



# gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko!

október 2012





# OBSAH

# OKTÓBER 2012

Nájdete nás...



**twitter**

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



**facebook**

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



**web**

<http://www.gamesweb.sk>



## NOVINKY

**004 Majstrovstvá sveta v PC hrách...**

## RECENZIE

**006 XCOM: Enemy Unknown**

**010 NHL 13**

**012 FTL: Faster Than Light**

## ZAMYSLÉNIE

014 Nakopnúť tím správnym smerom

015 Hovoriť striebro, mlčať je zlato

FTL



012

NHL 13



010

XCOM: Enemy Unknown



006

Hovoriť striebro, mčať je zlato



015



# Majstrovstvá sveta v PC hrách...

**AUTOR:** Daniel "DanKanFan" Kaničar

*Na Majstrovstvá sveta v PC hrách pôjdu dvaja naši zástupci, vrátane vicemajstra sveta z minulého roku.*

**Po víkende už poznáme novú reprezentáciu Slovenska, ktorá nás pôjde reprezentovať na Majstrovstvá sveta v počítačových hrách ESWC do Paríža! Lokálna HP Pavilion ESWC kvalifikácia skončila v sobotu v bratislavskej herni Storm, kde sa zišli najlepší hráči z celého Slovenska. GamesWeb.sk ako jeden z partnerov bol samozrejme pri tom.**

Pred pár rokmi by ste si možno mysleli, že je človek blázon, keby Vám povedal, že ide na Majstrovstvá sveta v počítačových hrách, ale dnes je to realita. Počítačové hry za posledné roky zažili veľký boom a profesionalizáciu a majú dokonca aj svoje oficiálne Majstrovstvá sveta, ktoré sa nazývajú Electronic Sports World Cup,

zkrátene ESWC. Aj Slovensko malo oficiálnu HP Pavilion kvalifikáciu na turnaj ESWC, ktorá sa uskutočnila v dvoch veľmi populárnych hrách. Prvou hrou bola stratégia Starcraft 2, ktorá sa hrá po celom svete. Hráč si v hre vyberie jednu z troch rás a vymýšľa rôzne taktiky a stratégie, ako poraziť súpera. Druhou hrou bola pretekárska hra Trackmania Nations, ktorá je veľmi obľúbená aj vďaka tomu, že si ju ľudia môžu z internetu stiahnuť zdarma.

Všetci slovenskí hráči sa mohli na oficiálnom webe [www.eswc.sk](http://www.eswc.sk) prihlásiť do piatich online kvalifikačných turnajov, po ktorých organizátori pozvali najlepších hráčov z každej hry do bratislavskej herne Storm. Živé prenosy z kvalifikácií celkom sledovalo viac ako 3 tisíc divákov!

Finále sa uskutočnilo v sobotu 6.10. a nenechali si ho ujsť najlepší hráči z celého Slovenska, ktorí si brúsili zuby, resp. klávesnice a myši, na prvé miesto v turnaji. Práve titul zaistoval účasť v parížskom grandfinále ESWC, spiatocné letenky a dres slovenskej reprezentácie.

V turnaji Starcraft 2 jasne dominoval Matej Zabadal, ktorý na internete vystupuje pod prezívkou Ladabaz. Hru hrá už dva roky a minulý rok častokrát trénoval i 6 hodín denne! A teraz sa jeho snaha vyplatila, pretože bude reprezentovať svoju krajinu v hlavnom parížskom turnaji, kde je pre hru Starcraft 2 pripravená finančná dotácia 40 000 dolárov! V druhej kvalifikácii bola už svojím spôsobom svetová celebrita! Pretože Marek Pacher, hrajúci pod prezívkou Tween, sa už minulý rok parížskeho finále zúčastnil a skončil na fantastickom druhom mieste, stal sa teda vicemajstrom sveta. V lokálnej kvalifikácii jasne dominoval a svojich súperov porážal veľmi presvedčivo. Budeme mu teda držať palce, aby tento rok svoj úspech minimálne zopakoval! Dvaja slovenskí reprezentanti sa do Paríža pozerú vďaka podpore herných počítačov HP Pavilion, ktoré sa stali generálnym partnerom tohoto projektu. Viac informácií o priebehu sa dozviete na [www.eswc.sk](http://www.eswc.sk).







Našu videoreportáž z akcie nájdete v najbližšom vydaní hernej relácie GamesWeb ON Air, kde okrem záberov na akciu nájdete aj rozhovory s víťazmi. Každopádne, už teraz si môžeme dať malú chuťovku v podobe citátov od oboch z nich.

#### **Matej Zabadal - víťaz StarCraft 2:**

"Do školy bohužiaľ budem musieť chodiť, ale budem robiť všetko preto, aby som využil svojich zahraničných tréningových partnerov a každá voľná minúta pôjde určite do tréningu."

"V Paríži by pri 32 hráčoch bol aj postup do TOP16 úspechom. Nemám ešte skúsenosti z veľkých zahraničných akcií tohoto kalibru, ale chcem do toho dať všetko."

"Väčšina kamarátov ma začala podporovať až vtedy, keď som na turnajoch začal vyhrávať peniaze. Ale kamaráti aj rodičia ma určite podporujú a chcú, aby som na tieto akcie chodil aj naďalej."

#### **Marek Pacher - víťaz Trackmania Nations:**

"Som strašne rád, že sa znovu pozriem na túto skvelú akciu. Bol to veľmi ťažký súboj, čo som zviedol s Hafikom (prezývka 2. hráča, pozn. redakcie), ale vyšlo to a som veľmi šťastný."

"Musím sa priznať, že príprava na finále mohla byť kvalitnejšia a väčšinu máp som išiel na istotu. Toto boli len také omrvinky. Teraz sa idem na hru plne sústrediť a reprezentovať."



# XCOM

## ENEMY UNKNOWN

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemeč

**PLATFORMA:** PC

Je zaujímavé sledovať, ako sa vo vedeckej fikcii, a vlastne fantastike všeobecne, veľmi často spája myšlienka života mimo planétu Zem s agresívnym činiteľom. Ohrozenie samotnej podstaty ľudstva potom vedie k náhlejšej, zjednocujúcej akcii, ktorá sa pokúsi vonkajších agresorov zahnať, respektíve absolútne poraziť. Čo väčšinou so sebou prináša nielen technický pokrok, ale i (vo svetle reality takmer nepredstaviteľnú) jednotu všetkých pozemských vlád bez rozdielu politickej, či náboženskej príslušnosti. XCOM nie je iný, ba naopak, je priam nositeľom tohto archetypálneho správania sa ľudstva. Okrem toho je reprízou udalostí, ktoré sa už odohrali. Jednoducho, všetko v duchu súčasných trendov.

### Retrospektíva

Môžeme polemizovať nad tým, či skutočne ľuďom dochádza fantázia a skvelé nápady alebo len skrátka vraciame do súčasnosti to, čo sme v minulosti považovali za dobré. Dôvody pre prerábky filmov, nové verzie starých piesní, či počítačových hier sa objavujú už nejaký ten čas. V prípade hier si človek hovorí, že je toho v poslednej dobe akosi moc. Generácia tridsiatnikov spomína na svoju mladosť a vydavateľské domy, či menší tvorcovia sa snažia túto mladosť nejakým spôsobom vrátiť. Niektorí to skúša cez autentický zážitok 90-tych, prípadne starších, rokov. Iní sa zas pokúša priblížiť starú látku novej dobe - a v tom lepšom prípade i novému publiku. Niekomu sa nápad podarí a niekomu zas nie. Elektronickí umelci by vám istotne povedali, aký zlý nápad je zahrávať sa so syndikátmi.

XCOM je produktom tejto doby. Mali sme šťastie, že sa medzi zamestnancami Firaxis našiel jeden nadšený, ktorý si dokázal celý projekt presadiť. Avšak asi nikto nečakal, že nový XCOM bude preve-

dený do novej podoby vo forme 1:1. Samozrejme, možné by to bolo, ale realita chce predsa len nové nápady, nové formy a prístupnejší formát. Predsa len totíž rávalo i s konzolovou verziou a pôvodná hra by si s takýmto prístrojom príliš nerozumela. X-COM je dieťa počítačovej doby. Základné črty však ostali. UFO: Enemy Unknown totíž bola, pre tých čo nevedia, taktická stratégia skladajúca sa z dvoch hlavných častí. Manažmentu základne a taktickej, ťahovej časti. Oba základné prvky zostali zachované, zmenilo sa však ich fungovanie. Až do morku kosti.

### Rekapitulácia

Existencia alternatívnych časových realít, je vcelku obľúbený materiál vedecko-fantastickej fikcie. Nuž, podobne môžeme pristupovať i k novému XCOMu. Mimozemská invázia sa posunula o niekoľko rokov. Môžeme len špekulovať čo zapríčinilo túto náhlu zmenu dejín, resp. prečo v našej rovine k útoku dochádza až o 16 rokov neskôr. Mimozemšťania však útočia s rovnakou účinnosťou a prehľadom ako





v alternatívnej histórii. Zdá sa, že ľudstvo nemá najmenšiu šancu. Aj keď... za pokus to zrejme bude stať. Je veľmi pravdepodobné, že ak by votrelci chceli, mohli by Zem zrovnať jedným silným útokom. K tomu sa však zatiaľ neodhodlali, čo môže predstavovať veľkú taktickú chybu. Vlády sveta preto zahajujú projekt XCOM, ktorý má za úlohu zastaviť únos obyvateľov planéty, zistiť motivácie votrelcov a napokon úplne eliminovať mimozemskú hrozbu. Jeden komandér, jedna základňa a kopec problémov.

## Reimaginácia

XCOM: Enemy Unknown je iná hra. Množstvo zmien v prístupe k mnohým prvkom si všimne každý veterán série. Nový hráč nič neuvidí, len sa bude istotne čudovať, čo to tí pamätníci starých vojen trepú. Niektorí budú potrebovať čas, aby sa so zmenami zmierili a zvykli si na ne, iní ich prijme okamžite a napokon sa nájdu i takí, ktorí sa so zmenami nezmiaria vôbec. To je skrátka riziko absolútneho pretvorenia kultovej klasiky. Tak napríklad: množstvo základní, ktoré bolo možné stavať v pôvodnej hre, na hocijakom mieste planéty, tu nahradzuje niekoľko





preddefinovaných na každom kontinente. Každé miesto má svoje zvláštne bonusy, ale hráč si vlastne neurčuje presné miesto. Základňa je jedna. Množstvo základní tak v tomto prípade nahrádza systém satelitov. Každý oblasti, resp. krajine môžete pridelit satelit, ktorý sleduje jej vzdušný priestor a vás upozorňuje na prebiehajúcu mimozemskú aktivitu. Tento systém tak eliminuje potrebu nových, ďalších základní, ktoré - povedzme si pravdu - v originálnej hre často práve slúžili len tomuto účelu. Vyhľadávania a prenasledovania votrelcov. Každá z týchto oblastí potom vyžaduje i leteckú podporu, bez ktorej nie je možné prenasledovať lietajúce taniere. Pozitívna zmena, ktorá prináša i čosi do taktického zvažovania na globálnej mape.

Zjednodušením prešlo i samotné zostreľovanie UFO. Oproti originálu je primitívnejšie, nezaujímavejšie a prázdnejšie. Často som mal pocit, že táto zložka hry je tam len preto, že sa to akosi od tejto hry očakáva, avšak do jej zlepšenia nebolo vložené žiadne úsilie. Ono i celá správa glóbusu je jednoduchšia ako v pôvodnej hre. Žiadne posúvanie času na desiatiny sekundy. Všetko sa hrnie dopredu jedným tlačidlom, ktoré hráča vyzýva k hľadaniu UFO aktivít. Nasleduje rýchly časový posun až do najbližšej akcie.

Na druhej strane, vizuálne spracovanie základne, to je iná pesnička. Jedným slovom, je výborné. Aj keď v konečnom dôsledku je základňa menej prehľadná ako v pravzore. Vlastne celý XCOM je o tom, čo si človek pri hraní pôvodnej hry vždy predstavoval. V tomto ohľade je to paráda. V základni je vidieť detailne každý kút, ten nádherný rez, v ktorom je zachytený celý jej život. Každý jednej miestnosti je venovaný náležitý detail, všetko sa hýbe a žije človeku pred očami. Skrátka nádhera. Na tomto mieste by možno bolo dobré spomenúť i akúsi kvázi komunikáciu s jednotlivými šéfmi oddelení, ktorý hrajú svoju úlohu i v zaujímavých strihových scénach, teda príbehu. Tvorí to jeden dynamický celok,



ktorý pozitívne oživuje herný zážitok i napriek tomu, že nie je kľúčový pre definitívnu hrateľnosť titulu. Ostatne, vizuálna stránka všeobecne je zaujímavá. Tým samozrejme nemám na mysli počty polygonov, ale tzv. "art direction", ktorý sa skutočne vydaril. Či už je to výzor samotných vojakov, mimozemšťanov alebo množstvo klasických XCOM kulís v novom kabáte.

Nakoniec je tu ešte fungovanie správy zdrojov, šedý predaj mŕtvov a iných predmetov členským krajinám XCOMu. Tu je tiež malá, ale významná zmena - kým v pôvodnej hre človek potreboval len jedno telo na pitvu a potom ich mohol veselo predávať. V novej hre už tomu tak nie je. Z tiel mimozemšťanov sa stala výrobná surovina, ktorá je potrebná na výrobu niektorých predmetov. Čím sa ich predaj už nestáva takým lukratívnym tovarom. Zmena je aj

v nárokoch na výskum a výrobu týchto predmetov. Každý predmet má svoje vlastné požiadavky, nielen finančné, ale i materiálové (a nie je to len elerium-115 a mimozemské zliatiny).

Druhým pilierom XCOMu sú potom taktické, ťahové súboje. Tie si tiež prešli rúznou zmenou. Autori sa úplne zbavili "časových jednotiek", obmedzili výbavu vojakov, veľkosť tímu a celkovo tak vyladili celé tempo hry. Úpravy, ktoré Firaxis spravili veľmi dobre fungujú. Systém je komplexný, ale nie komplikovaný. Každý vojak má svoju špecializáciu, svoju špecifickú úlohu, na ktorú sa najlepšie hodí. Človek si ho môže potom dopraviť ako sa mu hodí. Každý vojak môže v základe spraviť za kolo dve akcie, resp. pohyb a jednu ďalšiu akciu. Prípadne prebehnúť na väčšiu vzdialenosť. Výnimky v tomto systéme potom tvoria špeciálne vlastnosti, ktoré





vaši vojaci naberajú so skúsenosťami v boji. I keď je atmosféra na bojovom poli veľmi podobná svojej predlohe, vďaka týmto rozhodnutiam aj čosi stratila. Strach a záchvev hrôzy, ktorý občas hráči pôvodnej hry zažívali, ten je preč. Ostáva len napätie, ale onen špecifický pocit strachu tu už nie je. Nemôže sa vám stať, že vám mimozemšťania vyvražia celú jednotku skôr, ako vylezie zo Skyrangera. Nie. Umierať budete, hlavne na obtiažnosti Classic, ktorá priam volá po tom, aby bola hraná. Na nižších obtiažnostiach sú totiž mimozemšťania až príliš pasívny a doslova čakajú až sa k nim priblížite.

## Rekonzolizácia

Firaxis síce kde-tu v propagačných rečiach hovorili o PC koreňoch, ale v konečnom dôsledku to na ovládanie príliš necítiť. Nech sa to na gamepade ovláda ako chce - prirodzeným ovládacím zariadením PC je myš a klávesnica. A tu nám to trošku drhne. Čiastočne za to zrejme môže aj neposedná kamera hry, ale ovládať myškou

hádzanie granátov, či určovať cieľ raketám je peklo. Po prepnutí do týchto módov myš odrazu akosi divne reaguje, akceleruje a nedá sa s ňou poriadne mieriť (hlavne v multiplayeri to môže byť problém, keď ste hnaný časovým limitom kola).

Spomínaná kamera, ide ruka v ruke s myšou. Prepínanie jednotlivých úrovní mapy si robí čo sa jej chce. V exteriéroch a jednoposchodových budovách to ešte nie je taký problém, ale akonáhle sa človek dostane do niečoho komplexnejšieho... Mal som misiu, kde bolo pristáť veľké UFO. Vždy keď som prepol na svojho vojaka, kamera (hra?) zobrazila namiesto správneho poschodia strechu. Zoom naspäť na vojaka, vojak sa pohol a kamera opäť ukázala strechu. Takto sa to opakovalo celú misiu a nemusím snáď hovoriť, že ku koncu už mi to liezlo jemne na nervy :-)

## RE: Kritika

Napriek všetkému, všetkým tým drobným chybám a chybičkám funguje XCOM: Enemy Unknown

skvele. Herná história pozná niekoľko hier, ktoré mali toľko chýb, že občas ani nešli dohrať, ale napriek tomu sa stali kultovou klasikou. Nie pre ich chyby, ale pre to pozitívne, pretože ako celok fungovali výborne a hlavne sa dobre hrali. XCOM: EU by som ešte dlho mohol kritizovať za jeho malé nedokonalosti - tu v grafickom vyobrazení, nepresnosti zobrazovania, občasného seknutia sa, ale to všetko je irelevantné. V momente keď od hry odvrátite zrak a čas ukazuje 5 hodín ráno, viete, že hráte výbornú hru. V hlave vám víri súboj medzi únavou a túžbou zahrať si ešte jednu misiu, vynájdť ešte jednu technológiu a potom..., potom už skutočne, ale naozaj pôjdete spať! Nie, zlé hry toto nedokážu a XCOM sa skrátka podaril. Svojim spôsobom je zaujímavou, modernou poctou pôvodnej hre.

### PLUSY

- + ľahová stratégia
- + hudba
- + spracovanie základne
- + taktické súboje

### MÍNUSY

- bolo by toho na pekný malý zoznam, ale v konečnom dôsledku nehrajú mínusy zásadnú úlohu pri vychutnaní si hry

**9.5**

\*Výrobca: Firaxis \*Distribútor: 2K Games \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360

\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.xcom.com

# NHL 13

**AUTOR:** Branislav "chinaski" Hujo **PLATFORMA:** XBOX 360

**Nie je ľahké recenzovať hru s ktorou ste strávili 21 rokov života, verte mi nie je. Hral som každý jeden ročník, skutočne každý, to vám pokojne odprisahám, prežil som všetky jej vrcholy, jej pády aj jej návrat na výslnia a už som neveril, ale stalo sa. Aj v 21 ročníku svojej existencie ma NHL dokázala prekvapiť. A príjemne.**

V zámorí sa dnes už mali dávno preháňať najväčšie superhviezdy svetového hokeja a v súbojoch o jeden gumenný zázrak dokazovať všetkým, že si svoje šialené prachy zaslúžia. Lenže chamtiví majitelia klubov a ostatní papaláši sa so svojimi plejermi nejak nedokážu dohodnúť o drobné a tak jediná NHL, ktorú zatiaľ máte šancu vidieť máte doma vo svojej konzole na rotujúcom nosiči. Pravdupovediac už som bol skeptik čo sa série NHL týka, čakal som ďalší update súpisiek s minimálnymi vylepšeniami, ktoré s celkovou hrateľnosťou nepohnú ani o kúsok. Ani mediálne poriadne premasírovaný True Performance Skating mi z videí a článkov o ňom neprišiel nejak zaujímavý, nieto ešte revolučný. Jednoducho bol som pesimista a myslel som, že ak sa série NHL niekam posunie, bude to až na nových konzoliach. Lenže ako som už napísal vyššie prekvapili ma.

Aj keď spočiatku príjemnému zážitku nenasvedčuje nič. EA Sports sú majstri v kur... kazení hlavného menu. Niečo tak hrozné, neohrabané a zbytočne masívne ako je menu v sérii NHL nikde inde nenájdete. Skutočne nerozumiem ako tento otrasný hybrid môže niekto schváliť a pustiť do plnej hry, každá jedna položka je tu zdvojená a dá sa do nej dostať aj oveľa jednoduchším spôsobom ako jej neskutočne zdĺhavým hľadáním v robustnom bazmeku... Príjemné je, že sa vrátilo k tomu, že pozadie hl. menu vám podfarbia klubové farby vášho obľúbeného mančaftu a dokonca vidíte v akejsi obrazovke aj aké reálne zápasy vaše obľúbené mužstvo hrá (samozrejme v dobe výluky je to troška nepatričné, ale za to EA nemôžu).

Tým bystrejším už menu napovie kam sa celá séria uberá a zrejme aj uberať bude. Áno je to online a online hranie. Všetky singleplayer módy su uväznené v nezaujímavej a nenápadnej položke Other Modes a tak vás spustenie vášho obľúbeného módu stojí vždy jedno kliknutie navyše. Single player skutočne tento rok u EA prednosť nemal a dočkal sa jediného módu navyše. NHL Moments Live je jeho názov a jeho pôvodný zámer je skvelý, dostanete napríklad Waynea Gretzkeho, alebo Lemieuxa, záleží na vás a podho meniť históriu. Radosť vás prejde hneď ako zistíte, že Gretzkemu prihráva na góly dajme tomu Gáborík a Lemieuxovi Crosby. Soudruzii v EA totiž tak nejak popri tvorbe ostatného už nemali čas vytvoriť historické tímy oboch hráčov a tak ich zasadili do tých súčasných. Rana pod pás, ktorá vám poriadne pokazí chuť. Ale do budúca verím, že EA Sports okopírujú NBA 2K a nejaké tie historické mužstvá vytvoria a tento mód dovedú dokonca, v súčasnom stave je to pre hokejových fanatikov nehrateľné.

Čo ale má šancu zaujať hokejového fanatika je nový herný mód GM connected. Ide o megamód, ktorý neviem či vôbec niekedy v nejakej športovej hre bol. Tento mód vám dovolí byť v rámci ligy prakticky kýmkoľvek. Až 720 hráčov naraz môže hrať jednu a tú istú ligu v online svete. Môžete byť hráč, funkcionár, ligový funkcionár, jednoducho skoro každé malé koliesko, ktoré spoluvytvára kolos menom National Hockey League. Žiaľ zatiaľ ešte tento mód trpí popôrodnými bolesťami a tak reálne sa zapojiť do nejakej vytvorenej ligy stojí kopec času





a nervov. Ale ak sa EA Sports podarí vychytať všetky muchy, pre hráčov s online sklonmi niečo takéto nemá obdoby. Najväčším ťahákom najnovšieho "enháelka" je však už spomenutý True Performance Skating, alebo ak chcete jednoducho slovensky reálne korčuľovanie. Zmena, ktorú autori prirovnávali k revolúcii, ktorú spôsobilo ovládanie hokejky samotným hráčom. A viete čo? Oni mali fakt pravdu, teda priznám sa bez mučenia, neskúšal som túto novinku na defaultnom nastavení hry, ktoré je pre mňa nehrateľné. Hru si vždy prispôbujem, aby to bol podľa mojich preferencií čo najreálnejší hokej a na tomto mojom nastavení bola zmena obrovská.

Žiadne adrenalínom napumpované hovädá korčuľujúce rovnakým spôsobom hore dolu. Takmer reálny zážitok páni. Prekvapilo ma ako takéto zmena zamáva hokejom a ako oddelí zrno od pliev (čo sa týka hokejistov) Budete blahorečiť hráčov ako Gáborík, Ovečkin, alebo Spezza, ktorí keď kopnú do vrtule, mohutné obranné monštra, proti ktorým doteraz nemali šancu, ostanú stáť ako solné stĺpy. Ono samozrejme nie vždy, je veľmi dôležité sledovať, kto má akú počiatočnú rýchlosť, kto kde stojí a ako stojí. Ak týchto pár vecí dokážete v rýchlosti odhadnúť a ideálne načasovať a skoordinovať váš rozbeh so smerom jazdy, budete odmenení takými reálnymi brejkovými situáciami, akú napríklad

využil Miro Šatan v semifinále tohtoročných MS s Českou republikou. Je ťažké dobre opísať čo zmena v realnosti korčuľovania priniesla.

Moju hru napríklad výrazne spomalila, spočiatku sa mi zdalo ako keby som miesto hráčov ovládal kamióny aj s návesmi. Jednoducho už sa v rýchlosti nezastavíte na mieste, ani sa neotočíte na päťhalierniku. Zotrvačnosť je sviňa vy to pocítite na vlastnej koži. Keď sa taký Gáborík rozbehne a nezakončí v ideálnej pozícii roztrieska sa o plexi za brámkou. Takisto si zvyknite na to, že sa ťažšie bráni, rýchlosť proti vám totiž dokáže použiť aj CPU takže zabudnite na to, že so stojacim Chárom len tak ľahko zastavíte rozbehnutého Ovečkina. Áno môžete sa pokúsiť o hit, alebo o vypichnutie puku, ale to vám pomôže možno proti nejakému tomu vystrašenému mladíkovi zo štvrtej formácie. Hráčske esá okolo vás prefrčia štýlom "pocem kam deš Bangladeš" a takéto minely sa až príliš často končia rozžiareným červeným svetlom. Áno True Performance Skating systém ma dostal, prekvapil a prebudil vo mne radosť z virtuálneho hokeja. Dôkazom nech vám je to, že po dlhom, dlhom, skutočne dlhom čase som hru dohral až do play off a chystám sa vyhrať Stanley Cup (s Torontom)

Veľa vecí mi v hre samozrejme

stále prekáža. Vadí mi, že napríklad čiastočne obmedzili minuloročné búchanie do brankárov, hra pri mantineloch je stále nedorobená a čo mi prekáža najviac góly stále padajú cez rovnaké šablóny. Jednoducho u nejakých 30% akcií dokážete odhadnúť, že skončia gólom a tých 30% je v hre akou je NHL veľa. Ale nové korčuľovanie mi ukázalo, že na konci tunela je svetlo, že celý ten strojový hokej, ktorý sme tu mali pár rokov sa dá rozbiť a dá sa z toho raz pri dobrej konštelácii hviezd spraviť ten pravý hokejový chaos, kde góly padajú z hry a nie vďaka nejakej zabudnutej obstarožnej mechanike pomáhajúcej AI skórovať.

Som za NHL 13 rád, vrátila mi po niekoľkých rokoch chlapčenskú chuť do hokeja. Tešil som sa každý deň na to, že si zahrám pár zápasov, tešil som sa na zážitky. Po dlhých rokoch som mal a stále mám pocit, že EA Sports dostáli slovám svojho sloganu. Áno tento rok je to "in the Game", vylepšenia a nie len kozmetické sú skutočne v hre, nielen v módoch a v súpiskách. Tento rok chodte a NHL si kúpte je iná ako NHL 12 a stojí za to.

#### PLUSY

- + True Performance Skating systém
- + GM connected
- + prístup EA Sports k inováciám

#### MÍNUSY

- user unfriendly menu
- zápasová prezentácia
- šablóny v zápasoch

**8.5**

\*Výrobca: EA Sports \*Distribútor: EA \*Platformy: Playstation 3, Xbox 360  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: áno - české titulky \*Web: www.easports.com/nhl/

# FTL FASTER THAN LIGHT

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemeč

**PLATFORMA:** PC

**Sedím si na jagavej hviezdičke, harfu v ruke a pomaličky, potichúčky vybrnkávam imperiálny pochod. Nie, na obláčiku nesedím. Boli ste vlastne vôbec niekedy vo vesmíre? Videli ste tam obláčiky? Nie. Mŕtvy vo vesmíre na obláčiku nesedí! A o tom to vlastne celé je. Pojednanie o smrti, akt prvý, kapitola tridsiata tretia: Faster Than Light.**

Byť rýchlejší ako svetlo vám nepomôže. Smrť má skrátka rýchle nohy. Veru, len sa jej spýtajte. Na druhej strane, môže sa zdať, že je to ona, ale veľký vzor všetkých vesmírnych kapitánov Arnold J. Rimmer ju nakopal do gulí. Angličania. Pokojne môžeme povedať, že Smrť má gule. A táto napohľad jednoduchá hra, má vražedné úmysly. Faster Than Light je, čisto mytologicky povedané, dcéra boha Kickstartera. Jedna z prvých hier, ktorá prišla medzi nás, nehodných smrteľníkov, z ošialu započatého masovým investovaním do nádejných herných projektov. Jej autori si pýtali skromných 10 tisíc dolárov a dostali neuveriteľných 200 tisíc. Krásna suma, s ktorou sa isto dajú robiť divy. V garážových podmienkach istotne. FTL má totiž estetiku starých hier z počiatku 90-tych rokov. A nie je to len pre jej grafickú štylizáciu, využívajúcu jednoduchý pixelart. Je to jej celkovou náladou a prístupom k herným mechanizmom.

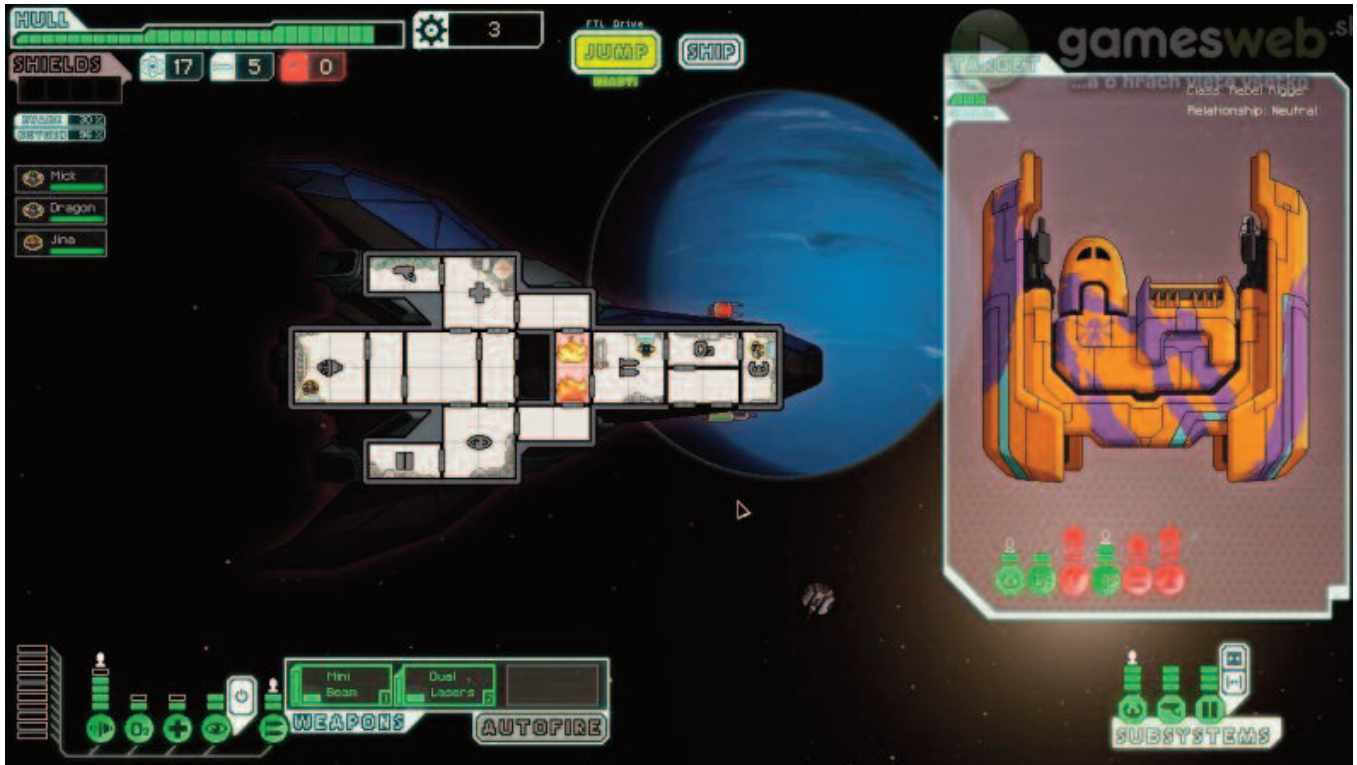
Staré príbehy nás učia, že na počiatku býva vždycky tma. Tak v prípade FTL je to naopak. Tma býva na konci a je veľmi častá. Vesmír je studený, nepriateľský a s nikým sa nemaže. Na počiatku FTL je loď. Posledná záchrana vznešenej Federácie, ktorá sa rozpadá pod nátlakom krutej rebelie. Maják svetla v rozširujúcej sa temnote, Svätoplukov šíp, ktorý utne večnú noc a nastolí svetlo..., skrátka máte plány ultimátnej zbrane rebelov. Pamätajte, mnoho Bothanov zomrelo... Vlastne, to vám neviem povedať. Možno to bol nejaký Bothan, ale nie je to isté. Pretože, v dnešnej dobe, to mohol byť aj úplne

iný vesmír. Niekde hrozne, bohovsky ďaleko. Podstatné je, že medzi vami a postupujúcou flotilou rebelov leží sedem sektorov. Neznámych, zradných a nebezpečných sektorov, patrilo by sa dodať. Nebude to jednoduché, nebude to prechádzka ružovou hmlovinou, ale je to úloha, ktorá je splniteľná, frustrujúca a zábavná zároveň.

Mechanika hry je veľmi jednoduchá. Každý sektor sa skladá z niekoľkých systémov, ktoré sú (spolu s rozložením sektorov) na začiatku každej hry náhodne vygenerované. Keď skáčete z jedného systému do druhého, je to väčšinou bez znalosti toho, čo vás po príchode čaká. Na druhej strane, ak sa vám podarí získať príslušnú výbavu (alebo odomknúť loď s takou výbavou), potom viete do čoho idete. A môžete tak lepšie optimalizovať svoju cestu sektormi. Lenže, a v tom je celý háčik hry, väčšina z toho je založená na šťastí a vygenerovanom vesmíre. Raz sa vám s tou istou loďou podarí nádherná cesta, kde si plne vybavíte loď a pritom narazíte na každom rohu na nejaký schopný obchod. Inokedy zas zomriete potupnou smrťou skôr, než dosiahnete piateho sektora. Je to pozitívum i negatívum hry zároveň. Kvôli náhodnej udalosti a nešťastnej voľbe môžete veľmi rýchlo prísť o celú posádku. I strata jediného člena totiž môže veľmi bolieť.

Komandovanie posádky je druhou, zaujímavou, vlastnosťou hry. Každá loď - ako každý správny kapitán vie - má svoje základné systémy, ktoré





umožňujú jej správny chod. Kormidlo, zbraňové systémy, štíty a motory – sú tie, ktoré môžu byť ovládané niekým z posádky. Čím viac sa jednému systému postava venuje, tým vyššie sú jej štatistiky – teda odbornosť v ovládaní konkrétneho systému. Stratíť dvojhviezdičkového zbraňového dôstojníka síce nie je katastrofa, ale na presnosti vašich zbraní to nepridá. Základnú posádku, ktorú dostávate s loďou, si môžete na začiatku i pomenovať. Vždy sa trasie hrôzou keď chudáka Micka zožerú pavúky. Hnusné osemnohé svine. Brrrr.

Celá váha hrateľnosti tak stojí na rýchle prieskume sektorov – s rebelmi za zadkom, to ani pomaly nejde. Vykašľať sa úplne na prieskum sektorov tiež nie je úplne najlepší nápad, keďže za zvyšky nepriateľských lodí, teda odpadu (scrap) si vylepšujete všetky systémy lode a nakupujete nové. „Scrap“ je univerzálna mena, s ktorou sa budete musieť naučiť hospodáriť. Buď niečo ušetrím, aby som mal na opravy a palivo alebo vylepším štíty. Lenže ak vylepším štíty, tie potrebujú dva diely energie a tým pádom budem musieť zlepšiť aj generátor energie. Pretože inak mi budú vylepšené štíty

na dve veci – a ani jedna z nich nie je užitočná. Prípadne sa budete rozhodovať, ktorý zo systémov dočasne vypnúť a napájať tak zbraň, či spomínané štíty. Vypnúť dlhodobu tvorbu kyslíka zrejme nie je vždy najlepší nápad – i keď je to zaujímavá taktika.

Vo Faster Than Light budete robiť množstvo vecí. Spomínať na padlú posádku – ak na to bude čas, bojovať s množstvom protivníkov, robiť výsadky na ich lode a sabotovať ich, maskovať sa a útočiť zo zálohy, obchodovať, vyjednávať, ale hlavne, hlavne umierať. Umieranie je súčasťou zábavy, i autori to hovoria. Verte mi, neklamú. Chvilu vás bude štváť, že nemôžete ukladať, kedykoľvek, kdekoľvek a pri nepodarenom pokuse sa vrátiť späť. Lenže to vás veľmi rýchlo prejde. FTL je jednosmerná cesta – tam, raz a nikdy viac. Každý zážitok je trochu iný, každé hranie s inou loďou je rozdielne. Môže vám vadiť, že faktor náhody je príliš silný, ale i to vás prejde. Teda v prípade, že si chcete túto hru užít plnými dúškami. Stojí to za to. Dokonca ani nie je drahá.

Iste, viem si predstaviť, že by hra obsahovala nejaký zaujímavý „nekonečný mód“, kde by si hráč

pokojne skúmal galaxiu. Sektor po sektore, mohol hru uložiť a postupne si vymaznávať vlastnú lodičku. Bolo by to skvelé, ale pravdepodobne by to už bola úplne iná hra. FTL, tak ako je, vám ukáže, čo je to jednoduchá a krutá hrateľnosť. A pokiaľ ho nebudajú ešte stále máte radi, naučí vás nenávidieť oheň. Možno aj tie rakety.

- Bum!
- Trhlina v trupe výroby kyslíka!
- Bum!
- Trhlina na mostíku!
- Prásk!
- Oheň na všetkých palubách!
- Prásk! Bum!
- Piiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiip.

A ticho.

**PLUSY**

- + vysoko hrateľné
- + náhodne generované
- + grafická retro štylizácia
- + perfektná hudba

**MÍNUSY**

- silný prvok náhody môže niektorým hráčom prekážať

**8.5**

\*Výrobca: Subset Games \*Distribútor: Subset Games \*Platformy: PC  
\*Multiplayer: nie \*Lokalizácia: nie \*Web: www.ftlgame.com

# Nakopnúť tým správnym smerom...

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

**Kickstarter sa zdá byť na prvý pohľad rajom. Hlavne pre nás nostalgické typy. Avšak zdá sa, že nie všetko je také, aké by malo byť. Kickstarter by mal možno slúžiť viac novým, odvážnejším myšlienkam v oblasti hier ako návratom starých - dobrých klasík. Alebo nie?**

Koncept je jasný. Mám výborný nápad a schopnosti na to aby som čosi zábavné, zaujímavé a možno i prevratné stvoril, ale nemám na to ani jediný cent. Práca, ktorá ma živý to neutiahne a tak sa obzriem po iných metódach financovania. Ako začínajúci herný vývojár to mám veľmi ťažké. Veľké spoločnosti sa so mnou veľmi rozprávať nechcú. No, a keby aj náhodou chceli, je dosť možné, že im budem musieť odovzdať svoju dušu. Nie, tadiaľto cesta nevedie. Zlatá stredná cesta sa zdá byť kickstarter. Spravím si na ňom kvalitný projekt a vypýtam si rozumnú sumu peňazí. Ak k nej dôjdem, začnem naplno vývoj svojho vysneného, malého projektu. Niečo sa pritom naučím, zlepším si svoje schopnosti a neumriem hladom.

Alebo...

Mám, šialený, šialený nápad. Skutočne nevidaná vec. Experiment, ktorý otrasie hrami ako médiom. Využije ich do morku kosti a pritom to bude niečo úplne nové, nevidené, niečo na čo už množstvo ľudí dávno čakalo. Lenže zas mám ten problém. Peniaze. S týmto nápadom to skutočne nebudem ani len skúšať u veľkého investora. To by tak ešte chýbalo. Pravdepodobne by ma nechali zavrieť niekde v tme, chladičku a kazajke. Nie, nie na to potrebujem iné zdroje, a kopec nadšencov môjho kalibru. Kickstarter je miesto pre mňa. Miesto originálnych nápadov a nádeje, že sa na ne nájdu financie.

Lenže...

Tim Schafer sa nudil. Alebo bol možno len sklamaný kam smeruje celý ten herný priemysel s jeho veľkými spoločnosťami, ktoré už dávno nemajú záujem tvoriť kreatívne, zábavné a vysoko hrateľné hry. Nie, na príbehy nie je v mainstreame čas, ani chuť. Adventúry, krásny to žáner, s ktorým Tim bavil tisíce ľudí v minulých dekádach, sú preč. Nie úplne, v Nemecku sa tešia vysokej popularite, ale inak... Je to bieda. Tim chcel byť nezávislý, chcel vytvoriť nejakú adventúru - po tých dlhých rokoch. Hocikajkú, klasickú klikáciu adventúru. A možno to nebol len Tim, možno mal podobné chute aj Ron. V každom prípade si vyhládli kickstarter a... Spustili niečo čo bude mať nasledujúce mesiace nedozierné následky. Na relatívne okrajový žáner vybrali chlapci s Double

Fine neuveriteľné množstvo peňazí. Ejha? Zdá sa, že pre určitú skupinku ľudí tu je miesto. Trh a spôsob akým zaujímavú hru zafinancovať. Že by generácia tridsiatnikov naozaj toľko nostalgicky túžila po starých časoch, že sa vyplatí zozbierať sedem statočných a spraviť „retro“ projekt?

Počítať začali ďalší. Spočítali a pridali sa na vlak zvaný kickstarter. Nie každému to vyšlo, ale slušnému počtu áno. Takmer všetci vychádzajú z dávnych spomienok na minulosť a hernú históriu. Na klasiky. Wasteland 2, Giana Sisters, Project Eternity, Shaker (ktorý bol na začiatku absurdne pomenovaný ako old-school RPG), Shadowrun, Star Citizen (ktorý pre zmenu obišiel kickstarter úplne) a ďalšie. Čo titul na príslub návratu k starým klasikám. Nie len po ideovej stránke, ale čiastočne i po hrateľnosti. Je to fajn. Často si hovorím, veď je to super. Krásny dôkaz toho, že je tu skupina ľudí, ktorej starý prístup k tvoreniu hier chýba a radi by si zahrli niečo mierne zmodernizované, ale v duchu klasiky. Tiež k nim patrí. Teším sa.

Ale...

Nejde si nevšimnúť, že v poslednom čase sa veľké množstvo kickstarter projektov točí práve okolo nostalgie a návratu starých, herných prvkov. I menej mediálne preferované projekty sa odrazu sústreďujú na nostalgický faktor. Na návrat do minulosti a opakovania niečoho, čo tu už mnohokrát bolo. Namiesto toho aby sa stal Kickstarter miestom originálnych nápadov, miestom pre nič nové. Stal sa prostriedkom minulosti. Retro kútikom pre starých herných majstrov, tvorcov, ktorým chýba ich minulé práca. Vytráca sa novátorstvo a chuť hľadať niečo nové. Veď prečo aj skúšať niečo iné, keď mám väčšiu šancu na získanie peňazí s niečím starým?

Na jednej strane robí Kickstarter radosť nostalgickéj časti herného publika, na strane druhej zakopáva všetky snahy o originalitu do hlbokého, čierneho hrobu. Aspoň taký je súčasný trend. Je veľmi pravdepodobné, že táto „retro vlna“ ľudí za nejaký čas otrávi a všetko sa vráti do starých kolají. Kickstarter potom bude objavovať nové talenty, nové nápady a inovácie a nebude sa plačkať len v jazierku nostalgických spomienok.





# Hovoriť striebro, mlčať je zlato

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemec

.....  
**Čo od hrdinu hry očakávate? Čo musí spĺňať tá správna, hlavná herná postava, aby ste s ňou boli spokojný? Musí to byť osobnosť alebo schránka, do ktorej - tak povediac - projektujete svoju existenciu? Inak povedané, imaginárnu dušu. Na prvý pohľad sa zdá byť odpoveď jasná - v istých žánroch to pokojne môže byť na mne (RPG), ale pokiaľ je daný príbeh úzko spätý s nejakou postavou (všetko ostatné), potom by bola fajn prepracovaná osobnosť hrdinu. Ako pre koho.**

Hneď na úvod sa dostávame k tomu, čo zvyknem prízvukovať i na prednáškach. Ľudia sú sa schopní v diskusných fórach po celom internete pohádať do krvi, pritom si neuvedomujú jednu základnú vec. Nie každý človek sa hrá rovnako, nie každý človek je rovnakým hráčom. Momentálne je jedno, či sa budem odvolávať na typológiu hráčov podľa Richarda Bartla alebo niekoho iného. Fakt je ten, že nie každý hráme z rovnakého dôvodu a pre rovnaké ciele. Preto môžem v tomto príspevku hovoriť len za seba. Nemý hrdina v hrách nie je problém, v mnohých prípadoch je skôr prínosom ako mínusom. K týmto prípadom radím i posledný klenot herného umenia, a to hru Dishonored.

Pre vonkajšieho pozorovateľa je Corvo nemá postava. Postava, ktorá nemá načrtnutý žiaden konkrétny charakter, či spôsob reči a vystupovania. Corvo je pre nezúčastneného pozorovateľa prázdna schránka, ktorá sa nijako nedotýka herného sveta. Adam Jensen z hry Deus Ex: Human Revolution, ktorý je podob-

nou postavou v rukách hráča, sa však prejavovať dokázal. Mal svoj štýl reči, vyjadroval postoje voči herným udalostiam a príbehovým zvratom. Bol do istej miery postavou živou, ale zároveň obmedzenou hráčovými rozhodnutiami. Jeho rozhodnutia však sú plne závislé na hráčovi (čo má Adam Jensen spoločné s Corvom), avšak jeho myšlienkové pochody sú už dielom autorov hry. Adam môže byť buď taký alebo onaký, avšak len ťažko niečo medzitým. Jeho osobnosť je daná autormi a ich predpokladmi toho, akým smerom (spôsobom) sa konzument diela (teda hráč) vydá.

Nie tak Corvo. Corvo je z veľkej časti tabula rasa. Schránka, ktorá čaká na hráčov impulz, na vloženie vlastnej imaginácie, vlastného zmyslu a uchopenia herného sveta. V takomto prípade sa nám hneď ponúka jedna otázka - nie je to len lenivosť autorov (prípadne ich neschopnosť) nechať takto otvorenú postavu? Hráč vidiaci v hrách iné priority by to tak istotne mohol vnímať. Avšak ja si myslím, že v

konkrétnom prípade Dishonored, to bola veľmi dobrá a premyslená voľba. Corvo má totiž veľké množstvo možností ako sa postaviť k svetu okolo seba. A každá táto možnosť by potom musela byť reflektovaná v jeho osobnosti - či už hlasom, spôsobom vyjadrovania, či svetonázorom na jeho vlastné okolie. Nielenže by neúmerne narastali náklady na dabing, ale mohlo by sa stať, že sa Corvo absolútne odcudzí istému typu hráčstva. Hlavný hrdina Dishonored je definovaný tak, ako si ho definuje hráč. Podľa toho žije, rozpráva a vníma svet okolo seba. Môžete sa dokonale prevteliť do Geralta z Rivie, ale existuje tu väčšia šanca, že budete len sledovateľom a hybateľom príbehu, ako samotným protagonistom. To sa vám v prípade Dishonored nemôže stať. Vnímate svet jeho očami a zároveň sa ním stávate. Dôvody jeho konania sú vašimi dôvodmi. A naopak. Znie to trochu ako zrealizovaný Omikron a jeho putujúce duše.

Existuje však len tenká hranica medzi tým, aby sa z nemého hrdinu

stalo nemé nemešlo. Takýto prístup si vyžaduje kus práce pri výstavbe sveta okolo vás. Nesmie to byť len bezmenná úroveň s číslom. Musí v tom byť niečo viac. Viac práce na histórii sveta, viac práce s detailmi a maličkosťami okolo hlavnej postavy. Skrátka všetko musí byť tak, aby dovoľovalo hráčovi vytvoriť si vlastný názor a konať vlastné rozhodnutia. Dishonored toto všetko má. A tak môže byť Corvo ľudský a vlúdny osobný strážca, ktorého zradil celý svet. A zároveň môže byť cynickým, krvilačným monštrum, ktorému robí potešenie utrpenie druhých a v konečnom dôsledku mu ide len o jediné - potrestať tých, ktorý chceli byť lepšími ako on sám. A čokoľvek medzitým. Dishonored tak možno dokáže krásne otestovať akým typom hráča ste.

Pritom nejde len o mlčanlivého hrdinu ako takého, ale o celý herný svet. Všetko musí do seba zapadať, ako ozubené kolieska v hodinách. Inak by to nefungovalo. Stačila by malá zmena v herných mechanizmoch - viac k jednotvárnosti, resp. lineárnosti hernej náplne - a už by nemý hrdina prestával mať zmysel. Podobne ako v Half-life, to je práve príklad hry, ktorá síce nemého hrdinu má, ale vôbec ho nepotrebuje. Samozrejme, dnes si už budú ľudia ťažko predstavovať hovoriaceho Gordona, ale pravda je taká, že by to sérii neublížilo pokiaľ by sa to uchopilo za správny koniec.

Naopak, Dishonored by utrpel ťažkú stratu atmosféry a prežívania celého diania v Dunwalli, a teda i onej individuálnej narácie. Preto sa nemôžem stotožniť s názormi, ktoré volajú po ozvučení hlavného hrdinu tejto hry, resp. ako jeden zo záporov uvádzajú práve jeho mlčanlivosť. Nie vážení, Corvo nemlčí, reaguje na svoje okolie, svoj svet - preklína postavy, s ktorými sa stretne, ľutuje ich a nad niektorými stratami možno aj smúti. Vníma svet vašimi očami a vašim rozumom. Čo môže byť na interaktívnej fikcii lepšie?









