu ašpiroval na vyššie uvedené ocenenia. Veľkohubé prehlásenia o umeleckej hodnote ale môžeme pokojne hodiť za hlavu a reči o nezávislom projekte prepočujeme, pretože hra nevznikala kdesi v skromných kanceláriách. Ostane pred nami nádherná vec. Skutočne prekrásna, úžasne spracovaná, avšak nemýľme si to s umením. Takže máme pred sebou ((aspoň na prvý pohľad) úžasnú, akoby vodovými farbami maľovanú plošinovku. Rozprávkový príbeh, ktorý v skutočnosti ani nie je arkádou, ale skôr JRPG pre nenáročných. Vec sa má tak, že s "pandrlákom" beháte (a lietate) po fantáziou vytvorenej krajine a pasujete sa, niekedy s obyčajnými, inokedy podivnými monštrami, ťahovým spôsobom v štýle Final Fantasy. Niežeby to vadilo, len keby atmosféra nedostávala nepríjemné facky. Na tvár a navyše zozadu.

Začneme ale tým najlepším, hoci o grafike väčšinou padajú slová skôr v závere recenzií. Je úžasná, pôsobivá a podmanivá. Nádherné prostredia sa striedajú dostatočne rýchlo, level design je zvládnutý na jednotku. Niektoré scenérie uchvátia a v UbiSofte sa nebáli riskovať a načreli aj do temnej až depresívne ladenej palety farieb. Lepší dôkaz o tom, že

fotorealistické spracovanie nie je vrcholom vizuálnej hostiny v hrách, zrejme nenájdete. Vôbec vám nebude vadiť, že postavy sú akoby vystrihnuté z papiera a vlepené do krajiny, ani ich trhanejšie animácie. Nie nadarmo sa hovorí, že skutočne nádherné animované rozprávky od Disneyho boli dovtedy, kým sa do toho nezačala montovať počítačová grafika. Hudobné motívy sú skôr komorné a jednoduchšie melódie si nebudete všímať, no plnia svoj účel. Hovoreným slovom sa šetrilo a nikomu chýbať nebude, takže si väčšinu dialógov poctivo prečítate.

Rozprávková story ako z pera bratov Grimmovcov nám predstaví Auroru, malú princeznú, v koži ktorej sa vyberieme na dlhú cestu za záchranu kráľovstva Lemuria, rodiny a vlastne všetkého dobrého. Príbeh sa nesnaží zaujať originalitou alebo interesantným nápadom. Kráľovná je otrávená, kráľ si vezme novú ženu a z nej sa neskôr vykľuje temná čarodejnica, kedysi dávno odsúdená a poslaná do vyhnanstva. Nič netušiaca Aurora upadá do bezvedomia, jej otec chradne a nevládne, takže to treba dať všetko do poriadku. Najprv si nájdete priateľov v krajine fantázie, aby ste sa mohli po návrate do skutočnosti postaviť proti zlej macoche. Zaujímavý je prístup samotného rozprávania. Statické obrazovky s dialógmi nesršia originalitou, no rozhovory vo veršoch tu skutočne nemáme každý deň.

Nenechajte sa oklamať, do klasickej arkády s množstvom preskakovania prekážok sa Child of Light vôbec nehrnie. Nestrácate životy za pády, a to už len preto, že vám po prvom príbehovom akte narastú krídla a Aurora môže voľne lietať krajinou. Nájdete v nej desiatky truhlíc plných drahokamov, no hlavne nepriateľov. Čakajú na svojich miestach, kým do nich nevrazíte a nevyzvete ich na súboj, nič viac za tým nehľadajte. Vašim verným pomocníkom a mentorom je lietajúca svetluška Ignicius. Nielenže poslúži ako lampáš v temných priestoroch, ale zbiera inak neprístupné bonusy. A to najlepšie na záver - ovládate ju myšou, takže sa môžete krčiť za jednou obrazovkou so spriaznenou dušou ako za starých čias a nudiť sa nebude ani jeden. Ovládanie zvládne pohodlne aj jeden hráč, no poznáte to, niektoré veci sú lepšie, ak ich robia dvaja.

Pristúpme teda k tomu najdôležitejšiemu - ťahovému systému boja. V spodnej časti obrazovky sa nachádza dôležitá lišta zobrazujúca poradie jednotlivých bojovníkov. Odlišujú sa od seba nielen povolaním a spôsobom útočenia, ale aj časovým limitom, za ktorý môžu znovu vykonať vami zvolenú akciu. Naraz môžete ovládať len dvoch, no v partii môžete kedykoľvek vymeniť momentálne nevhodného člena za iného. V záverečnej časti ukazovateľa je hranica, po ktorej prekročení je nutné zvoliť, čo váš hrdina vykoná. Zároveň však musí zvládnuť záverečný finiš, pretože ak ho od momentu voľby ďalšieho kroku po jeho aktivovanie niekto preruší, nič sa nekoná. Poradie sa znovu premieša, pretože hrdina je "odhodený" dozadu. Dôležitým sa teda stáva nielen voľba útoku (slabší útok sa vám nabije rýchlejšie než silnejší alebo plošne zaslaný na všetkých nepriateľov), ale aj možnosť oslepenia.

Ignicius je v správnych rukách neoceniteľný pomocník. Oslepovaním spomaľuje nepriateľov, čím vám dáva možnosť správne ich vmanévrovať do situácie, z ktorej niet návratu, respektíve útoku na vašich parťákov.

Netreba pripomínať, že sa budete snažiť protivníka dostať do takej situácie, aby bol jeho útok prerušený. K tomu je potrebné si pripočítať viacerých nepriateľov (maximálne troch) s rozličným zameraním (podpora ostatných, obrana a šanca na counter-attack, rýchly, ale slabý útok...) a odlišnými slabými miestami. Je rozdiel, či na ohnivého démona privoláte búrkový mrak alebo ho len bacnete po hlave mečom. Spôsobené poškodenie je diametrálne odlišné, no správne použitie vhodných elementov nie je veľkou vedou. Poľahky sa naučíte meniť a vyberať vhodných kumpánov proti konkrétnym nepriateľom. Nesmieme zabudnúť ani na postupné levelovanie, vďaka čomu si čiastočne zlepšujete schopnosti (viac života a many, lepšia obrana, silnejší útok) a craftovanie diamantov a ich socketovanie do zbrane a brnenia. Žiadny loot alebo výmena zbraní sa však nekoná.

Zatiaľ všetko dobré, no stačí hodinka hrania, aby ste odhalili slabiny Child of Light. Priebeh súbojov sa neustále opakuje a minimálnej rôznorodosti či výzve nepridáva na atraktívnosti ani biedny sortiment protivníkov. Veľmi skoro sa začnete nudiť pri

HODNOTENIE

opakovaní totožných postupov. Budete strácať koncentráciu a prestanete sa baviť pri skvele vybalansovaných pravidlách. Sú jednoduché, čo je fajn, no nedokážu dlhodobo udržať zábavu v rozumných hraniciach. Kopancom do rozkroku je neuveriteľne rýchle levelovanie postáv. Neskôr v hre sa pri viacerých postavách takmer nestane, aby po zvládnutom súboji jedna neposkočila o úroveň vyššie. To, čo spočiatku vyzerá ako zaujímavý herný prvok, sa neskôr stane skôr otravou a na rozdeľovanie bodov do stromov schopností neraz zabudnete alebo si ho necháte na neskôr. Niežeby vylepšovanie postáv bolo bezvýznamné, avšak po pár minútach stratí svoje čaro. Čoskoro sa to celé zvhrne a zmení na klikanie na ďalšiu ikonu bez rozmýšľania, do čoho vlastne získaný bod investujete. Levely si nevážite a ide len o výsledok ďalšieho nudného boja.

Child of Light je nádherná hra, celkom fajn, aj keď niekedy až úmorne prezentovaná rozprávka. Trpí hlavne tým, že na svoju nadpriemerne veľkú dĺžku (jeden akt z celkového tucta vám zaberie pol hodinku až hodinku) neponúka v priebehu hrania dostatok nových impulzov, ktoré by dokázali udržať pozornosť. Keby došlo k zahusteniu dôležitého obsahu, vypusteniu vaty a venovaniu času čo i len maličkým nápadom, ktoré by hrateľnosť oživili, mali by sme pred sebou úžasný zážitok. Lenže takto sa Child of Light zaradí k síce príjemným a pekným, ale onedlho zabudnutým zážitkom. Podobne ako kedysi Deadlight.

+ maľovaná grafika
+ rozprávkový príbeh
+ rôznorodí hrdinovia

- opakujúce sa herné postupy
- rýchle levelovanie
- príliš mnoho hluchých miest

6.5

TECHNOLÓGIE

X
B

ALIENWARE ALPHA

Alienware už nevydržalo čakať na Valve, jeho SteamOS a Steam controller a na E3 predstavilo vlastnú Windows hernú "konzolu" s Xbox360 gamepadom, ktorá sa k prvým záujemcom dostane už na jeseň.

Alpha, ako svoju prvú dostupnú konzolu pomenovali, sa bude predávať za cenu 550 dolárov. Za túto cenu dostanete haswellový procesor Core i3, 4 GB DDR3 RAM pamäte, mobilné GPU od Nvidie s 2 GB GDDR5 pamäte a maxwell architektúrou a SATA 3 pevný disk o veľkosti 500 GB. Alpha je ďalej vybavená HDMI vstupom aj výstupom, optickým audio výstupom, dvoma portami USB 2.0 v prednej časti, dvoma USB 3.0 v zadnej časti a Bluetoothom verzie 4.0.

Ako si ale v Alienware poradili s absenciou SteamOS a špeciálneho gamepadu? Asi nikoho neprekvapí, že keď Valve mešká Alienware namiesto ich systému automaticky siahli po Windowse a kompatibilných gampadoch a dokonca ani Steam nebude vôbec predinštalovaný. Alpha tak bude mať Windows 8.1 vybavený špeciálnou nadstavbou, ktorá by mala pripomínať Steam Big Picture. Interface si Alienware pripravilo samo a možno by tým chcelo potlačiť vlastný systém. Súčasťou balenia bude wireless Xbox 360 gamepad s receiverom.

Oficiálne parametre základného modelu:

Intel Core i3 'Haswell' procesor
4GB DDR3 @ 1600MHz pamäť
Vlastný NVIDIA "Maxwell" čip GPU s 2GB GDDR5
Dual-band Wireless-AC 1x1 s Bluetooth 4.0
HDMI Out: nekomprimovaný 8 kanálový zvuk s podporou pre 4k obsah
HDMI In: Direct HDMI prechod (HDMI vstup podobne ako má Xbox One)
Gigabit Ethernet
2x USB 3.0, 2x USB 2.0
Optický zvukový výstup
500GB SATA 3 HDD
Xbox 360 Wireless Controller (čierny aj s receiverom)
Windows 8.1 64 bit

Alienware však napriek konzolovému designu dodržiava jednu zo základných vlastností PC a to konfigurovateľnosť, kde do výberu konfigurácii pridáva aj možnosť:

Intel Core i5 & i7 'Haswell' procesorov
8GB DDR3 @ 1600MHz pamäť
Dual-band Wireless-AC 2x2 s Bluetooth 4.0
1TB & 2TB SATA 3 HDD disky

Ak by vám Gamepad na ovládanie nestačil, hybrid wireless klávesnica od firmy Roccat vám môže v ovládaní pomôcť. Roccat svoje zariadenie popisuje ako kombináciu bezdrôtovej klávesnice a mousepadu. Hybridné zariadenie dostalo meno Sova a bolo nadizajnované tak, aby si ho hráči mohli pohodlne položiť na nohy a hrať tak z pohodlia svojho gauča. Zariadenie má čalúnenú spodnú časť a široké opierky na obe ruky. Generálny riaditeľ sľubuje pohodlné hranie, pri ktorom hráči vydržia aj 15 hodín.

BIELA PLAYSTATION 4 PREDSTAVENÁ

Z očakávaného ohlásenia novej verzie PS4 je nakoniec len predstavenie bielej edície konzoly, ktorá k sebe priloží ako biely gamepad, tak aj stojan. V Európe vyjde na jeseň a bude za štandardnú cenu 399 eur, alebo v balení s Destiny za 439 eur.

Samostatne bude k dostaniu aj biely gamepad za 59 eur a biely stojan pod konzolu za 19 eur.

Čierna PS4 ostáva v ponuke naďalej.

PS4
Sony Computer Entertainment Inc.

STEAMBOY OHLÁSENÝ

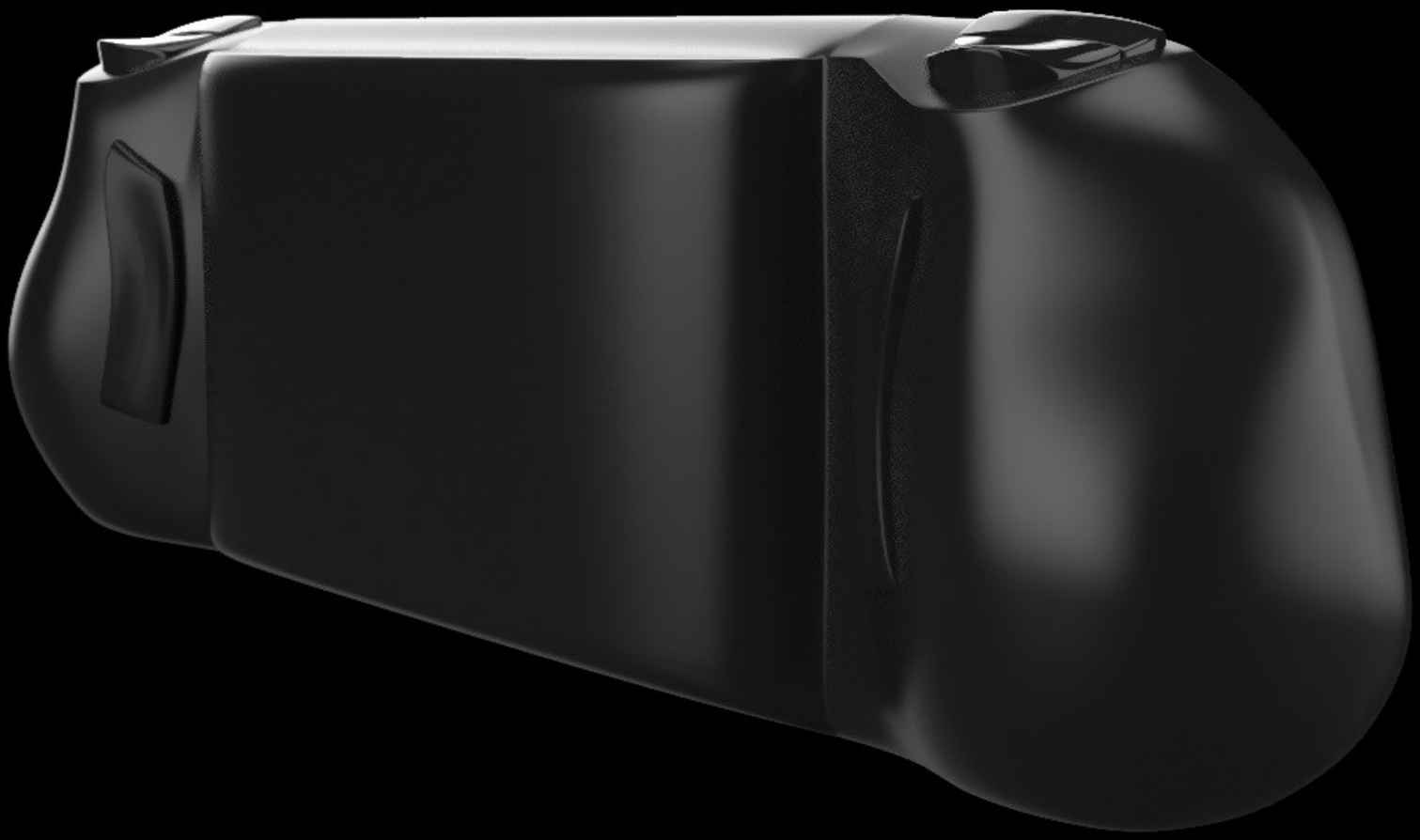
Zatiaľ ťažko povedať na koľko je práve ohlásený Steamboy reálny a kto vlastne za ním stojí, ale vyzerá, že ide o handheld, cez ktorý by sme si mohli zahrať Steam hry. Je to prakticky Steam controller len doplnený o displej.

Ako funguje, aký má hardvér je otázne, ale maximálne môže streamovať hry z PC na displej.

Táto zvláštnosť má v sebe mať štvorjadrový procesor, 4GB RAM a 32GB flashu s 5 palcovým touchscreen displejom.

Otázne je aj všetko ohľadom firmy Steamboy Machine, ktorá vydala len pár obrázkov a teaser, bez ďalších informácii, alebo ľudí, ktorí za tým stoja. Rovnako je otázne, či majú povolenie od Valve používať ich typ gamepadu. Ani ich oficiálna stránka prakticky nič nehovorí.

STEAMBOY



DOJMY Z PROJECT MORPHEUS

"Budete s tým chvíľu zápasiť," povie mi chlapík predtým, než vypne po prechode úzkym otvorom gravitáciu. Cez číry akrylát je vidieť dnu, kde môžete lietať aj bez psychotroník. Vzduchový tunel, kde vás rýchlosť 150 km/h zdvihne do šiestich metrov a Project Morpheus majú mnoho spoločného.

V jednom momente stojím pevne na zemi v miestnosti so štyrmi vývojármi z laboratória Sony London, o sekundu neskôr ma po nasadení okuliarov virtuálnej reality pripravia o vlastné telo a o môj súkromný priestor. Slúchadlá ma odizolujú úplne a kým sa dívam na 3D písmená s názvom dema, je mi vtisnutý do rúk DualShock 4. Je zvláštne nevidieť vlastné telo.

Nie som v tom ale sám. "Chceme sa izolovaného zážitku zbaviť úplne," hovorí Dave Ranyard. Aj preto je vidieť na televízore to, čo vidí hráč s okuliarmi na hlave, a na mobilnom zariadení beží špeciálna aplikácia pre divákov. "Takto sa môže každý zapojiť a každý sa tohto zážitku zúčastniť."

Súčasťou dvojice predvádzaných ukážok - Deep, ponoru pod morskú hladinu a Speed Luge, divokej jazdy na sánkach - je aj aplikácia pre tablet. Môže to byť obyčajný rebríček so zaznamenanými časmi alebo schematická mapa morského dna s malým dronom, ktorý sonarom pomáha hráčovi s okuliarmi na hlave nájsť debny.

Ten ich potom označí a ďalší dron ich vytiahne nahor. Aplikácia má ešte jednu fantastickú funkciu, cez mikrofón tabletu môžete komunikovať s hráčom "vo vnútri", čím sa zvyšuje ponorenie do zážitku, keďže v slúchadlách počuje vysielačku s vašim hlasom.

"Budete s tým zápasiť," povedali mi predtým, než ma naučili lietať. Raynard mi nič nepovedal. Vzal mi telo a urobil ma zraniteľným. Stojím ako prikovaný, dívam sa na svoju ruku, teraz obalenú neoprénom a na zbraň so svetlicami. V tomto deme nestrieľa. Síce som v klietke, ale uvedomujem si, že keď ma začnú spúšťať dolu, do temnoty, zníži sa viditeľnosť a nakoniec príde aj ten žralok.

Aj keď dopredu viete, že sa s vami žralok bude zahrávať a nosom postrkovať klietku, nič vás nepripraví na to, keď odtrhne celú čelnú časť. Už sa nemáte ako brániť. Pohnúť sa niet kam. Zbraň nefunguje. A žralok začne tancovať víťazný tanec smrti. Najskôr ležérne plutvou rozkmáše klietku a začne zvierať slučku prudkým krúžením. Raz je napravo, raz naľavo.

Chcem niečo urobiť, ale som bezmocný. Žiadne tlačidlo, žiadna páka, žiadna pomoc. Iba rušná rádiokomunikácia, kde mi oznamuje ženský hlas poruchu navijaku. Mám byť vraj pokojný. (Ako mám byť v pohode, keď sa ma snaží zožrať žralok?) A potom to príde. Z temnoty sa vynorí papuľa plná zubov ostrých ako žiletky a chystá sa ukončiť môj virtuálny život. Neurobí to na prvýkrát. Najskôr ma naplaší. A potom sa vráti.

Keď som sa už zmieril s osudom a chystám sa na tradičnú čiernu obrazovku, akou obyčajne vrcholia silné momenty, zlomený navijak dopadne na beštiu a odplaší ju.

V ďalšej sekunde začnem stúpať smerom k hladine. Uvedomujem si, že dýcham hlasnejšie ako normálne. Mám zrýchlený tep a po zložení okuliarov sa dívam na ruku, ktorá už nie je v neopréne ani nezviera rukoväť zbrane, ale DualShock 4.

Druhé demo - Speed Luge - nevyžaduje žiadny gamepad. Jemným nakláňaním hlavy doprava a doľava ovládam sánky, na ktorých ležím. V skutočnosti však ležím na mäkkom vaku a do tváre mi pre zlepšenie atmosféry fúka vzduch ventilátor.

"Ak si normálne ľahnete na vak, je to obyčajne relaxujúce, ale v Project Morpheus sa prepletáte pomedzi premávku a myslíte si, že sa zabijete," vysvetľuje Raynard. Ešte som sa neupokojil z ponoru a už letím stovkou dolu kopcom. Cesta sa kľukatí pomedzi útesy, jazdí po nej premávka a keď vletím pod nákladiak, akcelerujem až tak, že na konci zajazdím traťový rekord a najlepší čas výstavy.

Demo zvyšuje náročnosť aj napätie dynamickou hudbou. Premávka hustne, na ceste sa objavujú oproti idúce autá aj prekážky, ako padajúce kamene alebo výstražné kužele. "Cieľom ukážok je hrať na emočnú strunu," hovorí Raynard. "Ste to vy, kto sa tam nachádza."

Keď sa pozriem pod vodou dolu, vidím nohy a telo. Všetko proporčne sedí, takže si myslím, že sa hýbu rovnako ako tie moje. Keď sa rozžiaria displeje v okuliaroch, obklopí vás iná realita. Nie je vidieť mriežku ani medzery medzi pixelmi ako u Oculus Rift. Project Morpheus je prototyp, nemá zatiaľ finálne špecifikácie a rozlíšenie 960p pre každé oko sa môže zmeniť. V Deep obraz jemne trhá, v Speed Luge je zas okolie trate bez detailov a okuliare si musíte poriadne nastaviť, aby bol obraz ostrý.

Keď ste vo vnútri, žiadne z týchto veci nie sú podstatné. Okuliare sedia na hlave ako uliate, nie sú ťažké, nikde netlačia a sú vhodné aj pre tých, ktorí nosia dioptrické okuliare. Zatiaľ si ich však sami nenasadíte, potrebujete asistenciu. Na ergonómii a technických parametroch neustále pracujú - povie mi po skončení prezentácie Raynard.

Project Morpheus potrebuje na svoju činnosť kameru PlayStation Eye. Optika sleduje štyri svetlá na čele a ďalšie štyri na zadnom paneli, čo znamená, že sa môžete otáčať okolo svojej osi. Presnosť je už teraz vysoká a čo je dôležité, precízne prenáša pohyby vašej hlavy bez viditeľného oneskorenia, čo znamená, že nedochádza k nevoľnosti.

Project Morpheus je teleportom do alternatívnej reality. Nenazriete tam, ale headset vás tam rovno katapultuje. Sony má v rukách úžasnú technológiu, ktorá nemá potenciál iba v hernom, ale aj zábavnom priemysle (sledovanie koncertu, bonusové interaktívne scény na filmovom Blu-rayi).

Keby ste mi pred dvomi rokmi povedali, že budem na dne oceánu bojovať o holý život a že preletím na doske popod nákladiak, ťukal by som si na čelo. Project Morpheus môže zmeniť spôsob, akým dnes hráme hry. Budeme však čakať, kým naša myseľ bude spracovávať skutočnosť, že to, na čo sa dívame, nie je realita.

UŽÍVATELIA

KAM ĎALEJ V HERNÝCH SÉRIÁCH

Nejeden hráč určite po prejdení niektorej zo svojich obľúbených hier premýšľal nad tým, kam sa jeho srdcová séria pohne v ďalšej časti. Samozrejme v pár nudných chvíľkach si moja fantázia tiež vysnila dokonalé pokračovania rôznych sérií, tak som sa nakoniec rozhodol o malé spísanie do tohto článočku. Článok bude pracovať aj s teoretizovaním v príbehových rovinách a bude spomínať teda aj zásadné príbehové detaily a ukončenia daných hier preto varujem hráčov, čo so spomenutými sériami ešte nemali česť a plánujú to, že sa tu budú vyskytovať MASÍVNE SPOILERY!!!!!

Séria Crysis

Crysis je aktuálne jednou z posledných FPS značiek, ktoré v mojom vnímaní patria do hrateľnostnej siene slávy strieľačiek z pohľadu prvej osoby, dokonca aj po rapídnych zásahoch do konceptu v druhej časti. Aká bude budúcnosť Crysisu je však nejasné. Crytek vložil do vývoja trilógie obrovské peniaze a žeby sa mu darilo ako Call of Dutinám sa nedá povedať. Prvý diel dosiahol relatívne slušné predajné výsledky, avšak Crytek po obrovskom hype asi čakal, že predá s novou značkou toľko čo Half-Life 2. Dvojka prišla teda aj na konzoly, ktoré mali sériu nakopnúť do výšin predajných úspechov, avšak ejha! Konzolové publikum neoslovili a PC publikum asi nevedelo prekúsnuť zradu Cryteku. Predajný výsledok bol teda pre Crytek rovnakým, ak nie ešte väčším sklamaním. Trojka tiež veľa prachov nezhrabla vzhľadom na mastný 66 miliónový (USD) rozpočet. Crytek sa vyjadril, že trilógia je uzavretá, ale značka bude pokračovať.....ale ako? Možno pôjde o prequel, možno o sequel, a dosť možné je aj úplná zmena žánru.

V akom príbehovom stave sa Crysis práve nachádza a čo by som si osobne predstavoval od pokračovania? Alpha Ceph ku koncu Crysis 3 otvoril červiu dieru do galaxie M33, aby povolal na pomoc oveľa vyspelejších Cephov z ich domovského super-úľa. Ibaže to mu

prekazil Prophet, ktorý Alpha Cepha zabil a následne pomocou satelitného rozvádzača energie a zároveň ničivej zbrane korporácie CELL zlikvidoval obrovskú loď prechádzajúcu skrz Einstein-Rosenov most. Cephovia na planéte sú nadobro v koncoch a pre túto chvíľu je ľudstvo v bezpečí. Aby Prophet dosiahol v boji proti Cephom požadované úspechy musel toho obetovať naozaj veľa. Svoje telo v C2 nahradil zomierajúcim mariňákom Alcatrazom, aby nakoniec nanosuit vytvoril prapodivnú entitu - mix dvoch vedomí, mimozemskej DNA a kybernetiky. V Crysis 3 dal Prophet v stávku aj svoje vedomie, keď v ovládacom kresle uvoľnili bezpečnostné protokoly nanitov v obleku. Bola tu hrozba, žeby sa Prophet mohol nakoniec premeniť priamo na Cepha. To sa však nepotvrdilo a po zničení Cephského korábu spadol horiaci skrz atmosféru do oceánu (zhodou okolností u Lingshanu). V závere mal Prophet opäť svoju podobu Laurenca Barnesa, avšak vďaka tomu, že sa naň proste vďaka nanitom premenil.

Crysis universum získalo od jednoduchej zápletky v prvom Crysise na obsiahlosti a možností pre ďalšiu hru je dosť. Osobne by som však preferoval nasledujúci scenár. Hra by ostala podobne ladenou FPS-kou ako doteraz, teda otvorené bojisko, stealth možnosti, hrajkanie sa s nepriateľmi ako mačka s myšou. Príbeh by sa mohol posunúť výraznejšie do budúcnosti, keď sa ľudstvo pomaly dostáva na úroveň medzihviezdneho cestovania a pripravuje sa na ďalší nevyhnuteľný stret s Cephmi. Tí čo sa vo vesmíre, obzvlášť v galaxii M33 nachádzajú sú o dosť silnejšie kafé, než to čo sme mali na Zemi a preto by sme hľadali iné civilizácie, ktoré by nám v boji pomohli, prípadne kľudne sa môže zapliesť aj dáke klišé s pradávnou stratenou civilizáciou, ktorú môžeme hľadať. Prophet by sa v rámci rozšírenia oblasti pôsobenia ľudí mohol dostať na mnohé pestré a nádherné planéty a tu zvádzať boj s novými aj starými nepriateľmi. Teraz keď nieje limitovaný jednou formou a svoj vzhľad by mohol meniť like a Mystique(možnosti premeny by boli závislé od času, energie a proporcií nepriateľov na ktorých sa mení) nebolo by od veci pridať do hrateľnostného repertoáru aj rôzne formy sabotáže a mimozemských vychytávok, využitie prostredia (príklad - lákať nepriateľov k veľkým mäsožravým kvetinám, či k norám mimozemskej fauny a pod.) Samozrejme by sme sa mohli dočkať aj opätovného nasadenia masívnej fyziky (napr. odpáliť veľký balvan nad roklinou po ktorej idú nepriateľské jednotky, či v dákej misii v prstencoch plynového obra skákať z meteoru na meteor a prípadne ich aj fyzikálne využívať v boji).
Tak trocha by sa týmto Crysis séria dostala do podobných vôd pôsobenia ako Halo, len o niečo temnejších. Sám si ale myslím, že niečo podobné čo sa mi v hlave počas voľných chvíľ urodilo by bolo prijaté hráčmi veľmi vrúcne....a čo myslíte vy?

Séria Mass Effect

Okolo konca tretej časti Mass Effectu sa strhol hneď po vydaní taký humbuk, že by mohol konkurovať ruskej okupácii Krymu. Nakoniec boli v Bioware donútení vydať zdarma malé DLC, ktoré mierne upravilo detaily a uviedlo veci na pravú mieru a ak hráči nepochopia ani to je tu ešte približne dvojhodiný platený prídavok Leviathan, kde vám budú povedané tie isté informácie podrobnejšie ak ste si ich nedomysleli.

Nepovažujem spracovanie záveru za úplne dokonalé, no v mojich očiach to malo skvelú myšlienku, emócie by sa dali krájať a vlastne mám aj ten záver rád. Malo to niečo do seba, aj keď na jeho spracovaní bolo vidno šitie horúcou ihlou a zásadné úpravy tesne pred uvedením hry do Gold stavu. Pokračovanie série je už vo vývoji v Montrealskom štúdiu Bioware a podľa kusých informácií sa žáner hry výrazne nemení, čiže naďalej ostaneme na hranici žánrov TPS a RPG. Príbehovo sa o hre veľa nevie, len že budú v hre nové mimozemské rasy. Mass Effect univerzum obsahuje gigantické množstvo detailov a nová hra sa môže točiť prakticky okolo ktoréhokoľvek z nich. Počul som nápady ako: hra za Garrusa počas jeho služby v C-Sec, vojna prvého kontaktu s turianmi na počiatku vesmírnej éry ľudstva, hra za agenta čo zradil Cerberus, alebo pohľad na Reaperskú invaziu na Zemi očami obyčajného človeka.

V hre je však aj sequel, teda pokračovanie po udalostiach v ME3. Ibaže tu je otázka: Ktorý z troch záverov (Refusal nepočítam) by v Bioware zvolili? Taktiež si zrekapitulujeme každý z koncov a čo v kontexte univerza znamená a znamenal by do budúcnosti. Väčšina ľudí by ma ukameňovala, ale za ideálny koniec ME3 považujem Synthesis. Pretože to je jediným definitívnym riešením cyklov a chaosu zároveň. Takže čo taký najpopulárnejší záver Destroy spravil? V lepšom prípade (nezničenia Zeme) hmotové vysielače sa rozpadli, mnohé planéty sú odrezané od zásobovania, Gethovia sú zničení, Reaperi tiež, ibaže čo sa stane ak za nejakú dobu sa vývoj pohne dopredu a organici znovu postavia syntetikov. Tí sa opäť vzbúria a zničia svojich stvoriteľov. Catalyst pred týmto Sheparda varoval, že "Destroy" nieje riešením a že sa chaos vráti. Jedine žeby Leviathani rýchlo jednali, podmanili si galaxiu a bránili by vývoju syntetikov. Toto by aj možnosť pre novú hru bola...boj proti Leviathanom a nové problémy s novými syntetikmi.
Ďalší možný ending ME3 je Control, čiže doslovné nahradenie Catalysta Shepardovým vedomím = ovládnutie Reaperov. Shepard by v podobe vyššieho kolektívneho vedomia Reaperov ochraňoval organické civilizácie pred možnou budúcou hrozbou zo strany Gethov, či úplne nových syntetikov. To však nemusí dopadnúť úspešne. Syntetici sa aj pod kontrolou môžu vyvinúť rýchlo na ešte vyspelejšie mašiny, ktoré ani Reaperi nemusia vedieť zastaviť, rovnako aj ešte vyšší rozvoj organikov môže znamenať, že dáky prepnutý doktor či skupina ukrivdených môže vytvoriť AI, ktorá by bola na ešte sofistikovanejšej úrovni ako Reaperi a zničila, či ovládla by ich a organici budú opäť na rade a chaos je späť. Preto uprednostňujem Synthesis ako najprijateľnejší záver. Shep síce zomrel, ale tak to podľa mňa má proste byť. Čo sa stane po syntéze? Podľa Catalysta sa do celej galaxie rozletia špecifické častice, ktoré vykonajú zmeny v ogranických aj syntetických bytostiach, čím organici dosiahnu nových možností vývoja a syntetici naopak dosiahnu porozumenia organikom. Osobne si syntézu vysvetľujem ako informačné prepojenie (niečo ako Protheánska schopnosť "dotyku", len dokonalejšie) organického a syntetického života na úrovni mimo nášho chápania, čoby čiastočne dávalo prepojenie na Sovereignovu vetu, že nedokážeme pochopiť povahu reaperskej existencie.

Určite by v prípade pokračovania skrz Synthesis bolo výborné viac sciene-fiction-fyzikálne vysvetliť jej podstatu. Každopádne je syntéza jediným riešením, kde sa "chaos" nemá ako navrátiť a všetky civilizácie zažijú masívny rozkvet, obzvlášť keď sú teraz skrz Reaperov k dispozicií poznatky a technológie všetkých harvestovaných rás a Reaperov ako celku.

Čoho by sa ale v tejto harmonickej galaktickej utópii týkala prípadna hra? Samozrejme by nemusela syntéza riešiť všetky konflikty galaxie a ešte k tomu ak ste si všimli, stále sa Mass Effect hýbe len v našej galaxii, čo sa môže skrývať v tých ostatných? Toho sa práve hra môže týkať. Prieskum novej galaxie, stret s novým veľmi vyspelým a nebezpečným nepriateľom by kľudne mohol otvoriť novú trilógiu. Aj keď neviem na koľko mám novému ME veriť, keďže jeho vývoj nieje pod Edmontonským štúdiom, ale pod Montrealským, ktoré je veľmi čerstvé a má na konte iba multiplayer k ME3. Nejako sa ale začať musí a som na ďalší Mass Effect veľmi zvedavý.

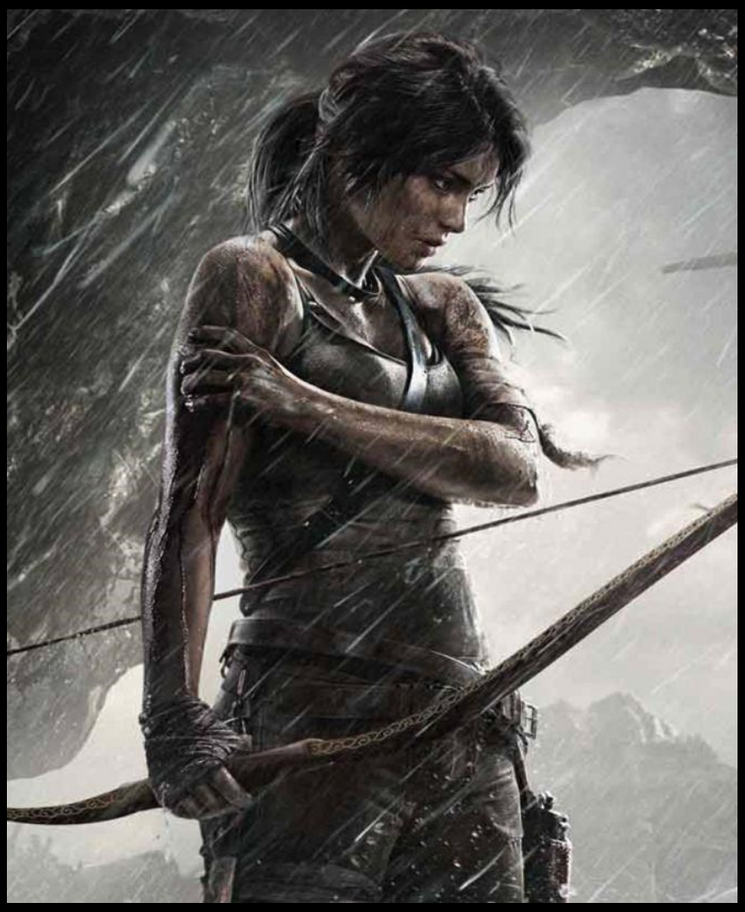
Séria Half-Life

Tretí Half-Life je už po toľkých rokoch očakávaného ohlásenia doslova mýtus a tiež terčom rôznych vtipov. Gabe Newell povedal, že nehodlajú hru ukazovať a ohlasovať až dovtedy kým nebudú mať v rukách ten správny funkčný koncept. Podľa toho čo som pochytil je Half-Life 3 vo vývoji prakticky nepretržite od roku 2007 a jeho vývoj už bol 1 či 2 razy reštartovaný. Vývojárom sa očividne nepozdávalo ich smerovanie a rozhodli sa začať odznovu. A pretože sú si Valváci sami sebe pánom, žiadny distribútor ich nemôže tlačiť k rýchlemu vydaniu. Pevne však verím, že prípad Duke Nukem Forever sa opakovať nebude a že až Half-Life 3 vyjde, bude to absolútna pecka.

Kam sa ale HL3 môže dostať príbehovo? Len málo ľudí vie ako hlboko univerzum Half-Lifu siaha a že využíva podobné princípy skrytých náznakov ako Valvácke hranie sa s šiframi pri ohlasovaní herného obsahu. Koniec Episode Two bol veľmi smutným okamihom. Radosť z víťazstva nad Combine jednotkami a uzatvorenia superportálu nad City 17 netrvala príliš dlho. Combine Advisori na záver zabili nášho priateľa Eli Vance-a a plač jeho dcéry Alyx spustil záverečné titulky. Gordon, Alyx a Dog mali pôvodne namierené niekam do Arktídy, nájsť stratenú loď Borealis, ktorá skrýva dáku veľmi vyspelú technológiu, ktorá sa za žiadnych okolností nesmie dostať do rúk Combine. Eli Gordona varoval, že táto vec je veľmi nebezpečná a treba ju zničiť. Ďalej tu stále máme G-Mana. Ten nad Gordonom nemá vďaka Vortigauntom aktuálne žiadnu moc, je však isté, že smrť Eli Vance-a je jeho dielo, už len pre vetu "Prepare for unforseen consequences!" G-Man celkovo je alfou a omegou celého Half-Life univerza - chladný interdimenzionálny byrokrat o ktorom vlastne nič nevieme.

V HL hrách sú však určité vodítka, ktoré vysvetľujú, alebo teda skôr mystifikujú jeho hru s osudami postáv. Vieme z jeho slov, že toto všetko nerobí len pre seba, ale že jeho služby sú k dispozícii za neznámu cenu. Podľa môjho názoru si G-Manove služby objednali pozemskí rebelovia. Ak ste si nevšimli rôzne reakcie postáv v HL2 a epizódach a nemáte hru prejdenú krížom krážom ako ja dovolím si upozorniť na pár momentov. V HL2 po príchode do labáku doktora Klainera je na stene televízor kde si možno prepínať kamery a na jednom zo záberov bude G-Man.

Počkajte si však až u TV budú stáť spoločne Barney a Alyx....a vtedy poprepínajte kamery a zastavte sa nad zábermi s G-Manom - sledujte ich reakciu! Podľa mňa Eli, Kleiner, Alyx, Barney, proste všetci Freemanovi priatelia vedia o G-Manovi a jeho "zamestnávateľskej zmluve" s Gordonom. To isté napovedá aj reakcia Eliho reakcia keď v Episode One povie Alyx, že našla Gordona. Taktiež v kapitole Highway 17 (v HL2) je v jednom z domčekov ďalekohlad cez ktorý je vidno ako sa v dialke rozprávajú G-Man a plukovník rebelov Oddesa Cubage. A určite to niesú všetky náznaky, ktoré ukazujú na fakt, že Freemanovi priatelia trochu Gordona okakávajú. Každopádne si netrúfam vyjadriť ako celá sága skončí. Sú názory, že G-Man bude nakoniec Gordon z budúcnosti, čo by aj niečo vysvetľovalo, no v mnohých momentoch to zasa udalosti vylučujú. Uvidíme ako sa to vyvinie a spoločne dúfajme, že sa vôbec toho ukončenia dožijeme :D



Séria S.T.A.L.K.E.R.

STALKER 2 je už viac-menej stratená vec. Pre interné problémy štúdia a podľa toho čo vraveli bývalí zamestnanci, hlavne kvôli šialeným požiadavkám šéfa GSC na distribútorov, štúdio "zavrelo krám". Značka ostala vo vlastníctve šéfa GSC a zatiaľ ju nikto neodkúpil. Ostatok tímu si založil nové štúdio - Vostok Games, kde aktuálne pracujú na online hre Survarium (ktorá na 100% využíva engine aký Stalker 2 mal mať). Uvidí sa časom, či sa niekto odhodlá značku odkúpiť a pustiť sa do vývoja skutočného pokračovania. Pochybujem však, že takáto "dvojka" dosiahne surovosti a atmosféry zážitku, ktorý mi dali tri vydané Stalker hry. Veľmi krásne by som si však predstavoval keby sa to podarilo - pekne v obrovskom otvorenom svete s vylepšeným Alife systémom, s dokonalým systémom počasia, proste všetkým čo Stalkera robilo Stalkerom, len v novšom vyleštenejšom grafickom a animačnom spracovaní. Bodaj by sa to raz chcelo splniť!

Séria Tomb Raider

Reštart Lary Croft vydaný v roku 2013 sa podľa môjho názoru podaril, no ešte by to chcelo pár vecí dotiahnuť na poriadnu úroveň. Pokračovanie už je isto vo vývoji a očakával by som, že cca v roku 2015 maximálne 2016 k nám dovalí druhý diel. Čo by som od neho chcel?

Lara v predchádzajúcich hrách väčšinou veľa cestovala po svete, zatiaľ čo reboot sa odohrával len na jednom ostrove, preto by som bol rád keby sa v hre vyskytli aspoň nejaké 3 veľké mapy v rôznych koncoch sveta. Rovnako by som chcel viac orientácie na klasické puzzly a úplné odstránenie Quick Time Eventov (neznášam ich). Inak schvaľujem drsnejší a krvavší nádych hry, ktorým sa vyznačoval 2013 reboot.

Dúfam, že ľudia v Crystal Dynamics vedia čo robia a dočkáme sa skvelej hry.

Séria Max Payne

Nieje známe či sa Max pod taktovkou Rockstaru ešte vráti. Hra síce mala predaje slušné, Rockstar je však zvyknutý lámať predajné rekordy a vraj neboli nejako obzvlášť spokojní s výsledkami tretieho Maxa. Každopádne má séria za sebou tri kvalitné hry. Prvý Max Payne spôsobil slušný rozruch na poli strieľačiek, obzvlášť zavedením bullet-time trendu. Ale aj skvelá akcia, noir atmosféra a príbeh dodali hre na popularite. Druhý diel bol síce vcelku krátky, ale zato sa zaskvel vtedy úžasnou grafikou a aj na dnešné pomery veľmi kvalitnou fyzikou. Potom práva na značku padli do rúk Rockstaru a Remedy sa vybrali pracovať na hre Alan Wake. Až v roku 2012 sa dostal do obchodov Max Payne 3.

A bol výrazne iný. Noir atmosféra nám dala pá-pá a Max sa presunul do slnkom zaliatej južnej ameriky, kde prevetral olovom chartče slumov. Aj cez výraznú zmenu atmosféry a prostredia sa mi Max Payne 3 páčil, pretože je to jedna z mála hier kde prestrelky majú dokonalý feeling. Ak sa teda Rockstar pustí do vývoja štvrtého dielu budem veľmi rád keď hrateľnosť zachovajú a len sa navrátia k atmosfére prvých dvoch dielov. Určite po vlne nevôle hráčov k atmosfére brazílskej trojky to vývojárikovia budú chcieť vrátiť späť do rovnakých, či aspoň podobných koľají

MX-72

DREAMFALL CHAPTERS

Pokračovanie jednej z najlepších adventúr všetkých čias sa priblížilo na dohľad. A to vďaka peniazom od komunity a štátnym kultúrnym dotáciám.

Vďaka mimoriadne úspešnej kampani na serveri Kickstarter, na ktorom komunita financuje nádejné projekty, sa nakoniec predsa len dočkáme pokračovania epického príbehu, ktorý pred siedmimi rokmi skončil v tom nejnapínavejšiom.

Pätnásť rokov, ktoré ubehli od vydania prvého dielu The Longest Journey, je však sakra dlhá doba. A v hernom priemysle to platí obzvlášť. Ťažko tak môžeme predpokladať, že si bude detaily podobne epicky rozsiahleho a komplikovaného príbehu niekto ešte pamätať. O novej generácii hráčov, ktorí tieto hry vôbec nehrali, ani nehovoriac.

Tým najlepším riešením bude oprášiť vekom zažltnuté krabice (prípadne menej romanticky zakúpiť odladené digitálne kópie) a pustiť sa (opäť) do úžasného sveta fantázie, ktorý nemá do dnešného dňa konkurenciu. Prečo by ste tak mali urobiť, vysvetlím na nasledujúcich riadkoch.

Písal sa rok 1999 a o žánre adventure hier sa v médiách čoraz častejšie písalo, že sú "mŕtve a hlboko pochované". Vývojári z nórskeho Funcomu však poskytli proti týmto rečiam ten najlepší argument: The Longest Journey. Hru, ktorá zavrela podobným mrdkom ústa na dlhú dobu a v mnohých ohľadoch predčila i bohov žánru z Lucas Arts...

Príbeh študentky April Ryan, ktoréj sa do všednej reality života v meste budúcnosti začínajú prelínať vízie z fantastického sveta, zaujal predovšetkým nesmiernou hĺbkou a dospelosťou. Konflikt medzi svetom techniky (Starkom) a kúziel (Arcadie) bol postavený a postupne gradovanej spôsobom na hony vzdialeným od zjednodušeného čiernobieleho videnia, akému sme (nielen) v hrách vystavení dodnes.

Názov hry nebol vybraný náhodou, TLJ je totiž obrovská a rozsiahla hra, možno aj najdlhšia adventúra všetkých čias.

Namiesto náročnéj kombinácie predmetov a hromady zákysov priniesli autori dôraz skôr na plynulé rozprávanie príbehu, a ak si dáva hráč pozor, je prakticky nemožné sa na dlhšiu dobu zaseknúť. Teda s jedinou výnimkou legendárneho podmorského hlavolamu, ktorého riešenie som nepochopil dodnes.

Zaslúžený úspech by možno slabšie povahy zvádzal k rýchlemu pokračovaniu na rovnakých princípoch. Ľudia okolo šéfa projektu Ragnara Tornquista na to však išli úplne inak a následník uzrel svetlo sveta až po siedmich rokoch.

Na rozdiel od TLJ, ktorá bola čistokrvnú pointnclick adventúrou, sa Funcom vydal doteraz Neprešliapaná cestou. Pod pojmom 3D akčná

adventúra sa v dnešnej dobe chová kde čo, jediný Dreamfall však ponúkol presne to, čo tento názov sľubuje. Teda hru postavenú predovšetkým na príbehu a logike, len občas oživenú nejakú to akčnejšou pasážou.

Na jednu stranu to vyvolalo obavy od konzervatívnejších fanúšikov, na stranu druhú to bol presne ten impulz, aký stagnujúci žáner potreboval.

K dokonalosti mal tento prístup určite ďaleko: či už kvôli neustálemu pobehovaniu z miesta na miesto, alebo nie úplne dokonalému súbojovému systému (po pravde bol naozaj hrozný), za ktorý to od kritiky hra zlízala až prehnane. Ale taký už je osud pionierov.

Fantastický príbeh, ktorý sa okrem staréj známej April venoval aj študentke Zoe a vojakovi Kianovi ďalej prehlbuje celé univerzum a znesie porovnanie s filmom či knihami. Celá hra má z môjho pohľadu len jedinú, o to však zásadnejšie chybu: nemá koniec. Teda respektíve končí v tom najlepšom, čo by nebol až taký problém, keby sme na pokračovanie nemuseli čakať až do roku 2014.

A na čo všetko že sa teda teraz môžeme tešiť? Tornquist odišiel z Funcomu a založil nové štúdio Red Thread Games, kam sa mu podarilo nahnať aj väčšinu pôvodného tímu, ktorý stál za predošlými hrami.

Je teda jasné, že Chapters bude plodom lásky, nie mamonu, ako býva v dnešnej dobe zvykom. Sľúbený máme čiastočne otvorený svet, ktorý nebude hráčov presne držať v úzkom koridore, meniace sa ročné obdobia, ovládanie optimalizované pre myš a približne desaťhodinovú hernú dobu. Samozrejmosťou je aj

návrat starých známych, a to nielen Kaidan a Zoe, ale aj vedľajších postáv ako je Havran, Brian Westhouse a ďalších.

Zmiznú kontroverzné súboje a stealth prvky, v podstate teda pôjde o žánrovo čistú adventúru, len s dôrazom na filmové rozprávanie. Dá sa predpokladať, že grafika nebude z technologického hľadiska patriť medzi špičku, ale vďaka originálnemu dizajnu a architektúre sa dá aj napriek tomu očakávať vizuálna hostina.

Rozhodujúcim prvkom však bude len a len príbeh. Neuveriteľne veľký záujem zo strany fanúšikov naznačuje, že svet Longest Journey sa všetkým vryl hlboko do srdca. Nezostáva než držať palce, nech sa autorom povedie všetko presne tak, ako chcú, a úspech už sa dostaví sám. Ak všetko dobre dopadne, u jedného dielu nezostane. V pláne je totiž aj The Longest Journey 2, akýsi spojovací článok medzi pôvodnou TLJ a Dreamfall. Ale to už by som už skutočne predbiehal.

Hra je plne v 3D a ovláda sa z pohľadu tretej osoby presne ako predchádzajúca časť Dreamfall: The Longest Journey (prvý diel The Longest Journey bola klasická adventúra s fixnými pre-renderovanými obrazovkami). Z hrateľnosti je treba vypíchnuť taktiež vaše voľby napr. ako v prípade zabitia, či ušetrenia väzňa, pri ktorých vám dokonca ukáže sumárnu štatistiku vybratia tej alebo tej možnosti od hráčov z celého sveta. Ale ako sa vraví, načo o tom čítať, keď si to môžete pozrieť? Tak hor sa do sledovania

Yoshimitshu

FILMY

KINEMA.SK

NA HRANE ZAJTRAJŠKA

Akčný

Doug Liman je skúsený režisér, pokiaľ ide o inteligentný prístup, zaujímavé prostredia a v neposlednom rade aj štipku humoru. Všetky tieto elementy výborne skĺbil v najnovšom blockbustri, ktorý na pohľad z trailerov vyzerá pomerne bežný, no našťastie nepovie všetko.

Ak si chcete Na hrane zajtrajška najlepšie vychutnať, skutočne stačí ostať iba pri traileri a nemrviť sa do dejových detailov. Áno, základ príbehu je postavený na tom, že Tom Cruise sa zúčastní invázie na akejsi pláži, kde v bojovej vrave zomiera. Nie raz, opakovane. Vždy, keď zomrie, dá si dejové repete a keď sa dostane bližšie k vojačke s podobizňou Emily Blunt, až vtedy môžu začať spolupracovať na tom, aby sa to isté neopakovalo. Samozrejme, dej skrýva kľúčový element, prečo sa to celé deje a akú rolu v tom Cruise môže zohrať, aby udalosti posunul ďalej. Ale neprezradím vám ich, lebo ani po desaťnásobnom zhliadnutí traileru nemáte šajnu, o čom film je. A to je na pomery letných hitov vzácnosť.

Trailer skrýva oveľa viac z ponuky filmu; aby som vám nepokazil zážitok, nepoviem veľa. Vyzdvihnem isté prvky, nenápadne sa do nich opriem. Jedna scéna, resp. viaceré sa budú reprízovať, presne v zmysle sloganu Ži, zomri, zopakuj. Tú prvú opakovanú scénu s jednou replikou som videl asi štrnásťkrát, potom som prestal rátať a film išiel ďalej. Doug Liman však starostlivo stráži strih a dáva si pozor, aby ste sa pri repete nenudili, nemusíte ju pozerať celú štrnásť ráz dookola, neskôr sa mu stačí oprieť iba o variácie, nie zhody. Vzniká tak relatívne skratkovitý a dejovo hustý blockbuster. Tento element som sčasti chválil aj pri Godzille – ale tu zašli tvorcovia ešte ďalej a niekedy sekajú scény doslova po sekundách. To tempo im nevydrží po celý čas: záverečná tretina uberie na obrátkach, no stále platí, že film uháňa parádne vpred.

Hry s časom a reprízami pripomínajú sčasti Zdrojový kód, no zhruba po 40-45 minútach sa dostaneme v dej do bodu, kedy pochopíme cieľovú pointu a potom ide film tvrdo po nej. Do posledných minút ešte budete

držaní v otázke, či sa celý film neobráti voči vám v štýle „pravda je úplne opačná" alebo „to celé na nás narafičili". Epilóg je určite zaujímavý, položí pár otázok, a budete si na ne vedieť odpovedať sami.

Na hrane zajtrajška navyše tasí ďalšie pozitíva. Z traileru sa to nezdá, ale film obsahuje zábavné momenty a inváziu neberie drasticky či militantne vážne. Občas si robí srandičky z archetypov typu naštvaný seržant, blbá jednotka plná tučkov i menej inteligentných jedincov. Inokedy ide po časovom vzorci a podobne ako v traileri (máš zlomenú nohu – to nič nie je – bum!) súka pekné narážky. Je dobré vidieť, že jemné vtipy sú vhodne rozmiestnené v stopáži a odľahčujú tón filmu.

Akčné scény nie sú najprv jednoznačné. Na prvú (navnadení trailerom) čakáte dosť dlho, celkom stojí za to, a končí skôr ako by ste chceli. Spomínaná rozkúskovanosť z časového vzorca zasiahla naplno a zrejme bolo umenie natočiť celú akciu naraz a potom ju rozbiť na desiatky kúskov a servírovať ich postupne. S výnimkou finále a prvej akčnej scény netrvá akcia nikdy dlhšie ako 40 sekúnd. Milovníci budú celkom vďační za trochu dlhšiu akciu v závere, hoci osobne sa mi zdá už naťahovaná a ešte trošku odporuje voči predchádzajúcemu dianiu a pravidlám.

Posledným triumfom je Tom Cruise. Prekvapí už svojím nástupom a povolaním, má sugestívnu rolu počas inváziu a potom zastúpi pozíciu sprievodcu do finále. Jeho výkon je sympatický, potláča jeho bežné nuansy a niektorým bude pripadať azda trošku tlmený. Po premiére sa viacerí diváci zhodli, že je to jeden z mála filmov, čo zbaštia aj jeho nefanúšikovia.

Na hrane zajtrajška prekvapil. Z toľko ráz videnej ukážky a tipu, že to budú Nevedomí 2 i nezaraditeľný letný kus popri všetkých pokračovaniach i komiksoch sa vykľul svieži, zábavný, inteligentný blockbuster.

X-MEN BUDÚCA MINULOSŤ

Akčný

Singer je späť! Jedenásť rokov sme čakali, aby sa opäť chopil série a nakrútil jeden z najlepších komiksov vôbec. Jeho láska k mutantom je vynikajúca a dej si odhryzol riadne veľké sústo v rozpätí pol storočia.

V roku 2023 je ľudstvo na sklonku vyhynutia. Sentinely ich naháňajú po celom svete a miesto ochrany národov sa otočili proti nim: začali hubiť nielen mutantov, ale aj ostatných. Svet je v ruinách a vzdorujú posledné hŕstky: medzi nimi aj Professor X a Magneto, ktorí sa rozhodnú pre poslednú šancu: poslať Wolverina 50 rokov do minulosti, aby zabránil udalostiam, ktoré zmenili budúcnosť, napríklad zastaviť výrobu Sentinelov a iný chod dejín. Lenže na to bude musieť Wolverine spojiť už znepriateleného Erika a Charlesa, aby mohli ovplyvniť vedca Bolivara Traska, ktorý tuži Sentinelov vytvoriť.

Budúca minulosť je v poradí siedmy film X-Menov a po tých rokoch sa nejednému divákovi môže zdať, že sa séria zunovala. Po výbornej dvojici filmov prišla preklínaná trojka Breta Rattnera, Gavin Hood si popálil prsty pri X-Men Origins a vlaňajší Wolverine obstál. Jedine Prvá trieda priniesla niečo nové: retro i sveži začiatok. Tri silné filmy a tri slabšie – tento má šancu nakloniť priazeň k sérii na jednu stranu.

Nebojte sa. Tým, že sa vrátil Bryan Singer, je všetko v absolútnom poriadku. Singer svojim mutantom perfektne rozumie, pozná ich do posledného detailu a každému ide pod kožu. Občas mu na to stačia tri vety a viete na, čom ste. Stará garda stále prednáša vážne myšlienky, ale rodia sa aj pri mladšom Erikovi i Charlesovi. Minimálne vzťah dvoch priateľov je vynikajúco prehĺbený v novej i starej ére a patrí medzi to najlepšie v sérii. Starostlivo napísané dialogy prednášajú všetci štyria herci presvedčivo – na ich čele prekvapivo James McAvoy, ktorého Charles zažije najväčší vývoj vpred. Aj Fassbender je stále silný.

No Singer sa venuje aj ďalšiemu tuctu mutantov. Je tu Mystique s nádhernou ústrednou dilemou. Úplne rozorvaná postava z detstva, ktorá čelí novým činom. V tomto smere musí Singer Vaughnovi ďakovať, že zo sekundárnej postavy (ako ju mal v roku 2000 on) sa

stáva katalyzátor diania a je absolútne perfektná zahraná Jennifer Lawrence. V civile je tu sotva 10-12 minút, ale aj tie jej stačia na prebudenie emócií.

Lebo, priatelia, o emócie mutantov tu ide v prvom rade. Vo vypätých situáciách, v životných okamihoch, v každej minúte filmu. Napínavá fáza možného vyhubenia z budúcnosti sa mieša so zásadnými bodmi minulosti. A hoci najprv sa zdá, že sa presunieme do retra a ostaneme tam až do finále, prídu prekvapivé skoky v líniach a popierajú sa hranice možného. Sme v hraniciach komiksu, je to vhodne zakomponované a šikovne natočené? Veríme tomu.

Dialógy, motivácie, priateľstvá, dilemy, deštrukcie i ochrana. To sú hlavné motívy, ale netreba sa báť, že by Singer zabudol na akciu. Je tu minimálne jedna famózna, ktorá prekonáva aj nezabudnuteľné intro z X2 s útokom na Biely dom za tónov Dies Irae. Opäť je použitá skvelá hudba, efekt i strih. Veľa akcie nesú aj Sentinely, ktoré sú veľmi presvedčivé a asi nikto neveril po roku 2003, že sa ich dočkáme. Ale sú výborní. Magnetové akčné scény neraz pobavia či ohúria – minimálne scéna vo vlaku je okulahodná.

V nových X-Menov veľa vecí ladí. Nielen Singerova réžia a výborný scenár, aj strih či hudba, ktoré dodal John Ottman a používa aj motívy prvých filmov. Je tu dosť flashbackov, znalosť iných dielov je vítaná.

K dokonalosti chýbajú iba dve veci. Prvá, scéna dobývania tímu v budúcnosti trošku pripomína tretí Matrix (búšia tam Sentinely). Druhá, hry s časom nemôžu skončiť dobre a pýtajú si obete, možno aj v chápaní kontextu celej série. Štrnásť rokov s ňou žijeme a zrazu má byť veľa vecí inak? V komikse je to možné. Preto počkajte do konca záverečných titulkov, kde sa zarába na ďalší diel X-Men: Apocalypse a modlite sa, aby ho Singer zrežíroval. Ten chlap by nič iné do konca kariéry nakrúcať nemal. Singer is back!

GODZILLA

Akčný

Od Emmerichovej deštrukcie New Yorku ubehlo 16 rokov a prišiel čas na iný príbeh Godzilly. Tvári sa ako moderný blockbuster, v jadre sa však hlási ku klasickej predlohe a ešte stihne vykresať aj poctu japonským monster filmom. Nie je toho málo na 123 minút, ale čo povie dnešný divák?

Kus čara novej Godzilly podobne ako v starších kusoch zaručuje nevedomosť. Preto sa vyhnem popisu deja do väčších detailov a len naznačím pár vecí. Intro sa odohráva v roku 1999 na Filipínach, keď sa Ken Watanabe a Sally Hawkins prídu pozriet na archeologický kráter, odkiaľ niečo ušlo do mora. Ešte v ten rok sa zrúti japonská atómová elektráreň a príde tam o život pár ľudí (i zvučné meno z castingu). Potom sa presunieme o 15 rokov vpred, kde príbeh pokračuje. Mladý chlapec Ford z intra má už cca 25 rokov, peknú manželku a syna – cez rok '99 sa preniesol bez problémov. Jeho otec už menej, stále snorí v karanténe a zisťuje, že nie všetko je ako mu tvrdia (stupeň radiácie a pod.). Jedna vec je istá: po svete behá niečo obrovské a je otázkou času, kedy začne niečo ničiť. Napríklad veľkomestá...

O novej Godzille treba toho toľko povedať – ale málo prezradiť, aby ste mali z filmu plnší zážitok aj za cenu nepripravenosti. Dej obsahuje viacero námetov, v jadre stále núka atraktívnu deštrukciu a boj ľudstva proti obrovskému monštru. Veľa sa snaží vysvetliť, k čomu slúžia postavy vedcov, narážky na nukleárne bomby, pokusy a ich používanie a nepriamo odkazuje aj na dianie vo Fukushime. Budete čakať viaceré vysvetlenia, no nie vždy sa ich dočkáte, ale na budovanie napätia či neznámeho to stačí.

Godzilla je skratkovitý blockbuster. Veľké množstvo scén, ktoré slúžia na rozpovedanie deja, je veľmi krátkych na pomery žánrových filmov. Je to obrovské plus: neboríte sa dlhými minútami variácie na niečo videné, máte čas vstrebávať vedecké, akčné či pokojné momenty. Striedanie nálad je v celej stopáži, pri bleskových úsekoch fičia. No 123 minút obsahuje rozbitosť, cítiť ju kvôli množstvu lokalít (Filipíny,

Japonsko, Havaj, ďalšie americké štáty). Skratkovité scény pôsobia proti prúdu bežných blockbustrov, kde si chcete vychutnať deštrukciu či 15-minútové finále; tu sa šetrilo alebo schválne pristúpilo ku kompromisu.

Novinku možno rozdeliť na dve polovice. V prvej sa viac báda, hľadá, napínajú očakávania. Ako bude Godzilla vyzerať, kedy príde na scénu, čo spôsobilo jej vznik, vydúrili sme ju z oceánu atď. V druhej nastane akcia, vojenské misie, vlaky naložené atómovými bombami na krehkom moste alebo efektný zoskok padákmi (ktorý ste videli v prvom, nič-nehovoriacom teaseri). Nová Godzilla má veru blízko ku klasickým monster movies japonskej produkcie, takže sa dočkáme drahých scén mlátenia vo veľkomeste. Akurát sa kedysi po pľaci pohybovali trikári v kostýmoch a dnes to renderujú PC. Pocit z videného však ostáva podobný a sčasti je to retro.

Godzilla je celkom šikovne nakrútená a Gareth Edwards si dovoľuje v jednom filme celkom veľa. Niekedy nechá deštrukciu na malej TV, inokedy ju pustí na pár sekúnd. Šikovne pracuje s kamerou a buduje napätie. Má scény plné slizu i ruskú ponorku na strome. Snaží sa mať za veľké peniaze bohatý titul. Predovšetkým je otázne, ako čiastočne old-school, čiastočne skratkovitý, ale moderný hit bude pôsobiť na súčasného diváka. Je úplne iný (štýlom i náladou) ako vlaňajší Pacific Rim, hoci na pohľad patria do rovnakej škatuľky. Hoci je Godzilla odlišná, stále má svoju porciu klišé a typických scén, kde musí vystupovať aspoň jeden malý chlapec či šťastná rodinka (on-vojak, ona-sestrička). V súčte mi to však vychádza na necelý bod menej ako Ohnivý kruh. Godzilla je zaujímavejšia, no ťažšie drží pokope.

7.0

CITY
NEW YORK
QUARANTINE
AREA
SHD