



**mesweb**.sk

o hrách viete všetko!

13

**GRID 2 PREVIEW**  
**CRYSIS 3**  
**SIMCITY**



# OBSAH

## MAREC 2013

Nájdete nás...



twitter

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



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>

### DOJMY&PREVIEW

004 Grid 2

### RECENZIE

006 Crysis 3

010 SimCity

014 Nitro

### ZAMYSLENIE

016 Hmota stratila význam



Grid 2



004

Crysis 3



006

SimCity



010

Nitro



014

Hmota stratila význam



016



# GRID 2

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

**INFO** \*Výrobca: Codemasters \*Distribútor: Namco Bandai \*Platformy: PC, PS3, Xbox 360  
\*Žáner: závodné \*Dátum vydania: 31-05-2013

*Po prvotnom titule Race Driver: GRID, ktorý si odniesol vlnu pozitívnych reakcií s narážkami hlavne na kvalitný jazdný model, deštrukciu a množstvo vozidiel sa štúdio Codemasters rozhodlo v kvalitných racingovkách pokračovať. V poradí už druhý titul tvoriaci závodnú sériu sa opäť nesie v znamení rýchlych vozidiel s množstvom populárnych tratí po celom svete, s cieľom v hráčovi vzbudiť ešte viac radosť z prvého miesta. Zhrňte si, či tie 4 roky vývoja stáli za to a aký pravdepodobný efekt už 31. mája prinesú.*

Necelá 5-ročná pauza medzi dvoma kvalitnými titulmi GRID série pre fanúšikov a priaznivcov nemusí znamenať nič, keďže čas naplnilo množstvo iných sesterských titulov ako Forza 3 a 4, projekty Need For Speed, Blur, tri tituly Colin McRae DiRT, a zopár menších závodných simulátorov. Codemasters možno vďaka dlhšiemu vývoju mohlo čerpať nápady, opravovať chyby alebo zlepšovať nedostatky, k čomu im mohli dopomôcť aj spomínané konkurenčné projekty. Niektorí si však povie, čo také zlepšovať na klasickej racingovke, kde je podstatou prejsť z bodu A do bodu B alebo trikrát prebehnúť nejakú trať s čo najlepším časom. Autori za podstatné vylepšenia môžu ďakovať upgradovanému EGO engine, na ktorom GRID 2 pobeží ako jedna z prvých hier.

Kto by pri racingovke rozmýšľal nad nejakým príbehom alebo dejom. Codemasters predsa len niečo do toho vložili, nech sa to nechová tak sucho a otrepane. Celkovo by sa všetko malo točiť okolo WSR - World Series Racing. Tento event bude pre budúcich závodníkov dôležitý ako koleso na fúriku. Vám to však uľahčia sympatie u Patricka Callaghana, vplyvná osoba WSR eventu, ktorý vás bude považovať za čerstvý talent a zo začiatku, aj za svoj osobný "talizman". Následne vašou jedinou úlohou bude len cestovať po svetadieloch a zúčastňovať sa závodných akcií, z ktorých by ste

si mali odnieť zlato spoločne s dobrým pocitom. Autori vytvorili sieť tímov s ich vlastným štýlom, reprezentujúcimi vozidlami a jedinečným jazdným typom. Príkladom môže ísť španielska crew Eliminación, s ktorej členmi si zažiadate prevažne po uliciach Barcelony s nezvyčajnými pravidlami. V prípade španielskych závodníkov to budú pravidlá, kedy sa každých 30 sekúnd automaticky diskvalifikuje posledný závodník, tzv. typ elimination. Codemasters zároveň sľubujú bohatý počet rozdielnych štýlov a pravidiel pre každý jeden závod.

Trate nás prekvapia nemalým počtom. Oblasti budú opäť vychádzať z reálnych svetových okruhov a lokácií, keďže si zajazdíme, aj v prírode alebo v meste. Spomedzi populárnych nemožno spomenúť Yas Marina okruh v Abu Dhabi, Nürburgring alebo Zolder okruh. Do toho bohatý počet amerických lokácií, ako napríklad ostré uličky Chicaga, šprinty pozdĺž kalifornského pobrežia, či okruh Indianapolis Motor Speedway, ktorého prítomnosť autori prisľubujú v najbližšom DLC prípravku.

Totálne ponorenie sa do závodného dňa. Takto by sa dalo argumentovať jednou vetou na herný gameplay. Žiadne falošne nascriptované eventy alebo lacné efekty trasúcej sa kamery pri nabúrání alebo zrýchlení. Adrena-

linové vžitie sa, pociťovanie búšenia srdca, či zápach z rozpálených pneumatik. Zažijete všetko nemožné, tak aspoň tvrdia autori. Akýmkoľvek uľahčovadlom je koniec. Žiadna automatická kontrola pohonu, automatické brzdy alebo známe farebné šípky, ktoré vám napomáhali pri vytáčaní zákrut. Prevodovka bude na šťastie voliteľná. Ovládanie vozidla na ovládači bolo pri analógových páčkach a známych pseudo „šípkach“ vylepšené, údajne na lepšiu kontrolu vozidla.

GRID 2 nám upriami pozornosť na tri hlavné závodne typy: Street Racing, Road Racing a Track Racing. Väčšinu lokácií sme už spomenuli vyššie a pravdepodobne si pod danými typmi viete predstaviť o aké dráhy ide. S traťami je aj úzko spätý model poškodenia. Samozrejme, pokiaľ jazdíte na kvalitných okruhoch s kvalitným povrchom, tam sa nemusíme o ničom baviť. No nemie vás šanca okúsiť oblasti lesov alebo púští, kde sa kvalita vozovky pohybuje okolo kvality slovenských ciest prvej triedy. Akékoľvek poškodenie vozidla ovplyvňuje handling. Namiesto zbytočných scriptov by každé auto malo obsahovať vyše 30 nárazových zón s realistickým efektom "pokrčenia" plechov.

Nevieme, či to väčšinu poteší alebo zarmúti, no nadšenci kokpitovej kamery sa jej v GRID 2 bohužiaľ nedočkajú. Podľa



odhadov autorov, okolo 95% hráčov využíva iné pohľady než z kokpitu. Zároveň v tom vidia aj výhodu, keďže detailne vymodelovaný interiér by zbytočne uberal z výkonu. Ďalším prvkom, ktorý v 2-jke neuvidíme je Destruction Derby mód. Samotné derby údajne zažijete v priebehu závodenia. Vylepšení sa naopak dočkal multiplayer mód. Online kariéra nebude nijak súvisieť s vašimi single player štatistikami a bude od nej doslova odrezaná. Zabaviť sa spoločne s ďalšími môžete zakladaním eventov, detailnými nastaveniami alebo priamym skokom do náhodného závodu. Okrem vašich pretekárskych skillov budete môcť prejavíť váš cit a tvrdosť upravovaním vinylov GRID2\_2a farieb konkrétneho vozidla. Po tom vám už neostáva nič iné, iba založiť si vlastný tím, vymyslieť logo a naberáť čísla na štatistikách.

Na záver vám ešte odporúčame pozrieť si zopár gameplay záberov, ktoré Codemasters vydalo v priebehu roka. Viac v hernej karte GRID 2. Posúďte lepšie, či tie 4 roky vývoja stoja za to a naozaj pôjde o poriadnu racingovku roka 2013.





# CRYSIS 3

**AUTOR:** Juraj "Duri" Dolniak

**PLATFORMA:** XBOX 360

**Nastal čas posledný raz navliecť nanooblek a spasit' svet. Séria Crysis, ktorá zostane navždy v srdciach hráčov zapísaná ako graficky dokonalá pastva pre oči, sa uzatvára a aj napriek faktu, že pred pár rokmi by si Crytek smerovanie celej série predstavoval zrejme celkom inak, vyvrcholenie je to viac než dôstojné.**

Ubehli len 2 roky odkedy sme vymanili New York spod mimozemskej nadvlády a nemecký Crytek prišiel s pokračovaním, aby udelil pomyselnú bodku svojej akčnej sci-fi ságe Crysis. Hry, ktoré zakaždým posunuli grafické spracovanie na novú úroveň, si vydobyli status ultimátneho akčného zážitku. Zaslúži si ho aj tretí diel a nie sú tie 2 roky predsa len krátka doba?

Po 24 rokoch sa Prorok, niekdajší veliteľ špeciálnej jednotky Raptor, prebúda a hneď spoznáva známú tvár - Psycha, excentrického vojaka, ktorý bol kedysi tiež majiteľom futuristickej „kombinézy“. Michael Sykes alias Psycho neprichádza za Prorokom na priateľský pokec, ale podrobne mu opíše nelichotivú situáciu, v ktorej sa aj so svojím tímom ocitol, ako aj to, prečo ho CELL zvliekol z nanoobleku. CELL z dvojky si totižto podmanil celý New York, z ktorého stvoril obrí komplex, tzv. Nanokopulu a začal nebezpečne paktovať s mimozemšťanmi. Práve nanoobleky mali byť vstupnou bránou k mimozemskej technológii, konkrétne k Alfa Cephovi, Prorokovmu starému známemu, s ktorým má nevyriadené účty. Starý boj proti CELLu a Cephom pokračuje.

Príbeh sa za každú cenu snaží vyznieť dospelo, akoby mal niešť nejakú myšlienku, no Prorokove kecy, v ktorých ospevuje neskutočnú silu

nanoobleku a Alfa Cepha pôsobia priam smiešne, a tak podkopávajú ako tak seriózne sa črtajúcemu dejú nohy. Naopak, tentoraz ponúka sympatickejšie osadenstvo vedľajších postáv, Psycha si obľúbite takmer ihneď a zažijete s ním aj vtipné momenty. Kto si potrpí na epické pamätihodné scény, v príbehu trojky sa ich tiež dočká požehnané, nám utkvelo v pamäti napr. vyhodenie hrádze do vzduchu či zostreľovanie mimozemských lodí z VTOLu.

Zatiaľ čo prvý diel ponúkol džungľu v pravom slova zmysle, dvojka sa aj kvôli limitom konzol uskromnila na veľkolepý, no „tunelový“ New York. Opustenie kulís Lingshanových ostrovov fanúšikovia neniesli práve najlepšie, preto sa Crysis 3 snaží o kompromis. Preniesť džungľu do New Yorku. Skĺbenie dvoch diametrálne odlišných prostredí vyšlo na jednotku, nakoľko sa vďaka krásnemu vizuálu budete neraz zastavovať a plnými dúškami nasávať postapokalyptickú atmosféru, pričom hra strieda rôzne lokality ako ponožky, čím prehľbuje dojem variability. Treba pripomenúť, že v drvivej väčšine prípadov ide o otvorené a členité priestranstvá, ktoré ponúkajú široké možnosti taktizovania.

To, čo sme na Crysis 2 doslova zbožňovali, je vďaka priestraným levelom v treťom diely zdokonalené - výber medzi stealthom a bezhlavým strieľaním. V oboch prípadoch je samozrejme Prorokov nanooblek

tým najpravdepodobnejším faktorom na úspech. Ak sa vydáte na cestu tichého lovca, voľba cloak hrá prvé husle. Veľkým pomocníkom je novinka v sérii a v poslednom čase v hrách akosi obľúbený luk, ktorý bol podľa slov Psychy skonštruovaný priamo pre potreby nanoobleku.

V praxi to znamená, že jeho používanie a zabíjanie nepriateľov za režimu cloak neuberá energiu. Čo sa týka šípov, k dispozícii sú klasické, 2 typy výbušných a elektrizujúce. Prvý druh výbušných vybuchne okamžite po dolete, druhý je akási výbušnina, ktorá sa odpáli po pár sekundách. Zmysel má aplikovať tento druh šípov hlavne medzi skupinky nepriateľov. Elektrizujúce šípy sa oplatí páliť do protivníkov, stojacich vo vode. Aj keď sme boli, podobne ako Prorok v úvode, voči luku skeptickí a skôr sme nad jeho implementovaním do hry dvíhali obočie, napokon sme s jeho službami veľmi spokojní a jeho využívanie odporúčame všetkými desiatimi.

Aby ste ale stále zostali verní stealth postupu, nesmiete zabudnúť na ďalšiu novinku a to hackovanie. Otvoriť dvere, pripadne spojaziť nepriateľské zariadenia je možné vďaka rýchlejšej minihre, v ktorej stláčate klávesu v momente, kedy sa kmitajúci bod na obrazovke dostane do požadovanej pozície. Takto sa zbavíte rôznych zabezpečení, cellských mín a guľometov, ktoré obrátia hlavne proti svojim. Nepriatelia v blízkosti nemajú šancu a zatiaľ čo sa oni musia popasovať s vlastnou technikou (teda zničiť ju), vy si nenápadne odkráčate. Hacknúť môžete aj jednotky Cephov - nový druh, ktorého devízou je chrlenie ohňa či robota-prieskumníka, ktorý odhalí Prorokovu polohu.

Ak sa vydáte alternatívnou cestou Ramba, čaká vás výdatná porcia čistokrvnej akcie. Maximum armor a široká paleta zbraní robia z Proroka skutočný vraždiaci nástroj, čo olútujú jednak CELL a jednak Cephovia. Zbraňový arzenál - tvorený samopalmi, guľometmi,

raketometmi, špeciálnym Typhoonom či mimozemskými kúskami - má opäť možnosti kustomizácie, meniť môžete optiky, tlmiče či prídavné zariadenia. Otvárať smiete aj voľby nanoobleku, ktoré vám tiež poslúžia v boji. Level design dovoľuje rozprúdiť bezhlavé prestrelky, v ktorých sa rýchlo presúvate pomedzi budovy, odpaľujete výbušné sudy a nepriateľom nedávate šancu. Tomu bol prispôsobený aj šprint, ktorý po novom už neuberá energiu (iba v cloaku). Jednoducho, nanooblek ako v traileroch, v ktorých Prorok predvádzal divoké krvavé divadlo, zhmotnil Crysis 3 do bodky. Viditeľným znakom dvoch odlišných spôsobov hrania je taktiež celková dĺžka hry. Ak prefrčíte lokáciami akčným štýlom, kampaň dorazíte za skutočne kratučkých 5-6 hodín, naopak, taktickým a opatrným stealthom si predĺžite hernú dobu na celkom uspokojivých 7-8 hodín. Odignorovať by ste preto nemali ani vedľajšie úlohy, ktoré vám väčšinou uľahčia splnenie hlavnej misie. Rôzne postupy hrou však zvyšujú znovuhrateľnosť.

Zážitok si predĺžite aj multiplayerom, ktorý tvorí niekoľko rôznych režimov. Klasický deathmatch síce stále zabaví, no Crytek sa od ohlásenia oháňa predovšetkým módom Hunter. V ňom sa predstavia jednotky CELL proti lovcovi, ktorí sa navzájom lovia. Začínať v úlohe mariňáka znamená povinnosť mať oči na stopkách a počúvať zvuky naokolo, nakoľko lovec je permanentne neviditeľný a zviditeľní sa jedine po hode EMP granátu. Keď však skončíte so šípom v tele, preberáte úlohu lovca a lovíte zvyšných mariňákov. Jediná škoda, že päťica kôl trvá len po 2 minúty.

Z vizuálneho hľadiska ide o to najkrajšie, čo sa na hernej scéne kedy urodilo. Minimálne na PC nemá hra obdoby a aj na nízkych detailoch svojimi kvalitami hravo schová do vrečka aktuálnu konkurenciu. Konzolové verzie bežia na nízkych až stredných detailoch a hoci je obdivuhodné, že

Xbox 360 spolu s PS3 hru ešte vôbec utiahu, tentoraz sa to podpisalo na pravidelných framerateoch. Predovšetkým otvorené priestranstvá preplnené trávou a ďalším porastom dali testovanej Xbox 360 verzii zabráť. Čiastočne pomohlo nainštalovanie hry na harddisk, no aj napriek tomu občas padla na neprijateľných 15 fps. V porovnaní s predchodcom, ktorý bol primárne vyvíjaný na konzoly a portovaný a následne vylepšovaný na PC, je rozhodne cítiť zmeny.

Kde zmeny nenastali, je zvuková stránka, ktorá pridáva na atmosféru. Ozvučenie prestreliek a samotných Cephov vzbudzuje dojem pravého hollywoodskeho blockbustru. Na soundtracku sa už nepodieľal maestro Hans Zimmer, o celý hudobný doprovod sa postaral Borislav Slavov, ktorý zostal verný dvojke a akoby rozšíril predchádzajúce melódie o 31 skladieb, z ktorých najsilnejšou je predovšetkým New York Memories.

Crysis 3 uzatvorilo Prorokov príbeh o záchrane sveta, ktorý popravde pôsobí neskutočne tuctovo, priam úsmevne. Kto však hľadá hlbokú filozofiu, je na nesprávnej adrese. Tretí Crysis je o akcii, presnejšie o geniálne spracovanej frenetickej akcii, ponúkajúcej nezabudnuteľný filmový zážitok. Popri tom ale pôsobí ako krátky dodatok k predchodcovi a v jadre ponúka málo noviniek, než by sme očakávali a kvôli pádom framerateu si hru hlavne konzolisti neužijú podľa predstáv. Osobne dúfam, že Crysis nepovedalo posledné slovo a v budúcnosti, aj vďaka novej generácii konzol, sa stretne s ďalším dychberúcim dobrodružstvom.

#### PLUSY

- + fascinujúce vizuálne spracovanie
- + ozvučenie a soundtrack
- + postava Psychy
- + hackovacie minihry a luk
- + taktizovanie

#### MÍNUSY

- krátkosť
- časté framerate dropy
- nedostatok inovácií











# SIMCITY

**AUTOR:** Lukáš "Malle324" Bryndziar    **PLATFORMA:** PC

**Najznámejší stavebný simulátor, ktorého korene siahajú až po samotné začiatky herného priemyslu, sa pred nedávnom dočkal príchodu svojho ďalšieho nasledovníka. Tentoraz si to však odniesol bez číslovky, len s prívlastkom súčasného roku 2013. Uplynula príliš dlhá doba, čo sme sa v klasike SimCity 4 s mapami vybláznili alebo sterorizovali naše milované mesto. Očakávania fanúšikov boli preto obrovské. Nová doba priniesla zlepšený engine, prvky, grafiku, ale aj nejaké negatíva v podobe prekombinovaných ochrán, či nedomyslenia určitých herných situácií.**

Prečo si hneď zo začiatku kaziť náladu nie príliš vďareným štartom, ktorý väčšine hráčom ubral pár rokov života, hlavne pri pomyslení koľko za titul vďaka Originu zaplatili. Skvelý teasing, skvelé predpoklady, a hlavne skvelá značka od ktorej azda každý očakával čo najviac. Idea zabezpečiť kvalitný obsah, na ktorom si dalo veľa Maxis zamestnancov záležať znie skvele, taktiež aj jedinečný online mod. Avšak nebyť vtieračského EA a ich dolárových chůtok, ktoré si predstavujú na obaloch každého kvalitného projektu, nemuseli by sme tu takto stáť a smútiť nad ďalším padlým mariňákom v boji s ne-nažranou komerciou.

Nastúpiť na post vedúceho mesta v novom SimCity po rokoch dovolenky je jeden z tých najlepších pocitov, hlavne keď sa celé prostredie pretransformovalo do 3D priestoru. Pred samotným položením základného kameňa nemôžeme nespomenúť možnosť výberu medzi sandbox modom a klasickým scénariom. Pre fanúšikov nepremýšľania a neplánovania odporúčame sandbox, v ktorom síce neobmedzený počet peňazí nemáte, no dostupnosť všetkých budov, a dostatok financií na rozbehnutie

mesta určite oceníte. Na druhej strane tu máme výzvu v podobe pomerne malého štartovného balíka a uzamknutých budov. Logicky, pri menšom obnose mestského rozpočtu musíte dopredu plánovať a nemíňať na zbytočnostiach. Ono sa v podstate na začiatku ani míňať príliš nedá, respektíve ste odkázaný na hodinový príjem, ktorý je plne späť s mestským ziskom.

Voľbou sme si vybrali región blízky našim predstavám. Súdili sme prevažne od výhod, ktoré daný štvorček ponúka. Odporúčame vyberať si lokality, v ktorých už pred samotným budovaním vidíte peniaze. Či pitná voda alebo ropa, či uhlie alebo železná ruda, všetkého plus sa oplatí a postupom času keď sa zabehnete, výhody týchto surovín neolutujete. Pokladáme prvú cestu, ktorú zároveň musíme napojiť na výpadovku z nášho mesta. Ciest je dosť, prípojka na diaľnicu existuje, čo takto začať zónami? Tie si už dlhú dobu nesú meno v znamení troch farieb. Mestská kasa netvorí ešte žiadne pluská, čiže dobré je vyštartovať s nejakou robotníckou vrstvou a menším množstvom žltých zón predstavujúcich fabriky. Nezabúdajte, čoho sú fabriky





schopné, takže poctivo stavať až na druhý koniec mesta a oblasti radšej prepojiť s nejakou 4-prúdovkou. Modrá, obchodná zóna, tiež zahŕňa zopár pracovných miest, no obchody slúžia skôr na zábavu a mŕňanie tvrdo zarobených simoleónov.

Základnú štruktúru by sme vybudovanú mali. So zónami sme sa oboznámili, a taktiež aj lacné, malé ulice pre súčasnú dopravu stačia. Šance zotročiť obyvateľstvo a vycvičiť ho do otrockého systému lacnej pracovnej sily sú nemalé. Žiaľ, stálo by to viac námahy než sa pustiť do budovania sociálnych služieb sprostredkujúcich zábavu a spokojnosť simíkov. V prvom rade nezabúdajme na elektrárne a vodárne, pri ktorých si môžeme zvoliť neekologické alebo "čisté" varianty. Po kratšom čase príde nutnosť výstavby aj mestskej skládky spoločne s čističkou. Kúsok reality titul neminul, a preto pozor na nečistotu vodných zdrojov spoločne s znečistením ovzdušia. Vám to síce môže byť jedno, no keď sa z tých plusiek náhle stane mínus, kvôli odchádzaniu pracovnej sily z vášho mesta, do smiechu vám pravdepodobne nebude. Rozhodnutia simíkov pre život a rozvoj vo vašom meste najviac ovplyvňujú sociálne služby. Kriminalitu, požiare a choroby síce pod palcom nemáte, no prítomnosť

mestských zariadení, ktoré zabezpečujú pohodlie v meste, sa o spomínané negatíva postarajú. Popri samotnom začiatku ich ešte netreba, keďže by vám zbytočne po zisku uberali, no pri prvej zmienke nespokojnosti ich budujte. O bezpečnosť postarané máme, no čo vzdelanie? Pokiaľ z vášho mesta nechcete univerzitné alebo technologické centrum, v klude vám stačí jedna základná škola, neskôr prípadne knižnica alebo stredná škola. Poslednou povinnosťou v tejto strednej perióde plnenia si starostovského sna je už len dobudovanie parkov a radnice.

Parky v novom SimCity majú naozaj skvelú funkciu. Čakáte a čakáte, a tie budovy stále nie a nie do výšok. Pri kliknutí na danú z nich registrujete, že majitelia sú spokojní, všetko v zelenom, pozitívny smajlík, len akosi sme pri rodinných domoch uviazli. Pri tomto tú najdôležitejšiu úlohu zohrávajú parky a z časti, aj kvalita ciest. Tie sú v spodnej lište delené podľa ekonomickej vrstvy. Najnižšia vám ponúka detské, basketbalové, či futbalové ihriská, vyššia viac zelene s rybníkmi, a tie najvyššie už predetailované betónové námestia. Podľa radenia týchto parkov, sa vám po ich vybudovaní budú po čase meniť budovy podľa príslušnej ekonomickej vrstvy. Parky sprevádza hlavne pri

sandbox mode jeden nepekčný bug. Zistilo sa, že vaše mesto môže fungovať, aj keď ho tvorí len zeleň s rezidenčnými oblasťami. To čaro radosti simíkov sa pravdepodobne ukrýva len tam spoločne s pracovnými pozíciami.

Mesto máme z časti zabezpečené, len vďaka rýchlemu rozvoju a rozširovaniu počtu obyvateľov nám príslušné bezpečnostné zložky nestíhajú. Ceny nových budov nemocníc, či hasičov sú drahé, no my vďaka novým prvkom nemusíme zbytočne mŕňať. Naozaj významná zmena oproti starším titulom je individuálne editovanie budov. Autori túto funkciu sprístupnili pre skoro každú jednu z nich. Ocitnete sa v situácii, kedy sa vám lôžka v nemocnici alebo väznice na policajnej stanici naplnia a vás terorizujú zbytočné sťažnosti obyvateľov o preplnenosti. Jednoducho sa vyberete do menu editovania budov a zopár tých doplnkov tam pristavíte. Stojí vás to síce pár šupov a z rozpočtu uberie niečo, no stále to je oproti budovaniu nových a nových zariadení ekonomickejšie. Preto nezabúdajte zvyšovať kapacity pri každej jednej z nich, od garáží pre smetiarske autá, cez vylepšovanie výkonu v tepelných elektrárnach až po rozširovanie mestskej radnice.



Dosahujeme už priemer tretej fázy úspechu. Peniažky sa do mestskej kasy hrnú, ľudia sú spokojní, na uliciach poriadok a pred radnicou netancujú žiadny protestujúci. Teraz nastáva čas na lepšie oboznámenie sa s ekonomikou a princípmi, ako sa stať ešte bohatším. Maxis oproti starším dielom súčasnú ekonomiku poriadne zjednodušilo. Všetko máte zobrazené prehľadne. Kto, koľko z kasy uberá a zároveň, kto, koľko profituje. V prípade núdze môžete využiť dva druhy pôžičiek so splácaním, ktoré na vašu zlú situáciu budú mať čo najmenší efekt. Kasu možno naplniť viacerými spôsobmi. Najbezpečnejší a najistejší je investovanie do mestských špecializácií. Ak si spomínate, prečo ste si vlastne určitý štvorček regiónu zvolili, kvôli rope alebo kvôli uhliu, tentoraz prišiel čas to využiť. Stačí vám jedna budova, zopár nákladiakov a expedičná hala. Špecializácia nemusí ťažiť len na nerastných surovinách, ale aj na turizme, ktorý tiež môže priniesť ovocie a nespokojnosť. Turizmus vám pri vybudovaní vynáša stále, no pozor na negatíva, ako prepchaté cesty z veľkého návalu alebo kriminalitu spojenú s narastajúcim množstvom kasín. Druhou možnosťou niečo si privyrobit' sú tzv. výzvy. Počas hrania sa vám nad budovami objaví menšia bublina, po ktorej kliknutí máte na výber výzvu prijať alebo nie. Spočiatku sa vám môžu zdať všetky nové, jedinečné, no po kratšej dobe z toho to čaro pomine a stane sa z toho každodenná rutina - nuda. Výzvy sú vždy späté s činnosťami, ako postavenie určitej budovy alebo splnenia daného limitu. Vďaka žiadnemu povinnému limitu sa dajú splniť a tým vám do kasy slušnou sumou prilepiť.

Máme to! Úspešne sa nám podarilo zastavať celý malý štvorček, na ktorom ste údajne mali postaviť metropolu. Hranica vás žiaľ nepustí ďalej, všetko máte zastavané a vďaka čudnému umiestňovaniu budov, kde by ste individuálnou stavbou dokázali miesta ušetriť



viac, sa vám stráca možnosť svoje "SimCity" rozširovať. Stále tu je možnosť budovať do výšky, s čím je späté búranie ciest, budov a stavenie parkov. No po dosiahnutí cieľa sa väčšine ľuďom už nechce a rýchlo ich to omrzí, poprípade sa otvára možnosť začať s novým mestom. Druhé mesto síce môže byť dobrá myšlienka spojená s novým štýlom budovania, určovaním nových špecializácií a podobne, no stále sa ten princíp bude opakovať.

Treba sa ešte poriadne zamyslieť, čo jedinečné a inovatívne nové SimCity ponúka. Z hľadiska grafiky to žiadna výhra nie je. Občas sa ukáže menší grafický bug, občas väčší. Textúry terénu sa pri budovaní ciest na kopcoch tvária príliš nedokonale. Najlepšie grafiku využijete jedine v noci pri pohľade na rozsvietené mesto spoločne s blikajúcimi záchranými zložkami, ktoré tomu dodávajú pravú atmosféru. Autorom sa prostredníctvom už 8. updatu podarilo opraviť nemenšie chybičky. Napriek tomu celková hra reaguje spomalene, aj vďaka serverov-niam.

SC\_2Na záver nám ostáva už len veriť, či sa moderom podarí hru oživiť akýmisi grafickými patchmi, budovami alebo texture packmi. Pozitívnu správou je zaručená podpora modovania, ktorá bola potvrdená samotnými tvorcami. Ani nie po týždni internetom preletelo video, kde za pomoci modov je možné zrušiť 20-minútový offline mod spoločne s možnosťou uloženia mesta alebo diaľnice so železnicami budovať aj pomimo vášho štvorčeka. Tolko entuziazmu po toľkých rokoch čakania, a takto to dopadlo. Kto má však rád stavebné simulátory s jednoduchým finančným systémom, a čo najväčším zameraním na zábavu, nech nad kúpou SimCity určite popremýšľa, keďže takéto tituly denne nepadajú z neba.

#### PLUSY

- + jednoduchá správa ekonomiky mesta
- + možnosť špecializácie daného mesta
- + spolupráca s ostatnými hráčmi
- + možnosť vylepšenia budov prístavbami
- + pohodový soundtrack

#### MÍNUSY

- príliš malé oblasti na výstavbu metropole
- nepríjemné grafické bugy
- po čase sa zo stavania stáva rutina
- nanútený multiplayer mod
- grafika očarí jedine v noci







# NITRO

**AUTOR:** Lukáš "Malle324" Bryndziar

**PLATFORMA:** iOS

**S iOS racingovkami sa ako keby vrece roztrhlo. Štúdio Z2 Live prináša ďalšiu štýlovo arkádovú novinku s komickými vozidlami a prostredím. Čoho sa však obávať? Jedine tak spoplatneného obsahu, ktorý pri kratšom závození poriadne obmedzuje. Dostupné „free“ prvky avšak zopár výhod majú.**

Túto pestro-farebnú arkádovú racingovku pri prvom pohľade sprevádzajú zmenšené a celkom vtipné verzie reálnych značiek vozidiel, čo ju od ostatných titulov na App Store nápadovo aj osamostatňuje. Žiaľ, originalita ostáva len pri spomínaných vozidlách. Herné prvky by si dokonale sadli s nejedným ďalším závodným titulom. Obmieňajú sa len názvy, zopár možností, no pointa ostáva taká istá. Kto sa chce však zabaviť a zabiť so svojím iOS zariadením čas, určite oddychovku neolutuje. Kto to bere seriózne a celú hru plánuje prejsť čo najrýchlejšie, odporúčame mu si prichystať väčší obnos drobakov, kdež to zrazu sa so zábavky stáva finančne drahšia záležitosť.

Prostredie, presnejšie závodné dráhy, nás zavedú do 3D sveta nie príliš reálnych tratí podobných Real Racing 3, keďže sa autori očividne od reality chceli čo najviac vzdialiť. Samotné dráhy nie sú ťažkým orieškom vďaka ich rozpinavosti a jednoduchosti. Akurát pri jednej vám hrozí bláznivé otáčanie vášho tabletu alebo mobilu, hlavne vďaka častým, ostrým zákrutám. Keď už reč padla o ovládaní, to sa javí

závodnícky jednoducho. Touchscreen displej sprevádzajú dva "pedále" brzda a plyn, a otáčaním zariadenia dosahujete riadenie. Do úvahy pripadá aj možnosť nastavenia si senzitivity otáčania v nastaveniach hry. Popri ostrom bočení sa vám zvyšuje drift level, ktorý vám po pár sekundách dá automaticky turbo zrýchlenie. Výhodu v sebe nesie aj nitro, ktorého možnosť použitia pri závode máte len jednu. Tak či tak, oplatí sa.

Druhú sféru, späť so závozením, otvára tuning vami zakúpených vozidiel. Auto si vďaka zakúpeným súčiastkam môžete vylepšovať aj vizuálne, ale aj výkonovo. Vylepšenia určitej súčiastky sú rozdelené do 6-tich tried. Aby ste mohli vylepšovať dané upgrady, počas závodov musíte zbierať farebne odlišné objekty prezývané zdroje. Vďaka tým si zadovážite nejaké to vylepšenie motora, výfukov alebo prevodovky. Čím väčšiu triedu súčiastok do vozidla inštalujete, tým viac to vyžaduje zdrojov spoločne s časom. Prečo práve čas? Tu sa stretávame s prvou nevýhodou a menším negatívom. Celá hra beží na systéme počtu žetónov (stripes). Tie vám v hre



slúžia ako doslova ingame reálne peniaze. Áno, sú tam aj dolárovky, no tie sú vám akurát tak na kúpu vozidla alebo farby auta. Po zakúpení súčastky do vozidla vám ju musí váš servisák nainštalovať. Tento potenciál autori využili absolútne na jednotku, kde inštalácia upgradu je časovo limitovaná. Pri tých prvých to je nič, no už pri takej 4-tej čas inštalácie prevyšuje dobu 10 minút. Práve vďaka spomínaným žetónom si inštaláciu môžete urýchliť, kde vám to tech-

nik spraví za moment. Takéto ťahy nie sú nič nové pri free-to-play tituloch, no túto to tvorcovia časovo naozaj prehnali. Na druhej strane im však môžeme poďakovať, že pred obrazovkami nesesídme/neležime až tak dlho.

Tieto nemilé triky autori využili aj pri benzíne. Základka vám ponúka maximálny limit 12. Každý závod vám uberie 2, no a pri prázdnej nádrži si opäť môžete počkať zopár minút alebo, pokiaľ ste nedečkavý,

jednoducho si ho za 20 žetónov dokúpiť. Žetónový systém platí aj pri dolároch alebo aj pri špeciálnych farbách, ktoré si za herné peniaze nezadovážite. My sme však do žetónov neinvestovali, keďže za také krásne sumy si na App Store môžeme zakúpiť niečo o mnoho viac kvalitnejšie a určite nie "free-to-play". Najviac zneisťuje fakt, že čakanie na upgrade je dlhší než samotné závody. Dráhy sa nejavia príliš dlhé a jedno kolo z celej hry predstavuje nič.

Herný progress alebo lepšie povedané kariéra je založená na oponentoch, vďaka ktorým sa dostávate postupne vyššie a vyššie. Tých sprevádzajú vizuálne odlišné autá, tváre, no jazdný štýl nám pripadal ako keby ten istý. Popri kariérom raste a závedení proti nim to nie je nič výnimočné. Zaujímavým prvkom je možnosť podplatenia protihrača čím získavate automatický úspech. Občas sa stretnete aj s menším obmedzením alebo povinnosťou do ďalšieho levelu vylepšiť vozidlo na Nitro245% a podobne. Zaujímavým plusom je multiplayer. Aj napriek tomu, že hra vyžaduje neustále internetové pripojenie a zároveň aj prepojenosť s Game Centre, sa online kariéra javila celkom zaujímavou. Okrem online závodu so 6 hráčmi môžete vrámcí duela vyzvať priateľa z vášho Game Centre friendlistu na nepekny boj.

Titul Nitro sa javí ako pohodová iOS racingovka na zabitie času alebo jednoducho krátkodobé zabavenie sa. Titul je na App Store dostupný ako free-to-play, no ukrýva v sebe pomerne dosť spoplatneného obsahu, ktorý vás popri zábave poriadne obmedzuje. Pokiaľ však na iPadoch či iPhoneoch hry hrávate len na krátku dobu a častejšie, tak vám tieto negatíva príliš nebudú prekážať.

#### PLUSY

- + jednoduchosť dráh
- + tuning vozidiel
- + tematický soundtrack
- + multiplayer

#### MÍNUSY

- veľa spoplatneného obsahu
- časové obmedzenia
- nutnosť internetového pripojenia



\*Výrobca: Z2Live \*Distribútor: Z2Live \*Platformy: iPad, iPhone  
\*Multiplayer: áno \*Lokalizácia: nie \*Web: www.z2.com/game/nitro



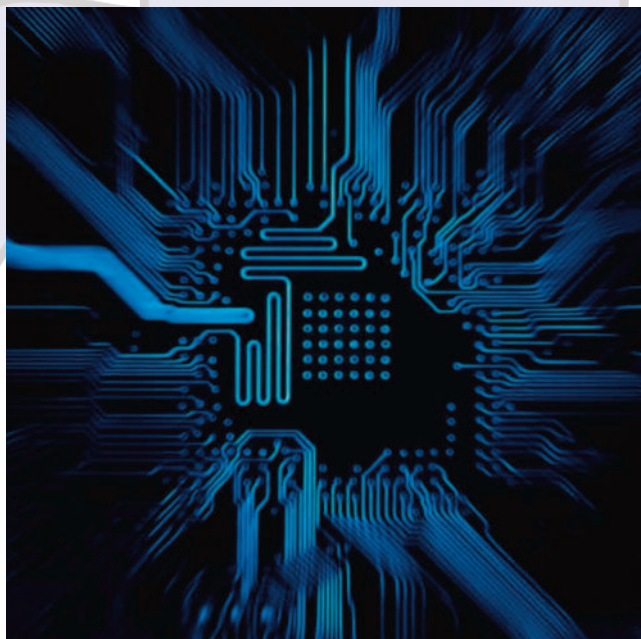
# Hmota stratila význam

**AUTOR:** Michal "MickTheMage" Nemeč

**Pokiaľ za každým zvesíme hlavu a necháme veci plávať, tak ako idú, budú si s nami veľký vydavateľia robiť čo sa im zachce. O čom je reč? DRM, ktorá vás núti byť stále online? Hry, ktoré sú online i keď vlastne byť vôbec nemusia? A ešte sa k tomu budú vyhovárať na úmysel a špeciálnu funkčnosť hry, ktorá by inak nefungovala.**

Keby sa za tým všetkým aspoň skrývala dobrá a odladená hra... niečo by sme im aj mohli odpustiť. Bohužiaľ pravda je taká, že ani tá hra nie je dotiahnutá k úplnej spokojnosti hráča. Na druhej strane, za to, že to nefungovalo mi dajú zadarmo hru! Jaj! Nuž, ako myslíš milý hráč, ak sa necháš opíť hrou zadarmo, potom ti už skutočne nie je pomoci. Samozrejme, reč je už od začiatku o EA, Maxise a novom SimCity, ktoré sa stalo posledným výstrelkom a živým dôkazom toho, čo je všetko zlé na DRM, digitálnej distribúcii a plnej kontrole vydavateľa nad vašou hrou.

Vždy je mi ľúto ak niekto vníma hru ako službu. Obzvlášť tragické to je, ak sa toho ujmú manažéri spoločností, ktorý rozhodujú o živote, či smrti nejakého titulu. Je to služba, platíme si iba za službu... Služba verejnosti, služba vlasti... produkt. Ak na celý problém nahliadneme z ľahkého filozofična, tak tu máme nádhernú ilustráciu života a existencie konzumnej spoločnosti. Spotrebuj, zahod' a zabudni. A znova to opakuj. Pri odstránení akejkoľvek hmotnej podstaty konzumného objektu prichádzame o zahod' a ostáva nám len spotrebuj, spotrebuj, spotrebuj... a ak sa už nespotrebováva dostatočne - zabudni. V preklade do reči hier, by to znelo asi nasledovne: poskytneme ti hernú službu, ty za ňu budeš platiť, budeš sa hrať. V prípade, že vás už nebude mať dostatočný počet o hru záujem, vypneme servery - zabudni. Presunieme sa k inej hernej službe, ktorá ťa opäť bude chvíľu ždímať. Naša herná služba, náš produkt, nemá vyvolávať nič špecifické, netýka sa ničoho konkrétneho - skrátka je vykonštruovaný tak, aby istý čas bavil - šli z neho peniaze - a potom sa na



neho zabudlo. Veď, kto to kedy počul, aby sa ľudia vracali k dobrým, starým hrám? Veď to je nezmysel! Ak hra skončí svoje služobné obdobie je nevyhnutne odsúdená na zánik. Viem, že mŕtve kalkulačky idú do kremíkového neba. Kam idú mŕtve hry, to netuším. Ale zrejme im onedlho budeme na pamiatku zapalovať sviečky. A potom sa pomaly, ale isto, vytratia z pamäte ľudí. Navždy. Produkt. Jednorázový.

Zdá sa vám to absurdné? Tak sa preberte, pretože tak to dnes funguje. Slepé konzumovanie vecí prevláda nad ich skutočným užitím si. Nakoniec, ono si ani nie je čo poriadne užiť. Väčšina z hier v hlavnom prúde je... prinajmenšom plytká, prázdna a nezaujímavá. Česť výnimkám. Ale prečo by aj mali byť iné? Dôležité je, aby si ich človek spotreboval rýchlo a opakovane. Hry na jeden spôsob v rôznych odtieňoch šedej. Farebná hĺbka je neprípustná, akákoľvek sekundárna, či terciárna myšlienka je zakázaná. Česť výnimkám.



SimCity je tak trochu simulácia. Nepotrebuje posolstvá, stačí aby správne fungovala a najlepšie čo najdlhšie. To posledné vám neviem zaručiť a poznajúc EA, pravdepodobne nebude mať SimCity príliš dlhého trvania - kiež by som sa mýlil. A to prvé - aby správne fungovala, to by mali zabezpečiť ľudia z Maxisu. Lenže ona nefunguje. No nič, tak sa vrátim - k SimCity 4, tá bola výborná a existuje pre ňu kopec nádherných modov, budov a iných prídavkov. Prípadne si zahrám SimCity 2000, tá mala svoje kúzlo a spolu so SimCopterom som sa mohol po svojom meste aj pekne preletieť. Ak som chcel. Nakoniec, dnes celkom pekne funguje aj absolútny originál, teda pôvodné SimCity Willa Wrighta. Chce to síce starý počítač alebo minimálne dos-

box, ale hra vám bude šliapať ako za starých - dobrých čias. Prvotný nápad, simulácia urbaného plánovania, v ktorej vám pod rukami vyrastá obrovské veľkomesto. 24 rokov. Kolkí z vás zdieľajú s hrou tento vek? Funguje a je rovnako zábavná ako pred dvoma desaťročiami.

SimCity nové, na druhej strane, nefunguje poriadne pár dni po vydaní. Jej systém je rozsypaný na kusy a bez internetu si ani nezahráte. A za 24 rokov? Aj keby dnes stihli všetko opraviť, tak aby to fungovalo ako bolo zamýšľané, tak hru nespustíte. Čo z toho, že náhodou máte doma DVD, na ktorom sa hra predávala. To bude tak dobré na strašenie holubov na balkóne. Prípadne pod pivo. Čo z toho, že máte v počítači najnovší emulátor Windows 7, ktorý

100% podporuje všetky jeho funkcie. Nič vám to nepomôže. Jedine, že by sa ešte niekde váľal nejaký ten hack na offline hranie. Ak by niekto vyriešil ukladanie mesta. Možno vtedy...nejako by sa vám podarilo zaspomínať si na časy, kedy to celé začalo. Digitálna doba. Doba, kedy sa z diela stala služba.

Hmota stratila na význame. Nie je potrebná k tomu, aby sme dokázali oceniť... zaplatiť za nejakú službu, prípadne neexistujúcu vec. Objekt z jedničiek a núl má rovnakú hodnotu ako objekt z atómov zložený. Nič nie je nemožné a my s radosťou platíme s imaginárnou menou za imaginárne objekty. Objekty, ktoré sa stávajú službami rýchlejšie konzumácie diela.



