



gamesweb.sk

... a o hrách viete všetko !

apríl 2013



OBSAH

APRÍL 2013

Nájdete nás...



twitter

http://twitter.com/GamesWeb_SK



facebook

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



web

<http://www.gamesweb.sk>



DOJMY&PREVIEW

008 Payday 2

010 Dungeons & Dragons: Neverwinter

TÉMA

004 LucasArts 1982 - 2013

Payday 2



008

Neverwinter



010

LucasArts



004

LucasArts 1982-2013

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

Keď skončila svoju službu pre hráčsku verejnú spoločnosť Sierra, bol to relatívne tichý odchod. Mnoho ľudí si to ani nevšimlo, a tí čo si všimli, sa skôr čudovali, že ešte vlastne vôbec existovala. Keď pred pár dňami preletela všetkými hernými médiami správa o zatvorení LucasArts, odrazu sa zdvihla silná vlna nostalgie a spomínania. Panebože zabili LucasArts, bastardi! Po tom ako Disney odkúpil celé Lucasove impérium, sa však tento postup dal očakávať.

LucasArts dnes bol len prázdnu schránkou, ozveňou dávno zašlej slávy. Veď, minimálne päť rokov, nedokázal sám vytvoriť žiadnu zapamätania hodnú hru. A ak niekto také hry tvoril, bolo to vždy externé vývojárske štúdio. Nie však samotný LucasArts.

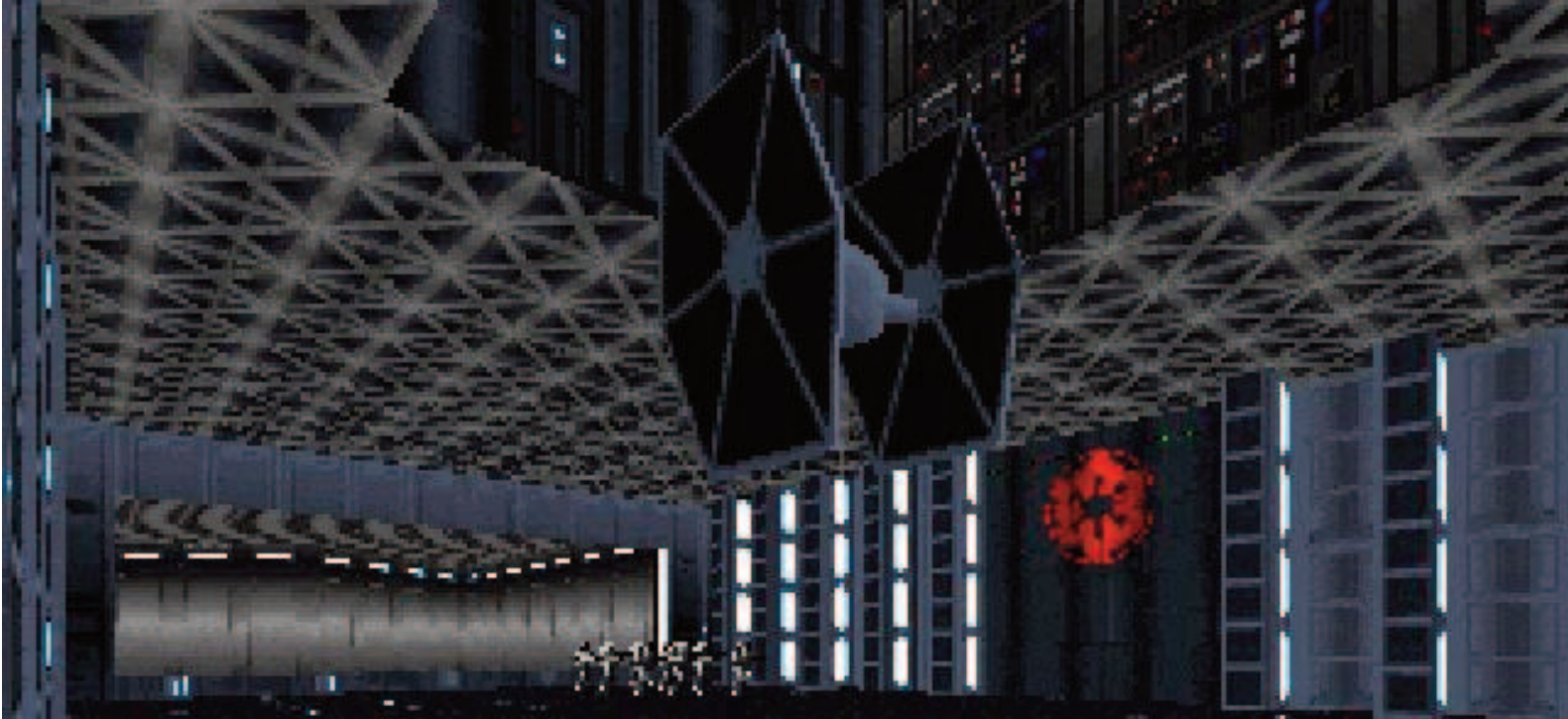
Založené v roku 1982 ako Lucasfilm Games, odnož spoločnosti Lucasfilm, ktorá sa mala zameriavať na produkovanie a vývoj hier, vtedy najmä v spolupráci so spoločnosťou Atari. Už v začiatkoch bolo jasné, že v tejto spoločnosti drieme veľká kreatívna sila. Ich prvé akčné hry pre systémy Atari, neboli vašimi každodennými strielačkami - boli akčné, strieľalo sa v nich, ale vždy mali čosi navyše - či už to bol Ballblazer, Rescue on Fractalus!, strategická Koronis Rift, či The Eidolon.

Do pamäti hráčov sa však navždy zapíše až o niekoľko rokov neskôr. V roku 1987 vychádza adventúra Maniac Mansion, ktorú má na svedomí Ron Gilbert. Adventúra, ktorá určí jeden zo smerov, akým sa budú uberať grafické point-n-click adventúry po ďalšie dekády hernej histórie (druhý smer samozrejme určovala spoločnosť Sierra). Bola to práve táto hra, pre ktorú Ron Gilbert vyvinul herný engine zvaný SCUMM, ktorý bude neskôr použitý v mnohých ďalších hrách od spoločnosti LucasArts. Potom už všetko šlo ako po masle. Nasledovali ďalšie adventúry, jedna lepšia ako druhá. V nasledujúcom roku vychádza Zak McKracken and the Alien Mindbenders, nasledovaný Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989), LOOM (1990) a samozrejme do dnešných dní nezabudnuteľný The Secret of Monkey Island (1990). 90-tymi rokmi raketový nástup ďalej pokračuje. Čo sa týka adventúrneho žánru, môžeme pokojne povedať, čo meno to legenda. V roku 1991

vychádza as Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, nasledovaný najúspešnejšou hrou zo sveta Indiana Jonesa, ktorú do dnešných dní zarytí fanúšikovia považujú za pravé štvrté pokračovanie filmovej (vtedy) trilógie - Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992) a samozrejme, nesmieme zabudnúť ani na skvelé pokračovanie Maniac Mansion: Day of the Tentacle (1993). Ako sa však 90-te roky začali blížiť svojej druhej polovici, žáner adventúr začína upadať a PC centrické hranie ustupovať, jednoduchšiemu hraniu novej generácie konzol. I v tomto období však Lucas vydáva nejednu zaujímavú adventúru ako napríklad: Full Throttle (1995) Tima Schafera, The Dig (1995) sci-fi postavené na koncepte od Stevena Spielberga, či trojrozmerný Grim Fandango (1998), tiež od Tima Schafera.

V 90-tych rokoch zastihla všetky Lucasove spoločnosti veľká reorganizácia, ktorá sa dotkla i hernej divízie Lucasfilmu. Tak sa Lucasfilm Games, stáva v roku 1990 súčasťou LucasArts Entertainment Company, spolu s Industrial Light & Magic a Skywalker Sound. Neskôr sa ILM a Skywalker Sound preradilo pod Lucas Digital Ltd. A LucasArts sa tak stal oficiálnou značkou hernej divízie. A práve začiatkom tohto obdobia sa rozhodli, že nastal správny čas pre vlastnú hru z prostredia Star Wars.

Okrem adventúr, sa tak stanú druhým najväčším produktom LA práve hry zo sveta Hviezdných vojen. 90-te roky sú liahňou množstva výborných hier z tohto sveta a niekoľkých nie až tak výborných. I keď by sme ich mohli považovať za experimenty so vtedajšou technológiou. V každom prípade nám toto obdobie prinieslo skvosty ako X-Wing (1993), ktorý sa stal neskôr svojou vlastnou sériou a dočkal sa i niekoľkých remakov, rovnako ako jeho nasledovník v sérii Tie Fighter (1994). Ako vytvoriť poriadnu príbehovú FPS nám zase LucasArts ukázali v roku 1995, kedy na svet priviedli nielen hernú sériu Dark Forces, ale aj ich hlavného hrdinu Kylea Katarna, ktorý sa neskôr stal obľúbenou postavou fanúšikov. A ako jedena z prvých postáv, vytvorených špeciálne pre hru, dostal i svoju akčnú figúrku. Dnes bežná vec - vtedy nie. Na Dark Forces nadviazalo niekoľko úspešných pokračovaní, vrátane výborného datadisku k druhému dielu. Avšak tretí a štvrtý diel, už s titulmi Jedi Knight, nevznikli priamo v



štúdiách LucasArts. Posledná skutočne dobrá hra zo sveta Star Wars (a taktovkou Lucasu) potom vychádza v roku 2005 - je to opäť výborná FPS hra menom Republic Commando.

Od tohto obdobia potom už spoločnosť pomaly umiera. Zameriava sa najmä na licencovanie Star Wars produktov - treba dodať, že z toho vznikajú úspešné a kvalitné hry, ale vlastné hry už nevytvára. Posledným záchvevom pred smrťou je tak obdobie medzi rokmi 2008 - 2010. Kedy jednak LucasArts vydáva svoju novú veľkú hru zo sveta Star Wars - The Force Unleashed, zároveň požičiava licenciu na Monkey Island spoločnosti Telltale, ktorá vďaka tomu vytvorila výborné pokračovanie klasickej série. V roku 2009 vydáva vlastnú, menšiu hru, ktorá by rada siahla na klasické, kreatívne obdobie konca 80-tych a prvej polovice 90-tych rokov. Má na to všetky predpoklady - šikovných výtvarníkov, hudobníkov a zvukárov. Bohužiaľ kvalitní dizajnéri im však chýbajú. Lucidity je hra, ktorú si dnes niektorí pamätajú len vďaka jej hudobnej stránke - herná už nebola toľko kvalitná. V rovnakom roku vychádza i remake prvého Monkey Islandu. Vďaka, že to ešte stihli. Nejde ani tak o grafické prestrojovanie hry, ale jej doplnenie o výborný dabing a opäť - kvalitný hudobný sprievod.

Apropo, zvuk a hudba patrili vždy k silným stránkam hier od LucasArts. Objavili tu pre herný svet mená ako



Michael Land, Clint Bajakian, Peter McConell, Jesse Harlin, Mark Griskey. Land a McConell majú na svedomí i slávny iMUSE (Interactive MUsic Streaming Engine), ktorý vyvinuli pre lucasovské hry, v časech keď pracovali v tejto spoločnosti.

Svoj posledný zárez do hernej histórie vydáva LucasArts v roku 2010 a nie je to vôbec príjemný pohľad - Force Unleashed 2, je tragickým zakončením spoločnosti, ktorá sa v 90-tych rokoch nezmazateľne zapísala do srdca všetkých hráčov. 90-te roky sú už dávno preč. Rovnako ako všetci, ktorí sa podieľali na tak plodnej a skutočne kvalitnej tvorbe hier tej doby. Vďaka LucasArts tu dnes máme spoločnosti ako Telltale Games, či Double Fine, ktoré svojim spôsobom nesú odkaz Lucasfilm

Games do dnešných dní. Tvrdím to stále, korporátna politika zabíja hry! Aký lepší príklad, ako je vzostup a pád LucasArts, by ste chceli? :-)

Disney po odkúpení celého impéria nespravil nič iné, len pochoval mŕtvolu, ktorá tu pár rokov hnila s nádejou, že sa stane nejaký zázrak a ona sa postaví. Zázrak sa nestal. Jedna kapitola sa končí, ďalšia začína - licencovanie produktov založených na Hviezdnych vojnách a bohovia vedia, či aj na ostatných značkách patriacich k historickému katalógu spoločnosti.

P.S. Článok v žiadnom prípade nespomína všetky hry, ktoré za svoje pôsobenie LucasArts vydalo. Niektoré z nespomenutých hier môžete vidieť i v priloženej galérii. A je ich samozrejme oveľa viac...





PAYDAY 2

AUTOR: Lukáš "Malle324" Bryndziar

PREVIEW

INFO *Výrobca: Overkill Software *Distribútor: 505 Games *Platformy: PC, PS3, Xbox 360
*Žáner: FPS *Dátum vydania: N/A

Pokiaľ ste fanúšikom rafinovaných lúpeží, prestreliek a dobrého pocitu z dobre vykonanej práce, posadte sa, pretože v poradí už druhé pokračovanie Payday série je stvorené ako pre vás. Po prvom Payday: The Heist titule si pokračujúci brat udržava tváre klaunov s drsnáckym výrazom a obrovskou dávkou entuziazmu. Čo nové nám však prinesie?

Autori z Overkill Software pred pár rokmi prišli so skvelou myšlienkou, kde namiesto riskovania vlastného krku pri reálnych krádežiach bánk, kasín alebo zlatníctiev si toto v celku zaujímavé dobrodružstvo môžeme užiť v hre. Keďže z osobných skúseností príliš vychádzať nemohli, inšpirovali sa hlavne filmami, medzi ktorými sa najviac spomína populárny Heat z 1995. V prichádzajúcej 2-ke spraktizujú získané plusy z prvého projektu, kde sa zamerajú hlavne na predetailovanú taktizovanosť, techniku a väčšiu hĺbku umelej inteligencie policajtov, civilistov a podobne.

Poznáme príbehy, v ktorých sme hrávali na strane zla alebo dobra, no pravdepodobne ešte nikdy sme sa nezamerali na podrobné detaily jedného z príbehov. Narážame prevažne na originalitu tohto titulu, kde to najlepšie čaro z krádeže, je samotná krádež a nie príchod na miesto alebo útek. Na čom autori ešte viac zapracovali je dopad vašich skutkov. Jednoducho povedané, žiadne prednastavené, prescriptované vsuvky, akonáhle sa zapne alarm, hliadky sú na mieste a pokračujete ďalej. Osobné prešľapy, ktoré sú nepríjemné aj pri reálnej lúpeži, vám gameplay predĺžia o čosi viac, čo vnímame ako ďalšie možné plus.

Z hľadiska misií sme už načrtli menšie podrobnosti, ako istú absenciu prescriptovaných opakujúcich sa vsuviek s otrepnými hernými klišé. Čo však pri hre



bude napredovať a bude vás nútiť ju hrať ďalej je obrovská voľnosť. Tvorcovia sprostredkujú prostredie, civilistov, objekty a vašou úlohou bude len premyslieť, pretaktizovať a obdržať danú sumu. Samozrejme, prostredie nebude pozostávať len z hlavného vchodu a suchých miestností. Stavba levelov pri tejto FPS-ke je na naozaj skvelej úrovni a určite neraz natrafíte na nejakú menšiu pomôcku, ktorú vám tam level dizajnér vložil. Úlohy sú budované na princípe pyramidovej hry. Postupne sa dostávate vyššie, získavate nové kontakty, postupne bohatnete a akcie sa stávajú čoraz ťažšími. V Payday 2 vám bude najviac napomáhať CrimeNet interface zosobňujúci úlohu GPS, ktorý bude obsahovať databázu kontaktov, mapu a zoznam dostupných misií.

Štúdio teasuje aj pomerne dosť dlhými gameplay zábermi, kde máme všetko pekne čierne na

bielom. V demo leveli nižšie nám autori predstavujú dvoch ukrajinských mobstero: Wolfa a Dallasa, ktorí sú práve zaneprázdnení zlatníctvom a jednotkou rýchleho nasadenia.

Peniaze vyzbierané zo všetkých "dobročinných" akcií nevyhadzujete len tak do vzduchu. Pravdepodobne najobjemnejšie množstvo sa vytratí v hernom Black Markete. Aby sa z rabovačiek nestala rutina, autori rozšírili možnosti o množstvá upgradov zbraní, špecializácií, nakupovaní oblekov, masiek, dokonca zavítali aj s možnosťou pomalovania si vlastnej masky podľa vlastného gusta. Bohatý je slabé slovo na objemnosť všetkého tovaru na čiernom trhu. Ponuku špecializácie však netvorí len zbrane, no aj výber charakterov.

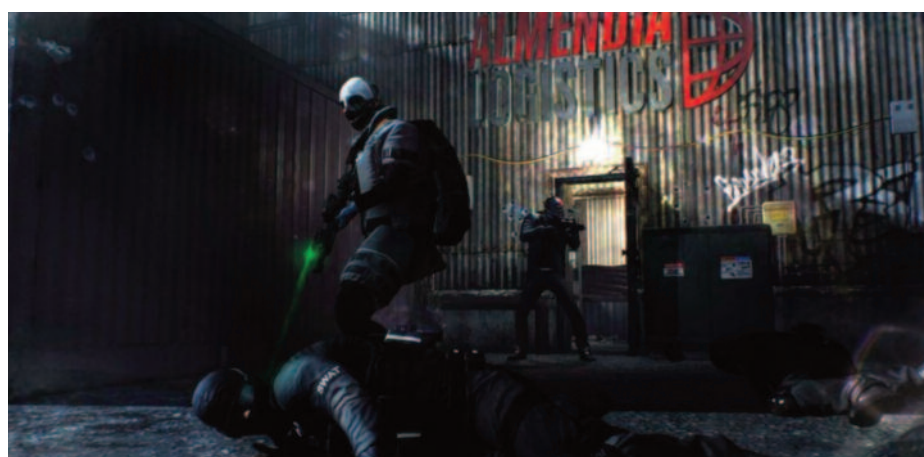
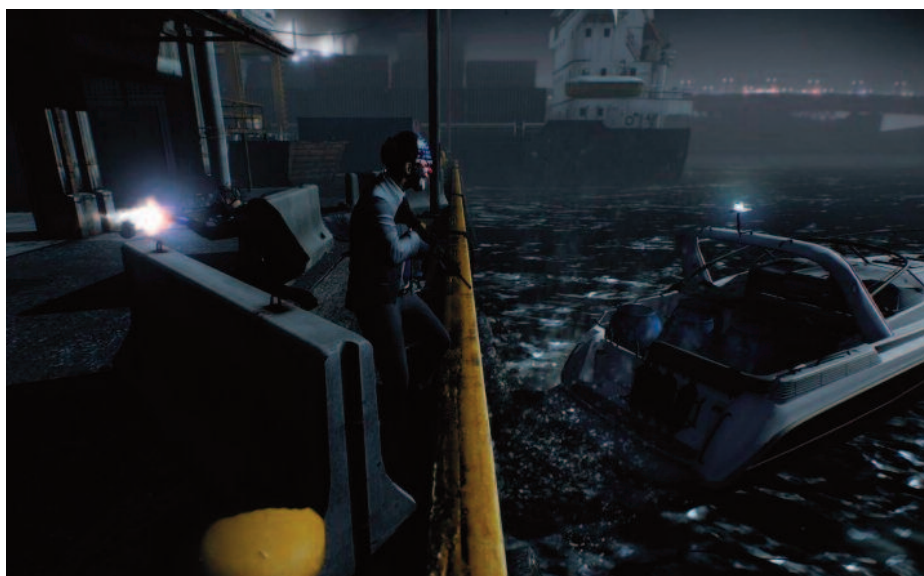
V prípade charakterov budeme mať na výber zo štyroch odlišných tried: Ghost, Enforcer, Master-



mind a Technician. Vaše zameranie môžete upriamiť na jedného poprípade dvoch z nich, a tak sa rýchlejšie stať špecialistom s vysokým levelom a všetkými odomknutými zbraňami a oblekmi. Napriek tomu, že vás autori vystavia pri začiatkoch nepeknému rozhodovaniu, titul master s obrovským rešpektom bude stáť za to. Čo však daná classa bude ponúkať?

Ghost, z ktorého názvu možno usúdiť ekvivalent Hitmana, by mal byť jeden z tichších, pokojnejších osôb berúci veci s miernym nadhľadom. Pozitívne vyniká možnosťou zneškodnenia bezpečnostných kamier, no do akčných scén by ste ho nemali nasadzovať. Pri Enforcerovi by sa dalo rozprávať, ako o absolútnom opaku Ghosta. Prívlaskovo si nesie pojem tank a do boja rád pochoduje s celou heavy kavalériou s cieľom narobiť čo najviac škôd. Možnosti Technikov sú presne také, aké si dokážeme zo samotného názvu predstaviť. Popri nabúrání sa do alarmového alebo kamerového systému, prichádza možnosť využívania sily sentry gunu, ktorý podľa vášho výberu môžu so sebou nosiť. Na koniec nám ostala v celku netypická classa, nie príliš spojená s lúpežami. Majster sa v zmýšľaní javí ako psychologický expert, popri ktorom nebude potreba žiadnych zbraní. Na základe svojich presvedčacích schopností dokáže oblaňnúť sekuriťáka alebo upokojiť civilistov pokojnou formou.

Na záver nám už len ostáva posúdiť menej dôležitý prvok, ktorého ne-



dostatky by takúto pravdepodobne skvelú strielačku ani nepokazili. Grafika sa v celku od predchádzajúceho dielu o dosť vylepšila. Z rozprávkového farebnej, detsky vyzerajúcej The Heist zábavy sa stala v skutku realisticky vyzerajúca kvalita. PD2_2Napriek menej prede-tailovaným objektom, autám a budovám, tomu sýtost a pestrosť grafiky dodáva v spolupráci s Diesel

enginom reálny efekt, ktorý neraz pri všetkom lúpežníckom zhone neolútujete.

Payday 2 bude mať určite čo ponúknuť. Od zábavy až po triezve zmýšľanie a detailné taktizovanie z toho vyjdú hodiny a hodiny hrania. Hra oficiálny dátum ešte neobdržala, no príchod je spojený s letnými prázdninami 2013.

DUNGEONS & DRAGONS NEVERWINTER

AUTOR: Michal "MickTheMage" Nemeč

DOJMY

INFO *Výrobca: Cryptic Studios *Distribútor: Perfect World *Platformy: PC

*Žáner: MMORPG *Dátum vydania: 30-04-2013 (Open Beta)

Je to zadarmo, tak čo by som chcel? Na čo vlastne písať o niečom, čo si môže každý vyskúšať a prísť sám na to, ako sa má jeho vzťah k menovanej hre? Okrem toho, množstvo ľudí ju bude hrať kvôli onému MMO aspektu a nie ako single-player hru (ako niektorí nemenovaní autori..., však).

Pravda je taká, že sa Neverwinter snaží. Snaží sa zaujať a rovnako sa snaží z hráča vytrieskať nehorázne reálne peniaze. Aby sme si to hneď na začiatku ujasnili – nemám rád MMO hry a nemám rád, keď sa zo mňa autori hry snažia vytrieskať peniaze navyše. Čo je v tomto prípade trochu irelevantné, keďže máme základnú hru zadarmo. Ale aj tak... Jasné, základné prvky dostanete v hre zadarmo a rovnako ich môžete získať hraním – veľmi dlhým, intenzívnym a stereotypným hraním (čo je jadrom toho problému). Astrálne diamanty si môžete – podobne ako dilithium v Star Trek Online – meniť na Zen peniaze a naopak. Za Zen peniaze si potom môžete nakupovať špeciálne predmety a prvky zo Zen obchodu. V hre získavate len astrálne diamanty (a kopec ďalších mien, v ktorých sa už jeden nevyzná), ktoré sa dajú zameniť za zen peniaze. Konverzný kurz je šialený a odráža sa od dopytu a ponuky hráčov. Ale ak ste netrpezlivý, tak si môžete

zen peniaze nakúpiť aj za vaše tvrdo zarobené valuty (doláre, či euro). Len sa pripravte na to, že vás taký lepší, špeciálnejší koník vyjde aj na 18 euro reálnej meny. Nie nerobím si srandu. A ak by ste chceli aby vaša postava nosila oblečenie inej farby, tak... áno, zas to chce zen peniaze a teda buď poriadne dlho a poctivo hrať alebo... nehorázna mena za jednu fľaštičku virtuálnej farby. Nevieť ako vy, ale ja mám niekedy chuť vrátiť sa k starým metódam, kedy si človek kúpil hru v obchode za fixnú sumu a potom si platil mesačné poplatky – avšak všetky ostatné herné vymoženosti mal – takpovediac – v cene.

Ale preč od tejto virtuálno-reálnej ekonomiky. Dá sa to hrať aj bez investícií? Samostatne ako single-player hra? Nuž, zatiaľ (postava v leveli 30) áno – bez problémov. Len sa rozlúčte so špeciálnymi hovadinkami, ktoré by mohli nejako definovať vašu postavu. Dokonca, i keď je to miestami prísno kruto akčné ako tri divé

svine deda vševeda, sa to aj celkom pekne hrá. Príbeh tu samozrejme nejaký je – rozprávaný cez dialógy, ktoré sú pri hlavných (zadávacích quest) postavách aj nahovorené. Vlastne pardon, ono to nie sú moc dialógy ako skôr monológ. Občas sa nájde čosi, čo naznačuje dialógovú vetvu, avšak v autormi postavených príbehoch len málo. To hráčmi tvorené príbehy, to je trochu iná pesnička. Aj keď musí povedať, že som zatiaľ nenarazil na tak kvalitné dielka ako v prípade foundry misií Star Treku Online. Samotné boje majú blízku ku Kingdoms of Amalur. Nie doslova, ale je tu potrebné aktívne zapojenie hráča. Teda treba sa v správny moment vyhýbať, „tancovať“ okolo monštier a používať tie správne kombinácie útokov, aby ste v boji boli úspešní. Na druhej strane – to zrejme bude záležať aj na vybranom povolání. Keďže mág akosi nikdy nehráva za nič nemagické, takže ostatné povolania som ani neskúšal. Ale aspoň pre ich vymenovanie (a link na príslušnú časť v Neverwinter Wiki): Guardian Fighter, Trickster Rogue, Great Weapon Fighter, Control Wizard, Devoted Cleric. Hej, neprítomnosť Paladina sklama aj môjho brata :-). Avšak autori sľubujú do budúcnosti aj ďalšie povolania. Predpokladám, že budú za masťnú finančnú úhradu – Paladin za 20 euro. Au. :-)

Hej, i mne sa občas zdá, že to celé znie akosi debilne. Great





Weapon Fighter, och bohovia stojte pri nás. Keď už som pri tých bohoch a pozadí celého sveta. Ak mám pravdu povedať, tak mám radšej Forgotten Realms zo začiatku 90-tych rokov, ako tieto úpravy, po rôznych katastrofách, ktoré prinášajú nové papierové pravidlá Dungeons & Dragons. Iste, hrá v tom veľkú úlohu nostalgia - a to som prosím pri tom nikdy v „papierovej“ forme D&D nehral. Moja história s D&D a Forgotten Realms sa tiahne od Pool of Radiance, cez Eye of the Beholder až k Baldur's Gate a pôvodnému (druhému, pôvodnému ;)) Neverwinter Nights. Mám tie svety rád, mám tie hry rád a celkom som spokojný aj s MMO Neverwinterom. Zmieril som sa s ekonomickým modelom. A so zaťatými zubami prijímam aj nenávidený MMO model. Choď tam, splň toto a potom pomaly pôjdeš do ďalšej oblasti, kde budú noví protivníci, nové príšery a nové výzvy. Ktoré sú vlastne úplne rovnaké ako tie predtým, len sú ťažšie a odohrávajú sa v novom prostredí. Neverwinter nie je výnimkou.

Na druhej strane, občas prebleskne na povrch snaha spraviť aspoň tie dungeons zaujímavé. Dungeons, tak ako ich pozná tradícia D&D, nielen tá počítačová. Ale sú to len drobnosti, správne otočiť sochu; najst

predmety, ktoré im treba dať do ruky či vybojovať kľúč, ktorý vás dostane ďalej. Vlastne to skôr celé pripomína - v reči klasických počítačových hier - viac Dungeon Hack ako Dungeon Master. Čo nie je nutné zlé. Obzvlášť keď sú jednotlivé questy celkom rýchle a nie únavné dlhé a niekedy vďaka tomu nezábavné (ako v prípade Champions Online alebo Star Treku Online).

Čo mi však vadí je absencia a nemožnosť úpravy spoločníkov. Nechápem to, keď v prípade spomínaného Star Trek Online to išlo tak krásne. Takto sa zalogujete do hry a prvé čo uvidíte je armáda dvojníkov vášho spoločníka. Iné meno, rovnaké všetko ostatné. Nemôžete upravovať absolútne nič - ani trochu. Čo je smutné a deprimujúce zároveň - pre mňa určite. Rovnako nepríjemné je i zistenie, že aktívneho môžete mať len jedného spoločníka. Jasný, poviete si, veď je to MMO, spolupracuj s ostatnými. To však nie je také jednoduché. Neznášam ono LFG... na nejakú misiu. Ja by som rád spolupracoval, ale s niekým kto pozná môj MMO casual štýl hrania a kto chápe a vníma virtuálne svety podobne ako ja. Takého človeka som v mojich MMO hrách ešte nestretol :-).

Neverwinter vyzerá na decentnú hru. Nič čo by vás vytrhlo zo stoličky a nič čo by ste museli hrať okamžite. Nie, dajte tomu čas na vývoj a uvidíme. Hrať MMO hru je beh na dlhé trate. Neverwinter môžete pokojne sólovať, ale nečakajte za to veľké odmeny, ani veľkolepý príbeh á la Star Wars: The Old Republic. Dungeon Hack to je v MMO podobe!

