

# hrajmobil

hraj v pohybe

máj 2010



**RECENZIE**

**ALAN WAKE  
SPLINTER CELL: CONVICTION  
MOUNT & BLADE WARBAND  
RED STEEL 2**





# OBSAH

www.hrajmobil.sk

Máj 2010

## 4 Report

Ranajky s Alanom Wakeom

## 6 Preview a dojmy

Prince of Persia: Forgotten Sands

## 8 Recenzie

Alan Wake

12 Mount&Blade Warband

16 ModNation Racers

18 Red Steel 2

20 Sam&Max Season 3 Episode 2: The Tomb of Sammun-Mak

22 FIFA World Cup 2010: South Africa

24 Splinter Cell Conviction

28 Blur

30 Kobra 11: Highway Nights

## 32 Portable

Silent Hill: Shattered Memories

34 Grand Theft Auto: Chinatown Wars

36 Fat Princess: Fistful of Cake

38 Dante's Inferno

40 Earthworm Jim

The Eye of Judgement: Legends

41 Sonic Classic Collection

44 DJ MAX Fever

## 46 Blogosféra

Pohľad späť: Gulka v hlave, mozog v prdeli...už zase!

48 Galéria: Tragédia (XCOM)

50 Tam, kam sa človek znova raz vydal...



## RAŇAJKY S ALANOM WAKEOM

Autor: Roman "JC" Kadlec, Daniel "DanKanFan" Kaničar

„Raňajky s Alanom Wakeom“. Tak znel oficiálny názov promo akcie, ktorá sa odohrala tento pondelok v bratislavskej pobočke Microsoftu. S Alanom sme si potykali a s dojmami, ktoré na nás zanechal sa práve teraz s vami podelíme (vrátane exkluzívnych videonahrávok)...



5 rokov. Presne toľko času uplynie budúci mesiac od oznámenia titulu Alan Wake. 5 rokov. Dostatočný dôvod na posmešné premenovanie názvu na Alan Wait. 5 rokov.... autori série Max Payne konečne vydávajú finálnu verziu napospas nenásytným hráčom. Microsoft si je vedomý Alanovej dôležitosti a ponúkol nám exkluzívny predkrm – prvú epizódu na otestovanie! Predtým, než sa dostaneme k samotným dojmom z hrania sa však pozrime na pozadie titulu. Samotná promo akcia začala krátkym predstavením titulu Alan Wake – síce sme sa nedozvedeli nič nové, avšak krátka rekapitulácia nezaškodí.

Alan Wake je síce veľmi úspešný spisovateľ, ale počas posledných dvoch rokov nedokázal nič napísať. Tvorivá kríza (a presvedčivá manželka) ho zavedie do malého mestečka Bright Falls s jednoduchým cieľom – nájsť stratenú inšpiráciu. Nič však nie je také ideálne, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať a hľadanie inšpirácie vystrieda túžba prežiť vlastnú nočnú moru. Počas prezentácie bolo viackrát spomenuté, že Alan Wake je inšpirovaný seriálmi Lost, Twin Peaks a trochu strihnutý aj Stephenom Kingom, takže je jasné, že aj napriek ratingu Teen od organizácie ESRB, sa hra skôr zameriava na psychicky dospelšie publikum, ktoré vie oceniť atmosféru a príbeh viac ako vysoký priemer počtu výstrelov za minútu. Z prednášky spomeniem ešte jednu pikošku – Alan Wake je najlepšie predávaná Xbox 360 hra na Slovensku a v predobjednávkach nielenže predbehla Halo 3 a Halo: ODST, ale stihla aj vypredať všetky zberateľské edície (takže už žiaden kus v SR nezoženiete). A to sme tu ešte nemali! Veľká zásluha patrí nielen hráčom, ale aj Microsoftu a výbornej cene počas predobjednávok.

Prezentáciu začal a ukončil nový trailer (podľa slov zástupcu Microsoftu sa ešte nenachádza na internete), sumarizujúci hlavné prednosti Alana Wakea. Spomeňme atmosféru, príbeh, hru svetla, realistickú grafiku a

výborný soundtrack vrátane licencovanej hudby – Remedy sa opäť spojili so skupinou Poets of the Fall (v Max Payne 2 sa objavila pieseň Late Goodbye) a v Alanovi zahrá song War z ich najnovšieho albumu. Pred samotným hraním sme si pozreli krátke promo epizódy, predstavujúce mestečko Bright Falls z pohľadu iného spisovateľa. Microsoft opäť chválime – po výbornom traileri na Halo: ODSZ zabodovali aj s Alanom. Všetkých záujemcov odkážeme na internetové stránky [www.Brightfalls.com](http://www.Brightfalls.com), ktoré zatiaľ obsahujú 3 epizódy (zo 6) a nejaké informácie o osobe Alana Wakea. Jednoducho, ideálna forma, ako si skrátiť čakanie počas posledných dní. Na záver ešte jedna pikoška – na mieste padla aj otázka „bude to aj na



PC?“, ktorá sa logicky dočkala negatívnej odpovede a nepatrnej zmienky o vysokej miere pirátstva... to, že sa pirátska kópia Alana váľa už teraz na internete (10 dní pred vydaním!) asi tiež nikoho v Microsofte nepoteší. Samozrejme, pirátstvo je na Xboxoch úplne inde ako v prípade PC a taktiež nemôžeme zabúdať na fakt, že Alana si vychutnáme iba „na gauči pred veľkou telkou“. Stop hrbeniu pri PC!

Prejdime však k samotnému hraní. Niečo sme natočili a príslušné gameplay video (pozor, môže obsahovať spoilery) je súčasťou tohto článku. V podstate ide o prvé minúty hrania, ktoré okrem nechápavých výrazov na tvári ponúknu aj základný tutorial. Bližšie detaily o tom, čo sa počas úvodných minút dialo nebudem rozoberať, priložené video je užitočnejšie ako hocaké slová. Zameriam sa skôr na celkový pocit z hry ako takej a niektoré detaily, ktoré nie sú z videa zrejmé. Treba uznať, že spomínaný trailer a prezentácie nepreháňali – Alan Wake má skutočne výbornú atmosféru a už od úvodných minút je smerom k hráčovi predkladané neobvyklé divadlo, využívajúce hru so svetlom, skriptami a hráčovú psychikou. Celková grafická kulisa pôsobí tem-



ným dojmom a správne vykreslenie atmosféry temného okolia si vyžiadalo náročnú prácu grafikov, aby bol výsledok dostatočne tmavý, nie však úplne čierny. Samozrejme, Kratos z God of War 3 je detailnejší ako Alan, ale to by sme porovnávali jablká s hruškami. K slovu sa dostanú aj skripty, najmä vo vypätých situáciách a cieľom vyvolať v hráčovi nejaké emócie (z počiatku najmä strach o Alanovu existenciu). Na záver treba spomenúť aj vydarené dialógy – už počas prvých minút hrania sme natrafili na pár výborne sformulovaných viet. Prechod z Alanovej nočnej mory do reality zobrazujúcej príchod do Bright Falls v nás zanechal až príliš veľa otáznikov, kam sa bude celý príbeh uberať a to sme videli z hry iba minimum. O zvýšenej chuti si Alana konečne poriadne zahrať je aj zbytočné polemizovať... gamepad sme púšťali z rúk s veľkými problémami. Jednoducho povedané, nevieme sa dočkať plnej verzie! (teda obrazne, keďže už ju máme a aktívne testujeme :)

Bude zaujímavé sledovať, ako sa bude Alanov príbeh ďalej vyvíjať aj z hľadiska hrateľnosti, nakoľko úvodné minúty by sa mohli definovať ako „bež tam a potom ešte ďalej, osviet a zastrel zopár bubákov a znovu bež na finálne miesto.“ Krása spočíva najmä v tom, že počas samotného hrania to hráčovi vôbec také jednoduché nepríde – atmosféra zapracuje a



hráčove myšlienky sa pohybujú v úplne inej sfére. Prísľub prepracovaného príbehu s dôrazom na zložky psychického thrilleru v sebe obsahuje skutočne veľký potenciál a vývojári z Remedy majú na to, aby ho využili.

Predsa len, 5 rokov... je dostatočne dlhá doba na vytvorenie majstrovského diela.

DanKanFan - druhý pohľad:

Keďže aj mňa prezentácia opäť "nakopla" v pocitoch dôvery ku tejto hre, tak som samozrejme neodolal a ihneď som sa do hry pustil. Momentálne mám za sebou niekoľko hodín z hry, vďaka čomu môžem povedať, že už chápem tých päť rokov, čo sa nás Remedy snažili udržať v pozornosti.



Hra predstavuje naozaj nový pohľad na atmosféru. Špičková hra svetla, tieňov a dusnej psychologickéj atmosféry naozaj vyvoláva zimomriavky na tele. Taktiež je ihneď vidieť aj tvrdá ruka profesionálneho scenáristu. Zatiaľ som z hry skutočne nadšený, avšak ako to bude do konca a nakoniec? To sa dozvieme z yankeeho recenzie, ktorú zverejníme už čoskoro.

P.S. Fotky v galérii k článku sú prevzaté z oficiálnej Xbox 360 Czech Republic Facebook stránky





## Prince of Persia

### THE FORGOTTEN SANDS

Platforma: PC Autor: Autor

*Keď sa povie Prince of Persia, okamžite si vybavím hru z roku 1990, ktorá bola klasickou plošinovkou, kde na ovládanie stačili 4 kurzorové šípky a klávesa Shift. Ale od tých čias sa už pár vecí zmenilo a aj rodina hier Prince of Persia sa rozšírila o nové prírastky a za niekoľko dní, presne 21. mája (PC verzia až v júni) by na trh mala prísť ďalšia hra tejto série s názvom Prince of Persia: The Forgotten Sands.*

Nový Princ je dejovo zasadený medzi prvé dva diely trilógie, ktoré delí od seba sedem rokov, je to už spomínaný prvý The Sands of Time a druhý The Warrior Within. Okrem toho sa autori poučili z predchádzajúceho dielu, že zjednodušovanie herných princípov nie je pre fanúšikov série to pravé orechové a tak aj herný systém veľmi pripomína The Sands of Time. Tentoraz sa s Princem vydávame na návštevu jeho staršieho brata Malika do jeho kráľovstva. Po príchode ale Princ zisťuje, že palác jeho brata sa nachádza v obliehaní temných síl a Malik, ktorý nemá mnoho skúseností s mágiou, využije dávnu moc piesku a vyvolá armádu nemŕtvych, ktorá by mala ochrániť jeho kráľovstvo. Ako to už býva, všetko sa to zvrtné a nemŕtvi obrátia všetkých ľudí v kráľovstve v pieskové sochy a tak proti Malikovi stoja dve nepriateľské armády. Dobrodružstvo môže začať a osud kráľovstva je v rukách Princa.

Čaká nás teda opäť lineárny svet, ktorý by podľa autorov mal byť plný detailov a v ktorom na nás budú číhať nástrahy v podobe veľkého množstva nepriateľov, akčných súbojov, hľadania cesty ďalej, akrobacie a dokonca bude k dispozícii aj manipulácia so základnými živlami – vodou, ohňom, zemou a vzduchom.

Bojový systém bol oproti minulému predchodcovi prepracovaný. Princ pobeží na novom engine Anvil, ktorý umožní prítomnosť až 50 protivníkov naraz v miestnosti a tak už to nebude len súboj proti jednému, dvom nepriateľom, ale pôjde o desiatky nepriateľov súčasne. Veľké množstvo nepriateľov si vyžaduje zjednodušenie krycích manévrov na úskoky a naopak útoky sú prepracované na efektné kombá, ktoré podľa slov autorov budú veľmi intuitívne. Okrem toho by na konci každej úrovne mal byť súboj s bossom, na ktorých by mali platiť rôzne taktiky. Princ bojuje hlavne mečom a za skúsenosti získané v bojoch sa jeho

skill postupne vylepšuje.

Pri samotnom hraní nám po príchode do novej úrovne kamera zaostrí na miesta kam je potrebné sa dostať, alebo kde je potrebné niečo urobiť, ostatné už je na vás. Samozrejme na postup ďalej musíte vyriešiť všetky rébusy a nájsť tú správnu cestu.

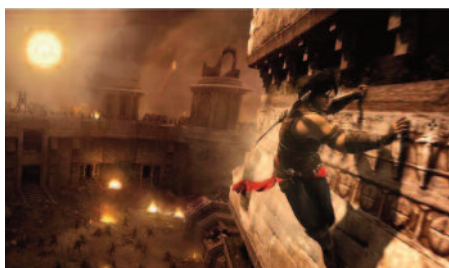
A že to hľadanie cesty nebude také jednoduché, je možné sa presvedčiť na videách z hry. Už to dávno nie je len o zliezaní, skákaní a zachytávaní sa na okrajoch hrán, práve naopak, hra je plná akrobacie a často po sebe nasleduje niekoľko náročných pohybov. Dalo by sa povedať, že nás čaká taký púštny a palácový parkour, skákanie, behanie po stenách, šplhanie po stĺpoch, rúčkovanie po hranách a mnoho ďalších akrobatických prvkov. Aby to však nebolo zas tak náročné, keď hráč spraví drobnú chybu v sérii niekoľkých pohybov, ktorá povedie napríklad k ukončeniu Princovho života a hráč by musel opakovať celú úroveň, je do hry zakomponovaná práca s časom. To umožňuje po chybe, vrátiť sa o niekoľko sekúnd naspäť a vykonať pohyb opäť a tentokrát správne.



Okrem práce s časom bude do hry zakomponovaná, ako som už spomenul vyššie, práca so živlami. Zatiaľ vieme, ako bude vyzeráť práca s vodou, o ostatných živloch je známych niekoľko informácií, no zatiaľ sme nemali možnosť vidieť ovládanie týchto troch živlov v akcii. Schopnosť pracovať s vodou pozostáva z jej akoby zmrazenia alebo jednoducho zastavenia, na určitý krátky časový úsek. Na základe skúseností sa opäť bude dať táto schopnosť vylepšovať a predlžovať tak interval, po ktorý zostane voda nehybná. V momente keď voda zamrzne je možné po nej šplhať, prípadne ju využiť na akýkoľvek iný potrebný pohyb



ako pevný objekt. Niekedy je dokonca nutné využiť opakovane tejto schopnosti v krátkych časových úsekoch, čo bude pri samotnom hraní určite vyžadovať značné skúsenosti či už s ovládačom od konzoly, alebo dobré nastavenie kláves na ovládanie pohybov.

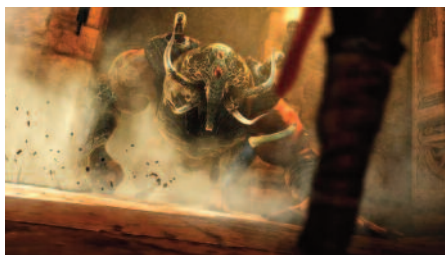


Podľa informácií na stránkach hry, by každý živel mal mať dve schopnosti. Vodu je teda možné zmraziť a využiť k pohybu v miestnosti. Druhá schopnosť týkajúca sa vody by mala hráčovi umožniť zaútočiť na nepriateľa prúdom ľadu. V prípade ohňa je jednou zo schopností vyvolanie ohnivého kruhu, ktorý obkľúči nepriateľa a druhou schopnosťou by malo byť vyvolanie ohňa, ktorý zničí všetko naokolo. V prípade zeme môžete využiť jej silu a stať sa pevným ako skala, čo vám umožní odolávať silným nepriateľom, alebo môžete obnoviť zašlú slávu mesta. Posledný živel vzduch umožní hráčovi vzniesť sa do vzduchu a prekonať tak prekážky a zaútočiť na nepriateľa a taktiež vyvolať vzdušné prúdy, ničiace nepriateľa.



Z ďalších schopností je to vyvolanie tlakovej vlny, ktorá zrazí útočníkov na zem, pričom s narastajúcimi skúsenosťami a vylepšovaním tejto schopnosti by v pokročilých častiach hry už nemalo ísť len o tlakovú vlnu, ale Princ by mal byť schopný vyvolať tornádo, ktoré pohltí nepriateľov, avšak Princ si sám bude musieť dávať pozor, aby ho veterný vír nepohltil.

Okrem toho sa chystá do kín aj filmové spracovanie Princa – Prince of Persia: The Sands of Time, ktoré má na svedomí Jerry Bruckheimer a napriek tomu, že hra a film nemajú prakticky nič spoločné (predsa len The Sands of Time je hra z piesočnej trilógie), Ubisoft určite využije mediálnej kampane a bude sa snažiť zvýšiť predaje svojej hry.



Prince of Persia: The Forgotten Sands sa podľa všetkého hernými mechanizmami vracia k medzi hráčmi obľúbenej pieskovej trilógii. Určite sa je na čo tešiť, súboje s veľkým počtom nepriateľov, kontrola živlov a akrobatické presuny, ktoré zrejme nebudú patriť medzi to najjednoduchšie hranie. Aj keď to vyzerá, že hra je cieleňá skôr na pôvodných fanúšikov, ktorí už majú skúsenosti s hraním predchádzajúcich dielov, určite táto hra má čím osloviť aj nových hráčov a ponúknuť im kvalitnú plošinovku. Hra vychádza v podstate už za pár dní na konzoly XBOX 360 a PS3, v upravenej verzii aj pre Wii a DS a o mesiac neskôr sa dočkajú aj hráči na platforme PC.



## ALAN WAKE

Platforma: Xbox360

Autor: Milan "yankee" Hučko

*Milé súdružky a súdruhovia, žili ste posledných niekoľko desaťročí v presvedčení, že socialistické heslo „pod lampou je najväčšia tma“ je stále aktuálne? Hold, časy sa menia a odteraz už iba s Alanom Wakeom na večné časy. Akokoľvek to môže znieť netematicky, je dôležité, aby ste vedeli s kým budete mať dočinenia skôr ako lúče jeho baterky začnú zažívať párť prvých temnotou posadnutých démonov nočných mór.*

O tom, že značka Alan Wake má niekoľkoročnú „yeti“ a „armagedon“ tradíciu niet pochýb. Prvý kontakt s titulným názvom sme zažili pred povestnými piatimi rokmi, kedy džentlmeni z Remedy oznámili začiatok vývoja. Od počítačových náznakov malo ísť o niečo veľké, niečo ako Microsoft „first party“ hyper mega killer blockbuster. Už v tom čase séria Max Payne prinášala niekoľko rokov nášmu kontrakt-držiacemu vývojárovi slávu a úspech. Tak prečo nedebutovať podobnou reprízou dvojslabičného mena hlavného hrdinu? Ak by Microsoft vedel čítať budúcnosť (tak ako nevie), ušetril by si finančne vyčerpávajúci projekt a svet by zbavil jednej z prichádzajúcich legiend, pre ktoré sa oplatí milovať videoherný priemysel. Teda ako sa dokázalo päť nekonečných rokov podpísať na jednej „akčnej adventúre“, o ktorej všetci hovorili, ale nikto ju nikdy nevidel a nevedel povedať kedy príde?

Dej psychologického thrilleru, do ktorého sa pretransformoval pôvodný žáner sa točí okolo fiktívneho vidieckeho mestečka na severozápade USA, akoby stvoreného na oddych. Do Bright Falls zavíta populárny hororový spisovateľ inšpirovaný Stephanom Kingom, Alan Wake spolu s manželkou Alice. Nie je to novomanželská idylka. Alice toto miesto vybrala, aby sa Alan odpútal od vypätia, ktoré mu spôsobuje spisovateľský útlm. Odkedy sa oženil ne napísal žiadnu knihu, napriek tomu jeho polovička pôsobí ako múza a každý večer po jej boku prežíva tie najstrašidelnejšie nočné mory. Klišé? Ak milujete seriál Lost, videli ste film „1408“ prípadne „Shutter Island“ či „Ink“ a páčili sa vám, čriepky z nich nájdete práve tu. Zápletka nastáva vo chvíli, kedy sa Alice stratí a protagonista si usporiadava v hlave čo sa vlastne stalo. Áno v hlave. Ak by sa to tak dalo nazvať a priveľa nespoilovať, Alan si vzal voľno vo svojej hlave a presunul sa do ľavej hemisféry mozgu. Jednoducho povedané, fikcia sa snúbi s realitou takým spôsobom, že rozdiel medzi nimi je zanedbateľný.

Hra (respektíve prvá séria, ktorú predstavuje) sa napočudovanie delí prehľadne na šesť kapitol. Každá z nich začína videom, ktorým navedie na situáciu a končí songom. Nasledujúca zase zhŕňa predchádzajúcu. Klasická namotávka na pokračovanie. Seriál to nie je iba v obraznom alebo technickom vyjadrení. Tento termín naplňa Alan Wake aj svojim filmovým spracovaním. Ťažko však povedať či je to seriál alebo hra. Dokonalé v absolútnom zmysle sú prechody medzi gameplayom a video scénkami. Plynulosť s akou sa prelínajú vyráža dych, až si kladiete otázku, či sledujete film alebo hráte. Dej nie je lineárny čo znamená, že zvrátov a takmer prekvapivých koncov sa vynára niekoľko. Skutočným vyvrcholením je

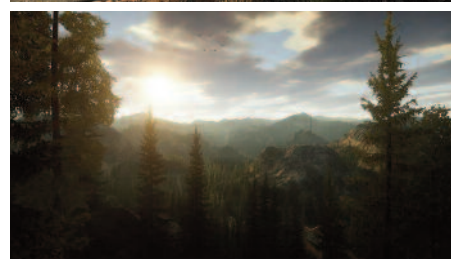




až šiesty diel puzzle skladačky. Nelineárnosť úraduje aj v segmente prostredia a postáv. Je snáď jasné, že drevo a lesy budú bežným javom v hornatom kraji severoamerického štátu Oregon, v ktorom Phillip Van natáčal epizódky Bright Falls. Jeho spracovanie do domov, zrubov, kôlní, šóp a štôlní je nanajvýš rozmanité. Problém „Tu som už bol?!“ vážne nehrozí. Na ceste k cieľu sa okrem toho objavia štýlovo zariadené kulisy s lanovými mostami, práchnivými kaštieľmi, dostanete sa do väzenia či do elektrárne. Extra špeciálne pôsobí aj veľká záhrada s bludiskovými chodbami zo živého plotu.

Postavy, s ktorými Alan prichádza do styku sú exemplárne prípady. Počnúc jeho pokojnou Alice niekoľkokrát oblečenou do... alebo takmer vyzlečenou, sa do zorného poľa dostávajú šerifka s pochopením, nesmelé dievča z fast foodu, dve opité rockové takmerhviezdy, najlepší priateľ s vypasenu tváričkou a ostrovtipom po vreckách, nervózny agent FBI, riaditeľ blázince a iní. Treba dodať, že Alan sa s mierumilovnými občanmi malého mestečka nestretáva často. Svoju roľu v tom zohráva aj striedanie denného a nočného cyklu. Čas kedy objavuje krásy vysokohorského prostredia je ako šafranu a tak je nosná časť zabalená v šere, pološere až tme. Aj s týmto sa vývojári pohrali na vysokej úrovni. Tma zvädza k skresľovaniu a zahmlievaniu detailov, čo sme mysleli, že má Remedy za lubom keďže väčšina „nočných“ titulov sa s touto situáciou nevysporiada. Mýliť sa je ľudské a potešenie z toho plynúce sa relatívne nedá zaplatiť.

Už zmienené šero ovládajú prislukovači „Temnej prítomnosti“ vyhotovení v niekoľkých mužských prevedeniach (hej, hej, so ženami sa neradno zahrávať). Light verzie majú kapucňu cez hlavu a v ruke držia kosák. Potom nasledujú sekerky, zahnuté šable a tí najviac hardcore si vezmú na vás motorové píly. Alanov arzenál ani zďaleka nevyzerá tak brutálne, zato škody, ktoré spôsobuje by nevylicil ani Dr. House. Paradoxne na zastavenie „Taken“ ako sú označovaní temní zvrhlíci stačí obyčajný lúč svetla, ktorý ich paralyzuje a guľka z krátkého revolveru ukončí ich pozemský beh. Svetlo pre protagonistu v tejto hre znamená viac ako balíček úsporných opatrení pre grécku ekonomiku. Vďaka nemu zostáva na živu. Bateria však nie je jediným artiklom v jeho nepreplnenej virtuálnej taške. Našlo sa tam miesto pre oslepovacie granáty, signálne svetlice a svetlicové prskavky spolu s revolverom a brokovnicou. I keď je skriniek prvej pomoci s baterkami a nábojmi ako spotrebnej elektroniky v Electroworlde, niekedy sa stáva, že určitú časť jednoducho bez šetrenia neprejdete. Spoliehať sa na prostredie a využívať jeho danosti je pre prežitie pravidlom číslo jeden. Propánové fľaše, reflektory alebo vymakaný spomaľovač času (česť pamiatke Maxa Payna) síce príznaky nezabijú tak ako pohľad Chucka Norrisa, ale aspoň pomôžu dostať sa do safe heaven alias „bezpečného neba“ svetelnej energie kam si obludy po vás rozhodne neprídu. S príbehom súvisí aj jeden artefakt, respektíve skupina artefaktov, ktorými sú rukopisy. Sú porozhadzované po celom území Bright Falls a predstavujú sumár toho



čo sa udialo, deje sa alebo sa ešte len udeje. Pomáhajú chápať vzťahy postáv, prepojenia a celkovú líniu príbehu. Sú veľmi dôležitým materiálom rozširujúcim obzor. V ich stopách nasledujú televízne a rozhlasové prijímače zverejňujúce niektoré podrobnosti.

To čo hráčov zaručene strhne so sebou je atmosféra. Temná, tajomná, gradujúca. Vcucne si vás ako fekálny voz. Stelesníte sa s hlavným hrdinom a stanete sa jednou dušou. Tešíte sa práci pod jeho prstami a trasiete sa pred jeho nočnými záchvatmi. Pri hraní so zhasnutým svetlom a kvalitným ozvučením sa bojíte vystrčiť nos zo skrýše a otáčate sa na každý šuchot lístia pod nohami. Rovnako spracovanie zvukov je na vysokej úrovni. Nikde nič nepohoršuje, ale pôsobí reálnym dojmom zo života. Dokonca aj čierny humor zombie potvoriek. („Volal si už 911?“)

Je vlastne niečo čo možno Alanovi vytknúť? Okrem neprimerane vážnej



povahy moje negatívne skúsenosti narážali na skákacie schopnosti hrdinu rovnajúce sa trojročnému dieťaťu s Downovým syndrómom. Taktiež šprint, ktorý nahodí je limitovaný a po chvíli ho už pichá v boku. Proste spisovateľ... Najväčší a najzápornejší element však spočíva v lokalizácii. To je jeho najväčšia slabosť. V predpredaji najpredávanejšia hra na SVK a v CZ jednoducho nemá českú alebo slovenskú lokalizáciu. A to je pri diele, v ktorom sa snažíme pochopiť umelecké výkony spisovateľa pre niektorých hráčov dosť závažný problém. Ako je to možné? Fable 2 a Gears of War 2 vďaka lokalizácii ovládli niekoľko stoviek hráčov aj u nás, tak prečo nedostal lokalizáciu aj Alan Wake? Bolo by to iba ďalšie predĺženie čakacej doby?

Zhodnotiť, či pokračovať vo výpočte mechanizmov obsiahnutých v titule Alan Wake? Pri pokračovaní by sme vydržali ešte dlho, dlho a to by škodilo zdravej túžbe prežiť príbeh na vlastnej koži. Je to geniálna hra, ktorá zabaví na viac ako 10 hodín. Atmosféra, spracovanie, príbeh udávajú takt jednej víkendovej seanse so spustenými žalúziami a hordou jedla s nízkou výživovou hodnotou. Spolu s voucherom na doplnkový obsah v novom balení je ideálnym miestom na kúpu obchodu kde neprídete o nové diely do série, ktoré sa plánujú koncom roku. Chcete byť pri vypustení videoherného Krakena? Alan Wake ním je. Zvyšok závisí už iba na vás...



## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	Xbox360
<b>Výrobca:</b>	Remedy
<b>Distribútor:</b>	Microsoft
<b>Multiplayer:</b>	nie
<b>Lokalizácia:</b>	nie

# 9



SCREENSHOT





## MOUNT&BLADE WARBAND

Platforma: PC

Autor: Michal "MickTheMage" Nemec

*Kdesi v halách hradu v Sargothe sedel lord Mick a počúval zvuky mora. Hľadel do ohniska vo svojej izbe a spomínal na časy keď prvý raz vstúpil na územie Calradie. Územie, na ktorého celistvosť si nárokuje niekoľko miestnych kráľovstiev. On bol len malý šľachtic z cudzích zemí, ďaleko od chaosu, ktorý vládol v tejto zemi. Nemal nič, len hrdzavý meč, starý dolámaný štít s ošúchaným rodinným symbolom a verného koňa. Zem príležitostí.*

Bez peňazí sa však ťažko začína i v zemi ako je Calradia. Pritom začiatok vyzeral celkom sľubne. Pomoc obchodníkovi z Pravenu, vtedy ešte patriacemu kráľovi Swadie, Harlusovi, sa zdala byť výhodná. Zachrániť ho od prepadenutia banditami a získal tak svoj prvý zárobok. Nasledujúca práca nebola o nič krvavejšia. Ako tak hľadá von oknom na ulice Sargothu, rozmýšľa a snaží sa spomenúť, komu to vlastne vtedy pomáhal. Ach áno, bolo treba zachrániť brata onoho obchodníka. Banditi ho uniesli a vyžadovali výkupné. Zohnať mužov z neďalekých dedín nebol problém, potom už len donútiť banditov, aby prezradili miesto úkrytu a vyslobodiť nešťastníka zo zajatia. Vôbec to nebolo také jednoduché ako to znie. Tých pár chlapov - roľníkov, nevytvorených padlo veľmi rýchlo, ešteže si predtým najal niekoľko skúsených žoldnierov. Lenže žoldnieri sú žoldnieri, zadarmo nikto bojovať nebude. Bolo jasné, že s úbohým vybavením sa ďaleko nedostane. Po odvedení záverečnej práce pre obchodníka zo Sargothu sa tak dal práve na obchod. Povedal si, aspoň spoznám miestne kráľovstvá, zistím ako to tu chodí a nazbieram nejaký ten majetok. Vlastná armáda vyžaduje zdroje.

Vlastné obchodné cesty, či práca pre miestnych cechových majstrov. Je to tvrdý chleba, vôbec nie jednoduchý. Treba vedieť aký tovar, kde nakúpiť a potom ho čo najvýhodnejšie predáť. Cesta z jedného mesta k druhému býva obvykle pokojná, ale mnohokrát sa nájde skupina banditov a iných nekalých živlov, ktorí radi prepadnú vašu málo početnú skupinu. Skrátka, obchodník - neobchodník, bojovať bude treba. Pokiaľ proti vám nestojí veľmi výrazná presila, všetko sa dá zvládnuť a či chcete alebo nie, postupne sa zlepšujete v ovládaní zbraní. Napokon lord Mick zistil, že už je tak dobrý, aby sa mohol účastniť turnajov konajúcich sa z času na čas v niektorom z miest. Pokiaľ sa vyhráva, tak sa stávky na vlastné víťazstvo bohato vyplatia. Samozrejme, boli tu aj iné cesty ako prísť k majetku. Ako ubiehal čas, jeho sláva stúpala, začali si ho všímať miestni páni. Sám chvíľu uvažoval, či sa nepridá k zaujímavej južnej ríši, známej ako Sarranidský sultanát, avšak neskôr túto myšlienku zavrhol. Pár dní na to, keď prechádzal územím Vaegirov, ho zastihol posol od kráľa Ragnara. Vraj, severania by mohli ťažiť z jeho prítomnosti v radách kráľovstva. Tak sa stal lord Mick vazalom kráľa Ragnara. Dostal malú dedinku menom Mechin, avšak tá negenerovala toľko peňazí, aby si mohol dovoliť udržiavať veľkú armádu. Na začiatok to však stačilo. Hneď sa dal do jej zveľaďovania. Napokon, ako to v Calradii býva zvykom, prišla ďalšia vojna. Nemožno povedať, že nevýhodná. Mick v nej získal nielen



pevnosť spolu s jej majetkami, ale stal si i pánom mesta Praven. Skočil tak tam, kde sa jeho príbeh začal. Lenže nebol všetkým dňom koniec. Naďalej bude treba udržiavať dobré vzťahy s miestnymi lordmi, jaralami, grófmi, skrátka s feudálnymi pánmi okolitých zemí. Na to veľmi dobre poslúžia aj veľké hostiny, síce občas bývajú trochu nákladné, ale ide hlavne o ich spoločenský kapitál. Avšak tento krok nie je možný, pokiaľ sa na panstve nenachádza aj pani domu.

Nájsť tu vhodnú nebude zas taký problém. Veď - ako každý správny obyvateľ Calradie vie - stačí navštíviť niektorú z hostín, kam páni vodia i svoje krásne dcéry. Treba sa predstaviť, prípadne im venovať víťazstvo v turnaji... Samozrejme, do tohto sa dobre hodia potulný trubadúri, ktorí vám vedia povedať, čo sa v kráľovstve práve deje. Kto má o koho záujem a popri tom vás i naučiť nejakú tú báseň. Básne získavajú srdcia mladých dám, avšak nie každá báseň sa bude páčiť každej dáme. Sú také s romantickou dušou, i také, ktoré by najradšej zoberali do vlastných rúk meč, a tie sladkými básničkami určite neočarujete. Napokon, sú tu i problémy s ostatnými potencionálnymi nápadníkmi a otcami dcér. Problém s nápadníkom môže vyriešiť jednoduchý duel, kedy dáte sokovi jasne najavo, kto je tu lepšia partia pre dámu. Nuž a s otcami skrátka treba mať aspoň mierne dobré vzťahy. Zvyšok už je stará, známa pesnička, vlastne hovorí sa tomu svadba...

"Pane? Prišiel posol z Pravenu...", hlas, ktorý vyrušil lorda Micka z

myšlienok patril jednému z jeho spoločníkov. Ymira stála vo dverách a čakala, kým ju lord pozve ďalej. Mick pokynul. Vstúpila a podala mu zvitok. Nebolo to nič zvláštne, len hlásenie o príjmoch a výdajoch. Zdalo sa, že všetko ide hladko a jeho majetky, napriek celkom rozmernej armáde, vykazujú zisky. Vedel, že onedlho sa sám stane panovníkom. V istých záležitostiach sa spoliehal i na svojich spoločníkov, dúfal, že budú schopný presvedčiť lordov niektorých kráľovstiev, aby sa dali na jeho stranu. Všetko by tak bolo o mnoho jednoduchšie. Občas máva dokonca pocit, že kráľ Ragnar čosi tuší - už mu ani neprideluje toľko zo získaných majetkov ako predtým.

"Je to všetko," obrátil sa na Ymiru.

"Obávam sa, že nie - pane. Khergiti vyhlásili Severanom vojnu. Jedna z nepriateľských armád bola hlásená neďaleko vášho panstva - Mechinu."

"Tak sa zdá, že hostina na dvore kráľa Ragnara sa nám rýchlo skrátila. Povedz ostatným, že za hodinu vyrážame. Nevie, ktorý s jarlov hľadákuje v našom okolí, ale na ich zásah sa nebudem spoliehať. Ak pôjdeme rýchlo, ešte možno zabránime vypáleniu dediny."

Na tomto mieste preruším príbehy z Calradie, aby som sa mohol venovať záležitosti okolo hrania hry pre viacerých hráčov. Splnená túžba každého, kto sa kedy chcel presekávať svojimi protivníkmi. Warband ponúka niekoľko multiplayer módov ako napríklad Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag alebo Siege. Pre multiplayer časť si hráč vytvára postavu, avšak už nebude využívať jej štatistiky



- skrátka len si vytvoríte vzhľad postavy. Všetko ostatné je o zlate a vašich vlastných schopnostiach. Zabíjaním získavate zlato, za ktoré si kupujete lepšie vybavenie. Pritom musíte myslieť aj na ovládanie zbrane, ktorú práve nesiete. Rôzne druhy úderov majú svoje výhody i slabiny, zároveň sa musíte naučiť uhýbať úderom protivníka. Každá zo strán má svoje špeciálne zbrane, ktoré však nie sú vždy optimálne vyvážené. To platí aj o zbroji. Samozrejme, človek sa snaží, aby mohol získať tu najlepšiu, najlesklejšiu ;) a najťažšiu zbroj, ale zároveň s váhou klesá aj jeho pohyblivosť. Skrátka i pri vyzbrojení treba použiť trochu taktiky - obrnená pomalá plechovka, či mrštný bojovník bez zbroje, ale s veľkým obojručným mečom? Na druhej strane, ako všetky hry, kde sa zide banda živých hráčov, i oni môžu ľahko zneužívať jemné nedokonalosti, ktoré sú v single-player hre odpustiteľné. Nehľadiac na nevyváženosť niektorých máp pre CTF. Napríklad ak sa jednému tímu podarí získať vhodné miesto, druhý tím už nemá veľa šanci - spřška šípov



z výhodných miest dokáže úplne zlikvidovať akúkoľvek hrozbu skôr ako sa dajú hráči do pohybu. Multiplayer je tak na jednej strane zaujímavým prídavkom, avšak treba mať po ruke dobrých spoluhráčov - ostatne to platí aj pre všetky podobne orientované hry.

Nuž, aký bude verdikt, vaše lordstvo?

Rozhodli sme nasledovne:

Milý hráč, ktorý si pravidelne hrával Mount & Blade, trávil si v ňom celé hodiny, dni, či mesiace. Tebe odporúčame počkať a nechať sa za kúpou diela menom Warband. Prakticky máš všetko a v modifikáciách i viac, ako ti dokáže ponúknuť táto hra. Ak by si však natoľko túžil po spomenutých zmenách, určite ti v tom nikto brániť nebude. Obzvlášť my nie. Hra je to vskutku tak dobrá ako jej predchodca. Bremeno rozhodnutia tak nechávame na tebe.

Ty hráč, ktorý túži po konfrontácii, či spolupráci so svojimi priateľmi, či neznámymi z celého sveta. Čo uvažuje, že by sa na chvíľu ponoril do spoločenskej hry zvanej multiplayer. Zváž, či neexistuje lepšia možnosť ako v stredovekom prostredí zmáčať meč v krvi. Ak takú, inú hru nenájdeš, tak potom zle neurobíš ak si Warband za týmto účelom zaobstaráš. Vedz však, že táto časť nie je tak dokonalá, akoby sme si predstavovali. Avšak zábavu poskytnúť ti vie.

Napokon si tu ty, hráč kúzlom Mount & Blade nedotknutý, hráč ktorý však uvažoval, rozmyšľal, že by sa skúsil ponoriť do hĺbín sveta Calradia. Tebe

so všetkou vrúcnosťou a nadšením môžeme tento titul len odporúčať. Warband ti poskytne plnohodnotný zážitok, pokiaľ ty budeš ochotný prijať jeho nezmiernu voľnosť, ktorá ti nijak neprikazuje ako sa v jeho krajinách správať, či aký príbeh budeš prežívať. Nečakaj však veľké príbehy. Príbeh dostaneš len taký, aký si sám predstavíš.

P.S. Hra samozrejme vládne aj jazykom českým, pri inštalácii dostanete na výber. Nech vás preto okolité obrázky z hry nemýlia, autor recenzie radšej ostáva pri jazyku anglickom. :-)

## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	PC
<b>Výrobca:</b>	TaleWorlds
<b>Distribútor:</b>	CD Projekt
<b>Multiplayer:</b>	áno
<b>Lokalizácia:</b>	áno

# 8





## MODNATION RACERS

Platforma: PS3

Autor: Roman "JC" Kadlec

**Poriadne arkádovo šialené závody maličkých kár sme tu nemali už dlho. Aktuálny nedostatok na trhu si všimli aj v Sony a inšpirovaní úspechom Mario Kart nám prinášajú ModNation Racers.**

Pravidelní čitatelia možno po prečítaní nadpisu a úvodu zbystreli – áno, o ModNation Racers sme písali približne pred dvoma mesiacmi v prvých dojmoch z hrania. Treba povedať, že za tú dobu sa v hernom systéme a pojatí hry nič nezmenilo. Pokiaľ by sme mali ModNation Racers definovať pomocou inej známej značky, jednoznačne sa ponúka prirovnanie k Little Big Planet na kolesách. Hoci ModNation ponúka bohatú kampaň pre jedného hráča, množstvo možností v tvorbe a úprave všetkého, vrátane silného dôrazu na komunitu hovoria jasnou rečou – prečo neskúsiť zopakovať úspech LBP v inom žánri? A ako som už spomínal... od dôb Mario Kart sme tu nemali prakticky žiadnu poriadnu „kartovku“.

Z hľadiska aktuálnej situácie na trhu a jednotlivých vlastností ModNation Racers možno povedať, že máme pred sebou potencionálny hit... po rýchlom skontrolovaní výsledného hodnotenia možno slovo potencionálny odstrániť a pokojne vyhlásiť – závody roztomilých Modov SÚ hitom. Vzhľadom k skĺbeniu viacerých prvkov do jedného balenia možno aj recenziu rozdeliť do viacerých častí.

Začnem tým (teoreticky) najdôležitejším – samotnými závodmi. Herný mechanizmus funguje podľa časom overených princípov a pred hráčom sa objavuje množstvo tratí, ktoré sú vyplnené množstvom predmetov, od rôznych power-upov až po zberateľské artefakty. Práve power-upy dávajú závodcom ten správny „šmrnc“ a značne zvyšujú koeficient náhody. Nevyhráva ten najlepší jazdec, ale ten, kto vie ako jazdiť, vie šikovne používať výhody pre svoj prospech a má aj kus šťastia. Samozrejme, v kampani pre jedného hráča je to zo začiatku relatívne jednoduché, pravé šialenstvo sa však rozpúta v hre viacerých hráčov – okrem online módu je k dispozícii aj režim rozdelenej obrazovky, na ktorý mnohí nostalgici s láskou spomínajú. Závodíť sa bude na rôznych tratích, ktoré siahajú od farmy až po závodné okruhy. Okrem power-upov sú k dispozícii aj rôzne skratky a iné možnosti, ako si uľahčiť cestu za víťazstvom. Jednoducho povedané – závodná zložka je v ModNation Racers kompletná a nič jej nechýba. Pripravte sa na šialené šmyky, skoky, používanie turbo zrýchlenia a štítu, vrátanie kutia plánov na odplatu neustále otravujúcim súperom.

Autori venovali veľkú pozornosť možnostiam tvorby a úpravy všetkého – od samotného Modu, cez káru až po trate. Výsledkom je komplexný editor, ktorý poteší najmä užívateľskou prívetivosťou a rôznorodosťou. Možnosť, ako si upraviť Modu pretekára je neúrekom a sú skutočne obmedzené iba hráčovou predstavivosťou. Okrem zo začiatku dostupných oblečení a rôznych kozmetických „čačiek“ sa postupne odomyká ďalší obsah podľa hráčovských úspechov v závodoch. Okrem klasického cieľa umiestniť sa v prvej trojici, resp. vyhrať, sa pri jednotlivých závodoch nachádza množstvo rôznych menších úloh,





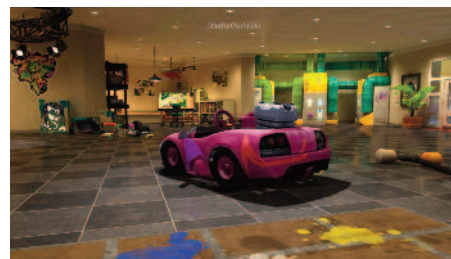
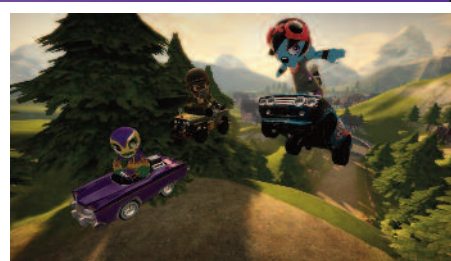
ktoré sprístupňujú nové možnosti v úpravách. Pokiaľ by som túto recenziu pojal v štýle reklám na Gillette, tak by sa tu objavil jeden veľký nápis „Dôkaz miesta sľubov“ a pod ním menšia galéria výtvorov, ktoré stačili hráči vytvoriť v demoverzii, pričom pojem „šialená kreácia“ dostala po zhliadnutí niektorých Modov nový rozmer. A to mali k dispozícii iba demoverziu, v plnej verzii je možností ešte viac.

Editor tratiť sme si už predstavili v prvých dojmoch z hrania a finálny produkt je z hľadiska jednoduchosti ovládania totožný. Celkový pohyb v rámci jednotlivých zložiek ModNation Racers je veľmi dobre prispôsobený na ovládanie gamepadom. Tvorba nových okruhov alebo editácia už existujúcich je bezproblémová a vďaka rôznym pomôckam je možné spraviť novú trať do jednej minúty – pričom bude samozrejme hratelná a zároveň aj dobre vyzerat'. Samozrejme, tvorivosť hráčov by bola úplne zbytočná, pokiaľ by sa so svojimi výtvormi nemohli podeliť s ostatnými – spomínané prirovnanie k Little Big Planet je postavené práve na tejto vlastnosti. ModNation Racers má v „základnom balení“ množstvo herného obsahu, sú to však sami hráči, ktorí ďalej rozvíjajú samotnú hru a neustále ju zlepšujú. Herné menu v podobe uzavretej arény, ktorá je rozdelená do viacerých sekcií jednoducho umožňuje prechod medzi kariérou a online zložkou, umožňujúcou nahrávať, sťahovať, hodnotiť, prezerať jednotlivé výtvary, z ktorých sa tie najlepšie dostanú do siene slávy – opäť jednoducho prís-

tupnej z menu arény.

Grafická stránka je vedená na rozmedzí kresleného a komixového štýlu, ktorý výborne zapadá do celkovej atmosféry hry. Výbuchy, šmyky, rôzne skoky a všetky ostatné animácie sú vhodne prezentované grafickým štýlom – a síce môže zavadzať, hra nie je určená iba deťom. Vďaka nenáročnej zábave môže hranie ModNation Racers predstavovať príjemne strávené popoludnie v kruhu rodiny – je čas pochopiť, že hry nie sú iba pre deti a MNR je jeden z kandidátov, kde si to môžu „rozdať“ ratolesti s rodičmi.

ModNation Racers sa okrem PS3 objavuje aj na PlayStation Portable – v podstate ide o ten istý titul, avšak určité rozdiely sa nájdu. Počet závodníkov je zredukovaný z 12 na 6 a samotné trate, hoci sú totožné, obsahujú menej porozhadzovaných predmetov a prekážok. Viac informácií vám v recenzii už čoskoro prinesie yankee. Zhrnutie PS3 verzie prakticky ani nie potrebné. Z vyššie uvedeného textu vyplýva, že ModNation Racers sa vyplatí kúpiť. Ako exkluzívny titul pre PS3 dosahuje MNR kvalitu a punc jedinečnosti. Výborné oživenie zabudnutého podžánru závodných hier je doplnené o masívnu podporu tvorby a úpravy vlastného resp. existujúceho obsahu, nehovoriac o veľkom potenciáli komunity. Úprimne povedané, ModNation Racers má všetky predpoklady na to, aby uspel – či sa tak stane ukáže až čas.



<b>HODNOTENIE</b>		<b>8.5</b>
<b>Platforma:</b>	PS3, PSP	
<b>Výrobca:</b>	United Front Games	
<b>Distribútor:</b>	SCE	
<b>Multiplayer:</b>	áno	
<b>Lokalizácia:</b>	nie	

## RED STEEL 2

**Platforma:** Wii **Autor:** Daniel "DanKanFan" Kaničar

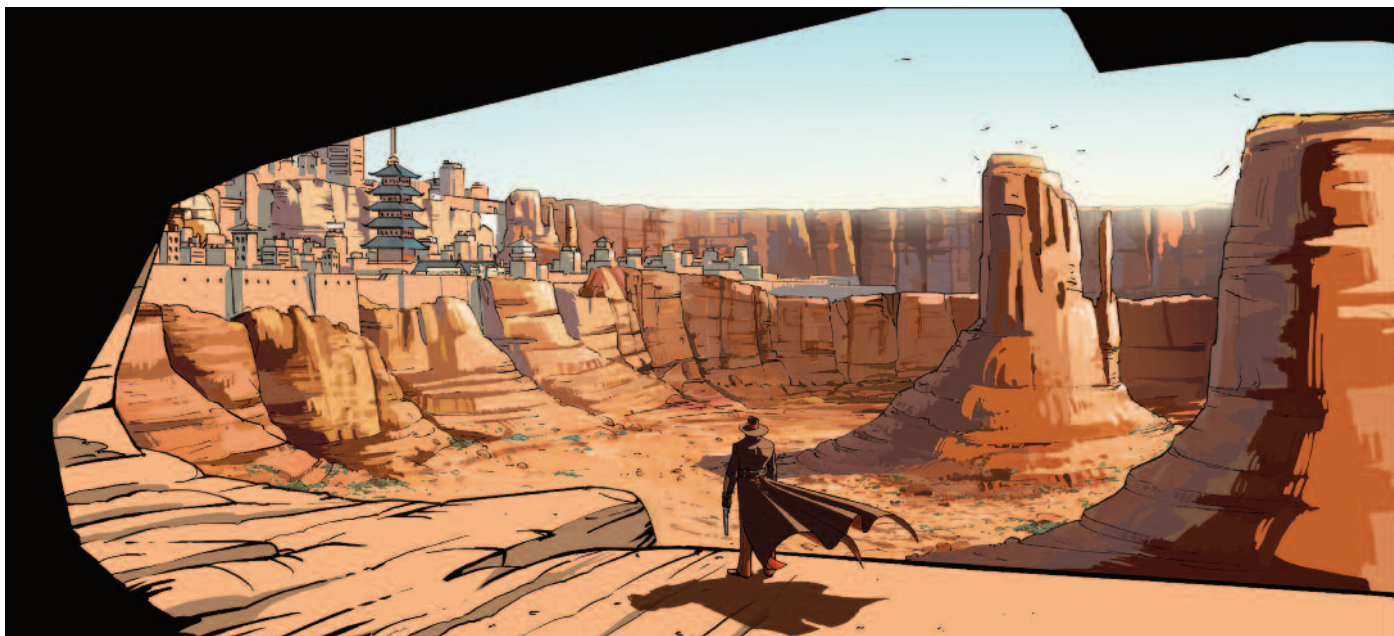
*Na prípravu chutného kokteilu potrebujete 50% west-ernu, 30% ázijských reálií a 20% sci-fi. Ak tieto ingrediencie máte, tak stačí už len za horúca pekné vymiešať a následne ukut' do pôsobivého tvaru neľútostnej katany. Aby však katana nebola len taká obyčajná, pridáme jej aj farbu, peknú, krvavočervenú farbu!*

Veď povedzme si na rovinu. Ak by ste sa zrazu prebrali kdesi v púšti pod pálivým slnkom a po rýchlom zorientovaní by ste zistili, že vaše ruky sú prviazané dlhým lanom k motorke na ktorej sedí primitív tešiaci sa z vášho nasledujúceho utrpenia, nemali by ste chuť sfarbiť svoju katanu jeho životodarnou tekutinou? Tak vidíte.

Red Steel 2 na svojho prvého predchodcu nenadväzuje vôbec ničím, teda ak nerátame názov, čo je pri „kvalitách“ jednotky len dobre. Tento krát sa totiž z pofidérnej prítomnosti prenesieme do tak veľkého štýlového a vizuálneho gulášu, až je to lahodné. Veď si to len predstavte, kovboji, ninjovia, roboti, a to celé v cell shading komiksovej grafike. Nepredstaviteľné? Áno, ale len do chvíle keď sa pred vami spustí Red Steel 2 a na pomery konzoly Wii vám predvedie vynikajúci pokrm pre zrak. Avšak o tom až potom. Na túto hru som sa ja osobne tešil už od prvotných screenov a videí. Štýlová grafika a neúprosná akcia podporená Wii Motion Plus, čo viac si len priať. Keď nakoniec hra prišla ku nám do redakcie, tak jej médium letelo do Wii mechaniky rýchlosťou blesku. Po pôsobivom intre sa ocitáte v kanalizácii a ihneď na vás útočí spomínaný fešák z motorky, šup šup a už aj letí späť do ohňa odkiaľ vylezol. Následne príde chvíľka na rozhľadanie, zamyslenie sa nad ovládaním, a osamelá cesta nasr... nasrdeného bojovníka môže začať. Aj keď až tak osamelá zasa nebude, počas bojov síce budete sami ako bunka inteligencie v hlave blondíny, no vašimi spojencami sa stanú starý samuraj, na hrudi vcelku fajn vyvinutá slečna od koordinácie, starnúci kovboj a zopár ďalších postáv. Vďaka nim sa vám týmto drsným svetom pôjde o niečo ľahšie.

Dizajn hry je jednoduchý. Od vašich priateľov v centrálach dostávate úlohy, ktoré plníte v uliciach mesta a priľahlom kraji. Raz je treba vyhodit' do vzduchu nákladné cisterny, inokedy zasa zabiť určitý počet nepriateľov, či získať nejaký dôležitý predmet. Aby sme to však nerobili len tak z dlhej chvíle, tak tu máme aj príbeh. Ten však rozhodne nie je aspirant na nobelovku za literatúru, takže iba v skratke. Vy ste bojovník „dobrého a bájneho“ klanu Kusaragi, ktorý si však na nič nepamätá (nie ten klan, ale vy :), dokonca ani na svoje meno. To znamená, že potrebuje všetko zistiť a popritom samozrejme bojovať proti členom a zloduchom „zlého“ klanu. Bodka, koniec, jasné ako facka. Tento príbeh je na dôvažok hráčovi ponúkaný formou cut scén, ktoré však pôsobia značne chaoticky.

No a ako sa to hrá? Na prvý pohľad budete ohromení. Na pohľad druhý taktiež, ale začnú vám dochádzať isté drobnosti, ktoré ste si najskôr v záchvate pocitu neohrozeného zabijaka nevšimli. Keďže hra funguje iba s Wiimote Plus, tak aj snímanie pohybov, ktorých budete pred TV robiť

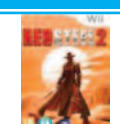


veľké množstvo je na dosť vysokej úrovni. Avšak, je tu jedno ale. Ovládač v konečnom dôsledku nie je taký presný ako sa prezentuje a vlastne ním môžete sekať iba v niekoľkých smeroch. V konečnom dôsledku mi to však v podstate nevadilo, je síce pekné, že sa počas hry učíte nové kombá a útoky, ale povedzme si na rovinu, koľko z nich si aj využiteľne zapamätáte? Áno, presne tak, len zopár. No aj to stačí k výbornému zážitku. Kombinácia boja s katanou a strelnými zbraňami je totiž veľmi zábavná. Predstavte si ako sa na vás rúti nepriateľ, keď vy sa pekne uhnete, seknete ho katanou a následne mu odstrelíte hlavu. Paráda. Strelných zbraní je síce iba pár, avšak dajú sa čiastočne vylepšovať, čo platí aj pre katanu a bojové schopnosti hlavného hrdinu. Na to všetko potrebujete peniaze, ktorých je však v hre toľko, ako by ich tam tlačil americký FED. Peniaze totiž získavate zo všetkého čo rozbijete. Každý sud, krabica, lampa atď. To by však nebola až taká chyba ako to, že všetky tieto veci sa neúnavne po rozbití objavujú znova na mieste, kde ste ich pred chvíľou zničili. Stačí na chvíľu odísť z danej lokácie a po návrate si zasa zarobíte pekné peniaze. Vďaka tomu sa však upgrade vybavenia a schopností stáva vcelku jednoduché a ku koncu hry už nebudete vedieť čo s dukátmi, ktorých budete mať viac ako naši slovenskí privatizéri po roku 89.

Keď už sme pri tých problémoch, tak by sme si mohli spomenúť aj nie najlepšie zameriavanie nepriateľov, kedy vám systém často prepne na toho, čo je najďalej, pričom ten čo je najbližšia

vám už aktívne drtí lebku. Takýchto drobných nepríjemností je v hre viac, čo vo výsledku nepôsobí príliš priaznivo, avšak nejedná sa o fatálne chyby, ktoré by odrádzali od hrania.

V konečnom dôsledku tak môžeme povedať, že Red Steel 2 je veľmi dobrou hrou, ktorá okrem výbornej a štýlovej grafiky prináša aj zaujímavý gameplay, pri ktorom sa seriózne spotíte. Nie od desivej atmosféry, ale od akrobatických cvikov, ktoré budete predvádzať počas drsných bojov. Tak ak to budete hrať, dávajte si pozor na odostreté okno a susedov, ak totiž budete vo zvieracej kazajke, veľa vody už nenamútite :)

<b>HODNOTENIE</b>		<b>8.5</b>
<b>Platforma:</b>	Wii	
<b>Výrobca:</b>	Ubisoft	
<b>Distribútor:</b>	Ubisoft	
<b>Multiplayer:</b>	áno	
<b>Lokalizácia:</b>	nie	



SAM & MAX SEASON 3: THE DEVIL'S PLAYHOUSE  
**EPISODE 2: THE TOMB  
 OF SAMMUN-MAK**

Platforma: PC Autor: Michal "MickTheMage" Nemeč

*Sme tu opäť, drahý čitateľ, aby si sa ponoril do dobrodružstiev mimo hranice vnímania. Vedz však, že pokiaľ si nezažil konečnú fázu predchádzajúceho dobrodružstva vyhni sa dnešným slovám, pretože sa dozvieš ako sa to skončilo! Pozrite, prichádza dobrodružstvo až zo vzdialeného Egypta, kde nás čaká hrobka Sammun-Maka.*

Ach ten kus neobjaveného tajomstva. Dve kostry nápadne pripomínajúce Sama a Maxa. Ako sa dostali do suterénu ich pohodlného obydlija? Komu vlastne patria? Sú ich vlastné alebo sa čas s nami zahráva iným spôsobom. A možno za všetkým stojí démonický Yog Soggoth. Áno, nevšedné dobrodružstvá netradičných detektívov pokračujú... Kostry, znamenajú vždy smrteľný problém. Čo sme si však naposledy nevšimli, kostry tam neboli samé, neďaleko nich sa povaloval filmový kotúč i so starodávnou premietačkou. Čo sa na ňom skrýva?

Na starom filme, v magickej premietačke spojenj s Maxovými záhadnými schopnosťami, môžeme sledovať dobrodružstvá pradeda Sametha (s fúzmi) a Maximusa (vo svetri a menčestrákoch). Ich dobrodružstvo za pokladom skrývajúcim sa v spomínanej hrobke. Píše sa rok 1901 a do New Yorku prichádza pán s výzvou, kto vyrieši hádanku dostane dva lístky do Egypta a poslanie... Vlastne, ono to v duchu predchádzajúceho dielu začína trochu inak. Kdesi na konci prostriedku. Po ruke totiž máme štyri filmové kotúče, každý z inej časti dobrodružstva detektívnych prarodičov. Zhodou okolností práve začíname s tým prostredným, avšak čoskoro zistíme, že nevieme ako ďalej, film by sa skončil predčasne a tak to samozrejme nesmie byť. Treba vymeniť kotúč a pokračovať – najlepšie od začiatku. Nachádzame sa v divadle, kde spomínaný usporadúva predstavenie, hľadá tých, čo by sa vydali do Egypta. Nechýba tu ani hračkový magnát, ktorý by rád do rúk získal legendárnu truhlu plnú hračiek. Hráčom predchádzajúcich sérií bude možno povedomý, rovnako ako jeho elfí pomocníci.

Telltale sa podarilo úplne odpútať od opakovania prostredí, ako sme to mohli vídať v predchádzajúcich dvoch sériách. Tentoraz sme v roku 1901, teda vo vesmíre Sama & Maxa, takže je trochu bláznivý, ale presne sadnúcou atmosférou. Princíp hry však ostáva rovnaký, ostatne ešte stále je to poctivá adventúra. Max (vlastne, jeho pradedo Maximus) získa úplne novú sadu schopností – menovite tri – astrálna projekcia do filmu (čo je vlastne dôvod, prečo prežívame dobrodružstvo ich prarodičov), nádobu na oriešky (schová Maxima i so Samethom do svojich útrob) a bruchomluveckého panáka (ovláda hlasy ostatných prítomných). Ostáva i vydarený a špecifický humor, ktorý je dávkovaný v tých správnych pomeroch. Menenie kotúčov na premietačke nie je len tak. Nastanú situácie, kedy sa bude treba pohnúť v príbehu ďalej, aby ste zistili, čo treba urobiť na jeho začiatku. Skrátka prídete do situácie, kedy si nebudete vedieť rady, povedzme v prvom filmovom kotúči, tak prejdete na ďalší, tam sa dozviete nové informácie, ktoré vám pomôžu pri riešení predchádzajúceho či nasledu-

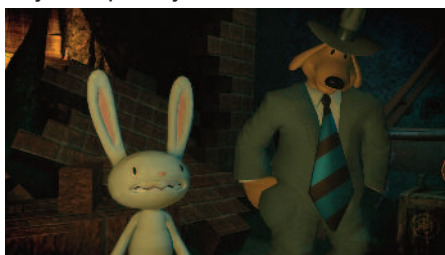


júceho filmového kotúča. Ehm. Skrátka výborná obmena princípu hľadania do budúcnosti z prvej epizódy a svojim spôsobom zaujímavé lineárno-nelinárne rozprávanie príbehu. Je to príbeh plný preklatí, vyšetrovania krádeže v Dizorient Expresse s opäť vynikajúcim „cliffhangerom“ na samotnom konci. Mimochodom, jeho zdolanie sa opäť pohybuje do hranice piatich hodín pre tých najmenej pozorných.

Samozrejme, rád by som sa s ctihodným čitateľom podelil o podarený vtíp (spýtajte sa elfov na adventúru!), či spôsoby a možnosti riešenia problémov v tak zapeklitom dobrodružstve, avšak k čomu by to bolo. Komu by to prospelo? Drahému čitateľovi recenzie istotne nie, prišiel by tak o onú magickú zábavu, ktorú nám táto epizóda poskytuje. Starosvetská akcia, možno nie tak výbušne vesmírne bombastická ako v prvej epizóde, rozhodne však nie bez atmosféry a všade prítomnej logiky. Logiky, ktorá sa vzťahuje na svet za magickými obrazovkami monitorov, nie ten reálny. Keď si drahý čitateľ, vlastne vtedy už hráč, nebude vedieť rady, stačí si zapnúť onú decentnú nápovedu. Avšak z vlastnej skúsenosti viem, že jej nie je potreba. Všetko sa zdá byť jasné, len prísť na to ako. Napríklad...nie, povedali sme, že prezrádzať samotný obsah by bolo barbarské. Na koniec nám stále ostáva mnoho otázok. Čo s diabolskou nádobou na hračky a kto ukradol... Do toho všetkého hrá opäť vynikajúca hudba, za ktorú môže Jarred Emerson-Johnson. :-)

Spočítajme si to – príbehovo opäť

vynikajúce, do toho zaujímavý koncept s prehadzovaním filmu, výborná hudba, hrací čas približne rovnaký ako v predchádzajúcej epizóde a zábava rovnako dobrá. Pýtam sa, čo viac si priať? Snáď len rovnako dobré nasledujúce epizódy.



Hi there, Yog Soggoth!

#### HODNOTENIE

Platforma: PC, Mac, iPad

Výrobca: Telltale Games

Distribútor: Telltale/Steam

Multiplayer: nie

Lokalizácia: nie

8



## FIFA World Cup 2010 South Africa

Platforma: PS3

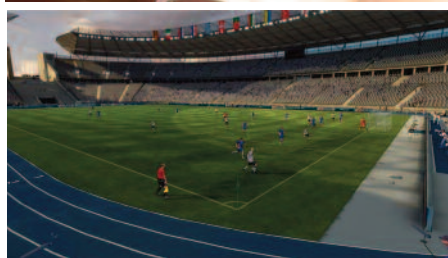
Autor: Roman "JC" Kadlec

*História sa prepisuje, Slovensko sa prvýkrát objavuje na majstrovstvách sveta vo futbale. A ako každý šampionát, aj ten v Južnej Afrike je doprevádzaný svojou vlastnou hrou, ponúkajúcou jedinečnú šancu – konečne si zahrať za Slovensko.*

Národná hrdosť dvakrát poskočí od radosti hneď pri zhladnutí úvodnej obrazovky, kde sa medzi 32 vlajkami nachádza aj tá naša – slovenská. Samozrejme, na šialenstvo a vlajúce slovenské vlajky v montrealskej hale počas výborných zákrokov Jaroslava Haláka to ešte nemá, ale aj tak... je tam naša vlajka, radujeme sa, veselíme sa. A tým naše zastúpenie nekončí. V hre sa objaví Slovensko na mape, zaznie naša štátna hymna v plnom znení a dokonca aj dresy máme také, ako by sme mali mať. Prečo takto podrobne rozpisujem a teším sa na drobnostiach? Pretože k dokonalosti toho ešte veľa chýba...

Reálne podobizne našich hráčov by ste hľadali márne. V EA sú buď veštcí, alebo vedia o špeciálnej plastickej operácii Mareka Hamšíka, pravdou je, že taký fešák v skutočnosti nie je. S tou plastikou sa však bude musieť poponáhľať... a s ním aj celé naše národné mužstvo, nakoľko takmer všetci hráči vyzerajú inak. S vytvorením modelu pre trénera Vlada Weissu si v EA ani nedali námahu – tejto pocty sa dočkali iba najlepšie tímy a medzi nimi aj Severné Írsko, ktoré sa ani nekvalifikovalo... no nič, hlavne, že máme štátnu vlajku na úvodnej obrazovke. Samozrejme, ide o úplne drobnosti, ale človek by čakal, že vybraným finalistom budú venovať zvýšenú pozornosť, v našom prípade však môžeme byť vďační, že Slovensko aspoň zaradili do hry, nakoľko v posledných ročníkoch FIFY slovenská reprezentácia chýbala. A ja sa tu budem rozčuľovať nad nereálnymi tvármi a chýbajúcim Weissom? Toľké rúhanie!

Ignorujme nedostatočnú lásku smerom k našim chlapcom a pozrime sa na zvyšok. 2010 FIFA World Cup je postavená na veľmi dobrých základoch, ktoré poskytla FIFA 10. Tú som pred polrokom chválil a nakoľko v EA po dlhšej dobe vedia čo robia (konečne!), budem chváliť aj teraz. Jednoducho povedané, hrateľnosť je špičková. Všetky herné mechanizmy, ktoré spravili z FIFY 10 ten najlepší futbal pod slnkom fungujú stále bezchybne, pričom autori celý futbalový zážitok okorenili chutnými prísadami. Vo výsledku je futbalovosť titulu posunutá opäť o jeden stupienok smerom vyššie. Nové animácie, zlepšená fyzika strelby, hlavičiek, vzájomných súbojov, to všetko robí z 2010 FIFA World Cup prakticky novú hru – prihladnuc k podmienkam a štandardom FIFA série. Ono, je veľmi ťažké vymenovať všetky zmeny oproti FIFE 10, väčšina z nich pôsobí tak prirodzene, že si ich hráč ani neuvedomí. Zopár situácií je však možné všimnúť si už od prvého zápasu – určitých úprav sa dočkali najmä prihrávky do behu, ktoré v určitých situáciách nepredstavujú takú istotu, ako v tohtoročnej FIFE. Celkovo defenzíva sa dočkala určitých vylepšení, vrátane spomínaných osobných súbojov. Jednoducho zhrnuté – reálnejší futbalový zážitok neponúka žiadna iná hra a to je fakt, ktorý nedokáže popísať sebe lepšia recenzia. World Cup si treba zahrať.



Z hľadiska herného obsahu ide o klasickú „sviatočnú“ nádielku. Samozrejmosťou je finálová časť majstrovstiev sveta, k dispozícii je aj kvalifikácia. V ponuke sa objavuje aj populárny mód z posledných rokov, tentoraz pomenovaný „Captain your country“. V podstate si hráč vytvorí vlastného hráča, vyberie nejakého z reálnych, alebo importuje svoju postavu z FIFA 10. Práve posledná menovaná možnosť vyzerala veľmi lákavo, bohužiaľ World Cup nastaví všetky štatistiky na základnú úroveň a váš výcvik z FIFU 10 je tak úplne ignorovaný. Pokiaľ by sa dala zvoliť možnosť, aby sa pri presune postavy do WC (vtipná skratka :) brali do úvahy aj získané štatistiky, fanúšikovia by to určite ocenili. Skoro, ako keď sa v Mass Effecte presúva postava z prvého dielu do dvojky...

V poslednej dobe sa teší veľkej popularite multiplayer, čoho sú si vedomí aj v EA a už vymýšľajú ako z toho vyťažiť. O tom inokedy, hra viacerých hráčov je vo World Cupe prakticky to-

tožná s tým, čo ponúkala FIFA. Do ponuky pribudla možnosť „Online World Cup“, čo v je v podstate iba pospájanie náhodných zápasov do klasickej štruktúry majstrovstiev sveta. Nápad výborný, realizácii ešte niečo chýba k dokonalosti. Určitý problém taktiež vzniká vo výbere tímov – výkonnostný rozdiel je cítiť a využívajú to samotní hráči. Inak povedané, slabší hráč dokáže poraziť silnejšieho práve vďaka výberu lepšieho tímu a za Slovensko sa tak bude hrať veľmi ťažko aj skúsenejším jedincom. Audiovizuálna stránka je bezchybná, grafika sa opäť dočkala zlepšenia (subjektívne je Xbox verzia krajšia) a celková prezentácia vrátane audia je ladená do tematiky majstrovstiev sveta – pripravte sa na neustále počúvanie oficiálneho songu a ďalších bonusov. Mimohochodom, hra NIE JE lokalizovaná do českého jazyka.

2010 FIFA World Cup ponúka výbornú hrateľnosť, autentickú atmosféru majstrovstiev sveta a vo výsledku možno celkový herný zážitok iba chváliť. Zamrzí ignorácia slovenskej reprezentácie, ale z hľadiska futbalovosti ide jednoducho o to najlepšie, čo nám aktuálna herná scéna ponúka. Z hľadiska samotného spracovania prakticky neexistuje nič, čo by sa dalo kritizovať, s výnimkou nového zahrávania pokutových kopov, ale to je opäť subjektívny názor. Oproti FIFE 10 je určitý posun viditeľný, množstvo detailov sa zlepšilo, takže na záver ostáva jediné – odporučiť 2010 FIFA World Cup každému milovníkovi futbalu.



<b>HODNOTENIE</b>		<b>8.5</b>
Platforma: PS3, X360, Wii, PSP		
Výrobca: EA Sports		
Distribútor: EA		
Multiplayer: áno		
Lokalizácia: nie		

## SPLINTER CELL CONVICTION

Platforma: Xbox360

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

*Po dlhých 3 rokoch vývoja sme sa napokon dočkali. Splinter Cell: Conviction najprv prichádzalo ako revolučné dielo s perfektnou umelou inteligenciou davu, naraz sa po ňom zľahla zem a impulzom, ktorý ho opäť naštartoval bola minuloročná E3-jka predstavujúca v každom smere inovovanú hru. Dnes už konečne vieme, ako sa Sam Fisher (ne)vyrovnal so smrťou milovanej dcéry, ako je to s agentúrou Third Echelon a či sa toľko rokov na piaty diel vlastne oplatilo čakať.*

Nielen Sam Fisher, akého ste poznali, ale ani značka Splinter Cell už nie je. Ubisoft ju pochoval dávno, konkrétne pri prvom kontakte so Splinter Cell: Conviction. Inými slovami, poďme nazrieť do minulosti, čo bolo, nebolo a čo nám z toho nakoniec vzniklo. Prvé info o titule presiaklo na povrch začiatkom mája 2007 a hovorilo o tom, že si tvorcovia vezmú za vzor Assassin's Creed, hráčom dajú viac možností taktizovať a to rovno z prostredia veľkomesta v koži nejakej zarastenej opice (nový vzhľad Samovi veru nesadol). Ubisoft nás krmil správami o tejto „freestylovej odbočke“ približne rok, kým si aj on uvedomil, že tu niečo neseďí. A pánboh zaplať. Návrat na lineárne cestičky, nový face pre Sama a najmä vybrúsený príbeh – na to všetko nakoniec autori obetovali svoje dlhoročné úsilie.

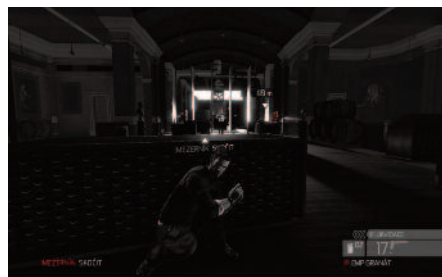
A musíme povedať, že zápleтка je to skutočne vydarená. Tentoraz sa pripravte na poriadne drsný príbeh, v ktorom Sam nebude s nikým jednať v rukavičkách. Hlavný hrdina hry totižto prišiel o to najvzácnejšie – nejaký zvrhlík mu zrazil dcéru Sarah a miesto podania prvej pomoci, zutekal kade ľahšie. Toto však už poznáme z čias Double Agent, ale smútok a túžba pomstiť sa, mu nedávajú dodnes spať. A ešte keď sa k tomu všetkému priplietla tá nešťastná misia, v ktorej Samovou rukou zomrel jeho nadriadený, Irving Lambert, rozhodne sa urobiť zásadný krok vo svojom živote. Opustiť Third Echelon a pustiť sa do pátrania po dcérinom vrahovi na vlastnú päsť. Tu sa začína náš príbeh. Sam vystopoval podozrivé osoby až na Maltu, kde sa ich chystá stoj čo stoj poslať na druhý svet. Jeho naoko prostý plán začne naberat' na obrátkach, keď sa mu do cesty postaví bývalá kolegyňa. Tipujete správne, Grimsdóttir potrebuje Samovu pomoc, aby odvrátil možnú katastrofu, pretože v hre sú okrem cenných informácií o smrti Sarah takisto aj milióny ľudských životov.

Určite ste už dávnejšie zaregistrovali, že Samova povaha sa dočká v piatom diely výrazných zmien. Síce sa zmenil aj zo stránky vzhľadu (nagélovaný účes nezakryje šediny a výmena sa konala aj v prípade outfitu), jeho konanie vás spočiatku možno až vydesí. Už prvá misia pomaličky odkrýva, že si viac ako šplhania a tichej eliminácie užijeme boja zo zbraňou v ruke. Samozrejme, bolestivé praskanie väzov, či vyhadzovanie nič netušiacich útočníkov z okien zostalo zachované, teraz však v o čosi brutálnejšom štýle. Určití zloduchovia vedia potrebné informácie typu „kto-kde-ako-prečo?“ a preto sa neraz dostavia situácie, ktoré si budete doslova vychutnávať. Vypočúvanie najčastejšie prebieha rutinným spôsobom, kedy Sam pevne drží





podozrivého za krk. Najprv ho musí nejako donútiť k tomu, aby vykecal všetko potrebné. Buď mu rozbijete hlavu o pisoár, umývadlo alebo dvere na toaletu, privriete mu hlavu do chladničky alebo tresnete ním o roh stola... Spôsobov je niekoľko a všetky vyzerajú nanajvýš bolestivo (Ubisoftu sa už nečudujeme, prečo „mód vypočúvania“ vychvaľoval do nebies). Samotné boje proti skupinkám zabijakov máte k dispozícii prejsť dvoma odlišnými cestami. Či sa pohrabete v ponuke zbraní a spustíte krvavú paľbu po všetkom živom, alebo odstavíte v miestnosti s nepriateľmi prúd a pomaličky sa ich zbavíte ručne, spočíva len na vašom rozhodnutí. Zaujímavým prvkom je aj strácanie sa v tmavých zákutiach, kedy sa obraz efektne zafarbí do čierno-bielej farby.



Keď sme už pri zbraniach, nesmieme zabudnúť na ich dodatočné vylepšenia a ďalšie gadgety. Po komplexoch základní a po chodbách budov tvorcovia šikovne a celkom nenápadne rozmiestnili kufríky so zbraňovým arzenálom, v ktorom sa nájdú okrem bežných pištolí aj odlišné typy

samopalov a všakovaké granáty či EMP zariadenia odstavujúce elektrický prúd (nepochybne aj výber zbraní je prispôsobený „hlučnejším“ prestrelkám). Prostredníctvom spomenutých kufríkov si zbraň nielen



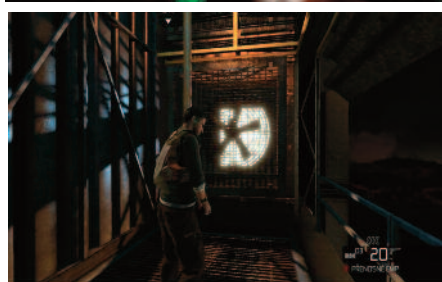
vymeníte za inú, ale slúži aj ako obchod. Získané body za efektné zabitie nepriateľa holými rukami môžete na tomto mieste premeniť za tlmiče, väčšie zásobníky, zameriavacie zariadenia alebo silnejšie náboje. Čo sa týka gadgetov, nechýba tradičné nočné videnie, ktoré uplatníte najmä v co-op hre.

Technickými a grafickými pokusmi sa to v SC: Conviction len tak hemží. Už dávnejšie sa Ubisoft dušoval, že v tomto smere prinesie do herného sveta malú revolúciu „odkukanú“ opäť hlavne z filmovej produkcie. Predvedme si to v praxi. Prvou technickou hračkou je plynulý nábeh do hrania po skončení danej cut-scény bez nutnosti akéhokoľvek loadingu. Ten v skutočnosti prebieha počas ukážok a preto zabudnite na nejaké loading obrazovky (veď ani vo filmoch sa ži-

adne pauzy z dôvodov načítavania nekonajú). K tomu spomínanému filmovému štýlu len dodáme, že aj pohyby postáv a mimika tvár sú precízne vymodelované a preto zmeny ich nálady nielen počujete, ale po novom už aj vidíte, čomu sa prispôbila taktiež kamera, ktorá počas zosťrihov sníma situáciu z rôznych uhlov. Ďalším prvkom, ktorý sa v piatom Splinterovi dočkal svojej dôstojnej premiéry, je tzv. premietanie Samových myšlienok na priľahlú stenu. Takisto aktuálny cieľ misie sa z času na čas zobrazí dostatočne viditeľne niekde pod plaftónom, tak, aby ste si informačnú tabuľu dozaista všimli. Nadšencov realistických vsuviek v počítačových hrách síce prítomnosť interfacu nepoteší, ale spĺňa čisto informačnú a inak mimoriadne dôležitú úlohu.



Je nám to ľúto, ale z kladných stránok musíme prejsť na tie menej potešujúce, ktoré spôsobili množstvo problémov. V prvom rade by sme sa však chceli venovať grafickej stránke, s ktorou úzko súvisí jeden zo záporov. Hra beží na upravenom Unreal Engine



(niečo medzi druhou a treťou generáciou), ktorý ponúka perfektné modely postáv, ako aj prostredia, či už spomínanú mimiku tvár okolitých osôb. Hoci Conviction vyzerá len o čosi lepšie ako taký Assassin's Creed 2, na starších počítačoch ho horko ťažko rozbeháte bez nepríjemného sekania. Nám nepomohli ani drivere na grafickú kartu, titul sa ťahal aj naďalej s pravidelnou dávkou lagov. Ak chcete hru plynulo spustiť a užívať si ju vo vysokom rozlíšení so zapnutými najvyššími textúrami a jemným tieňovaním, radíme siahnuť po výkonnejšej GPU. Ďalšia chyba, ktorá nám nedala spať, bola úzko spätá s Uplayom, „revolučným“ ochranným systémom made by Ubisoft. Musíme na rovinu priznať, že v multiplayerovej hre sme nezažili ani sekundu hrania. Nie že by sa nám do nej nechcelo, ustavičné výpadky spojenia so servermi a ich preťaženosť spôsobili, že sme neodohrali jediný zápas. Smutné na tom je, že Conviction strávilo v predaji

pomaly dva týždne a padanie stále odstránené nebolo. Podobná situácia nastala aj v prípade skúšania zahrať si kooperáciu. V nej sa chopíte dvojice agentov z Third Echelonu, Archera a Kestrela, ktorí majú za úlohu, infiltrovať sa do nepriateľských táborov a získať späť ukradnuté hlavice (co-op kampaň tiež stojí za vyskúšanie). Tvorcov chválime, že mysleli na vyznávačov co-opu (medzi ktorých patrí konkrétne aj ja), časté výpadky spojenia s oficiálnymi servermi nás ale privádzali do šialenstva. Ubisoftu preto odkazujeme za (ne)zvládnutie multiplayerovej vložky: Epic fail!

Pomstou hnaný odpadlík Sam Fisher skončil vo svojom ďalšom hernom pokračovaní nadmieru dobre. Nejaké tie muchy bohužiaľ má a Ubisoftu sa ich darí zabíjať len veľmi pomaly. Úplne odstavený multiplayer aj po dvoch týždňoch od vydania narobí problémy, my sme sa doň kvôli preťaženým serverom ani len nedostali. Singleplayer je ale zvládnutý bravúrne a aj napriek väčšej miere akčnosti oproti predošlým Splinter Cellom vás pohltí svojim neokúkaným podaním a strhujúcou zápletkou, ktorá vás drží od začiatku do konca. Naša odpoveď na poslednú časť vety v preteze teda znie: „Áno, čakať sa rozhodne oplátilo!“

#### HODNOTENIE

# 8.5

**Platforma:** PC, X360

**Výrobca:** Ubisoft Montreal

**Distribútor:** Ubisoft

**Multiplayer:** áno

**Lokalizácia:** áno





## BLUR

Platforma: Xbox360, PC

Autor: Roman "JC" Kadlec

**Milovníkom arkádových závodov svitá na lepšie časy. Majitelia PS3 len nedávno dostali ModNation Racers a všetky hlavné next-gen platformy sa práve teraz tešia z nového prírastku. Volá sa Blur a určite si budete veľmi dobre rozumieť!...**

Hlavne majitelia PC môžu jasať. Od príchodu Burnout: Paradise sa nič poriadne arkádové na tejto platforme neobjavilo. Posledný Need for Speed: SHIFT presedlal do trošku vážnejšieho kabátiku a na poriadny arkádový „odvaz“ sme tu mali iba spomínaný Burnout. Doba sa mení a Blur oživuje všetkých zmrazených milovníkov arkády. Pritom, na prvý pohľad vyzerá Blur ako každá kvalitnejšia závodná hra – licencované vozy, výborná prezentácia... úvodný dojem sa rázne zmení po zapnutí prvého závodu a prejení cez levitujúcu priesvitnú ikonku – oni sú tu power-upy! Práve táto kombinácia reálnych áut, arkádovej fyziky a množstva zbraní/iných bonusov posúva Blur z kategórie stereotypu resp. tuctových závodov. Niežeby šlo o niečo revolučné, ale aspoň určitá zmena tu je - je neobvyklá a prospieva hrateľnosti.

Samotné závody z vyššie uvedených dôvodov možno nazvať „chytľavými a zábavnými“, čo je zároveň aj hlavný klad Blur. Celkové pojmie power-upov je veľmi dobre spracované, nakoľko sa neobmedzuje iba na klasické jednoduché stlačenie tlačidla. S bonusmi možno taktizovať, strieľať ich pred seba alebo za seba, použiť ich na ochranu pred súperovými zbraňami atd. Keďže je možné mať v jeden moment až tri bonusy, ich kombinácia odomyká úplne nové možnosti, ako sa predať na čelo závodu – to automaticky, ale nezaručuje výhru. Závody sú, podobne ako v ModNation Racers, plné zvrátov a prekvapení. Odporúčam zhladať video priložené k článku, ktoré ich atmosféru zachytáva určite lepšie ako posledné vety. Vývojári z Bizarre Creations majú so závodnými hrami výborné skúsenosti, majitelia Xboxov určite poznajú sériu Project Gotham Racing. Čiastočnú inšpiráciu možno cítiť aj v Blur, avšak najmä vďaka vyššie spomenutému systému power-upov je celkový herný prejav niekde inde, ako v prípade PGR – celé je to ešte viac posunuté do arkádovejšej a akčnejšej roviny. Vo výsledku tak samotné závody najlepšie vystihuje slovo „masaker“.

Masakrovať sa dá v kampani pre jedného hráča aj v multiplayeri. Hra pre viacerých hráčov okrem online zložky ponúka aj split-screen, takže prípadná privátna domáca party pripadá do úvahy. Online režim sa nesie v klasickom duchu aktuálnych hier – hranie = odomykanie. Jednotlivé levely sú určované počtom získaných fanúšikov a ako už isto tušíte, tých hráč získava počas pretekov – opäť odporúčam pozrieť gameplay video. Postupne sa tak sprístupňujú lepšie káry a aj iné bonusy. Treba však dodať, že rozdiel medzi nimi nie je natoľko priepastný, aby bol nováčik okamžite pasovaný do role outsidera. Opäť sa budem odvolávať na systém power-upov, ktoré dokážu často a poriadne zamiešať poradie. Môže sa tak stať, že závod vyhrá hráč so základným autom.

Na podobnom systéme postupného odomykania je

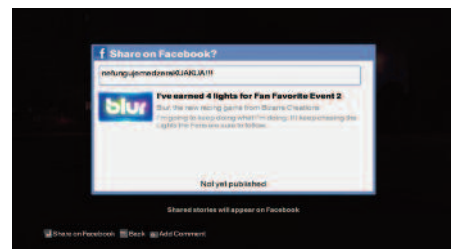


postavená aj kampaň pre jedného hráča. Tá je rozdelená do viacerých častí, každú ukončuje súboj so špeciálnym súperom – špeciálnym iba z hľadiska prezentácie, jeho AI nie je o nič lepšia ako v prípade ostatných jazdcov. Sprístupňovanie nových áut funguje na rovnakom princípe fanúšikov, pričom ide o samostatnú zložku, ktorá nie je prepojená s multiplayerom. Samotné závody sú ale bohatšie na výzvy – okrem klasického cieľa vyhrať sa objavujú špeciálne fanúšikovské výzvy, či už slalom cez bránky alebo dosiahnutie určitého krátkodobého cieľa. Samozrejme, výzvy netreba plniť, ale ich plnenie značne uľahčuje splnenie niektorých limitov a práve tieto limity odomykajú spomínaných špeciálnych jazdcov resp. vybavenie. Ono, opisne to možno vyzerá zložito, ale realita je taká, že stačí iba jazdiť a veci sa „sami spravia“. Celkovo možno povedať, že jazdenie, používanie power-upov a plnenie výziev je zapracované výborne a pri hraní pôsobí úplne prirodzene a zábavné = kladné body k hodnoteniu.

Technické spracovanie je bezchybné – recenzovali sme Xbox verziu a mali sme možnosť vyskúšať si aj PC verziu (z ktorej sú okolité screenshots a gameplay video) a v oboch prípadoch sme nenarazili na žiadne technické problémy. Grafika je na dnešnú dobu štandardná, v prípade PC verzie môže pôsobiť slabšie, ale všetko je závislé

od sily hardvéru a príslušného nastavenia. Oficiálny soundtrack je postavený na tanečnej hudbe, zamrzí však nemožnosť určitej úpravy – nedá sa zobraziť kompletný výpis piesní, ani sa nedá nejako nastaviť, ktoré songy majú/nemajú hrať v menu a počas hrania. Zaujímavým prvkom je implementácia podpory sociálnych sietí Facebook a Twitter, ktorej však chýba nejaké reálne využitie. Nehovoriac o nefunkčnosti medzerníku pri písaní dodatočných komentárov... Škoda, idea to nie je zlá, avšak pôsobí nedokončene. Na záver ešte jedna poznámka k multiplayeru – okrem klasickej hry pre viacerých hráčov obsahuje Blur tzv. výzvy priateľov, čo je v podstate offline multiplayer, postavený na prekonávaní daného výsledku. Z hľadiska Xbox verzie poteší, že tieto výzvy si užijú aj majitelia Silver konta (na online multiplayer je potrebný Gold účet).

Záverečné zhrnutie vyššie povedaného, teda napísaného je veľmi jednoduché. Blur sú zábavné závody, ktoré celkom jedinečne spájajú viacero prvkov v rámci jednej chutnej zmesi. Milovníci arkádových závodov si určite prídu na svoje. Zábavná kampaň a chytľavý multiplayer síce neponúkajú revolučný herný zážitok, ale Blur taktiež nemožno označiť ani pojmom tuctové závody – určitý punc jedinečnosti sa v najnovšom výtvore od Bizarre Creations určite nachádza.



## HODNOTENIE

**Platforma:** PC, X360, PS3

**Výrobca:** Bizarre Creations

**Distribútor:** Activision

**Multiplayer:** áno

**Lokalizácia:** nie

# 8



## KOBRA 11 HIGHWAY NIGHTS

Platforma: PC

Autor: Juraj "Duri" Dolniak

*Nie je to tak dávno, čo sme sa prostredníctvom „predpremiérovej verzie“ pozreli na zúbok najnovšiemu dielu pomerne úspešnej závodnej série nesúcej názov po nemeckom akčnom seriály Kobra 11. Síce nás bohvieako nenadchla, musíme priznať, že sme sa zmýlili. Hotové divy totiž môžu spôsobiť aj naoko celkom zanedbateľné detaily. V prípade Highway Nights platí presný opak. Maličkosti robia z hry to pravé orechové!*

Nemeckú diaľničnú hliadku s označením po kráľovskom hadovi a jedenástkou na konci sme víтали na monitoroch počítačov už v minulosti. Síce počítačové diely trpeli rôznymi nedostatkami, ktoré také Need for Speed dávno predtým nakopalo do zadnice, od Kobry 11 sa popravde žiadne revolučné prvky neočakávali. Išlo skôr o marketingový ťah, ako si udržať priazeň nestarnúceho seriálu aj v spoločnosti hráčov. Dnes však dostáva nový rozmer. Syntetic sa Kobre venuje aj naďalej a neustále ju inovuje, opravuje, zlepšuje. Sčítaniu všetkých novinek a zlepšení od prvého Crash Timeu až po aktuálne Highway Nights by sme pokojne mohli venovať samotnú tému. Tvorcom sa ale snaha vyplatila. Poďme si spoločne odkryť, čo všetko si pre nás Syntetic prichystal tento raz.

V preview sme sa zmienili, že hra stálu zápletku nemá a tvoria ju desiatky prípadov. Nie je to tak celkom pravda. Ocitáme sa 7 dní pred situáciou, ktorú vám samozrejme bližšie predstavovať nemienime a ktorá sa nám predstavuje hneď úvodnou ukážkou odohrávajúcou sa na letisku (stop, viac nepoviem). 7 dní je ale dosť dlhá doba na to, aby sa v uliciach mesta našlo kopec práce pre našu dvojicu policajtov – stálicu Semira a nováčika Bena. Dokopy 43 prípadov rozlúskneme výhradne za volantom niektorého z voliteľných automobilov, čo je dosť veľká škoda. Autori totiž úplne odignorovali nejaké, dnes už tradičné ukážky nadväzujúce na danú misiu. Miesto toho sa počas zadávania prípadu kamera krúti okolo nášho vozu a sníma ho i s okolím z rôznych uhlov. Tým pádom doslova trpí celá hra a tieto pauzy neskutočne iritujú, až nudia. Na druhej strane treba brať do úvahy, že Kobra 11: Highway Nights vystupuje od pradávna pod označením „only ride“, čoho sa jej tvorcovia držia zubami nechtami. Inováciu v tomto smere by sme však privítali s otvorenou náručou.

Hlavným cieľom drvicej väčšiny úloh je dolapiť podozrivé auto uháňajúce pred policajnými hliadkami. Štyri rozličné spôsoby chytenia hľadaného auta sme rozpitvali už v článku napísaného na základe preview verzie. V ich prípade nenastala žiadna zmena, a tak sa na ne pozrime už len v stručnosti. Prvá taktika je prostá – neprestajne narážať do naháňaného, nakoniec mu zatarasiť cestu a vyčkať päť sekundový časový limit. Ak sa vám cestu odrezať nepodarí, môžete sa tiahnuť tesne vedľa neho, čo ho časom donúti odovzdať sa do rúk zákona dobrovoľne. Niektorým tvrďasom nerobí zdemolované auto či vaše výstražne sirény žiadne problémy, preto je rad na taktiku číslo tri – strelbu za volantom. Po nej sa najčastejšie vodiči vzdajú, musíte si ale dávať pozor, aby ste naňho nevyslali



tých striel priveľa, čo by mohlo vyústiť do výbuchu (teda rutínnej seriálovej situácie). Strelba počas jazdy je vyriešená veľmi múdro, mieridlo si svoju obeť vyhľadá automaticky a vy už len jednoduchým stláčaním medzerníku posielate jednu ranu za druhou. A ak sa za volant posadí zvrhlík, ktorého nezastaví ani strelba, na rad príde jedna z najpútavejších zložiek hry – vyslanie RC autíčka s namontovanou bombou na kapote rovno pod kolesá zločincov. V jeho hľadaní vám ako pomôcka poslúži aj efektná 3D mapa a pre túto sériu charakteristická (konečne zmenšená) šípka slúžiaca ako GPS.

Variabilná náplň misií nás potešila, ak od hry očakávate len primitívne naháňačky, ktoré nemajú konca kraja, mýlite sa. Okrem chytania zločincov sa dočkáte aj úloh, v ktorých je napríklad nutné odprevať sanitku či veľaváženú zahraničnú návštevu. Vy ste v takýchto situáciách ako „utajený doprovod“ a preto tu platia isté pravidlá. K sledovanému vozú sa nesmiete priblížiť alebo vzdialiť na určitú metráž. Pokiaľ toto pravidlo porušíte, skončili ste. K variabilite patria aj pátracie akcie, v ktorých sa trebárs v roli Bena infiltrujete do gangu autíčkárov. Zástancov racingov typu NFS alebo Test Drive poteší režim „Závody“, v ktorom si môžete zvoliť auto a miesto závodu podľa vlastných predstáv. Veľa zábavy s kamarátmi zažijete aj v režime „Splitscreen“. V závode si to môžu na jednom počítači rozdať až štyria hráči naraz, každý však musí mať zapojený vlastný gamepad (možnosť hry dvoch hráčov na jednej klávesnici povolená nie je).

Ak stále pátrate po tom, čo nás tak pozitívne prekvapilo a zmenilo náš názor na celkovú hru, prišlo na krájanie chleba. Najväčšie plus spočíva v dabingu. Áno, milí čitatelia, absenciu cut-scén nahrádza profesionálny český dabing „poskladaný“ zo skutočných dabérov českej verzie seriálu. Hovorené texty sú plné vtipu, irónie, prekvapenia, proste vidno kus výborne odvedenej práce, za ktorú ďakujeme českému TopCD. Čo sa týka všelijakých zvukov okolia (trúbenia, výbuchov, ničenia), tie sú na rozdiel od dabingu nevýrazné. K soundtracku sme sa nevyjadrili kladne už pri preview verzii, náš názor sa ale nemení. Zvukovú stránku dopĺňa podarené grafické spracovanie, autá sú plné odleskov a na ich modely si dali v Syntetic poriadne záležať. Škoda len mierne hranatých textúr niektorých objektov (najmä budov).

Ako to zhrnúť? Fanúšikovia Kobry 11 budú doslova šokovaní množstvom novinek, avšak hráči, u ktorých by bola Highway Nights premiéra by mohli byť sklamaní stereotypným a neustálym závođením. Český dabing ale zaujme, rovnako grafická stránka nesklame, a tak sme sa rozhodli udeliť hre krásneho 7 a pol bodu. Digitálni Semir a Ben vás očakávajú koncom mája.

## HODNOTENIE

Platforma:	PC
Výrobca:	Synetic
Distribútor:	TopCD
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	kompleť

# 7.5



## SILENT HILL

## SHATTERED MEMORIES

Platforma: PSP

Autor: Richard „gulath“ Bojničan

*Silent Hill sa spája v podvedomí so strachom. Strachom z nepoznaného, z niečoho, čo na nás tvorcovia hry zase ušili. Shattered Memories je trochu iné...*

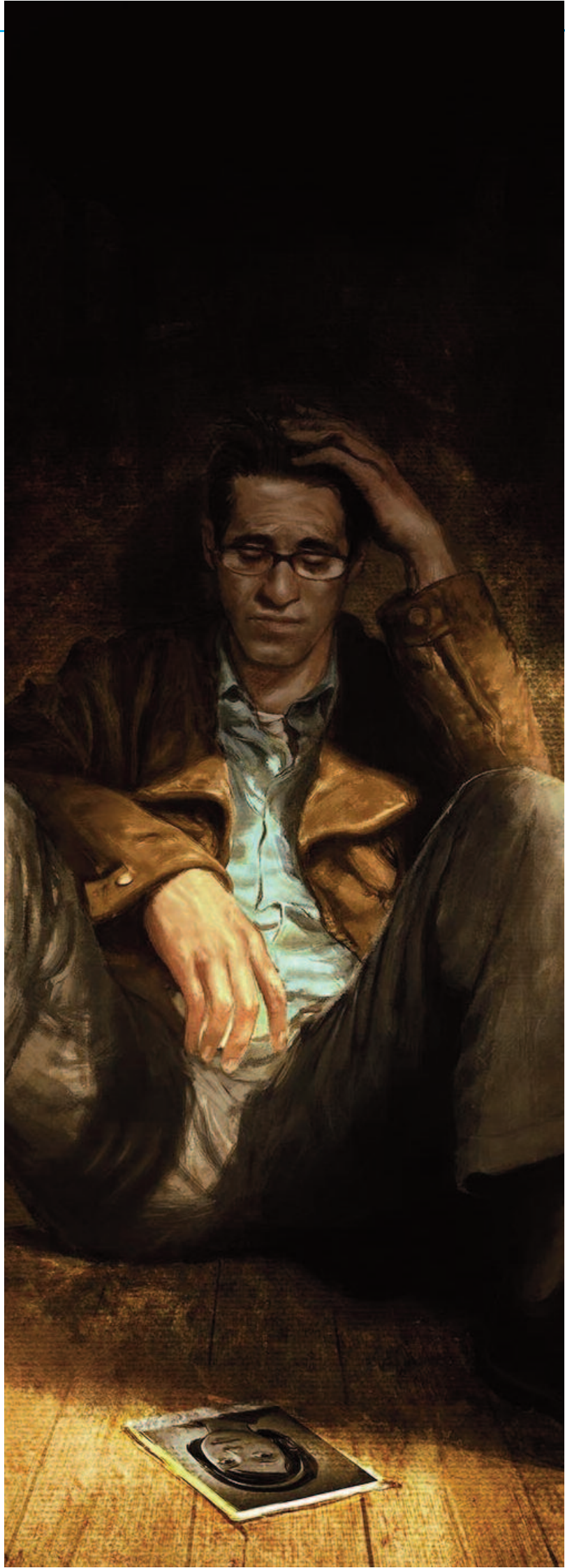
Ale poďme pekne poporiadku. Shattered Memories je pôvodne projekt určený na Wii. Na PSP sa dostal až s oneskorením a samozrejme po nejakých tých úpravách. Žiaľ pôvodnú verziu som v rukách nemal (ono, nemam ani to Wii, takže netuším načo by mi bola), takže nemám ako porovnávať, na druhú stranu to môže byť dobré.

Nový Silent Hill je iný ako tie, na ktoré som bol zvyknutý. Ono sa to dosť ťažko popisuje, pokiaľ ste žiadny nehrali. Ako som písal v podtitulku, Silent Hill je ekvivalentom hrôzy. Absolútneho strachu, z niečoho, čo vlastne ani nevieme čo je. Je to svet, ktorý je úplne šialený ale má vlastné pravidlá. Svet, ktorý nás vláka do seba a potom nechce pustiť von. Svet, ktorého návšteva nás jednoducho poznamená navždy.

Shattered Memories je vlastne výletom do spomienok hlavného hrdinu. Príbeh začína návštevou u nie tak celkom štandardného psychológa, ktorý naznačuje, že sme ho navštívili práve preto, že tí štandardní jednoducho neuspeli. Tak teraz sa pokúsi on nám pomôcť. Hra nás zároveň varuje, že tak ako hru budeme hrať, bude sa hra postupne adaptovať na nás. Prispôsobí sa našim strachom, fóbiam a jednoducho bude veľmi personifikovaná na našu osobu. Psychiater to hneď potvrdí prvým úvodným dotazníkom a môžeme začať.

Cestou domov sme havarovali. Preberieme sa v zaneženom Silent Hille, a je nám úplne jasné, že máme problém. Okrem toho, že auto je rozbité, chýba nám spolucestujúci. Naša dcéra. Keďže sme boli nejakú dobu v bezvedomí, je dosť možné, že sa vydala hľadať pomoc do mestečka, tak teda aj my začíname pátranie v takmer vyľudnenom Silent Hille. Postupne sa prebojujeme cez záveje a nástrahy, dostaneme sa do svojich nočných mŕ, a časom sa dopracujeme aj k svojmu domu. Akurát, že v Silent Hille nie je nič tak ako by sme čakali. Preto aj návrat domov nie je to, čo by sme očakávali, napriek tomu, že nám z neho volala naša dcéra... No ale dosť bolo vyzrádzania príbehu, poďme si porozprávať ako sa to celé hrá.

Hra by sa dala rozdeliť do dvoch celkov. Teda ok, troch. Prvý je už spomínaný, návšteva u psychológa. Ten sa raz za čas vyskytne v príbehu hry a spýta sa nás na pár ďalších otázok. Hra sa tým naozaj adaptuje a ovplyvňuje to nie len samotný koniec, ale aj dej hry, či postavy ktoré stretne. Svojim spôsobom to je aj možnosť ako si hru zahrať znova. Keď odpovieme inak, zmenia sa podmienky. Druhým celkom je samotné pobíhanie, chodenie a hľadanie po Silent Hille. Silent Hill je temný, takže často je osvetlený iba baterkou čo máme po ruke. Snažíme sa vždy dostať niekam ďalej, ku svojej dcére, ktorú neustále hľadáme. Občas sa dostaneme k miestu, na ktoré sa viažu nejaké veľmi silné emócie. Vtedy nám začne blikať baterka a začneme počuť zvuk statického rušenia v re-







produktore. Ak sa nám podarí tento bod ofotiť telefónom, dostaneme odkaz na záznamníku, ktorý nám povie zase niečo zo sveta Silent Hill.

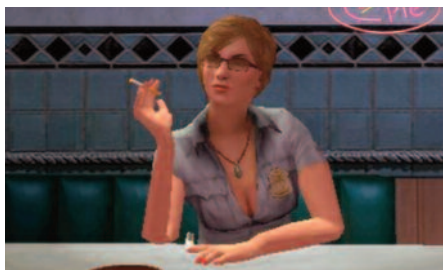
Tretí celok sú nočné mory. Zo zeme vyrazia ľadové kryhy a vytvoria bludisko z ktorého vedie von iba jediná cesta. My ním musíme prebehnúť, preliezť, preskakať a celý čas sa za nami ženú príšery. Tie sa nedajú zabiť, jediné čo môžeme robiť je striasť ich zo seba, keď sa už na nás vrhnú. Žiaľ vždy keď nás chytia, uberie nám to niečo zo života. Ak nás zabijú skôr ako nájdeme východ, bežíme znovu... A znovu... A znovu... Áno, túto časť hry nemám rád. Je otravná, svojim spôsobom nudná a frustrujúca... Jednoducho nepasuje do Silent Hill hry.



Po grafickej stránke je hra spracovaná priemerne. Nič čo by ohúrilo v nej nenájdeme, ale ani nič čo by vyslovene nahnevalo. Animácie sú urobené plynulo, len občas mám pocit, ako keby príliš nahrubo, najmä ak sa bavíme o šikmých čiarach, ktoré vyzerajú ako keď som kedysi programoval na didaktiku M.

Hra je výborne nadabovaná. Zaradil by som ju medzi top hry v tejto oblasti a aj sprievodné zvuky a hudba prídávajú na atmosfére a nálade. Keby bola

taká vynikajúca aj grafika, máme tu hru za 10 bodov.



Teraz sa vyjadrím k ešte niečomu, čo pri hrách nie často spomínam, pretože v súčasnosti to už je dosť absentujúce... Atmosféra. Nový Silent Hill ju má tiež. Nie je to tá desivá, priam panická atmosféra predchádzajúcich dielov, ale je tu. Je to pocit, že niečo je nesprávne, pocit neustáleho napätia z toho čo sa stane o chvíľu, veľmi nepríjemný pocit, keď kráčame mestom a stále čakáme, že sa na nás niečo vyrúti. Jednoducho sme v neustálom napätí a takmer strachu, takže Silent Hill je v tomto takmer verný svojej značke. Akurát tie nočné mory atmosféru nemajú. Iba frustráciu...

Celkovo je Silent Hill dobre odvedená hra, ktorá keby nebola pokazená frustrujúcimi sekvenciami a mala by o trochu lepšiu grafiku, asi by bola hodnotená na 10 z 10. Takto ju hodnotím slabšie, pretože predsa len to kazí



celkový dojem z hry. Ale aj tak je to nadpriemerná hra, ktorú sa oplatí si zahrať, i keď jej prvé prejdenie je tak na 7 – 10 hodín herného času...

## HODNOTENIE 7.5

**Platforma:** PSP, PS2, Wii

**Výrobca:** Climax Group

**Distribútor:** Konami

**Multiplayer:** nie

**Lokalizácia:** nie



## Grand Theft Auto

## CHINATOWN WARS

Platforma: iPhone

Autor: Roman "JC" Kadlec

*Pánešek si dá lezance, kung-pao a ostlokyslú polievku? Takto nejako začínala takmer pred rokom recenzia DS verzie, vtedy ešte exkluzívneho prírastku do série GTA. Medzičasom sa Číňania dostali na PSP a dokonca ja na iPhone. Práve poslednej menovanej verzii sa budeme venovať, pričom okrajovo spomenieme aj PlayStation Portable – inak povedané, ponúkame vám detailné porovnanie všetkých verzií.*

Jednu vec treba Rockstaru uznať. Sériu Grand Theft Auto poznajú lepšie ako svoje ponožky a bez ohľadu na cieľovú platformu vždy ponúknu (takmer) dokonalý herný zážitok. Chinatown Wars sa na Nintendo DS týčila s poriadnou hrdosťou a veru mala na to pádny dôvod – výborné využitie možností handheldu s klasickou GTA hrateľnosťou žalo úspechy u hráčov aj kritiky. Nasledovala PSP verzia, ktorú sme si na našich stránkach nezrecenzovali, takže to napravím aspoň krátkou charakteristikou. V podstate ide o ten istý materiál, aký dostali majitelia DS s niekoľkými zmenami – grafika je lepšia, soundtrack je bohatší a hrateľnosť je trošku slabšia. Ono, Chinatown Wars sa na PSP ovláda bezchybne, avšak množstvo minihier, ktoré boli navrhnuté práve pre Nintendo DS a ich podstata spočívala v dotykovom ovládaní... na PlayStation Portable to jednoducho „nie je ono“. Využitie stylusu bolo nahradené klasickými quicktime eventami a povedzme si úprimne – kreslenie tetovania perom, alebo určovanie smeru pomocou PSP analogu, čo je autentickjšie?

Práve v inom ovládaní minihier spočíva hlavný hrateľnostný rozdiel medzi dvoma handheldmi a DS má v tomto smere logicky navrch. Aktuálne recenzovaná iPhone verzia je teda zaujímavá kvôli trom faktorom: a) má dotykový displej, b) iPhone je výkonnejší ako DS, c) cena je znateľne nižšia ako v prípade PSP a DS. Dočkali sme sa teda ideálnej resp. najlepšej verzie? Odpoveď znie... NIE!

Logicky sa objavuje otázka „Prečo?“. Prečo nie, keď Chinatown Wars vyzerá na iPhone lepšie ako na DS a minihry využívajú dotykové ovládanie? Nuž preto milé deti, že celá hra sa ovláda pomocou dotykového displeja a jednoducho to „nie je ono“. Reakčný čas (akokoľvek to môže divno znieť) je vyšší ako pri klasickom ovládači, čo sa čiastočne podpisuje aj na samotnej hrateľnosti. Nejde o nič hru-rúcajúce, skôr o malý detail, ktorý bude mať hráč stále na očiach. Keď sa k tomu sem-tam pripočíta pokles FPS, je to jednoducho cítiť. Treba však uznať, že autori vymačkali z iPhone 3G veľmi veľa a celková audiovizuálna prezentácia je na vynikajúcej úrovni. V súvislosti so zvukom treba pochváliť exkluzívnu vlastnosť iPhone verzie – možnosť prehrávať vlastné mp3ky počas hrania. Okrem toho sú prístupné všetky stanice, vrátane tých, ktoré boli iba v PSP porte. Čo však iPhone verzii stále chýba je nemožnosť synchronizovať svoje štatistiky s účtom na Rockstar stránkach a taktiež aj multiplayer by ste hľadali neúspešne.

Oproti PSP a DS verzii sa však môže zdať herný svet o trošku pustejší, ide však iba o subjektívny a občasný





dojem, ktorý sa dostaví najmä počas jazdy autom. Na druhej strane, menšia premávka je v prípade iPhone verzie plusom – spomínané ovládanie robí problémy najmä v otázke rýchleho a dynamického riadenia vozidla a dlho ignorovaná možnosť „pomoci pri riadení“ sa konečne dočká uplatnenia. Samozrejme, dá sa bez nej zaobiť, ale hráči zvyknutí na klasické ovládanie si budú veľmi dlho zvykať na rozdielne časovanie zarovňavania. Taktiež strelba je trochu komplikovanejšia, nakoľko neexistuje žiadne „dotykové tlačítko“ na zameriavanie a mierenie je tak vykonávané automaticky, podľa určitého algoritmu – v podstate ide o najlepšie terč vzhľadom k uhlu strelby. Že to môže v niektorých prípadoch spôsobovať patálie vieme...

Okrem vyššie zmienených „výčítok a zmien“ je iPhone verzia úplne totožná so svojimi súrodencami. Postavy stále nehovoria a svoje myšlienky vyjadrujú iba písanou formou, dialógy sú stále vtípné, niekedy až prehnane ironické a celkovo v prípade Chinatown Wars môžeme hovoriť o zábavnej mafiánskej vandrovkke. Herného obsahu je skutočne neúrekom a pokiaľ hráč prekusne dva hlavné problémy – čiastočné oneskorenie ovládania (najviac citeľné pri rýchlej jazde) a nemožnosť mierenia, dá sa hovoriť o skutočnom hernom hite. Ono reálne, spomenuté dva problémy sú citeľné najmä, pokiaľ hráč hral niektorú zo zvyšných verzií... a v tom prípade nemá kúpa Chinatown Wars pre iPhone zmysel. Pokiaľ nejde o ortodoxného GTA fanúšika, ktorý chce mať jednoducho „nejaké to gétéáčko“ stále so sebou.



Vo výsledku je Grand Theft Auto: Chinatown Wars výborným titulom. Z hľadiska hracej doby a zábavnosti ide o to najlepšie, čo môže iPhone ponúknuť a spomenuté problematické miesta sú ovplyvnené možnosťami platformy ako takej. Pri pohľade na cenu, kvalitu produktu a obmedzenia iPhoneu je GTA:CHW jedna z najlepších hier, akú môžete v AppStore nájsť. Pokiaľ by som mal z dostupných verzií vybrať jednu a tu odporučiť ako ultimátnu a najlepšiu inkarnáciu Chinatown Wars... nevybral by som žiadnu. Jednoducho to nejde a každá verzia má svoje klady. Záleží teda na hráčovi, aké ma k dispozícii konzoly a či preferuje grafiku nad hrateľnosťou minihier. Aby som to nejako rozumne zhrnul (a budem sa opakovať) – iPhone verzia láka cenou a výbornou prenosnosťou, DS verzia láka najlepšou hrateľnosťou a PSP verzia grafickým spracovaním. Vyberte si čo vám vyhovuje... chybný výber neexistuje.

## HODNOTENIE

**Platforma:** iPhone, DS, PSP

**Výrobca:** Rockstar

**Distribútor:** Apple/Rockstar

**Multiplayer:** nie

**Lokalizácia:** nie

# 9.5



## Fat Princess FISTFUL OF CAKE

Platforma: PSP

Autor: Roman "JC" Kadlec

**Pokiaľ by sa dávalo ocenenie za najšialenejší a nič nehovoriaci názov hry, tučná princezná by sa určite objavila na listine kandidátov. Strastiplný príbeh o jednej nešťastnej kráľovej dcérke, ktorá nedokázala odolať chutnému koláču vôbec nie je taký, ako by sa na prvý pohľad mohol zdať.**

Málokto by po prečítaní názvu resp. rýchlo zhladiť krabice odhadol, že má pre sebou stredovekú variáciu Battlefieldu, vykreslenú v rozprávkovvej izometrickej grafike. Ono, keď sa už UMD disk roztočí v PSP a hráč sa trochu rozkuká, objaví sa niekoľko zaujímavých otázok – rýchla kontrola faktov na internete potvrdí naše podozrenia. Fat Princess je v podstate PS3 titul, ktorý sa objavil na PlayStation Network a vzhľadom k jeho popularite si Sony vydupala PSP verziu. Tá je v takmer totožná s veľkým bratom, z hľadiska obsahu sa objavilo zopár drobných prídavkov a rozšírení - v kampani pre jedného hráča aj v multiplayeri. Ďalší rozdiel sa objavuje v cene – zatiaľ čo PS3 verzia sa pohybuje niekde okolo 15\$, v prípade PSP portu je cena výrazne vyššia, najmä kvôli krabicovému vydaniu. V našom online obchode ju nájdete za 25,99€, čo je najlepšia ponuka v rámci Slovenska.

Herná náplň je v podstate veľmi jednoduchá a úvodne prirovnanie k „stredovekej variácii Battlefieldu“ hovorí za všetko. Dve strany, červení a modrý, viacero povolání a rôzne druhy úloh, ktoré určujú víťaza. V podstate je to stále o tom istom a rôzne módy iba menia taktiku a stratégiu – teda, pokiaľ sa pohybujeme v multiplayerovom svete. Hra pre jedného hráča je ignoruje nejaké taktické myslenie prakticky stále, pretože AI je AI a umelou inteligenciou obdarení spoluhráči nerozmýšľajú, čo vlastne majú robiť. Pri prvom hraní určite odporúčam preštudovať krátku nápovedu – tutorial by ste hľadali márne. Našťastie, systém je jednoduchý, máme dva hrady, kde sa po smrti objavujú panáci a niekoľko budov, ktoré určujú povolanie. Budovy je možné vylepšovať a tým odomykať lepšie vybavenie – to samozrejme dokáže robiť iba jedno povolanie, robotníci zhromažďujúci suroviny a podobný systém obmedzení funguje všade. Prirovnanie Fat Princess k Battlefieldu dostane nový rozmer po jednoduchom konštatovaní, že v priestore medzi hradmi sa nachádzajú kontrolné body. Práve ich kontrola je cestou k výhre v jednom z multiplayerových módov. Očakávať môžete aj zachraňovanie a unášanie princeznej, hranie futbalu alebo obliehanie nepriateľského hradu.

V názve titulu sú dve slovíčka, ktoré v súvislosti s predchádzajúcim odstavcom môžu dávať väčší zmysel. Princezná ako jeden z kľúčových prvkov k výhre už bola predstavená a koláčiky hrajú svoju hlavnú úlohu v zápletke kampane pre jedného hráča. V podstate, v stredoveku nemali McDonald's a tak tuk a obezitu museli chytať inak – pre potreby hry je nástrojom zla a feministckej provokácie koláčik. Hráča síce nečaká žiadna samovražedná misia s cieľom zničiť koláčik skazy v špeciálnej rúre nepriateľskej arciježibaby, ale aspoň nimi môže kŕmiť princeznú priamo v hre, vďaka čomu sú ešte guľatejšie a ťažšie. Mimochodom, je to aj jedná z úloh





kampaňovej misie. Samotné misie sa líšia iba cieľom, ale hrateľnosť ostáva prakticky nemenná a totožná s multiplayerovou časťou. Nakoľko je to však kampaň pre jedného hráča, riadi sa heslom „urob si sám“, keďže AI spoluhráči behajú okolo, navzájom sa vyvražďujú a ruku k dielu prikladajú iba veľmi sporadicky. Samozrejme tým trpí celkový pocit z hry a podobne ako v prípade Battlefieldu a iných multiplayerových titulov možno zopakovať staré známe – boji a neschopní spoluhráči ničia hru. V prípade kampane nebudem iba kritizovať, hlavnú zápletku a prevedenie v podobe rozprávkového príbehu jednoducho pochváliť musím.

Fat Princess: Fistful of Cake je v podstate dobrá a zábavná hra, ktorá však nezapadá úplne do škatuľky „klasický titul do krabice“. Fakt, že ide o menší nezávislý projekt, ktorý je určený predovšetkým ako sťahovateľná hra sa na výsledok nezmazateľne podpísal a síce obal s vydareným artworkom je pekný, ale vyššia cena určite nikoho nepoteší. Práve tento fakt sa podpisuje na záverečnom hodnotení, ktoré je nižšie ako by mohlo byť. Keby sa hra dala kúpiť aj na PSP za rozumnú cenu (t.j. okolo 10-15€) tak by číslo dole vyzeralo inak. Titul, ktorý je postavený predovšetkým na multiplayer zložke a kampaň pre jedného hráča je obsiahnutá predovšetkým z „nutnosti“... Fat Princess tým jednoducho trpí a je to škoda, nakoľko ide na pomery PSP o unikátnu hru, ktorú však čoskoro môže postrehnúť stereo-

typ. Napriek viacerým módom používa hráč prakticky stále ten istý postup (objaviť sa, zvoliť povolanie, posekať súpera, pokúsiť sa o splnenie úlohy... všetko sa to melie dokola) a absencia nejakých vylepšovaní alebo trofejí nemotivuje k ďalšiemu hraniu. Odomknutie niekoľkých možností úpravy postavy mi prišlo ako nedostatočná motivácia. Kto však túži na PlayStation Portable po niečom inom a neobvyklom a zbožňuje hru viacerých hráčov, nech dá Fat Princess: Fistful of Cake šancu. Špecifické kúzo hre nemožno uprieť...



## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	PSP
<b>Výrobca:</b>	Titan Studios
<b>Distribútor:</b>	SCEE
<b>Multiplayer:</b>	áno
<b>Lokalizácia:</b>	nie

6



## DANTE'S INFERNO

**Platforma:** PSP **Autor:** Richard „gulath“ Bojničan

*The hottest places in hell are reserved for those who, in time of great moral crisis, maintain their neutrality.*

- *Dante Alighieri*

A mám čo som chcel. Po prejave jedného z hlavných hriechov, konkrétnejšie závidi, ma Dante odsúdil do najhorúcejšieho pekla. Závidel som chinaskimu, že recenzoval Dante's Inferno a to dokonca na tej kacírsej, ba až rúhačskej platforme Xbox360, napriek tom, že ja som ho hral na svojom posvätnom PS3, a trest DanKanFanov na seba nedal dlho čakať. Prišlo UMD, ktoré sa nedá prehltnúť ako obľátka v kostole, ale dá sa vložiť do úst máleho prenosného motlitebného PSP a na ňom bolo PEKLO. A to, ako recenzent by som mal zostať v podstate neutrálny, takže logicky, peklo najhorúcejšie.

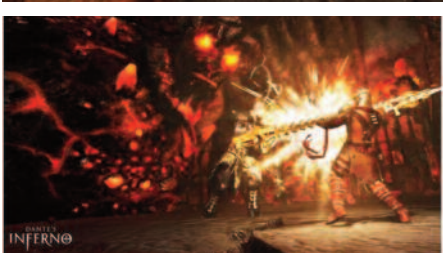
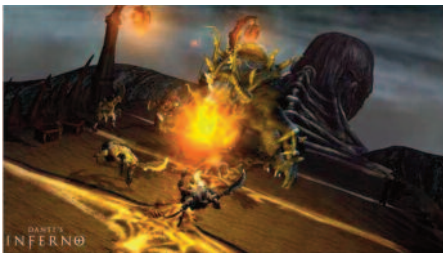
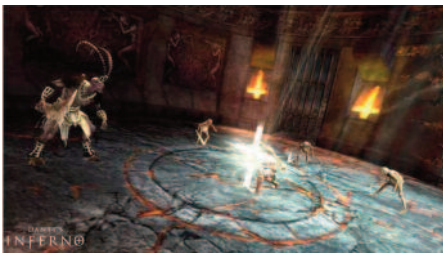
- *Vážení čitatelia. Prinášame vám prvé, zaručené informácie z podsvetia, konkrétne z pekla. Keďže náš autor, Gulath sa tam úspešne dostal, popisuje nám ako to celé vyzerá. „Pôvodne som si Alighieriho výrok predstavoval asi ako všetci. Tie najhoršie miesta pekla budú vyhradené mne. Ale nakoniec sa ukázalo, že anglický preklad je výstižnejší ako by sme čakali. Momentík, hneď som späť, musím si niečo vybaviť...“*

Ako už bolo spomínané v kolegovkej recenzii, Dante's Inferno je ľahko inšpirované Alighieriho Božskou komédiou, takže kto knihu čítal, má teoreticky hrubú predstavu s čím sa v hre stretne. Ale dôraz treba dať na slovíčko ľahko. Stretne sa naozaj s 9tmi kruhmi pekla (a sú horšie ako mali krabáci v District 9). stretne sa s križiakom Dante, ktorý na svojich potulkách svätou zemou porušil niekoľko sľubov ktoré dal, či už svojej drahej, alebo svojmu bohu, a napriek tomu, že na výprave prítomný biskup vysvetľoval, že tým, že dobili svätú zem si získali právo znásilňovať a lúpiť, po návrate domov čaká prekvapenie. Dom je v podobnom stave, ako keby ho počas svojej neprítomnosti prenajal obyvateľom Lunika 9. Otec je v strede miestnosti, kde zblízka pozoruje svoj veľký zlatý kríž. Vlastne ho pozoruje zo zápornej vzdialenosti, pretože kríž má zabodnutý v oku (áno, je mi to jasné, neboli to nájomníci z Lunika 9, to by tam zlatý kríž neostal), no a manželka čaká za domom. A vo svojom brušku má prekvapenie pre manžela. Prekvapenie v podobe meča ktorým je pribodnutá k zemi. Keď už to vyzerá, že to snáď horšie byť ani nemôže, ukáže sa, že Murphy mal pravdu. Príde sám Lucifer a zoberie si dušu milovanej Beatrice. No a my sa vydáme na púť za jej záchranou.

- *„tak som zase tu. No ako som vravel, ten anglický preklad je výstižnejší. The hottest places sú naozaj hottest, ale vo význame, ktorý je vlastne cool, teda ako hot je cool a cool je hot, no veď viete ako to myslím. Pre nás najťažších hriešnikov sú tu vyhradené najprestížnejšie bary, najlepšie reštaurácie, jednoducho miesta, kde každý chce byť, a už pár sekúnd po smrti ľutuje, že za života nezhršil oveľa viac... moment, zase niečo“*

Hra sama o sebe je v podstate kópiou God of War. Rov-





naký herný princíp, rovnaké podmienky, veľmi podobné zbrane, takmer zhodné ovládanie, jednoducho celý čas som mal pocit, že sa Kratos obliekol do iných farieb a odskočil si do pekla. Na veľkom PS3 by to mohlo byť mínus, ale na PSP práve naopak. Hier ako GOW na PSP je menej ako šafránu, presnejšie dve. God of War a Dante's Inferno. Preto ak vás GOW bavil, Dante určite nesklame. Okrem toho som nespozoroval žiadny markantný rozdiel medzi veľkou a malou verziou, čiže Inferno prináša solídnu porciu zábavy. Dovolil by som si dokonca tvrdiť, že z hľadiska herného času hádam aj väčšiu ako God of War.

- „kde som to prestal, aha, už viem. Napríklad pre ľudí závislých na hrách je tu obrovský podnik, kde sa dá hrať každú chvíľku hra ktorá na zemi vyšla. Pre tých, čo naozaj zhršli a

venovali sa hrám viac ako svojmu životu sú najvyššie poschodia, kde sa dajú hrať nie len hry, ktoré na zemi vyšli, ale aj tie ktoré ešte len vyjdu. No a pre nás, zatratené herné duše je úplne najvyššie poschodie. V podstate to, ktoré sa dotýka už samotného neba (občas to tam obletujú anjeli a závistlivo nakúkajú cez okná). V tom môžeme hrať všetky hry ktoré kedy vyšli, tie ktoré ešte len vyjdu no a aj tie čo nikdy nevyjdu. Takže napríklad včera som dohral Duke Nukem Forever.“

Graficky je hra tiež podobná originálu, teda samozrejme, že grafika je adaptovaná na rozmery PSP displayu, ale inak je rovnako krvavá, rovnako brutálna a animácie vyzerajú veľmi podobne. Zvuk je na tom rovnako a v podstate aj ovládanie. Jediný rozdiel je v ovládači samotnom, predsa len PSP nie je až tak komfortné ako gamepad PS3 a stále sa musíme pozerať na display. Inak je to ale naozaj to isté. A to je dobre. Je to brutálne, je to krvavé a je to zábava.

- „podarilo sa mi na skok ešte odrhnúť, viete, chystá sa tu megapárty a tak trochu to pomáham spoluorganizovať. Hovorí sa, že sa na nej ukáže aj sám najväčší šéf. Volá sa Luis Cypher a vraj s ním je kopec zábavy, tak som zvedavý. Bude tu obrovský metalový koncert, kde budú hrať všetky kapely ktoré už neexistujú. Niektorí hudobníci dokonca dobrovoľne umierajú na tom vašom svete, len aby si mohli prísť zahrať sem. Tak ja teda idem. Máme na to ešte mesiac, mimochodom pre celú redakciu mám voľné vstupenky, vraj pôjdete na nejakú výstavu spoločne jedným lietadlom... No a pre čitateľov tiež vybavím vstup keby stihli prísť. Tak zatiaľ!“

Ako to celé zhrnúť? Ak máte Dante's Inferno na PS3 alebo Xboxe, je pre vás PSP kúpa dosť zbytočná. Nedostanete nič nové. Ak však nemáte tieto veľké konzoly a hľadáte poriadnu skákačku a mlátičku, plnú krvi a násillia, je to tá ideálna hra pre vás. Preto PSP verziu hodnotím veľmi pozitívne.

<b>HODNOTENIE</b>		<b>8.5</b>
<b>Platforma:</b>	PSP	
<b>Výrobca:</b>	Visceral Games	
<b>Distribútor:</b>	EA	
<b>Multiplayer:</b>	nie	
<b>Lokalizácia:</b>	nie	



## EARTHWORM JIM

**Platforma:** iPhone **Autor:** Leonard "darkfire" Bojničan

*Pre tých z vás ktorí sa boja hmyzu a červov, práve vstala z mŕtvych vaša nočná mora. Znova sa prebudila k životu dážd'ovka JIM. Vesmírny hrdina z dávnych čias nám prišiel do iPhone / iPodu Touch, aby vás svojim extrémne nezvyčajným spracovaním dobre pobavil.*

Earth Worm Jim, je behačka z dávnych čias PC, až tak dávnych že veľa nových hráčov ich ani nezažila. Hrdina ktorého máte v hre na starosti je dážd'ovka, ktorá jedného dňa našla mechanický oblek a tak sa z nej stal super hrdina. A ako super hrdina má aj svoje zvláštne schopnosti, dokáže strieľať, svoje telo používať ako bič, či sa na seba zavesiť. K tomuto autori pridali odľahčené komiksové prevedenie, ktoré z hry robí čistú recesiú plnú zábavy. Či už na vás budú útočiť vrany alebo psi, nočné mory atď., tak v každom levely máte unikátnych nepriateľov a absolútne netypických bossov. Originalita autorov je tu silno cítiť a nedá vám na každom kroku hry pokoja.



Ovládanie je pomocou softwarovo simulovaného joysticku a gombíkov na pravej strane pre streľbu, skákanie alebo použitie biča. Hra vie byť dosť akčná a niekedy dotykový joypad začína byť nevýhodný, keď hráč necíti limit kde sa ma pohnúť a potom stráca nad postavičkou kontrolu. Ale v celkovom sumáre hry, je ovládanie veľmi dobré. Grafika je komixového štýlu, v kvalitnom spracovaní s žiarivými farbami. A napriek tomu o akú starú hru sa jedná, je grafika veľmi dynamická a živá. Pohyb hlavnej postavy je v neveriteľnom prevedení, aj keď samozrejme, že nieje 3D. Aj hudba je v každom levely iná, avšak Earth Worm Jim vám dáva možnosť pustiť si aj vlastné MP3. Či červička budete masťiť pri heavymetale alebo Kelly Family je čisto len na vás.

Záver, jedná sa tu o legendárnu klasiku, ktorá po oprášení a vyleštení stále nestratila svoje čaro a šťavu. Hra vo svojej kategórii stále nestratila schopnosť konkurovať novým titulom a to možno vďaka až dobovému originálnemu dizajnu autorov. Určite by ho veľa ľudí nazvalo geniálnym, ale pojem absolútne haluzný ho vystihuje lepšie. Čo k tomu dodať, skúste a neolútujete.

### HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	iPhone
<b>Výrobca:</b>	Gameloft
<b>Distribútor:</b>	Gameloft
<b>Multiplayer:</b>	nie
<b>Lokalizácia:</b>	nie

**9.5**



## THE EYE OF JUDGEMENT LEGENDS

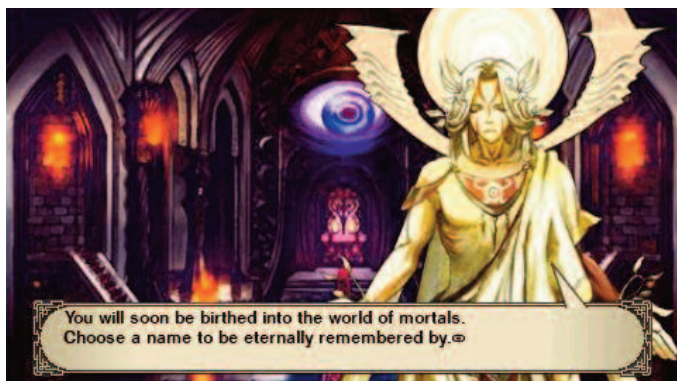
**Platforma:** PSP **Autor:** Richard „gulath“ Bojničan

*Určite poznáte hru piškvorky. Každý snád' v škole trávil čas vyplňovaním plochy 3x3 štvorčeky tak, aby vyhral. Možno poznáte aj hru Magic: The Gathering. No a viete si predstaviť ako tieto dve hry skombinovať? Ani ja som si nevedel...*

Skutočne to znie takmer nepredstaviteľne, teda pokiaľ ste už nehrali Eye of Judgement na PS3. Ja som toho bol ušetrený a teda bol tento štýl hry a samotného hrania pre mňa úplnou novinkou. Ale poďme pekne poporiadku...

Ocitneme sa vo vzdialenom kráľovstve, v ktorom vládnu štyri živly, oheň, voda, zem, les. Tieto živly sú vyrušené z rovnováhy piatym živlom, ktorý sa nazýva Scion. No a my sa vtelujeme do božieho avatara (nie, nie tie modré veci, čo teraz všetci obdivujú), ktorého úlohou je čo? No predsa zachrániť svet, priniesť rovnováhu medzi živly a stabilizovať slovenskú ekonomiku. Že je to nad sily akéhokoľvek hráča? Ok, tak tú ekonomiku stabilizovať netreba. To zvládnu politici. Príbeh ako z príručky pre kliše. Ale zase je množstvo hier, kde netreba nejakú tú story. Hry zaujmú niečím iným. Napríklad samotným herným systémom.

A tu sa dostávame k tej spomínanej kombinácii piškvoriek a MTG. Pôvodná PS3 hra sa ako som pochopil hrala vykladaním kariet na hraciu plochu. Relatívne zaujímavý a originálny spôsob, ktorý prinášal najmä prvok originality. Na PSP síce tiež existuje kamera, ale akosi si neviem predstaviť ako by to malo fungovať. Robiť jednotlivé zábery z každej karty, alebo čo. Okrem toho, ako by sa to hralo napríklad v električke? Preto je na PSP verzia bez kariet či kamery. Jednoducho hráme na hernej ploche 3x3 štvorčeky. Na začiatku hry si potiahneme 5 kariet, na začiatku každého kola dostaneme 2 many, za ktoré môžeme niečo zakúziť, alebo si ich odložiť do ďalšieho kola. Pri kúzení sa bavíme v podstate o vyvolaní nejakej príšerky alebo o zoslaní nejakého kúzla, ktoré dokáže prudko zvrátiť situáciu na hernej ploche. Potvorky dokážu útočiť jedna na druhú, takže ak začína byť na ploche plno, dá sa preriediť aj útokmi. Cieľom hry je na ploche 3x3 políčka vyložiť 5 príšer, čím vyhrávame hru.



Princíp hry je pomerne jednoduchý, takže ju môžu hrať aj malé deti. Karty v hracom decku môžeme obmieňať podľa toho, aké karty vyhráme, alebo si kúpime za peniaze čo získame po každom dueli. V princípe nie je ťažké postaviť rýchly deck, s ktorým má každá AI problémy. Hra je však



# SONIC CLASSIC COLLECTION

**Platforma:** Nintendo DS

**Autor:** Roman "JC" Kadlec

**Ježko Sonic patrí medzi najpopulárnejšie herné postavičky a to aj napriek tomu, že v podstate ježko nie je. Pretože... je modrý a čo obvykle robí ježko? Pichá! Sonic nepichá, namiesto toho radšej behá, skáče a gúľa sa.**



dost' jednotvárna a časom dospeje do bodu, kde sa stáva nudnou. Oponenti v podobe reálnych hráčov cez internet neprinášajú žiadnu zmenu, hra je rovnako nudná, iba protivník je šikovnejší.

Grafika v hre je úbohá. Celý príbeh je vyrozprávaný pomocou statických obrázkov, občas pri hraní narazíme na nejakú tú animáciu, ale celkovo som asi veľa horšie nakreslených hier na PSP nevidel. Je to škoda, mohlo to trochu zdvihnúť herný zážitok.

Zvuky počujeme počas bojov, a počujeme nejakú tú hudbu. Inak nič. Vážne neviem prečo je hra distribuovaná na UMD, kludne mohla byť iba stiahnuteľná, nemôže mať viac ako 10 MB.

Celkovo teda ide o hru s podpriemernou grafikou a hudbou, s relatívne zaujímavým nápadom, ktorý sa však časom stane nudný a hra prestane baviť. Neodporúčam teda príliš, pokiaľ nechcete začať privykať malé deti na MTG.



## HODNOTENIE

<b>Platforma:</b>	PSP
<b>Výrobca:</b>	SCE
<b>Distribútor:</b>	SCEE
<b>Multiplayer:</b>	áno
<b>Lokalizácia:</b>	nie

**4**



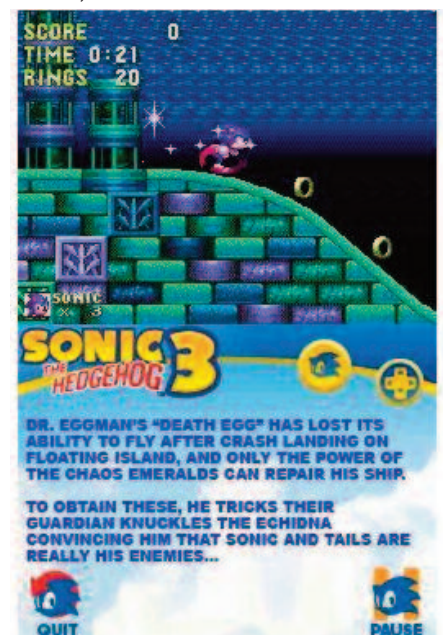
Nostalgici a pamätníci pri pohľade na názov určite zaplesajú radosťou. Sonic – meno ježka, super hernej postavičky, to sme si už vysvetlili. Classic – čakajú nás nejaké klasiky, pamätník si nervózne utiera množiace sa sliny na brade. Collection – kolekcia... nirvána je na dosah. Spojme si jednotlivé indicie do jedného celku a prekročme skolabovaného nostalgika. Nebudeme ho dnes potrebovať.

Aktuálne recenzovaný titul, prakticky ako celá recenzia, bude na hráča apelovať z dvoch pohľadov. Prvý je triezvy, ktorý reálne hodnotí kolekciu 4 hier vrátane nedostatkov a druhý je nadšený, „pretože je to Sonic, nie?“. Asi budem na tú modrú potvoru zlý, ale jeho najlepšie obdobie je už dávno za nami. A práve tie zlaté roky ježkove nám má nová kolekcia pre Nintendo DS priblížiť. Myšlienka to nie je zlá, lenže.... lenže herné mechanizmy sa menia a to čo fungovalo pred 6-9 rokmi je dnes už trochu hrdzavé. A tým nemám na mysli audiovizuálne spracovanie. Jednoducho plošinovky a skákačky sa za tú dobu zmenili a modernému hráčovi môže výlet v čase so Sonicom pripadať fádny a nudný.

Pozrime sa na základné fakty – kolekcia obsahuje Sonic the Hedgehog 1 – 3 a Sonic & Knuckles, vrátane možnosti hrať za Knucklesa v druhom a treťom Sonicovi. Dôležité je, že ide o pôvodné verzie, ktoré sa nedočkali žiadnych úprav alebo vylepšení. Jedinou „výhodou“ resp. zmenou je možnosť ukladať všetky hry hociakedy a zopár bonusových obrázkov. O využití možností Nintendo DS nemôže byť ani reč, dotyková obrazovka v podstate funguje ako panel výberu a základného ovládania (nová hra, uložiť/načítať, koniec hry). Niežeby sme čakali niečo iné, ale po čerešničke v podobe The Secret of Monkey Island: Special Edition a iných remakoch sa vždy môže objaviť ďalšie prekvapenie.

Hrateľnosťou je na tom Sonic stále rovnako – pokiaľ ste sa s ním ešte

nestretli, tento flashový projekt posluží ako výborné predstavenie. Jednoducho, modrý ježko vie iba behať, skákať, zbierať mince a následne ich trúsiť, keď ho niekto pichne. Aká to irónia života jedného ježka, ktorý sa pokojne môže považovať za najväčšiu celebritu svojho druhu. V súvislosti s „old school“ prístupom treba spomenúť aj obtiažnosť hry. Tá sa síce vďaka možnosti ľubovoľného ukladania trošku znížila, stále však môže robiť modernému hráčovi problémy. Sonic nie je hra, ktorá v prvom rade ponúka relax, je to hlavne o výzve a tréningu. Opäť záleží na dnešnom publiku, či to dokáže prijať alebo nie. Hoci, pravdepodobne najväčšie zisky pôjdu z peňaženiek fanúšikov, nostalgikov a pamätníkov, ktorí si kúpia kolekciu do zbierky a či si ju reálne zahrajú bude pre nich druhoradé. „Je to predsa Sonic, nie?“



Z hľadiska herného obsahu nemožno kolekciu nepochváliť. 4 plné hry dokážu zabaviť na dlhú dobu, pričom stupeň výzvy stúpa od úrovne k úrovni. V podstate ide stále o to isté, utekať, skákať a zbierať... v rôznych variáciách prostredia a pri postupnom sťažovaní, to celé vynásobené štvorkou. Čo však treba Sonicovi priznať – dokáže navodiť výborný pocit rýchlosti a vidieť skúseného hráča v akcii je malým zážitkom. Nováčikovia však budú musieť trénovať a to je

základný kameň úrazu rozmazaných gamerov dnešnej doby...



Zle sa píše recenzia na recyklovaný materiál a to v podstate Sonic Classic Collection je. Ťažko usudzovať, koľko trval vývoj titulu, ale vzhľadom k finálnemu produktu by sa dal priebeh charakterizovať ako „zabalit' 4 hry do jednej škatuľky a upraviť programový kód tak, aby šlapal na DS“. Výsledok je presne taký a je to škoda, pretože Sonic by si určite zaslúžil lepší prístup a prezentáciu. Ako som už spomínal, nostalgici budú nadšení, moderní hráči trochu zmätení a vo výsledku je také aj finálne hodnotenie - Sonic Classic Collection pôsobí ako narýchlo pozliepaný projekt, ktorý nad vodou drží iba samotný obsah. Ako zberateľský kus je kolekcia výborná, pri množstve nových hier však na nostalgické spomínanie moc času neostáva.

#### HODNOTENIE

Platforma:	NDS
Výrobca:	Sega
Distribútor:	Sega
Multiplayer:	nie
Lokalizácia:	nie

6



SCREENSHOT



## DJ MAX Fever

Platforma: PSP

Autor: Roman "JC" Kadlec

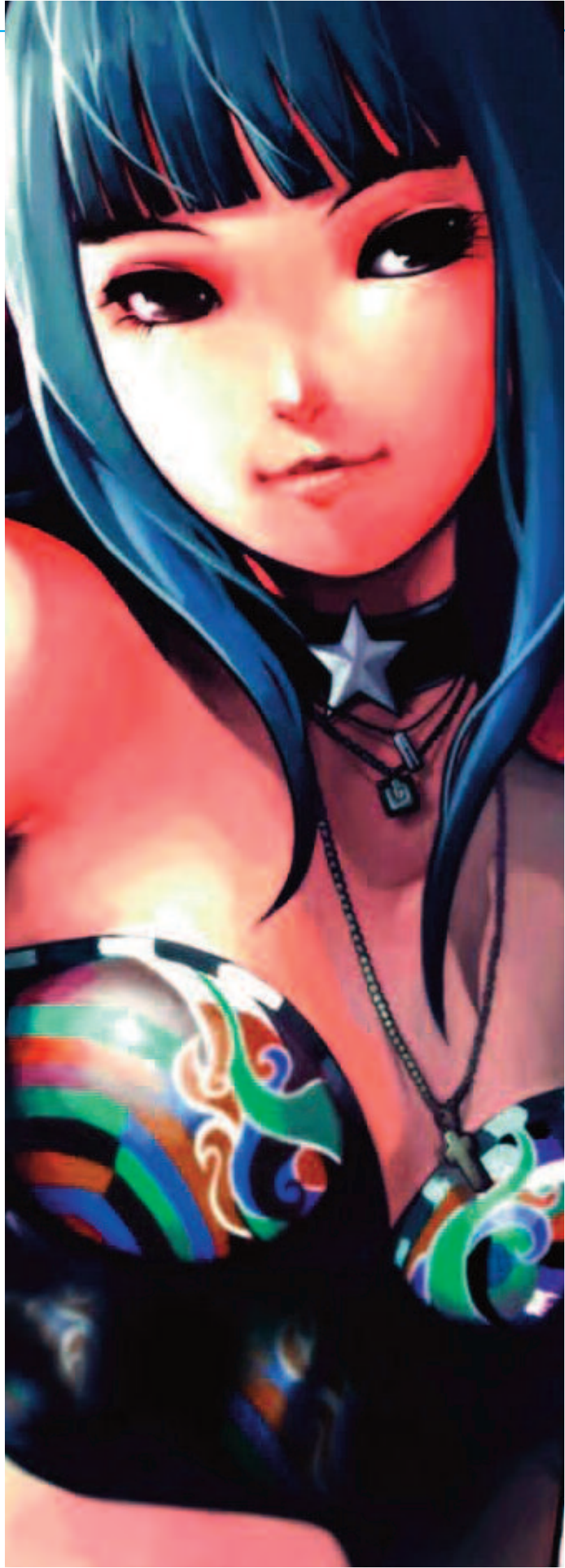
*Keď sa povie „hudobná / rytmická hra“, všetkým sa pred očami začnú vznášať plastové gitary a bicie s logom Guitar Hero resp. Rock Band. Žáner rytmických zábaviek sa však tiahne viac do šírky a minulosti, koho teda prekvapím tvrdením, že opäť v tom majú prsty Kórejci?*

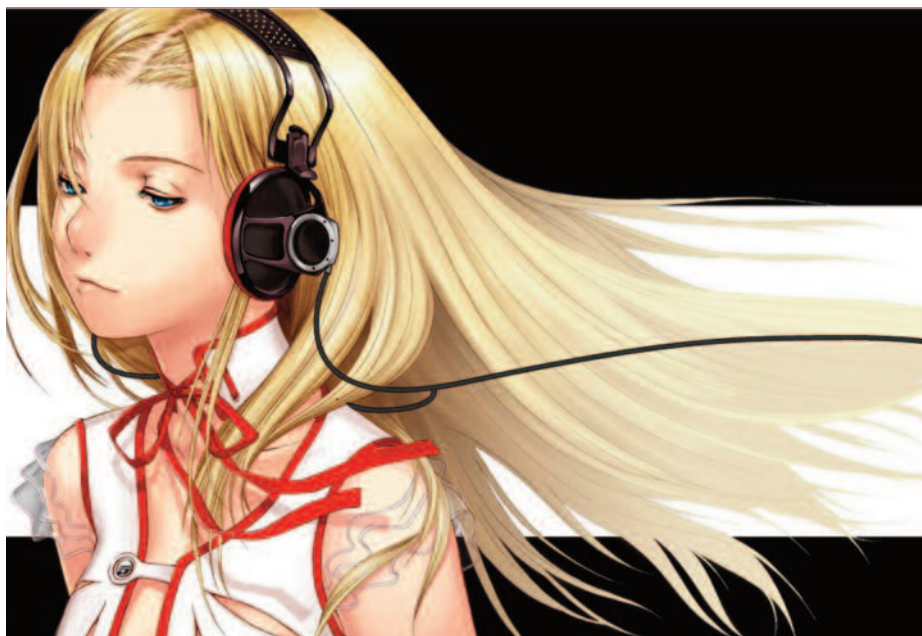
Pritom DJ MAX Fever, resp. celá séria titulov DJ MAX nepatrí medzi to najstaršie, čo by sme v rámci piesočku s hudobnými hrami našli. Kdeže! Pred rôznymi konzolovými a PC hrami, resp. súbežne s nimi existujú tzv. Arcade automaty – stačí krátka prechádzka ázijskou herňou (môj tajný sen) a našinec so záujmom o videohry musí rýchlo sánku zdvíhať zo zeme. Medzi nekonečne rozmanitými „skriňami“ sa objavuje aj názov GuitarFreaks a fanúšikom Guitar Hero musí byť hneď jasné, odkiaľ inšpirácia prišla. Len tak mimochodom, GuitarFreaks arkády sú s našimi ázijskými spoluobčanmi dobrých 11 rokov, čo posúva možné hádky o kopírovaní konceptu do značne jednoznačnej roviny.

GuitarFreaks spadá pod firemné krídla spoločnosti Konami, ktorú u nás poznáme iba v úlohe distribútora hier, tam na východe je však jej portfólio omnoho bohatšie. Medzi inými produktmi by sme našli aj značku Bemani, čo je v podstate veľmi špecificky prevedená „hra na DJ“ – podobné prvky možno nájsť aj v práve recenzovanom titule DJ MAX Fever, ktorý by sme s určitou nadsádzkou mohli nazvať „DDRkom pre prsty“. Pokiaľ vám značka DDR nič nehovorí – je to skratka pre Dance Dance Revolution, čo je tanečná hra, kde sa skáče podľa šípok na monitore – prídte na najbližší Comics Salon a môžete si s „DDRkom“ potykať. Rozdiel je, že v DJ MAX Fever budú skákať prsty....

Ešte predtým, než prejdem k samotnej pointe hry, ktorá je mimochodom veľmi jednoduchá a mnohí už určite uhádli o čo pôjde, sa zastavím pri relatívne dôležitých faktoch. Značka DJ MAX je na východe veľmi populárna a úspešná, niet sa čomu čudovať, Aziati sú na podobné šialenosti jednoducho majstri. PSP sa na východe zatiaľ dočkalo 4 DJ MAX hier (o aktuálnom oznámení DJ MAX Portable 3 sme informovali tento týždeň) a Fever predstavuje prvý pokus o prienik v Amerike, resp. Európe. V US bola hra vydaná minulý rok na UMD a „opravená“ digitálna verzia vyšla na PSN začiatkom roka. Európania si museli počkať ďalšie 4 mesiace – hľadanie „šialencov“ tak môže konečne vypuknúť naplno.

Pojem „šialenec“ v žiadnom prípade nemá mať urážlivý podtón, to by som bol až prehnane sebakritický. Kto si však hocaký DJ MAX titul vyskúša (alebo minimálne vyhľadá videá na YouTube), pochopí. Padajúce obdĺžniky resp. iné tvary do rytmu kórejského popu, to fakt nie je pre každého a na slabších jedincoch by to mohlo zanechať aj krátkodobé následky. Neodškriepiteľným faktom však ostáva, že DJ MAX Fever je jeden z mála hudobných titulov a v jeho prípade možno hovoriť o jedinečnej hrateľnosti. Logicky sa objavujú pochybnosti nad tým, čo je jedinečné nad triafaním tónov, faktom však ostáva – pre určitú





skupinu ľudí je to chytľavé, zábavné a v otázke herného zážitku aj jedinečné. Samozrejme sa ponúka zrovnanie s Rock Band Unplugged, ktorý je z hľadiska „klasických“ hudobných hier DJ Maxovi asi najbližšie. Avšak, DJ MAX si zachováva svoju jedinečnosť....

Zatiaľ čo RBU je pojmám takmer totožný s „veľkými“ hrami zo série Rock Band resp. Guitar Hero, DJ MAX funguje na upravených princípoch – rýchlosť padania nôt si reguluje hráč sám. Pri triafaní nôt hrá veľkú úlohu presnosť, nestačí iba trafiť rytmus, pre absolútne skóre treba byť 100%. Rock Band Unplugged, hoci má viac obtiažností, začína a končí pri 4 aktívnych tlačidlách. So „štvoorkou“ DJ MAX iba začína a zaúča si nováčikov, profesionáli si strihnú režim 6 alebo dokonca až 8 tlačidiel. Vzhľadom k rôznorodej náročnosti jednotlivých songov, pričom niektoré sú skutočne ŠIALENÉ, dochádza ku skutočnej výzve. DJ MAX Fever taktiež obsahuje režim misí, kde treba spĺňať rôznorodé podmienky. Pripočítajme si k tomu množstvo vecí na odomknutie a máme pred sebou obrovskú porciu herného obsahu – samotná hrateľnosť síce môže spadnúť do stereotypu, keďže je to stále iba o „trifaní rytmu“, DJ MAX Fever dokáže však veľmi silno chytiť a nepustiť. Jedinečnosť a šialenosť zároveň sa prejavuje aj v rôznorodosti herných songov. Nečakajte žiadne licencované „vypalovačky“, DJ MAX prichádza so špecifickou hudbou, ktorá začína pri koréjskom pope, pokračuje elektronikou a končí drum 'n' bassom. S výnimkou jedného songu pochádza všetko z „východu“,



príčom piesne sú sprevádzané kreslenými videoklipmi so značnou inšpiráciou v anime.

Aby som predchádzajúci odstavec v jednoduchosti zhrnul – DJ MAX Fever je ťažká hra, ale svojím pojmám nováčikov neodradza. Tí si budú spokojne mixovať hudbu v easy móde so 4 tlačidlami. Skutoční majstri to roztočia na 6/8 tlačidlách a hlavne pri najťažších pesničkách môže ísť pre našinca o nadľudskú úlohu, ktorá si bude vyžadovať veľa tréningu a cibrenia zmyslov. Mimochodom, všetky songy (je ich viac ako 50) majú stopáž okolo 2 minút a najťažšie z nich obsahujú približne toľko nôt, ako najťažšie piesne v Guitar Hero, kde je ich

stopáž prakticky dvojnásobná. Záver si spraví každý sám. Technické spracovanie je bezproblémové a v podstate jednoduché, nakoľko celá hra pozostáva z jednoduchého rozhrania, padajúcich nôt a anime videoklipov na pozadí. Kvalita zvuku je výborná, čo je pri hrách tohto typu nevyhnutné.

DJ MAX Fever sa v českom PSN store predáva za 599Kč. Nižšia cena hre rozhodne prospeje – nejde o mainstream nutnosť, ktorú by si mal každý majiteľ PSP kúpiť. Určite však ide o titul, ktorý svojou jedinečnosťou vyčnieva z knižnice PSP hier, avšak jedinečnosťou, hraničiacou so šialenosťou varuje – nie som pre každého. DJ MAX Fever môžem pokojne odporučiť všetkým milovníkom hudobných, rytmických hier, východnej kultúry a poriadnych výziev. To všetko v DJ MAX Fever nájdete...

## HODNOTENIE

8

Platforma:	PSP
Výrobca:	PM Studios
Distribútor:	PS Store
Multiplayer:	Ad-hoc
Lokalizácia:	nie





## **POHLAD SPÄT: GULKA V HLAVE, MOZOG V PRDELI... UŽ ZASE!**

*Autor: MickTheMage*

**Upozornenie: Nasledujúci text obsahuje mluvu nevhodnú pre maloletých. To i napriek tomu, že sa podobne rozprávajú už aj deti v jasliach. Mladší čitatelia ako 18 rokov, by mali nasledujúci text čítať len v sprievode rodičov.**

**Upozornenie pre strážcov čistoty slovenského jazyka: Nasledujúci text prestaňte čítať, práve teraz. Ďakujem.**

**Povieš si, není fér odkazovať na veci, ktoré sa odohrali na inom mieste. Do prdele, čo to je? Ako, kto sa v tom má vykonať?! Poviem ti kámo, že od takých vecí je tu hypertext a keď ti ani to nedocvakne, strč si brokovnicu do riti. Áno milánkovia, vrátil som sa do mesta Stilwater, aby som miestne stojaté vody trochu zahustil – krvou.**

Násilie je neudržateľné, jeden by povedal, že to nemôže byť ani taká sranda, ale jak sa zdá – je a bohovská. Dokonca i po viac ako roku, je to stále rovnako neriadena, neriedená a blbučká zábava ako pred časom. Nebudem ti môj nič nahovárať. Pravda... Mier si tou búchačkou na svoje oko, áno! Riti, kde som bol? Jasné. Priznám sa, v tom chause a drogovom zamlžení zmyslov, som možno trochu čosi presral. Chápeš. Poviem ti to tako, optimalizácia bola fakt mizerná. Čo sme si, to sme si. Fakt som nemal problémy. Fakt je, že ty si mohol, ale zase za to ja nemožem. No a potom, tu bol ten problém s Liberty City. Jako ta šedivá nuda a všetko. Nebolo to zlé, chlapani z Liberty City boli fajn. Mali, jako sa hovorí, charakter. Ale prd z toho, keď to není taká zábava jak u nás v Stilwater. Rozumiš. Adrenalin, koka a všeko.

Saints Row 2 je dobrá hra, len trpí nie úplne dokonalou konverziou na PC. I napriek tomu sa i na PC hrá výborne (Ale jako, pokiaľ máš v krvi pc-antigén, tak do konzolovej verzie rozhodne choď skôr!). Vo svojej podstate je to San Andreas na druhú. Všetko čoho sa Rockstar v štvrtom pokračovaní svojej série vzdali, je v Saints Row 2 privedené k dokonalosti. Nejde tu o príbeh, aj keď i ten má svoje momenty, avšak ako celok je blbučký – ako už bolo povedané. Skrátka ide o to, dostať mesto späť do rúk vášho gangu. Na nič sa nehrá, všetko vám podáva krásne naporcované – jak tých ľudí v mrziacom boxe – oplýva voľnosťou a fajnovým čiernym humorom. Nakoniec, aj to násilie má tak ďaleko k realite, ako ja k svalnatému športovcovi. Teda, kto má pozná vie, že je to hodne veľká diaľka. Chaos je tvoj druhý brácho. Všetky činnosti v Stilwater sú zámerne zamerané

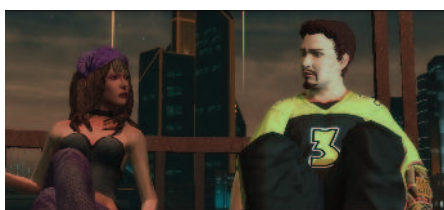
na tvorenie chaosu, bordelu. Kurva, veď keď sa ja pozrem späť, však ja som masový vrah. Ale vinu žiadnu necítim.



A čo moje srdce potešilo, už len pri vytváraní postavy človek strávi celé detstvo. Modelovanie ksichtu, pohyby, tvary, všetkých možných druhov a pohlaví. No nevyhraj sa s takou hrou! A bude to tvoje alter-ego čo robí chaos, tvoje stelesnenie bordelu. Žiadny Niko, Johnny alebo iný prísťahovalecký odpad. Jako, myslím, že dneska sa tomu hovorí aj avatar. Ale ne ten, čo Cameron ukradol z Albionu. Čo valíš tie bulvy, mám ti



ustreliť vtáka?! Však som nejaký rozhladený gangsta, sa vyznám v hrách. Ne? Lord Chaos je brácho, ne! Kurva, čo za matroš mi to JC priniesol. Normálne prestávam strácať niť. Ale skôr ako si vyrazím s anjelským chórom...uhm...tancujúcim okolo tyče. Do ... Mal som ešte čosi. Podívaj.



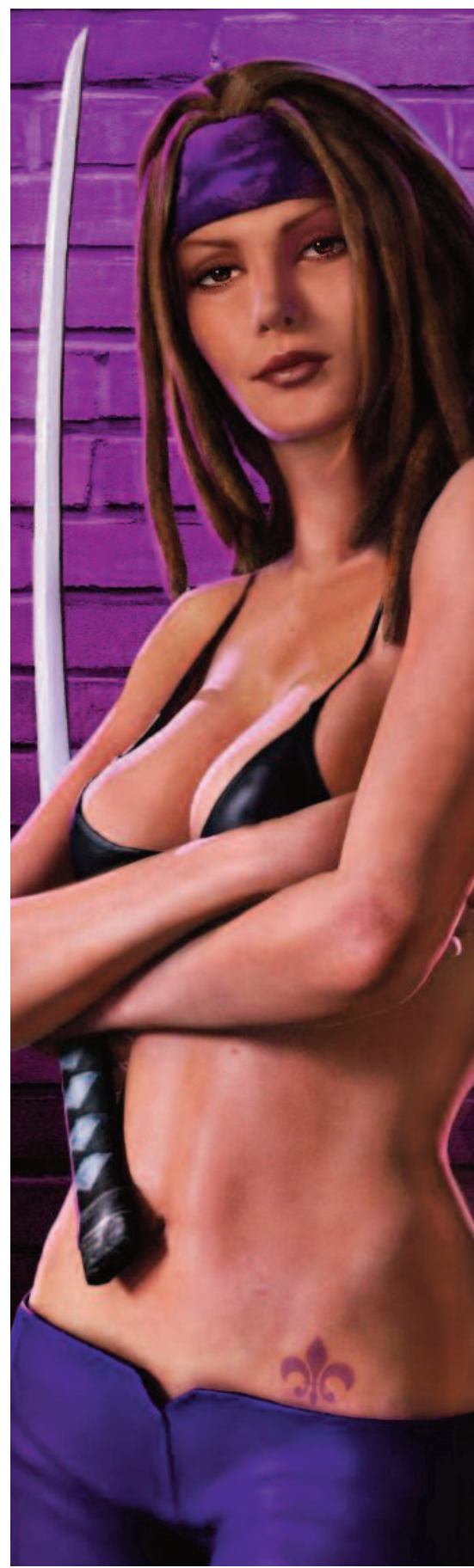
Ja viem, že medzi vami vtákmi sú takí, občas ich volám grafické kurvy. Čumia na grafiku jak bager na tvrdú hlinu. Divia sa. Ohrdnú všetko, čo nemá to najmodernejšie spracovanie. Takým ja hovorím jedno – icté

do prdele! Čačky, mačky sú v tomto prípade absolútne mimo. Vyzerá to dobre, jasné žiadna špička to nie je. Medzi nami, bráchoami, je to niekde na ceste medzi San Andreas a GTA4, ale koho to sere?! Jo, a ešte čosi...

Niko a jeho kamoši z príbehov z Liberty City, nie sú jediní kto by sa mohol uchádzať o váš záujem. Ešte je tu chlapík menom Rico Rodriguez. Ako medzi nami, chlapec sa tiež vyžíva v robení chaosu, ale nemá štýl, nemá humor jak my, tu v Stilwater. Zás je to len matroš pre grafických honičov. My v Stilwater nepotrebujeme honiť vtákov nad grafikou, my tu máme inú zábavu. To je iný matroš. A ako som spomínal minule, je to aj ten...edutainment. Deti, kde – čo pochytiť. Napríklad, že guľka v hlave, potom mozog v prdele. Do života.

Teraz je snáď už jasne, že sa tomuto chlapcovi Saints Row 2 páči aj po roku. Chlapcovi sa páči, čo sa mu nepáči sú týpci, ktorým sa Saints Row 2 nepáči. Guľka do čela. Rovno sem. Áno, potom by pochopili, ako je to celé o bráchoch v zbrani.

Poznámka pre potencionálnych psychológov: Autor predchádzajúceho textu je pacifista a násilie sa mu hnuší. Strelným zbraniam sa v skutočnosti vyhýba tým najväčším možným oblúkom.





## GALÉRIA: TRAGÉDIA

Autor: MickTheMage

***Pred časom oznámený, už od začiatku v mojich očiach spochybnený. Nový XCOM. Pred pár dňami sa dokonca objavili i nové obrázky z hry. Tam kde som mal strach z re-imaginácie nastalo absolútne vytriezvenie. Hodnotiac podľa obrázkov sa nejedná o žiadnu citlivú re-imagináciu á la Abramsov Star Trek. Toto bude tvrdý a nekompromisný reštart, z ktorého ostane len povedomá značka! Úplne nahá, bez štipky prirodzenosti a pôvodnej atmosféry.***

Inak povedané, táto hra nemá nič spoločné s X-COM svetom, ako ho pozná celá jedna generácia hráčov. Je mi jasné, čo si poviete, veď je to samozrejme na čo nadväzovať na hry vymretej generácie (že vám veľmi pekne ďakujem ;). Sú tu noví hráči, absolútne nová generácia, ktorá k hrám pristupuje inak a hlavne niečo iné od nich očakáva. Už len pohľad na našu anketu, kde 30% ľudí nevie čo je X-COM, depresívne, ale istým spôsobom vypovedá o súčasnom stave. Pre 2k je XCOM len značka, ktorá sa akosi mierne drží v povedomí už niekoľko rokov, avšak nie je to dôvod dodržiavať nejakú fiktívnu kontinuitu.

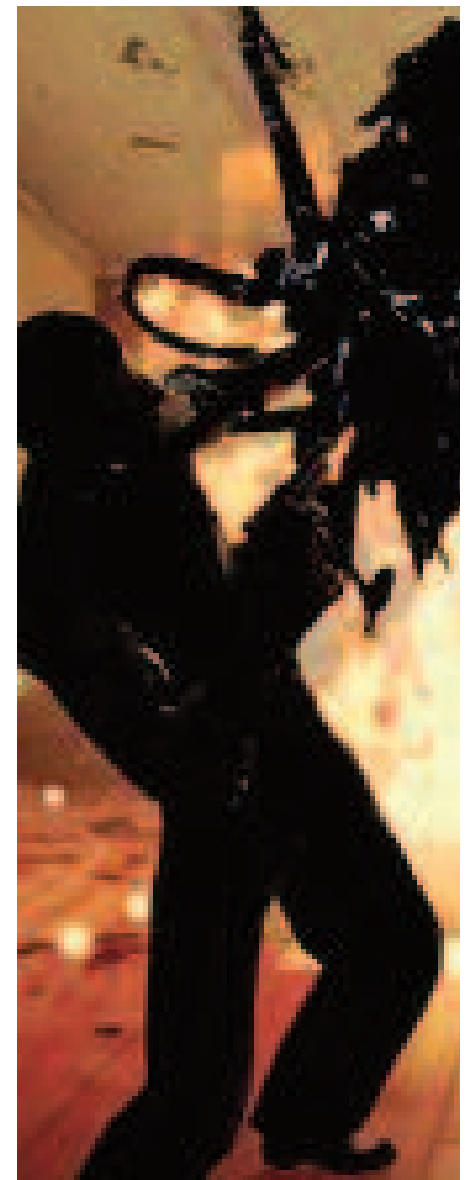
Štylizácia a umiestnenie príbehu do rámca štyridsiatych, päťdesiatych rokov je zaujímavá voľba, avšak jasne dáva najavo, že tento XCOM nemá nič spoločné so starými hrami. X-COM ako organizácia, línia ochrany pred mimozemskou hrozbou, totiž pod týmto názvom začal v alternatívnej histórii série existovať až na konci 20. storočia. Vlastne je tu jeden spoločný prvok - ľudia bojujúci proti mimozemskej

hrozbe. Lenže to sa pokojne hra mohla volať aj AlienShock, či CultureShock a efekt by bol rovnaký a možno by bolo menej znechutených hráčov. Ja viem, je to nepatrné percento, ale do hrobu sa nemienim vrátiť! :-)

Aby som čírou náhodou nebol zase zle pochopený. Nikto netvrdí, že tento nový útvar menom XCOM musí byť zo zásady zlá hra. To veru nie, vyzerať to totiž na zaujímavú skriptovanú FPS hru. V úlohe agenta FBI Cartera budeme preliezať celé Spojené štáty a bojovať proti mimozemským návštevníkom. Stačí jeden pohľad na mapu USA, ktorá sa nachádza vo vašej základni - teda akomsi prerobenom hangáre, kde máte na výber z niekoľkých misií. Autori sľubujú unikátny herný zážitok pre každého hráča, keďže pri výbere jednej misie sa vám ďalšia môže stratiť a iná zase objaviť. Nemalo by chýbať ani fotografie mimozemských úkazov, čo má byť alternatíva k výskumu. Nezná to zle, lenže toto nie je X-COM! Uvidíme, aké kvality bude hra nakoniec mať, avšak už dnes môžeme pokojne povedať: možno to

bude dobrá hra, avšak určite to bude veľmi zlý XCOM!

AlienShock, vhodnejší názov. Celkom určite. Ešte by aj dodržiaval tradíciu 2k...trochu.









## TAM, KAM SA ČLOVEK ZNOVA RAZ VYDAL...

Autor: MickTheMage

***Pred niekoľkými dňami usporiadal Cryptic "Welcome Back Weekend" pre hráčov, ktorí mali zaplatené a hrali prvý mesiac, ale potom už sa k hre nevrátili - z rôznych dôvodov. Hovorím si, prečo to nevyužiť a nevrátiť sa k svojej vesmírnej lodi a dobrodružstvám, ktoré mi tento poskytuje. Alebo inak povedané, je možné, že za tých pár mesiacov sa čosi zmení a Star Trek Online začne naberať na svojom potenciáli, spomínanom už v recenzii hry.***

Aby som to zbytočne nenaťahoval, zmenilo sa len veľmi málo, skôr boli pridané kozmetické detaily - popravde nové Special Task Force misie som ani neskúšal a príliš ma nezaujímajú - pokiaľ nemáte správnych spoluhráčov, to skrátka nemá príliš význam. Mimo toho, trochu viac zmyslu nabral jeden druh "prieskumných misií", a to vtedy keď máte pomáhať planétam - konečne máte prehľad, čo sa v ktorom sektore žiada, teda nemusíte ísť do prieskumu naslepo.

Pre masochistov je tu samozrejme aj možnosť zvýšenia obtiažnosti z normálnej - teda takej akú mala hra doteraz na vyššiu. Keby ste náhodou narážali na málo frustrujúcich bojov. Niekedy začínam mať pocit, že som vývoj svojej postavy viedol veľmi zlým smerom, inak si neviem vysvetliť, prečo som bojoval s jedným záverečným "bossom" takmer hodinu. To nemôžem skrátka považovať za úplne normálne. Okrem toho, stále ostáva problém so štruktúrou misií a ich neustále sa opakujúcou náplňou. Preto je dosť pravdepodobné, že ak ma aj v hre nájdete, budem niekde

na prieskume, modliac sa aby som nenarazil na bojovú misiu. Zneškodni xy protivníkov je tak neveriteľne nezábavné, až ma to mrzí, pretože inak bývajú vesmírne stretý asi to najlepšie v STO.

Na blbca človek narazí všade, možno aj keď to práve nečaká. Priznajte sa, kto na mňa nahnal armádu protivníkov a potom sa nechal zničiť?! Človek sa snaží vyhnúť zbytočnému boju, pomaly a opatrne obchádza nepriateľsky naladené lode, aby sa mohol sústrediť na boj čakajúci ho v cieľovom mieste, a potom príde nejaký expert, vletí do "letky", ktorú som ja obchádzal a ešte ju naženie ku mne. Keď práve bojujem nie s práve malou skupinkou lodí. Následne sa nechá zničiť a... Áno, krátko na to ho nasledujem, pretože s drvivou presilou sa nedá bojovať ani v tejto hre. Skrátka človek blbec, ako taký. Rád by som podotkol, že cieľom misie nebol boj, ale sken niekoľkých asteroidov, čiže bojuvanie bolo bezpredmetné, obzvlášť keď sa mu na niektorých miestach dalo vyhnúť.

Mám ešte dva mesiace k dobru,

ale teraz ich rozhodne aktivovať nebudem, jednak nie je dostatok času (a MMO hry sú tým druhom, ktorý ho žerú v množstve väčšom než by sa mne páčilo), a jednak nechám Crypticu ešte čas trochu hru obohatiť a dopracovať (dúfam). Potom sa k hre ešte na chvíľu vrátim. Dovtedy ma pokojne môžete oslovovať pán admirál a kochať sa krásou mojich lodí! ;-)

