



Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 3 / marec 2012 | www.gamesite.sk

Gamesite

MAGAZÍN

EXKLUZÍVNE
Rayman Origins CZ

PREDSTAVUJEME
Nový iPad

TOP HRA:
Mass Effect 3

TOP GAMES:

PC Rayman Origins
PC Alan Wake
PSV Little Deviants
PC The Darkness II

TOP HARDVÉR:

AMD Radeon HD7750
Samsung SyncMaster SA850
Samsung Note
Apple MacBook Air

TOP TÉMY:

Súťaž o 3x slúchadlá Gear4
Súťaž o 5x Rayman Origins CZ
Súťaž o 3x Shogun 2 + DD
Interview s Tomášom Ďurigom

NEUŠLO NÁM:

Žena v čiernom
Assasins Creed 3
Blog: Jackaas
Foto: Notebook Expo 2012

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39,
040 15 Košice 15
Slovenská republika

E: mission@mission.sk
W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Korektúra / Lenka Macsaliová / Zdenka Schwarzová
Webmaster / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovič / Branislav Brna / Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec / Jakub Pokorný / Tomáš Ďuriga / Ľubomír Sottník / Matej Minárik / Juraj Vilha / Adrián Goga / Tomáš Kleinmann

SPOLUPRACOVNÍCI

Robin Vizzini / Benjamín Mad'orán / Jozef Andraščík / Róbert Babej-Kmec / Michal Klembara / Petra Adamková / Jana Radošinská / Marek Liška / Braňo Ráč / Matúš Paculík

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Rayman Origins © 2012 UBISOFT

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: ++ 421 - 903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Gamesite Magazine is available for licensing.
Contact the international department to
discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: ++ 421 - 903-735 475
E: hiro@gamesite.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Gamesite je šírený bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke Gamesite (www.gamesite.sk), čo je aj hlavná stránka vydavateľ'a. Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná flash verzia na adrese <http://issuu.com/gamesite.sk>, čo však nie je služba prevádzkovaná vydavateľ'om.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľ'a alebo názorom redakcie.

Vydavateľ' nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/ vydavateľ'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

All text and layout is the copyright of the company Mission Games sro. Nothing in this magazine may be reproduced in whole or part without the written permission of the publisher. All copyrights are recognised and used specifically for the purpose of critic and review. Although the magazine has endeavoured to ensure all information is correct at time of print, prices and availability may change. This magazine is fully independent.

Copyright © 2012 Mission Games s.r.o.
www.Gamesite.sk

Hirov Editoriál...



■ Jar nás tento mesiac začala vítať až priveľmi teplým počasím, a preto sme trošku farebnosťou prispôbobi aj titulku magazínu. A aj keď marec patril Mass Effectu, veríme, že práve vďaka Raymanovi sa náš magazín v spleti ME tituliek nestratí.

Určite ste si všimli úpravy dizajnu a možno si povieť, že je skoro. Keďže sme v rámci zachovania štruktúry magazínu museli veľa vecí upravovať a prispôbovať, rozhodli sme sa urobiť prechod na tento dizajn radikálne a rýchlo. Mala by to však byť jediná väčšia zmena dizajnu v dohľadnej dobe.

Narástol nám tiež výrazne počet strán a s ním aj množstvo recenzií. Ďalšia dôležitá zmena sa týka nového majiteľa tohto magazínu. Síce sa nedeje nič výnimočné, no náš materský herný portál Gamesite.sk, náš budúci eshop GSShop.sk a aj Gamesite Magazín sa presúvajú spoločne pod krídla spoločnosti Mission Games s.r.o.

Nad týmto editoriálom som premýšľal cestou z vydarenej výstavy NotebookExpo, o ktorej vám napíšeme viac už v budúcom vydaní magazínu. Určite sa máte na čo tešiť, nakoľko chýbať na tejto výstave by bolo asi hriechom.

Na záver snád' už len - príjemné čítanie priateľa!

Váš

Zdeno HIRO Moudrý
Editor in Chief

Redakcia hodnotí mesiac marec...



Babli

Pachut' po prejení Mass Effectu 3 som z úst dostával pomocou indie hier. Svoju sci-fi dávku som si doprial skrz Analogue: A Hate Story a J.U.L.I.A. Príjemným prekvapením bol aj Binary Domain, od ktorého som veľa nečakal.



JC

Marec bol vydarený mesiac – nielen z hľadiska aktuálne vydaných hier, kde dominoval ME3, ale aj z pohľadu oznámení. Vieme, kedy vyjde Diablo 3, chystá sa na nás remake Balduř's Gatov a Guild Wars 2 si konečne môžeme vyskúšať v bete. Me gusta!



Raggamuffin

Môj marec sa niesol v duchu východných hier, a to najmä vďaka výbornej Asura's Wrath, ktorá ma pohltila a nad jej druhým prejením rozmýšľam doteraz. Navyše som sa vrátil ku klasickým bojovkám Street Fighter IV a Blaz Blue: Calamity Trigger.



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ? DISKUTUJTE
S NAMI NA NAŠEJ FACEBOOK STRÁNKE
WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK <<

Súťaž s portálom GAMESITE.SK

Total War má už niekoľkoročnú históriu. Ako posledná v sérii uzrela svetlo sveta práve japonská kultúra v podaní pokračovania hry Total War: Shogun. S číslkou 2 ste sa mohli stretnúť už pred pár mesiacmi a teraz prichádza na rad pokračovanie v podobe standalone datadisku s názvom Pád Samurajů. O tieto hry si budete môcť zasúťažiť s portálom Gamesite.sk a vydavateľskou spoločnosťou COMGAD.

Súťažiť budete celkovo o 6 hier (3x 2 hry), ktoré môžete získať veľmi jednoducho, za odpoveď na otázku:

Otázka:

Chceli by ste mať v magazíne listáreň (mejláreň)?

Odpovedať na súťažnú otázku môžete iba na tomto linku (viď. nižšie). Odpovede môžete posilať až do 20.4., kedy bude súťaž ukončená. Vyhodnotenie nájdete na stránkach Gamesite.sk. Detailné podmienky súťaže sú tiež zverejnené na stránkach Gamesite.sk, ktorá je organizátorom tejto súťaže.

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-pc-hry-total-war-shoqun-2-dd.html>





Nový nový Apple iPad

NOVINKA S NAJvyšším ROZLIŠENÍM, AKÉ KEDY BOLO POUŽITÉ V MOBILNOM ZARIADENÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena (nový iPad):

od 499 Euro
do 799 Euro
(ceny na Slovensku
stanovuje predajca)

Cena (starší iPad 2):

od 390 Euro s DPH
(napr. i-stores.sk)

Výrobca:

Apple,
www.apple.sk

Na Slovensku
v predaji
u autorizovaných
predajcov Apple.

■ Ako býva zvykom, spoločnosť Apple prináša novinky v pravidelných ročných cykloch. Nebolo tomu inak ani teraz a na trhu bol predstavený vynovený tablet iPad. Milovníci čísiel a označovania generácií ostávajú sklamaní, keďže táto novinka nesie prostý názov Nový iPad. To sa však ani omylom neodzrkadlilo na výbave, ktorá prešla hneď viacerými významnými zmenami.

Konštrukcia

Nové komponenty si vyžiadali viac miesta, a tak iPad rozmerovo trochu podrástol. Hrúbka sa zväčšila na 9,4 mm, čo je o 0,6 mm viac ako v prípade iPad 2, a hmotnosť sa ustálila na 652 gramoch. Vďaka hliníkovému telu a ergonomickým oblým okrajom sa však zariadenie drží aj nad'alej pohodlne a isto.

Vizuálne sa nový iPad zhoduje so svojím predchodcom. Na zadnom kryte dominuje jablkové logo. V hornom rohu nájdeme jemne širšiu optiku fotoaparátu s prísvetľovacou diódou. Nezmenené ostalo umiestnenie reproduktoru, ktoré spôsobuje, že sa väčšina zvuku šíri za zariadenie.

I keď sa pováľalo o vývoji nového konektora, použitý bol klasický

40-pinový, čiže zakúpené príslušenstvo využijete aj s touto generáciou.

Na svojom mieste zostali bočné tlačidlá hlasitosti a prepínania tichého režimu, vrchné tlačidlo pre zapnutie a vypnutie a populárny "Home button" na spodnej prednej strane, ktorý ešte stále nie je dotykový.

Displej

Najväčšou, pravdepodobne aj najočakávanejšou a najviditeľnejšou zmenou prešiel displej. Pojem Retina konečne zavítal aj sem a nový iPad sa ním môže hrdo pyšit'.

Dych berúce rozlíšenie 2048 x 1536 pixlov predstavuje štvornásobný nárast oproti predchádzajúcej generácii a v porovnaní s HD televízormi ide až o milión pixlov viac. A to všetko vo vašich dlaniach!

Pri uhlopriečke 9,7 palca je hustota bodov 264 ppi, čo je síce menej ako 326 ppi u iPhone 4S, no tablet sa pochopiteľne drží vo väčšej vzdialenosti od očí, a tak sa tento rozdiel kompenzuje.

Pri takejto hustote nastal problém s prenosom ovládacích signálov k jednotlivým bodom, ktoré by

sa navzájom krížili. Preto Apple použil novú technológiu a oddelil ovládaciu a zobrazovaciu vrstvu, čím zabránil nežiaducemu javu.

Displej okrem vyššieho rozlíšenia ponúka aj lepší kontrast a farebnú škálu, čo znamená, že farby sú nielen jasnejšie, ale aj vernejšie. Rozdiel však človek pochopí až pri skutočnom pohľade.

Pre plnohodnotné využitie iPadu sú pochopiteľne potrebné aj aplikácie. Našťastie väčšina vývojárov už stihla vydať aktualizácie, a tak si aplikácie vychutnáte ako treba.

Výkon

Dramatický nárast pixlov si vyžaduje aj výpočtový výkon, na ktorý by pôvodný procesor A5 nestačil. Preto Apple vytvoril čip A5X, ktorému ostal dvojjadrový CPU ako pri A5, no spolupracuje až so štvorjadrovým grafickým komponentom.

Netreba teda očakávať zrýchlenie či vyššie skóre vo výkonnostných testoch, no už iPad 2 bol svižnejší takmer ako čokoľvek na trhu.

Posun, približovanie, prehliadanie veľkých fotografií, spracovanie videa a iné graficky náročné procesy budú vďaka novému čipu rovnako svižné aj



vo vysokom rozlíšení. K mobilným zariadeniam neodmysliteľne patrí aj prenos dát. V prípade nového iPadu je dostupná aj bezdrôtová technológia LTE, ktorá by mala v spolupráci s operátormi a signálom zaručiť maximálnu prenosovú rýchlosť.

Vysoké nároky sú kladené aj na batériu, ktorá musí „uživiť“ hladný displej, svižný procesor a dátové prenosy. V prípade nového iPadu sa udáva informácia až 42,5 Wh. To je skoro dvakrát viac ako pri iPad 2. Zvýšená kapacita by mala zaručiť rovnakú 10 hodinovú výdrž, čo preukazujú aj predbežné užívateľské testy.

Kamera

S fotografiami zhotovenými pomocou iPad 2 bol spokojný len málokto, a preto sa Apple konečne pohlo správnym smerom a splnilo želanie fanúšikov tabletu. Na zadnej strane tak nájdeme 5Mpix senzor s diódou, stabilizáciou a rovnakými 5 zložkovými šošovkami, aké boli použité v iPhone 4S. Videozáznam je možné zhotovovať v 1080p, teda v rozlíšení 1920 x 1080 bodov. Fotografie aj video sú teraz skutočne kvalitnejšie. Sociálne založených majiteľov asi sklame fakt, že predná kamera zostala pôvodná a komunikácia cez FaceTime sa bude musieť zaobísť s horším videoprenosom.

Záver

Ak ste doteraz váhali nad výberom, možno práve nový iPad bude pre vás tým pravým. Špičkový displej, ktorý je základom každého tabletu, vám poskytne nádherný spôsob prezerania fotografií a videí, čítania kníh, hrania hier, a inej zábavy.

A navyše si pomocou vylepšenej kamery zvečníte svoje zážitky. Ak ste majiteľom prvého iPadu a rozmýšľate o kúpe Nového, bude prechod citeľný. V prípade výmeny iPad 2 za novú generáciu Nový iPad ide najmä o nadbytočné financie.

Horúca novinka je už v čase vyjdenia tejto recenzie v predaji. Za WiFi verziu zaplatíte 479 EUR za 16GB, 579 EUR za 32GB a 679 EUR za 64GB kapacitu. Za modely so 4G LTE technológiou sú ceny stanovené na 599 EUR, 699 EUR a 799 EUR pri najvyššom 64 GB 4G modeli. 128GB modifikáciách, bohužiaľ, ešte neprišla...

Róbert Babej-Kmec



Tomáš Ďuriga "scarious"

Vyspovedali sme jedného zo služobne najstarších členov Gamesite.sk, [scarioua](#). Čo nám o sebe prezradil? >>

■ Na začiatok sa nám skrátka predstav. Ako sa voláš, odkiaľ si, koľko máš rokov?

Najprv by som chcel pozdraviť všetkých čitateľov Gamesite magazínu, takže čau všetci, dúfam že sa vám tento magazín páči. Moje meno je Tomáš Ďuriga. Na stránke vystupujem pod nickom scarious a v poslednej dobe píšem hlavne recenzie hardvéru. Mám 20 rokov a pochádzam z Veľkého Lipníka na severovýchode Slovenska.

■ Ako vznikla tvoja prezývka?

Moja prezývka vznikla pravdupovediac omylom. Pred niekoľkými rokmi, pri vytváraní mailového účtu, som chcel použiť nejaký zaujímavý nick. Po dlhom rozmýšľaní som sa rozhodol použiť latinské označenie pre moje znamenie – sagittarius (strelec), ale keďže som to slovo v tej dobe počul prvýkrát a nikde som si ho nepoznačil, nezapamätal som si ho správne. Pri registrovaní z toho o pár dní vzniklo slovo scarious, ktoré odvtedy používam takmer všade v online svete.

■ Ako vyzerala tvoja cesta ku stránke Gamesite.sk, ako dlho tu už pôsobíš a čo máš na starosti?

Ku Gamesite.sk som sa dostal ešte niekedy v úplných začiatkoch stránky prostredníctvom formulára pri registrovaní sa do súťaže, kde som zaškrtnol políčko o tom, že by som mal záujem o prípadné podieľanie sa na tvorbe webu. Krátko na to sa mi mailom ozval Hiro a dá sa povedať, že odvtedy som na stránke, aj keď s prestávkami. Na začiatku som písal hlavne novinky, potom prišli

recenzie hier pre PC a Xbox 360.

V súčasnosti píšem recenzie kadejakého hardvéru ako sú notebooky, tablety alebo príslušenstvo k PC. A keď sa udeje niečo zaujímavé, tak napíšem aj novinku.

■ Ako vyzeralo tvoje úplne prvé stretnutie s hrami a tvoje herné začiatky?

Ak si dobre spomínam, tak prvýkrát som sa videohrami stretol vďaka čínskej kópii NES-u zvanej Poly Station. Myslím, že s touto konzolou s hrami na plastových „kartidžoch“ sa stretol snáď každý v mojom veku. Vtedy som hrával hlavne hru Super Mario, no po krátkej dobe sa konzola pokazila. S hrami som sa znova stretol až o nejaký ten rok, keď rodičia kúpili počítač. Mojou úplne prvou hrou na počítači bol Prehistorik 2 a od tohto momentu sa s hrami stretávam pravidelne.

■ Aká je tvoja najobľúbenejšia hra a prečo?

Tak na túto otázku sa jednoznačne odpovedať nedá, keďže som hral veľké množstvo hier a dost' z nich sa mi páčilo. Ak by som však musel vybrať jednu, bol by to určite Resident Evil 2. Túto hru som nehral na PS One, ale na PSP, a to takmer 10 rokov po jej vydaní, no aj tak vo mne zanechala skvelý dojem. Statická kamera spolu s hudbou dodáva tejto hre špecifickú atmosféru. Hra má tiež skvelý príbeh, charizmatiké postavy, obmedzenú muníciu, riešite rôzne hádanky... kto ju hral, si určite bude pamätať na hľadanie atramentu, aby ste si hru vôbec mohli uložiť alebo mixovanie rastlín pre doplnenie zdravia.

Čo sa týka novších hier veľmi sa mi páčil napríklad Dead Space 1 a 2, Mass Effect 2 a aktuálne je to Skyrim.

■ Ak by si sa musel reinkarnovať do nejakého herného charakteru, koho by si si vybral?

Pacmana. Ale nie, vybral by som si Isaaca Clarka z hry Dead Space.

■ A čo tvoj život mimo hier?

Dost' môjho voľného času venujem škole, veľa času mi zaberú aj recenzie. Zvyšok potom strávim pri nejakom filme či seriáli alebo si idem s kamarátmi posediť niekde na pivo.

■ Povedz nám o sebe niečo, čo o tebe doteraz nikto netušil.

Myslím, že doteraz nikto netušil ako vznikol môj nick.

■ Ako vidíš svoju budúcnosť?

V prvom rade mám v pláne doštudovať vysokú školu a aj naďalej sa chcem venovať tomu, čo ma baví, a to je programovanie. Ale to je ešte relatívne vzdialená budúcnosť. Inak by som chcel aj naďalej písať pre Gamesite.

■ A na záver, aké je tvoje životné motto?

Myslím, že konkrétne motto nemám, no v súčasnosti by som vybral najskôr Einsteinov výrok: "There are only two ways to live your life. One is a sthough nothing is a miracle. The other is a sthough everything is a miracle." A samozrejme nemôžem zabudnúť aj legendárnu vetu z Falloutu: „War. War never changes...“





Po trochu vlažnejšej odozve na Revelations, sa Ubisoft konečne vracia s ďalším, plnohodnotným dielom v sérii. Altair dal svoje zbohom Svätej zemi, Ezio zase Taliansku. Na rad prichádza ďalší zabijak, menom Ratohnakéton. Viac známy je však pod prezývkou Connor. Connor je potomkom anglického otca a indiánskej matky.

Ako ste už zrejme „odtušili“, tretí diel série sa bude odohrávať v Amerike počas americkej revolúcie. Connor sa po tom, ako jeho dedinu zničia bieli kolonisti, rozhodne hl'adat' spravodlivosť, čo ho povedie až k rádu asasínov. Príbeh sa bude odohrávať v rokoch 1753 až 1783. Connor bude bojovať na strane Američanov, po boku Georgea Washingtona či Benjamina Franklina.

Titul by mal dostať väčší, filmový nádych, úroveň ľudskosti postáv by mala pripomínať Uncharted a čas nahratých scén by mal presiahnuť dve a pol hodiny. Veľkej zmeny a vylepšení by sa mal dočkať samozrejme aj samotný gameplay, kde namiesto označovania cieľov počas boja by sme sa mali dočkať

Assassin's Creed III



>> Tretí diel dostal oficiálne oznámenie, a rovno už aj dátum vydania. Kam sa v sérii pozrieme tentokrát?

niečoho omnoho dynamickejšieho. To všetko v spracovaní Anvil engineu, ktorý poznáme z predchádzajúcich dielov. Tentokrát je však kompletne prepracovaný a prispôbený na to, aby dokázal zobraziť realistický pocit z bitiek a bojov, kde sa na obrazovke môžu ukázať až tisíce vojakov.

Celkovo prostredie má byť vďaka tomu na úplne novej úrovni, vďaka čomu by sa vývojári mali vyhnúť doterajšiemu

stereotypu série. V hre sa pozrieme do Bostonu a New Yorku, a taktiež do rozsiahleho okolia s tým, že mimo mesta strávime asi jednu tretinu hry, a to nielen presúvaním sa medzi mestami. Celá mapa by mala byť tak asi jeden a pol krát väčšia než je mapa Ríma v Brotherhoode, a navyše by sme ju mali vidieť v rôznych ročných obdobiach, vrátane zimy, kedy všetko pokryje snehová nádielka. Assassin's Creed III vychádza 31. októbra. A áno, vráti sa aj skrytá čepel'.



WASTELAND SA VRACIA

LEGENDA DOSTANE SEQUEL

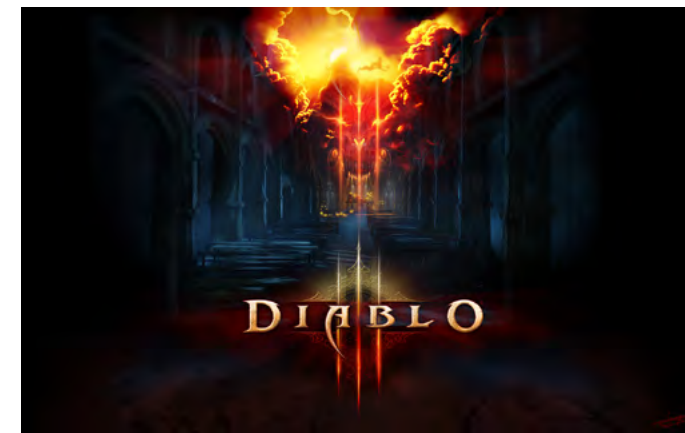
Po prekvapivo drvivom úspechu Tima Schafera a jeho štúdia Double Fine, sa na Kickstarteri rozhodol skúsiť šťastie aj Brian Fargo. Človek, ktorého meno by ste mohli nájsť za projektmi ako Fallout, Baldur's Gate, Icewind Dale a predovšetkým Wasteland. Wasteland bola post-apokalyptická RPG, vydaná v roku 1988. Ako jedna z prvých hier ponúkala otvorený svet a náročné rozhodnutia. Kvôli strate práv dlhé roky nemohli vytvoriť sequel a po ich opätovnom získaní, vydavateľia už o vydanie old-school RPG nemali záujem. Preto sa Brian rozhodol obrátiť pomocou Kickstarteru na hráčov. Cieľom bolo vyzbierať 900 000 dolárov. Vyzbierali sa do 42 hodín.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...sa fanúšikovia legendárnej série Baldur's Gate dočkajú rozšírenej edície oboch dielov. Oba diely aj s datadiskami prinesie Atari v spolupráci s Beamdogom v lete tohto roku. Hry sa dočkajú aj obsahu navyše od pôvodných vývojárov, ktorí sa na hre podieľali pred rokmi.

...do rodiny HD kolekcií starších sérií, z čias PlayStation 1 a PlayStation 2, pribudne aj Ratchet&Clank kolekcia. Na PS 3 si tak hráči budú môcť užžiť Ratchet & Clank, Ratchet & Clank: Going Commando, a Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, a to vo vysokom rozlíšení a s platinovými trofejami už túto jar.

...sa jeden zo zapadnutých klenotov adventúrneho žánru, The Last Express, dočká prerábky na iOS zariadenia. Hra vyšla na PC už v roku 1997 a jej tvorcom bol Jordan Mechner, ktorého môžete poznať ako tvorca série Prince of Persia. Do vlaku hráči na iOS nastúpia behom tohto roka.



DIABLO 3 MÁ DÁTUM...

KONEČNE OFICIÁLNE

Tejto dlhé roky očakávanej hry sa dočkáme už 15. mája (dátum potvrdil samotný Blizzard). V hre na seba môžu hráči prevziať úlohu jednej z piatich hrdinských postáv, a teda barbara, šamana, kúzelníka, mnícha alebo demon huntera. Hráči budú tiež môcť preskúmať rozmanité a nebezpečné miesta v bitke proti zlu. Zberateľská edícia sa bude predávať za 89.99€ a bude zahŕňať plnú hru na DVD-ROM, behind the scenes DVD/Blu-ray, Soundtrack CD, 208 stranový art book a 4 GB USB soulstone, na ktorom nájdete Diablo I, II a Diablo II: Lord of Destruction. K tomu ešte exkluzívny obsah pre Diablo III, World of Warcraft a Starcraft II: Wings of Liberty.

Zaklínač 2 vypredaný

Presne mesiac pred vydaním Xboxovej verzie Zaklínača 2, pol'ské štúdio CD Projekt RED oznámilo, že Dark edícia sa v Európe kompletne vypredala. Výnimkou je Poľsko, kde si štúdio pripravilo kópie navyše.



Obsidian prepúšť'a

Približne tridsať pracovníkov štúdia Obsidian bolo prepustených. To viedlo k zrušeniu doteraz nepriblíženého next-gen projektu. Prepúšťanie sa však dotklo aj členov tímu, pracujúcim na South Park hre.



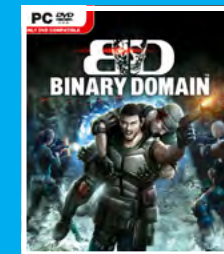
Ocenenia BAFTA

Hrou roka 2011 sa podľa ocenení britskej akadémie stal Portal 2, ktorý si okrem hlavnej ceny odniesol aj ceny za najlepší príbehový dizajn. Špeciálnu cenu si odniesol tvorca Minecraftu, Markus „notch“ Persson.



Binary Domain na PC

Taktická TPS, ktorej recenziu si môžete prečítať v tomto čísle, vyšla doteraz len na PlayStation 3 a Xbox 360. Vďaka veľkému záujmu od PC hráčov si však Binary Domain budeme môcť užžiť aj na tejto platforme, a to už v apríli.



Novinky Epson

Nové tlačiarne a 3D projektory



Na tlačovej konferencii, ktorá sa konala 14.marca, nám spoločnosť EPSON predstavila nové produkty z radov tlačiarní a 3D domácich projektorov. Vysoko kapacitné atramentové tlačiarne nesúce označenia EPSON L100, L200 a L800 používajú systém CISS (Continuous Ink Supply System), ktorý ponúka viacero výhod oproti klasickým cartridge.

Vďaka technológii Epson Fast Ink Top-Up sú vzdychotesné viečka a filtre navrhnuté tak, aby minimalizovali únik atramentu. L800 je jednoúčelová tlačiareň dodávaná so šiestimi 70ml fl'aštičkami atramentu. Fotografiu o veľkosti 10x15cm vytlačí už za 12 sekúnd a prevádzkové náklady sú 0,035€ za fotografiu tejto veľkosti. Tieto tlačiarne by sa u nás mali začať predávať od apríla 2012.

EPSON tiež predstavil niekoľko 3D Full HD projektorov, a tiež projektor s dokom pre Apple zariadenia. Hi-endy s označením EH-TW9000 a EH-TW9000W ponúknu vynikajúci 3D zážitok vďaka svetelnému výstupu dosahujúceho až 2400 lúmenov a vysokému kontrastu 200 000:1.

Projektory EH-TW5900, EH-TW6000 a EH-TW6000W budú cenovo dostupnejšie. Tiež ponúknu 3D, full HD rozlíšenie a kontrast 40 000:1. Modely EH-TW9000W a EH-TW6000W sa môžu pochváliť tým, že sú prvými projektormi na trhu prenášajúcimi Full HD obraz bezdrôtovo.

Model MG-850HD zaujme dokovacou stanicou pre Apple zariadenia, takže by k nemu nemal byť problém pripojiť iPad, iPhone alebo iPod. Projektor je tiež vybavený 10W reproduktorom a jeho odporúčaná cena je 699€.

Ďalším predstaveným zariadením je Discproducer slúžiaci na napáľovanie a potlač médií. Modely PP-100, PP-100N obsahujú dve napáľovačky, robotickú ruku s technológiu Acugrip (zabraňuje zobrať 2 disky naraz.), tlačiareň, 3 zásobníky s kapacitou 50 médií a vysúvací šuplík na 5 médií. Zariadenie zvládne potlačiť napálenie 17 DVD za hodinu a 60 DVD za hodinu iba pri potlačí.

Ako posledný bol predstavený interaktívny projektor EB-475W, ktorý pravdepodobne využijú rôzne firmy alebo školy. Podporuje 2 interaktívne perá s rýchlou odozvou a detekciou projekčnej plochy. Projektor dokáže byť v prevádzke aj bez PC a je ho možné nainštalovať v štyroch rôznych polohách.



Apple TV prináša Full HD



Na svojej konferencii Apple okrem nového iPadu predstavil aj novú generáciu Apple TV, ktorá odteraz dokáže prehrávať obsah v rozlíšení 1080p.

iTunes Store obsahuje rozsiahlu ponuku programov, pozostávajúcu z vyše 15 000 filmov a viac ako 90 000 epizód TV seriálov. Apple TV ponúka ďalší obsah aj prostredníctvom služieb Netflix, Youtube, Vimeo a Flickr. Služba iCloud zase umožňuje, že prostredníctvom Apple TV môžete prehrávať obsah aj z ostatných zariadení ako iPhone, iPod, iPad, alebo Mac. Je jedno aké zariadenie

používate, vďaka iCloudu budete mať prístup k svojmu obsahu všade. Funkcia AirPlay umožní užívateľom zariadení iPhone, iPod a iPad streamovať hudbu, video alebo fotografie priamo do Apple TV pripojenej k televízoru. iPhone 4S a iPad prostredníctvom AirPlay môžu zobraziť svoju obrazovku priamo na TV. Nová Apple TV je v predaji od 16. marca a vyžaduje iTunes verziu minimálne 10.5, Wifi alebo ethernet sieť, HD alebo Full HD TV a HDMI kábel, ktorý nie je súčasťou balenia.

ZTE PF100

Nový tablet z Číny

Tablety sa ešte stále tešia pomerne veľkej popularite. A tak si svojich majiteľov určite bude chcieť nájsť aj pripravovaný tablet ZTE PF100. Tablet bude obsahovať Tegra 3 čip, o dostatok výkonu by sa mal postarať 4-jadrový procesor s frekvenciou 1,4 Ghz, 1 GB operačnej pamäte RAM a sekundovať im bude Geforce grafická karta. Displej má 10,1 palcov a HD rozlíšenie. Prístroj bude obsahovať aj dva objektívy kamery, na dáta posluží 16 GB interná pamäť + rozšírenie prostredníctvom micro SD kariet. PF100 bude bežať na systéme Android Ice Cream Sandwich. Cena a dátum vydania zatiaľ nie sú známe.



Leaknuté HP



Na internet unikli informácie o nových HP notebookoch s technológiou Ivy Bridge.

Konkrétne sa jedná o modelový rad Pavilion a modely dv4, dv6 a dv7. Čísla označujú veľkosti displejov. Notebooky budú osadené i7 procesormi. Do predaja prídu v apríli.

Lumia hotspot



Špecifikácie dvojice Nokií, konkrétne Lumia 710 a 800 informovali, že tieto mobily nebudú mať funkciu mobilného hotspotu. Fínsky výrobca však potvrdil, že oba telefóny túto podporu dostanú s príchodom Lumie 900 a lowendu Lumie 610.

Geforce GTX 680

Z čínskej web stránky unikli špecifikácie novej karty GTX 680. Jej základom je 28nm Kepler čip, základná frekvencia je 1006 Mhz a obsahuje 1536 stream procesorov. Karta ponúkne 2 GB GDDR5 pamäte s 256 bitovou zbernou a vychádza už v týchto dňoch.

ARM je najúspornejší

Cortex M0+ je extrémne úsporný čip od spoločnosti ARM. Pri 40nm výrobe má iba 3 μW/MHz. Podľa ARM je tento 32 bitový čip najúspornejší a najefektívnejší na svete a spotrebuje o tretinu menej energie ako ostatné čipy v tomto segmente.

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLOGIÍ
>> VÝBER: Martin Sabol

Samsung Galaxy Ace 2 a Mini 2 čoskoro v predaji



Samsung predstavil nové prírastky do rodiny smartphonov. Po úspechu dvojice Samsung Galaxy Ace a Samsung Galaxy Mini, zrejme nikoho neprekvapí, že sa čoskoro dočkáme nasledovníkov týchto dvoch mobilných telefónov.

Samsung Galaxy Ace 2 prináša efektívny multitasking, plynulé prechody obrazu a rad grafických aplikácií i hier. Konektivita s HSPA 14.4 umožňuje pohodlné prezeranie webu a rýchle sťahovanie obsahu s minimálnymi oneskoreniami. Displej bude mať veľkosť 3.8 palca a pomerne vysoké rozlíšenie 480x840 pixlov a rozlíšenie fotoaparátu je 5 MPx. Interná pamäť s kapacitou 4 GB poskytne dostatok priestoru na ukladanie a zdieľanie filmov, fotografií a ďalšieho obsahu. Batéria s kapacitou 1 500 mAh zaisťujú dlhú dobu pohotovostného režimu. Vďaka rozšíreným službám Samsung Hubsa ChatON budete stále v dosahu sociálnych sietí. Music Hub poskytuje časovo neobmedzený prístup k 13 miliónom hudobných skladieb. Skupina Game Hub ponúka najnovšie herné tituly.

Samsung Galaxy Mini 2 ukrýva vo svojom 11,9 mm tele procesor s výkonom 800 Mhz a displej s veľkosťou 3,27 palcov a rozlíšením 320x480 pixlov. Vylepšená bola aj výdrž batérie na 1300 mAh. Interná pamäť je podobne ako pri Ace 2 4 GB a, samozrejme, je rozšíriteľná pomocou micro SD kariet. Mini 2 obsahuje na dnešnú dobu už slabší, iba 3 MPx fotoaparát. Oba telefóny budú bežať na operačnom systéme Android 2.3.

Sapphire Ati Radeon HD 7850 Ghz + OC edícia

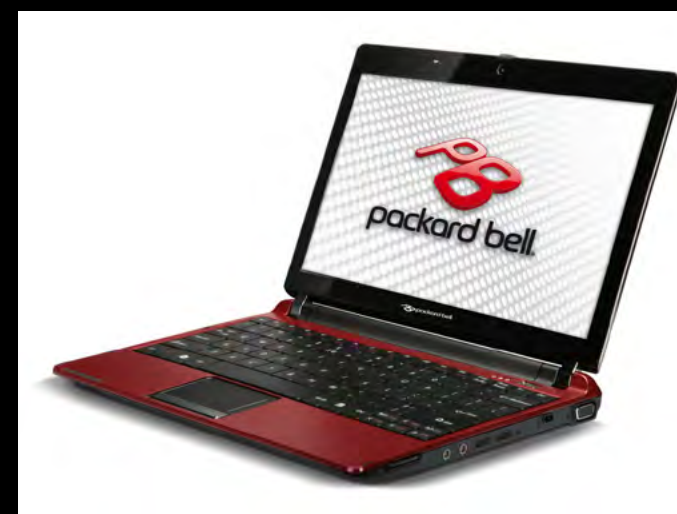
Sapphire prinesie dve edície grafickej karty Radeon HD 7850 Ghz, a to štandardnú a od výroby pretaktovanú.

Štandardná edícia je postavená novým 28nm procesom a zahŕňa uznávanú GCN architektúru. Veľkosť pamäte je 2 GB GDDR5 a pamäťové rozhranie 256 bitov. Jadro je naktaktované na 860 MHz a pamäť na efektívnych 4800 MHz. Karta podporuje aj AMD Eyefinity 2.0, čiže umožňuje pripojiť až 6 monitorov na jednu kartu. Vďaka AMD Power Tune a Zero Core má karta iba 3W spotrebu v pokoji. Samozrejmosťou je aj podpora DirectX 11.1.

Radeon HD 7850 GHz OC edícia ponúka už od výroby pretaktované jadro na 920 MHz a pamäť na 5000 MHz. Zvýšok je viac-menej rovnaký ako u pôvodnej HD 7850 GHz, čiže opäť postavená na 28nm procese, podpora AMD Eyefinity 2.0, AMD Power Tune a Zero Core. Obe karty sú v podstate rovnaké, akurát 7850 OC edícia ponúkne o niečo vyšší takt jadra.



Netbook Packard Bell dot s



Packard Bell dot s je atraktívny 10,1 palcový netbook, ktorý je ideálnym spoločníkom na cesty.

Vďaka jeho veľkosti a nízkej hmotnosti môžete byť celý deň v pohybe a používať ho kedykoľvek, pretože dosahuje až 8 hodín výdrže na jedno nabitie. Teraz je ešte vybavený aj portom HDMI pre pripojenie k externému monitoru a procesorom Intel Atom tretej generácie, ktorý dekóduje videá omnoho rýchlejšie a súčasne ponúka prepracovanejšie funkcie pre zaistenie úspornejšej prevádzky.

Jednoduchý a elegantný dot s sa vyznačuje kompaktným prevedením a jedinečnou voľbou farebných odtieňov a textúr. Počítač je hrubý iba jeden palec, váži necelý 1 kg a je ponúkaný v bielom odtieni Galaxy, čiernom River a purpurovom Mystery. Netbooky dot s vyvolávajú predstavu vody a jemných dažďových kvapiek, stekajúcich po okenných tabuliach. K elegantnému vzhľadu nového netbooku dot s prispieva tiež pozornosť venovaná každému detailu. Plocha na opretie dlani opakuje vzor na veku a horná časť klávesnice je zladená s celkovým farebným riešením netbooku.

Klávesnica odpovedá 93% veľkosti štandardnej klávesnice, čím zaručuje ľahké a pohodlné písanie. Nechýba ani webová kamera, samozrejmosťou je aj Bluetooth verzie 4.0 a Wi-Fi. S aplikáciou Packard Bell Social Networks zistíte stav priateľov a aktualizujete svoj vlastný stav na sieťach Facebook, Youtube, Twitter a Flickr alebo odošlete tweety jedným stlačením vyhradenej klávesy.

Procesor Intel N2600 a grafický čipset Intel zaručia pomerne dobrý výkon netbooku. Na vaše dáta poslúži pevný disk s kapacitou 320 GB. Nový Packard Bell by sa už u nás mal predávať za cenu približne 250€.

Sapphire Radeon 7870 GHz + OC edícia

Podobne ako Radeon 7850 GHz aj 7870 GHz vychádza v dvoch verziách, v klasickej a pretaktovanej. Karta je opäť vyrobená 28nm procesom a nechýba ani GCN architektúra.

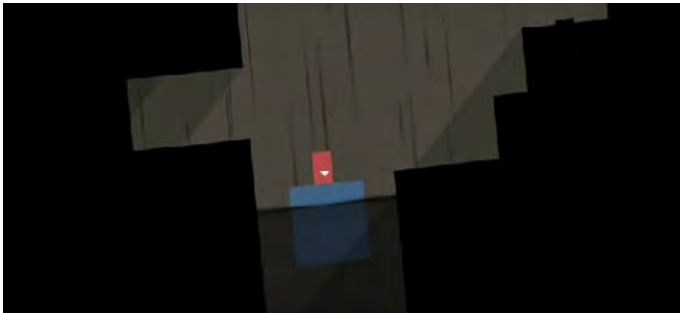
Pamäť je rovnaká ako aj u 7850, a to 2 GB GDDR5. Takt jadra je navýšený na 1000 MHz a takt pamäte na 4800 MHz. Sapphire Dual-Extractor Dual-X poskytne vysoko účinné riešenia chladenia. Radeon 7870 GHz OC dosahuje ešte väčší výkon. Jadro je naktaktované na 1050 MHz a pamäť na 5000 MHz. Zvýšok funkcií je v podstate rovnaký ako u základnej edície.

Ako aj u predchádzajúcej dvojice, tak aj tu sa taktovaná verzia líši iba frekvenciou jadra a pamäte.



Tento mesiac vám prinášame d'alšie zhrnutie hier, ktoré by vám mohli prejsť takpovediac pod radarom. V dobe vydania magazínu je už väčšina z nich vydaná, takže ak vás niečo zaujme, nemusíte čakať na vydanie. Čo nám teda priniesla indie scéna v posledných mesiacoch?

České štúdio Cardboard Box Entertainment, pozostávajúce len z dvoch členov, sa pred pár rokmi zviditeľnilo svojou adventúrou Ghost in the Sheet. V týchto dňoch prinieslo svoj ďalší počín, ktorý má v pláne zaviesť hráča mimo našu slnečnú sústavu. Po nespočetných rokoch pozorovania vesmíru, obrovský teleskop Chandra 17 našiel slnečnú sústavu podobnú tej našej. A čo viac, keď sa na ňu zamerali pozemské observatória, zachytili odtiaľ signál umelého pôvodu. Ľudstvo tam vyslalo posádku tých najlepších vedcov. Jednou z nich je aj Rachel Manners, hlavná hrdinka príbehu. Pri misii sa však niečo pokazí. Rachel sa preberá z kryospánku, zistí ujj, že všetci



Thomas Was Alone

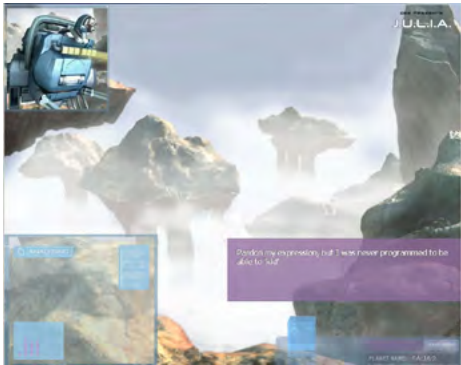
Kombinujte ich silné stránky, pre prekonanie ich slabostí. Aj takto sa dá vystihnúť koncept, na prvý pohľad jednoducho vyzerajúcou puzzle - platformkovou od Mikea Bithella. Pôvodne sa jednalo o hru urobenú vo flashi za necelých 24 hodín a jej prejedenie príliš dlho netrvalo. Thomas Was Alone si pre seba ale získal dostatok pozornosti, aby sa jeho tvorca rozhodol prepracovať titul do plnohodnotnej indie hry. Čo vlastne táto „minimalistická hra o priateľstve a skákaní“, ako ju popisuje sám tvorca, ponúka?

Preberáte úlohu Thomasa. Červeného obdĺžnika, ktorý sa nachádza v leveloch, odkiaľ musí nájsť cestu von. Tou cestou von je priesvitný obdĺžnik presne v jeho veľkosti, ktorý sa nachádza na konci levelu. Do neho sa musí Thomas dostať, ale ako čoskoro zistí, sám to nedokáže. Tu prídu na rad priatelia, ktorých stretne počas svojho putovania. Veľký či malý štvorec, vysoký obdĺžnik atď'. Pomocou nich si bude hráč raziť cestu až ku koncu. Hráteľnosť bude prebiehať formou spolupráce. Malý Thomas prejde cez vodný kanál vďaka veľkej kocke, ktorá dokáže plávať. Dlhú jamu prekoná zase vďaka pomoci horizontálne dlhého obdĺžnika. A čo sa príbehu týka, ten bude rozprávaný hlavne cez Thomasove myšlienky, vyskakujúce skrz pop-up texty nad ním. Videá slubujú zábavnú hru s unikátnou atmosférou a aj nejakou tou myšlienkou.

Dátum vydania: apríl 2012

J.U.L.I.A.

ostatní členovia posádky sú preč a ona spala niekde okolo dekád. Spoločnosť jej robí len MOBOT, mobilný robot postavený pre skúmanie planét a umelá inteligencia menom J.U.L.I.A. S ich pomocou bude musieť prísť na to, čo sa pokazilo, a zároveň preskúmať tajomnú slnečnú sústavu. Hra, ktorá by vám mala vydržať približne osem hodín, prináša zábavné skladačky – hádanky a dialógy, posúvajúce spolu s nádhernými cutscénami príbeh dopredu. Prvé recenzie sú pozitívne, takže



fanúšikovia žánru, hľadajúci trochu odlišný zážitok, by nemali byť sklamaní.

Dátum vydania: 2. marec 2012



Analogue: A Hate Story

Vývojárka Christine Love, stojaca za úspešnými titulmi ako Digital: A Love Story a Don't take it personally, babe, it just ain't your story, prišla s novou a oveľa ambicióznejšou hrou, ktorá si berie na plecia témy ako transhumanizmus, tradičné svadby, osamelosť a... cosplay. Zatiaľ čo DTIPBIJAYS bola skôr obvyklá vizuálna novela, s možnosťou špehovať svojich študentov na internete, Analogue sa vracia skôr ku hrateľnosti Digital, kde má hráč oveľa väčší priestor. Ocítate sa na opustenej vesmírnej lodi Mugunghwa, ktorá kedysi dávno, pred tisíckami rokov v 25. storočí opustila Zem s niekoľko generácnou posádkou, aby založila prvú medzihviezdnu kolóniu. Loď však nikdy nedorazila do svojho cieľa a stratila sa. Hráčovou úlohou tak bude prísť na to, čo sa stalo poslednej generácii na lodi, a to pomocou čítania poznámok od dávno mŕtvych členov posádky. Nápomocná vám bude aj umelá inteligencia, ktorá sa na lodi nachádza. Zatiaľ čo prvé dve menované hry od Christine Love boli dostupné zadarmo, Analogue stojí 15 dolárov. Analogue však ponúka oveľa dlhšiu hernú dobu a ešte nelineárnejší príbeh, ktorý môže dospieť do piatich rôznych zakončení a netradičný mix vizuálnej novely, adventúry a dokonca aj RPG, ktorý spočíva vo vetviaciach sa dialógoch. To všetko v objatí atmosférického hudobného sprievodu, ktorý vás vtiahne do udalostí svojho príbehu s mnohými, temnými tajomstvami.

Dátum vydania: 1. február 2012

Napísali: Patrik Barto
Juraj Vlha



Sideway: New York

Hip-hop nepatrí medzi moje obľúbené hudobné žánre a ani street artu extra neholdujem. No Sideway je tak chytlavá a vizuálne zaujímavá hra, že som jej nedokázal odolať. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že je Sideway obyčajná platformovka ako Mario, len v odlišnom prostredí. Ako to ale väčšinou býva, prvé zdanie klame. Nox, hlavný protagonista hry, je jeden z mnohých sprejеров v New Yorku. Keď na jednej budove nájde graffiti umelca menom Spray a otaguje ho, ocitne sa v 2D svete v podobe jedného z vlastných graffitirov. Nox dokonca zistí, že Spray ho chce nahradiť v reálnom svete a nezostáva mu nič iné, ako ho zastaviť. Čím Sideway hneď v úvode zaujme, je výborné farebné grafické spracovanie a vynikajúca hudba, na ktorej pracoval známy bostonský rapper a producent Mr. Lif. Herný systém sa tiež vymyká zo štandardov žánru. Namiesto ničenia nepriateľov a skákania na rôzne plošiny (čo hra síce obsahuje), sa vám otáča kamera podľa toho, ako sa po múroch a stenách pohybujete. Práve tu sa prejavuje chytlavosť herného systému, ktorý musíte najprv pochopiť a naučiť sa ho, za čo vás aj autori dostatočne odmenia. Navyše sa k vám môže kedykoľvek pripojiť kamarát, čo len zvyšuje zábavu, ktorú Sideway ponúka. Aj keď je tento titul už trochu starší, nedalo mi nespomenúť ho. Nezískal toľko pozornosti, koľko by si zaslužil, a to aj napriek veľmi originálnemu prístupu. Rovnako ako Vessel aj Sideway: New York na Steame ponúka demo na vyskúšanie, čo určite nebudete ľutovať.

Dátum vydania: 15. november 2011

Titulov, v ktorých hrá simulácia kvapalín hlavnú rolu, môžeme zrátať na prstoch jednej ruky. A

keď prirátate vynikajúcu atmosféru a kvantum možností, zostane vám len jeden. Vessel. Na svedomí ho má nezávislé štúdio Strange Loop Games, ktoré je na indie scéne úplným nováčikom. Prekvapivé je, že na Vessel dokopy pracujú len štyria ľudia, obohatení o skúsenosti prácou v EA Melbourne v Austrálii. Medzi nimi je aj Milenko Tunjic, ktorý sa postaral o unikátny vizuál a nezameniteľnú atmosféru. Odporúčam pozrieť si jeho blog „Tales from the old country“ na adrese ferdinandkreozot.blogspot.com, kde je plno zaujímavých kresieb a návrhov. Celý príbeh sa točí

Vessel

okolo tajomných bytostí Fluro, ktoré ľudia zamestnávajú v továrňach pre ich nenahraditeľnú pracovnú silu a vďaka vynálezu hlavného hrdinu M. Arkwrighta je možné vytvoriť Fluro z takmer akejkolvek kvapaliny. No stane sa niečo nečakané. Fluro sa začnú sami reprodukovat', a to aj z tekutín, z ktorých nikdy stvorení byť nemali a meniť svoje chovanie. Vy, ako Arkwright, budete musieť zistiť dôvod tejto zmeny správania a napraviť chyby, spôsobené vlastnými vynálezmi. V jednoduchosti by sa dal Vessel popísať ako steampunková platformovka s množstvom skladačiek



Indie Gala

V predchádzajúcom čísle Gamesite Magazínu ste si mohli prečítať o zrode Humble Indie Bundle a dnes s podobnou akciou prišla aj talianska firma Indie Gala. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že autori len kopírujú koncept Humble Bundle, no Indie Gala funguje na mierne zložitejšom systéme. Vybrať si môžete z troch balíkov. Čím viac dolárov venujete, tým viac obsahu získate. V najvyššej The Epic Gala Bundle je to až 13 hier a 9 hudobných albumov. Každá hra má osobitný Steam klúč, takže ju môžete poslať kamarátovi, ak ju už vlastníte. Za nákup a prepojenie vášho Indie Gala účtu so sociálnymi sieťami získavate Gala Points, ktorých využitie je stále zahalené rúskom tajomstva. Je však pravdepodobné, že budú mať súvis s prichádzajúcim Indie Gala 3. Ak by sa vám zdalo, že obsahu je stále málo, pripočítajte časom dopĺňané bonusy vo forme ďalších hier, dokonca aj na Android. Čo sa týka spomínaných albumov, môžete si ich stiahnuť, keďkoľvek budete chcieť a kdekoľvek potrebujete. Skladby sú veľmi zaujímavé elektronické experimenty s prímiesou 8-bitového zvuku. Medzi hlavné lákadlá celého bundlu patria jednoznačne hry Greed Corp, Fortix 2 a Critical Mass, ktoré by nemali chýbať žiadnemu fanúšikovi nezávislej scény. Zvyšnými titulmi sú Zombie Shooter 1 a 2, Your Doodles are Bugged, inMomentum, Bunch of Heroes, Hacker Evolution, Hacker Evolution: Untold, Hacker Evolution: Duality a Roboblitz. Indie Gala 3 by sa podľa Twitteru tvorcov k nám mal dostať už čoskoro.

Dátum vydania: 4. február 2012



a originálnym príbehom. No možnosti, ktoré ponúka samotná hra s kvapalinami a Fluro, robia z Vessel výnimočný titul. Na Steame je dostupné aj demo, ktoré odporúčam vyskúšať a na domovskej stránke Strange Loop Games, si hru môžete zakúpiť aj so Steam klúčom.

Dátum vydania: 1. marec 2012

Mass Effect 3

Uspokojujúce zakončenie trilógie?



Séria Mass Effect je jedna z najsilnejších značiek na trhu. A nejedná sa len o predajnosť, ale aj o koncept, príbeh, hrateľnosť a originalnosť. Je tak silná, že si väčšina z vás na ňu v dobrom spomenie aj o 10 rokov. A možno aj o dvadsať.

Firma Bioware má za sebou dlhú kariéru, ktorá, až na pokrývajúcu nedávnú minulosť v podobe Dragon Age 2, vytvárala tituly, ktoré sa zapísali do hernej histórie ako legendy. Očakávaná na záver trilógie ospevovaného Mass Effectu boli preto až nechutne vysoké. A preto môžem po dohraní hry zhodnotiť, že moje očakávania splnila. Chcel by som ale podotknúť, že množstvu ľudí nie.

To, čo najviac trápi spamerov youtube a fór, je (ako už všetci asi viete) príbeh, bližšie špecifikované, koniec. Bohužiaľ, trendom dnešných „mainstreamových“ hier je epický

happy end pri porazení najväčšieho bossa a večná sláva. Nebojte sa, nespoilujem, hra má 17 koncov. Čo tým chcem povedať, je gro celého príbehu, ktoré sa snaží Bioware prezentovať. Tretia časť je z veľkej časti o zastavení konca sveta v podobe antických mimozemšťanov s názvom Reaperi a tá sa, pravdaže, nezaobíde bez strát. Je to hra o ťažkých rozhodnutiach, ktoré nemusia mať v ani jednom prípade pozitívny dopad. Myslím, že sa to Bioware snažil naznačiť už v dvojke, keď ste za jednu chybu pykali smrťou svojich blízkych priateľov (nie IRL pravdaže), no my hráči sme si to inak vysvetlili a prešli hru na 100%. Osobne si myslím, že hru si oveľa viac emočne užili takzvaní flákači, ktorí sa na tých pár misií vykašľali, ako achievement-hunteri, ktorí to na prvú šupu dali bez strát.

Bez strát to, pravdaže, ale v skutočnom živote nejde, a tým sa dostávam už konečne k príbehu

samotnému. Hneď po úvodných tituloch, a dieťati s lietadlkom, sa na Zem vrhnú skazonosní Reaperi a drvia všetko, čo im je v ceste. Všetci umierajú, vy „zdrháte“ do bezpečia Normandie a odlietate pre pomoc do Citadely. Posledný pohľad na umierajúcich civilistov za pomalej klavírovej hudby vám spôsobí zimomriavky (hej, presne ako v tom traileri) a vy už máte na krku jedno „echt“ ťažké bremeno. Zatiaľ, čo budete cestovať po galaxii a zháňať pomoc, milióny ľudí umierajú. Dost' pesimistický začiatok, a celkovo, pesimistická hra. Prišli Reaperi, hra skončila.

Po takzvanom úvode sa vám konečne otvára galaxia a s ňou obrovské kvantum príbehov, ktoré, z inak tuctového scenára, robia naozaj kvalitný zážitok. Mass Effect 3 (spolu aj s jeho predchodcami) ponúka v podstate politický, sociálny a morálny background celej galaxie. A každá z týchto „vedľajších misií“

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, PS3, X360
Výrobca: Bioware
Vydavateľ: ElectronicArts
Žáner: RPG/TPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + hrateľnosť
- + soundtrack
- + dabling
- občasné bugy
- na konzolách seká
- negatívne ohlasy komunity

HODNOTENIE:

95%



ponúka naozaj kvalitný príbeh sám o sebe. Zaujímavé je, že každý z hráčov, ktorý sériu hrá, má iné obl'úbené príbehy, či už sa jedná o tzv. „genophage“ Kroganov či vojna Quarianov s Gethami. Dovolím si dokonca tvrdiť, že každý fragment by sa pokojne vošiel do samostatnej FPS hry a hra by mala po príbehovej stránke úspech.

Počas týchto potuliek stretávate známe postavy, konverzujete s nimi, pridávate ich do tímu a, pravdaže, môžete udržiavať aj intímny kontakt. Do hry sa vracia mnoho starých postáv či už z jednotky alebo dvojky, no niektoré asi chýbajú (hrané na novom charaktere s vol'bou straty iba jednej postavy). Tie sa pravdaže v hre nevyskytnú, ak hráte cez uložené hry z prvej a druhej časti a počas nich ste o ne prišli. Avšak hlavnou postavou, ktorá vám okrem Reaperov bude znepriemňovať život, je sám Illusive Man. Maznať sa určite nebude, a preto sa v hre stretnete aj s jeho jednotkami, ktoré dotvárajú rozmanitosť nepriateľ'ov na bojisku.

Úlohou celej kampane je nazbierať dostatočný počet prostriedkov, aby ste mohli zaútočiť na Reaperov obliehajúcich Zem. Tie získavate hlavne plnením dôležitých misií, ale vylepšiť pripravenosť môžete aj jednoduchšími ťaženiami, ktoré neposúvajú príbeh dopredu. Táto časť zohráva hlavnú úlohu pri tvorení úplného konca. Ďalšou možnosť'ou, ako si vylepšiť skóre pri finálnom zúčtovaní, je multiplayer, no o tom neskôr.

Nebol by to ale Mass Effect, keby sa medzi „adventuroidné“ RPG nezamiešal boj á la Gears of War. Nevie, či budete prekvapení, ale základný koncept sa

brnenie alebo Nova pre Vanguarda, ktorá rozmetá všetkých v okolí vášho hrdinu.

Každú zo schopností môžete šesťkrát vylepšiť, pričom od štvrtého stupňa máte možnosť vol'by, kde pri „upgradnutí“ jedného variantu strácate možnosť vylepšenia tej druhej. Tento koncept vám dovol'uje „kostumalizovať“ postavu viac ako v dvojke, no len pri tom sme neskončili. Pri vašich potulkách či v obchode narazíte aj na rôzne typy brnenia, ktoré zvyšujú základné štatistiky, ako životy, dopĺňanie štítov, útok zblízka či kapacita nábojov. Tie a voliteľ'nosť farieb vám menia aj celkový vzhľad, čím sa Mass Effect opäť približuje späť k tradičnejším RPG.

Posledným vylepšením RPG systému je možnosť vylepšenia zbraní a ich efekt na vaše schopnosti. Každá zbraň má určitú váhu a celková váha vašej výbavy determinuje dĺžku dobíjania vašich schopností. Preto si rozmyslite, či si ako adept zastriete zo sniperky, alebo uprednostníte klasickú pištoľ. Každý z tipov zbraní obsahuje niekoľko variantov, ktoré zásadne menia váš postup, preto si myslím, že si každý nájde tú svoju obl'úbenú. Dajú sa vylepšiť dvoma módmi, ktoré modifikujú vlastnosti zbrane a pridávajú nové možnosti (ako streľba cez kryt či mieridlá).

Ostatné ostalo po starom s drobnými fyzikálnymi a grafickými vylepšeniami. Stále sa môžete tešiť na kombinácie vašich schopností, vyrad'ovanie nepriateľ'ov z boja, striel'ania spoza krytu, „flankovania“ a uhýbania. Nepriateľ'ov s podivom na samotný príbeh pribudlo, stále sa môžete



tešiť na strety so skoro každou rasou. Tie prinášajú aj nové jednotky, ktoré budú vynucovať iné taktiky a zloženie tímu. Stretnete sa hlavne s jednotkami Cerberusu, ktoré sa spoliehajú na obrannú techniku ako dobíjače štítov, rozkladateľ'né turrety či veľkých guardiaov s riotshieldom. Reaperi ponúkajú okrem klasických husks aj modifikácie všetkých kl'účových rás, ako zmutované Asari či Turiáni.

Po audiovizuálnej stránke je hra na veľmi vysokej úrovni. Tu by som ale rozdelil rozbor na dve časti. Audio a video. Zatiaľ čo zvuk, nahovorenie a hudba exceluje, o video sa to až tak povedať nedá. Nebojte sa, hra vyzerá stále úžasne, no v niektorých momentoch som mal pocit, že občas to páni grafici odflákli (hovorím hlavne o konzolovej verzii). Pohyby tváří celkom často kazilo odfláknuté prevedenie (ktoré ste si mohli všimnúť aj v deme) a bol som zarazený, že je na tom horšie ako dvojka. V rozhovoroch často skáče postava z jedného bodu do druhého a natrafíte aj na načítavanie textúr pri cutscénach. No asi ten najväčší problém bol s frameratom. Hra, bohužiaľ, často seká (na konzolách). Seká dokonca aj pri súbojoch, čo vie pekne našťvať, hlavne ak hráte na ťažšej náročnosti. Tu spravilo Bioware naozaj škôľacku chybu, pretože tento problém sa dá vyriešiť, len na to treba čas, že?

A keď už sme u času, mohli ho radšej investovať do kozmetických úprav ako do DLC, ktoré sa aspoň z veľkej časti na disku nachádza. Táto politika robí Bioware, ale hlavne EA, zlé meno a šťve ich komunitu proti nim. Vráťane mňa. Naopak, až na možno príliš patonický úvod, je dabing spracovaný perfektne. Je počuť, že hra

nahovorili perfektní herci, ktorí dokázali do postáv vložiť dušu. Budete až prekvapení, ako sa vám niektoré postavy dokážu dostať pod kožu a vcítiť sa do nich. Aj keď často hrávam hry ako „záporák“, v Mass Effecte ma vždy donútili postavy ku kladným rozhodnutiam. Nevie, ako to robia, no darí sa im to už 5 rokov. Navýšte to naozaj kvalitným soundtrackom, ktorý neskutočne vystihuje atmosféru skazy, utrpenia a záblesku nádeje. Pri tejto hre budú jednoducho ženy plakať.

Na rad sa dostáva multiplayer, ktorý mnohí zatracovali, no márne. Ide v podstate o jednoduchý mód, ktorý spája štyroch hráčov na jednej mape proti desiatim vlnám nepriateľ'ov. Misiou je prežiť, no len pri tom neostanete. Každou vlnou budete riešiť inú úlohu, ktorých síce nie je veľa, no udržiava hráča od stereotypu. Opäť máte na výber zo 6 classov, no tento krát len s tromi schopnosťami a viacerými variantmi. Každá z nich má na výber 4 rasy z toho sú dve, vždy muž a žena (l'udia). A každá z nich má aj inú kombináciu schopností. Vylepšovať môžete aj tu, pričom pri splnení každej misie dostanete skúsenosti pre celý class (takže všetky 4 rasy) a peniaze, za ktoré kupujete vybavenie. To funguje ako „deck“, v ktorom máte okolo 6 kariet s vylepšeniami na jednu misiu, zásobami, ako sú lekárnica, či munícia, a občas aj nová zbraň či postava

(rasa nejakého classu). „Kostumalizácia“ je tu preto veľmi podobná ako v singli, no bez možnosti kupovania brnenia a s menším počtom schopností. Preto, ak chcete vytvoriť kombo, budete sa musieť dohodnúť s kolegami, akú zostavu pred misiou vytvoríte. Multiplayer obsahuje len hŕstku máp, čo zamrzí, no stereotyp sa dá šťastie zažehnať tromi druhmi nepriateľ'ov (Reaper, Geth, Cerberus) a nastavením jednej z troch náročností (bronze, silver, gold). Čo je však zaujímavé, je implementácia vášho skóre do singleplayeru. Čím viac bodov získate, tým väčšie percento vašich síl v singleplayeri sa bude môcť zúčastniť poslednej bitky. Bioware oznámil, že ten „najlepší koniec“ je možný jedine s aktívnym hraním multiplayeru. To, či tento fakt zoberiete kladne alebo záporne, nechám na vás.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Akou hrou je teda Mass Effect 3? Je naozajstným plnohodnotným ukončením série? Túto otázku som si dával už niekoľko dní. Množstvo negatívnych ohlasov zo strany komunity naznačuje, že nie. Priznám sa vám, mne sa koniec neskutočne páčil. Bol to presne to „WTF“, ktoré som od hry z produkcie Bioware očakával. Až som sa bál, že to skončí tak, ako si mnohí na fórach želajú. A aj keby nie, tých posledných 5 minút (ktoré sa stali terčom kritiky) nemení nič na tom, že Mass Effect 3 je majstrovským dielom dnešných moderných hier, či už sa jedná o audiovizuálne spracovanie, hrateľ'nosť alebo príbeh. Je zaslúženým koncom, na ktorý sa tak dlho čakalo a určite nesklamal. Ak prejdete túto úžasnú trilógiu a budete rozhorčení z posledných piatich minút, spomeňte si, že nie je dôležitý cieľ, ale cesta. A tá cesta bola teda „Hell of a ride!“

Tomáš Kleinmann



Rayman Origins

Najnovší Rayman konečne aj na PC!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Ubisoft
Vydavateľ: Playman
Žáner: Plošinovka

PLUSY A MÍNUSY:

+ Grafická a zvuková stránka hry
+ Postavy
+ Prostredia
+ Cena
- Niekedy frustrácia

HODNOTENIE:

95%

Legenda konzolových a počítačových hier zavítala konečne aj na PC, a to so všetkými hollywoodskymi trikmi.

V minulosti, ešte v mojom detstve, boli plošinovky skoro jediná zábava. No ako sa menila doba, samotné „hopsačky“ sa dostali do úzadia. Tvorcovia sa skôr zamerali na akčné či strategické hry, a tak sa na legendárneho Raymana zabúdalo. Avšak Ubisoft nenechal nič na náhodu a s krátkeho videa pre výročie Ubisoftu vznikol nápad, že príbeh nášho hrdinu musí pokračovať. Prešlo pár mesiacov vývoju a máme tu remake, aký si komunita žiadala – Rayman v 2D!

Ako už názov napovedá, vraciam sa do farebnej krajiny, kde Rayman akoby zaspal na vavrínoch aj s celým jeho tímom. Ako každá normálna herná postavička má aj svojich susedov, ktorým sa ich večné chrápanie na strome nepáči.

HRE DÁVAM ZLATÉHO LUMÍKA, PRETOŽE NA RAYMANA TAK SKORO NEZABUDNEM...

Keď už ich siestu čerti, rybičky a zelení škriatkovia nevydržia, pochyťajú všetkých Lumíkov, pekné Nymfy a, samozrejme, Elektroonov. Raymanovi, Globoxovi a dvom blichám nezostáva nič iné, len napraviť to, čo „zachrápali“. Každému je po prečítaní jasné, že vo výrobe príbeh nehral hlavnú rolu. Cieľom bola atraktívna hra, pri ktorej človek zrelaxuje a príde na iné myšlienky.

No pri hre zívaví určite nebudete. Hra vyžaduje stále reakcie viacerých kláves, ktoré sú potrebné pre dobré prejdenie segmentu. Dokonca som mal niekedy pocit, že som sa aj zapotil, zapojil všetky mozgové bunky na prejdenie nepremožiteľnej zátaras. Ale stačí jeden malý skok, jedna malá chyba a Rayman sa nafúkne ako tá exotická akváriová rybička a idete od znova. Primárnym cieľom hry je oslobodenie všetkých malých ružových Elektroonkov, ktorí sú zavretí a dobre strážení. No

Poviete si: „Dobre, príbeh nie je tak náročný, to prejdem aj za 5 hodín!“, opak je však pravdou.

Rayman Origins: Každá časť segmentu je iná, a iné budú preto aj schopnosti.

máme tu aj zlatých Lumíkov, ktorých zbieranie vám na konci každého segmentu pridá lepšie hodnotenie. Nezabudnem ani na farebné Nymfy, ktoré záchrancovi dajú nejakú novú špeciálnu schopnosť. Každá časť segmentu je iná, a teda aj schopnosti. Budete vedieť lietat' nad rôznymi nebezpečnými nástrahami, prechádzať cez malé otvory vďaka zmenšovaniu, či plávať cez haldu beští, ktoré chcú znemožniť váš prechod ďalej. Od skákania si oddýchnete aj pri niektorých misiách na komárovi



vystrel'ovaním projektílov či súbojmi s bossmi, kde musíte preukázať svoju inteligenciu a nadanie riešiť dané pasce a nástrahy.

Poviete si: „Dobre, príbeh nie je tak náročný, to prejdem aj za 5 hodín!“, opak je však pravdou. Stačí zbierať Elektroonov, Lumíkov a potom si pozrieť herný čas, ktorý ste hre venovali. Hodiny vám budú naskakovať a ani si neuvedomíte, že ste nahrali viac ako 10 či 20 hodín čistej hernej doby. Čo však robí samotnú hru krásnou je grafika. Pri prvom hraní budete prežívať možno až herný orgazmus. Ručne mal'ovaná grafika pridáva levelom obrovskú šťavu. Niekedy som sa musel s hrdinom zastaviť a obdivovať tú krásnu atmosféru. Pri každom segmente ma vždy nejaká grafická časť zaujala, či som bol v džungli, na l'adovci alebo vo vode. Hre to dáva naozaj obrovský šmrnc a hneď (keby sa ma niekto pýtal, prečo by mal skúsiť zahrať Rayman Origins, odpoviem mu – grafika!

Zaujal ma aj zmysel pre detailnosť, pretože tvorcovia si dali na hre

naozaj záležať. Nepriatelia sú rozdielni podľa prostredia aj vonkajškom. Hlavne ma zaujal výzor temnej babyčky. Dobré, takže pochvala grafiky je na mieste a čo ďalej? Bez hudby by táto hra bola len polovičný výtvar, a teda povieť len jedno – podarila sa. Prechádzaním segmentov sa budete stretávať s viacerými hudobnými sprievodmi, krásnym spevom Lumíkov alebo aj škriekaním nejakej naozaj divnej bytosti. Všetko je sprevádzané kvalitným zvukovým spektrom, pripomínajúci jing a jang. Už len samotný soundtrack vás dostane do úplnej pohody.

Takže zhrňme si to. Konečne sme sa dočkali kvalitnej 2D hopsačky a nie žiadnej imitácie. Aspekty zvuku a grafiky sú priam geniálne a zanechajú vám v mysli dojem, že pozeráte nový animovaný film v HD. Herná doba sa ťahne až na 20 hodín, čo je pri dnešných 6-hodinových príbehoch naozaj úspech. K tomu prirátam českú lokalizáciu od Playmana a cenu, ktorá neprekročí hranicu 25 eur. Ideálny darček, no nie?

Hre dávam obrovského zlatého Lumíka v podobe 95 percent s ohľadom na to, že na Rayman Origins tak skoro nezabudnem.

Patrik Hlavatý

Twisted Metal

Rýchla technická prehliadka pred štartom

Svetlá? Svetia. Stierače? Stierajú. Klaksón? Trúbi. Rotačný samopal, navádzané rakety, míny, napalm, dial'kové autíčka naplnené C4, príručná brokovnica/revolver/raketomet? Tak odpovedaj! Hm, ok ten masťný fl'ak, čo po tebe ostal beriem tak, že je všetko v cajchu.

Každý malý chlapec, ktorý mal angličáky (pokiaľ patríte k mladšej generácii a ste od malička odchovaní len na Need for speed, môžete sa hanbiť a rýchlo si utekajte nejaké zohnať) mi určite dosvedčí, že okrem prvotnej fascinácie z toho, že si môže z blízka poobzerať tú mýtickú vec, čo robí vrm-vrm, mu po pár minútach hrania sa s nimi napadla myšlienka zistiť, čo sa stane, keď dva proti sebe rozbehne a nechá ich do seba naraziť. To, že výsledok býval často úchvatný a doprevádzaný priblížym úsmevom pri sledovaní toho, ako váš obl'úbený angličák poslal do efektnej vývrtky angličák vášho kamaráta, už asi nemá cenu spomínať. Inými slovami, sledovať zrážky áut je proste neuveriteľne zaujímavé, a pokiaľ sa zrážky osobne reálne nezúčastňujete, aj veľmi zábavné (alias dôvod prečo je Kobra 11 taká populárna aj napriek dejovému totožnému obsahu prakticky v každej epizóde). Túto skutočnosť si kedysi uvedomili aj herní vývojári a obdarili hráčov veľmi špecifickým druhom hier, ktoré by sme mohli nazvať demoliton derby, v ktorých síce sedíte celú dobu za virtuálnym volantom, ale namiesto samotného pretekania ide v nich skôr o to, rozflákať na kusy autá zvyšku štartovného pol'a. Pridajte k tejto myšlienke šialenca zvaného David Jaffe (tvorca God of War série), a odrazu nielen že do protihráčov narážate, ale aj strieľate arzenálom od výmyslu sveta. Základ pre úspešnú sériu akou je Twisted Metal máte hotový.

Vymyslieť rozumný príbeh pre hru, v ktorej len jazdíte a ničíte

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Sony
Vydavateľ: Sony
Žáner: carcombat

PLUSY A MÍNUSY:

- + 16 hráčový multiplayer
- + coop singleplayer
- + bossovia
- + rozmanitosť
- takmer celý singleplayer
- PSN pass
- soundtrack
- zložité ovládanie

HODNOTENIE:

70%



AK BY SOM TO MAL ZHRNÚŤ,
TWISTED METAL ZANECHAL
VO MNE ROZPORUPLNÉ POCITY.



Príbeh: Vymyslieť príbeh pre hru, v ktorej len jazdíte a ničíte čokoľvek čo sa hýbe, je asi...



Kúpiť-nekúpiť: Je to podarená zábava na odreagovanie, ktorá však po týždni - dvoch väčšinu hráčov pravdepodobne omrzí...

fightov) rôznymi variáciami deathmatchov (rozumej, pre úspešné dohranie treba zničiť všetko, čo sa hýbe). Samotné arény sú rozmanité a do veľkej miery zničiteľné, a taktiež do určitej miery zvrátené, pričom ich stopercentné spoznanie si vyžaduje ich viac násobné odohratie.

Alfou a omegou je, samozrejme, vhodná voľba dopravného prostriedku. Tých je tu k depozícii 9, pričom každé vozidlo sa vd'aka svojim štatistikám hodí na niečo iné. Čím sa vozidlá taktiež líšia, je ich špeciálna zbraň, ktorá sa automaticky regeneruje počas zápasov a na rozdiel od zvyšnej munície ju nie je potrebné zbierať. Plejáda zbraní je, ako už ste si možno z úvodu všimli, rôznorodá, pričom ich efektivita sa drasticky líši na základe toho, ako dobre zvládnete ich používanie. Na toto plynule nadväzuje samotné ovládanie hry, na ktoré s veľkou pravdepodobnosťou budete pár hodín najskôr vyslovene nadávať, pretože tvorcovia sa rozhodli využiť úplne všetky tlačidlá gamepadu, a to vrátane aj samotného pohybového senzoru v ňom. Celá singleplayerová kampaň, ktorá sa dá prebehnúť práve za zmienených pár hodín, tak po pričítaní biednej obsahovej stránky, vyzerá skôr ako tutorial, než plnohodnotný herný zážitok, pri ktorom by ste výskali od radosti. Ono sa nie je ani veľmi čomu čudovať, keďže pravou esenciou zábavy v Twisted Metal hrách bol vždy multiplayer.

Ten ponúka okrem svojej kompetitívnej online zložky, v ktorej si to môže rozdať až 16 hráčov naraz, starý dobrý splitscreenu pre 4 hráčov a tentokrát aj možnosť prejsť si príbehovú kampaň v coop móde, ktorý ju vytrháva z jej letargie a dáva jej aspoň nejaké grády. Herná zložka multiplayeru ako takého funguje na jednotku - akcia má grády a sledovať vybuchovať vozidlá vašich oponentov má na vás presne ten efekt, aký je popísaný v úvode. Bohužiaľ, túto vysokooktánovú zábavu pomerne drastickým spôsobom zráža na kolená pre mňa nepochopiteľný systém pripájania sa k jednotlivým hrám. Pokiaľ sa totiž rozhodnete pripojiť k nejakej už rozbehnutej hre, uvíta vás lobby, v ktorom si musíte počkať, kým hráči najskôr neskončia svoj rozohraný zápas. Po zvážení toho, že väčšina zápasov trvá okolo 10 minút, to v praxi vyzerá tak, že pri každom pokuse o zmenu serveru, budete častokrát frustrovane tráviť dlhé minúty nudným čakaním a počúvaním neustále sa opakujúcej metalovej odrhovačky hrajúcej v menu. Samotné technické spracovanie hry (okrem stabilného frameratu v podobe 60 fps) ničím neexceluje, ba skôr

naopak, tu a tam sa pri hraní stretnete s prepadávaním sa vášho vozidla mimo arénu, prípadne veľmi zvláštne chovajúcou sa fyzikou a autoaimom jednotlivých zbraní. Hudobný podklad v podobe metalových odrhovačiek radím k tomu horšiemu, čo som mal možnosť v hrách počuť, keďže hudba prakticky nijakým spôsobom nenadväzuje na aktuálne dianie na obrazovke. Pomyselným posledným klincom do rakvy je potom PSN pass, bez ktorého vám hra neumožní hrať online, pričom pri tomto konkrétnom druhu hier koncipovaných ako chvíľková zábava, ktorá po pár dňoch omrzí, pôsobí ako päst' na oko, a skôr odradzuje od kúpy.

Ak by som to mal zhrnúť, Twisted Metal zanechal vo mne rozporuplné pocity. Singleplayer v prípade, že sa ho nerozhodnete hrať s niekým v coop móde je až na boss fights repetitívne nudný a nemá prakticky čo ponúknuť. Multiplayer na druhej strane, za predpokladu, že aj naozaj hráte a nečakáte neustále v lobby, je podarenou zábavou na odreagovanie, ktorá však s veľkou pravdepodobnosťou po týždni, dvoch väčšinu hráčov omrzí. Kúpu by som preto, pri aktuálnej cene, pokiaľ nie ste vyslovene fanúšikmi tejto série, najskôr odporúčal dostatočne zvážiť'.

Branislav Brna



Ultimate Marvel versus Capcom 3

Kolízia protikladných svetov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: Capcom
Vydavateľ: Capcom
Žáner: 2D bojovka

PLUSY A MÍNUSY:

- + dokonalá konverzia
- + fantastický vizuál
- + zábavnosť
- + možnosť sledovať online súboje
- + režim Heroes & Heralds
- lag pri online hraní
- Mission mód

HODNOTENIE:

80%



Svet komiksových hrdinov z dielne Marvelu je dnes už kánonicky rozsiahly. Okrem notoricky známych hrdinov, ktorých neminulo filmové spracovanie (Spiderman, Iron Man, Thor, Captain America, Wolverine, Magneto...), sú v hre obsiahnuté aj menej známe charaktery (Deadpool, X-23, Sentinel, She-Hulk...). Na druhej strane zdanlivej barikády stoja hrdinovia zo sveta Capcomu. Nájdete tu množstvo bojovníkov nielen zo série Street Fighter, ale medzi charaktermi sa vynímajú aj postavy z Resident Evilu, či vlčia bohynia Amaterasu zo skvelého Ókami.

Tieto dva svety majú spoločného viac, než je na prvý pohľad zjavné. V oboch sa nachádzajú postavy záporné aj kladné. Pre jedných je motiváciou osobný zisk, vidina zničenia Zeme, či iné sebecké dôvody, druhých poháňa dobro, snaha pomôcť a zachrániť Zem pred skazou. Samozrejme, súboje

môžu byť čisto v tímoch Marvelu proti Capcomu. V skutočnosti je však zábavnejšie kombinovať charaktery z oboch táborov a bojovať tak za dobro, či za zlo.

Hra beží na mobilnej verzii enginu MT Framework. Ten poháňa hry ako Dead Rising, obidva diely Lost Planet, pôvodný Marvel vs. Capcom 3 a pobeží na ňom aj Resident Evil 6. Jeho mobilná verzia zažila napríklad v skvelom Resident Evil: Revelations na 3DS. Len modifikovaný engine je základom pre identický zážitok, ako na domácich konzolách. Výkonný hardvér zase umožňuje rýchlu a dynamickú hru so skvelými vizuálnymi efektami. Upozornenie na možnosť epileptických záchvatov, ktoré sa zobrazia vždy pri štarte hry, je tu naozaj na mieste.

UMVC3 je praktický identický port hry z domácich konzol. Takisto tu nájdete 48 bojovníkov, z ktorých

Zbierajte: Za všetko v hre získate body, obrázky do galérie, kúsky komixu a rôzne iné virtuálne predmety. Tu sa ukazuje typická japonská posadnutosť zbierať čohokoľvek.

Špeciálne útoky:

Je naozaj otravné hrabat' sa v menu v zozname útokov vždy, keď si nevieť rady.



zhruba polovica bojuje kontaktné a druhá polka na diaľku. Šialená farebnosť ostala zachovaná, v komiksovom duchu sú postavy pestré a súboje hyperštylizované. Vykreslenie postáv v ničom nezaostáva za „vel'kou“ verziou hry. Avšak kvôli slabšiemu hardvéru sa trochu znížilo rozlíšenie efektov pri súbojoch a zjednodušili sa niektoré animácie pozadí. Nejedná sa však o podstatné zmeny. Pri bežnom hraní si ich ani nevšimnete. Kvalita konverzie z výkonnejšej platformy je obdivuhodná, pričom hrateľnosť

ostala zachovaná. A UMVC3 rozhodne nie je pomalou hrou so statickým rámom. Práve naopak, hrdinovia sa vo frenetickom tempe súbojov často dostávajú mimo obrazovku, najmä keď si privoláte na pomoc d'alších členov tímu.

V hre ostalo zachované všetko z pôvodnej verzie, dokonca pár detailov pribudlo. Ovládanie je skvelé, rýchle, a keď sa s ním zžijete, budete schopní likvidovať nepriateľov v jednom dlhom megakombe. Pridané dotykové ovládanie je skôr zábavkou, než skutočne funkčným prvkom a našťastie sa dá z online hrania eliminovať. V offline móde máte možnosť hrania klasickej arkády, kde sa na konci stretnete s finálnym bossom, Galactusom, a budete bojovať o osud planéty. Ďalej sa tu nachádza tréningový mód, kde máte možnosť vyskúšať si na nehybných protivníkoch, čo ste sa naučili. Skutočný nácvik nájdete až v režime Mission. Cieľom

jednotlivých misií je zaútočiť na protivníka istým, špeciálnym útokom. Háčik spočíva v tom, že síce hra píše aký útok musíte použiť, ale nikdy nenaznačuje, akou kombináciou tlačidiel daný útok spustíte. Je naozaj otravné hrabat' sa v menu v zozname útokov vždy, keď si nevieť rady.

Online je hra o niečo zaujímavejšia. Vašími protivníkmi sú skúsení hráči z celého sveta. Združovať sa môžete v lobbies, kde vždy bojuje hosťami. Výhodou je, že pri čakaní, kým sa dostanete na rad, môžete práve prebiehajúci súboj sledovať na obrazovke. Prítomnosť tejto funkcie vo vreckovej konzole je naozaj prekvapivá. Nevýhodou je nepríjemný lag pri súbojoch online, ktorý je pravdepodobne spôsobený aj možnosťou sledovať súboje pri čakaní.

Návykovým módom je Heroes & Heralds. Tieto dve frakcie, v preklade

hrdinovia a zloduchovia, bojujú proti sebe. Bojujú nielen o nadvládu nad jednotlivými územiami, ale aj o osud celej Zeme. Oproti klasickým súbojom je tu však jedna zmena – karty. S pomocou špeciálnych kariet, ktoré vám v súboji dodávajú nové schopnosti, si vytvárate unikátne balíčky. Môžete si zostaviť tri balíčky kariet, z ktorých si potom budete vyberať pred začiatkom súboja. Po každom víťaznom súboji dostanete novú kartu, a zároveň si budete vyškrtávať porazených nepriateľov zo zoznamu. Keď vyškrtáte určitý počet nepriateľov, otvoria sa vám nové územia, na ktorých budete môcť ďalej bojovať o záchranu či záchub Zeme.

Za všetko, čo v hre dosiahnete, získate body, obrázky do galérie, kúsky komixu a rôzne iné virtuálne predmety. Ukazuje sa tu typická japonská posadnutosť zbierania čohokoľvek.

Pavol Ondruška



Ještě dnes si na **www.bezochrany.cz** založte svůj účet. Pro všechny hráče, kteří se zaregistrují před spuštěním služby, máme příjemné překvapení.

Start portálu se nezadržitelně blíží.

Již brzy si budete z online shopu **www.bezochrany.cz** stahovat skvělé hry v češtině – převážně od tuzemských vývojářů a od menších nezávislých týmů. To vše v moderním prostředí, za nejnižší možné ceny a především...

...bez ochrany.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PS Vita

Žáner:

infantilná bojovka

Výrobca:

Novaram

Vydavateľ:

SCEE

PLUSY A MÍNUSY:

- + systém tvorby postavy
- + prepracovaný systém súbojov

- Mr. Miyagi
- krátka hracia doba
- prehnaná cena

HODNOTENIE:

50%

Útok rozšírenej reality

■ Na staručkom PSP si získali celkom slušnú obľubu hry s rozšírenou realitou – napríklad Invizimals. Sériu bojových hier, ktorá nehanebne kopírovala Pokémonov, zaujala najmä presunom dejiska do rozšírenej reality. PS Vita stavia na tomto odkaze s hrou Reality Fighters, ktorá vo využívaní tejto technológie ide ešte ďalej.

Reality Fighters je v podstate klasická bojovka s len malými obmenami v hernej mechanike. Po vzore vyššie spomínaných Invizimals sa však presunula do sveta rozšírenej reality. Výhodou je, že už na hranie nepotrebujete nepraktické AR karty. Vďaka gyroskopu je Vita celkom obstojne schopná simulovať pohyb postavičiek po podlahe. K ďalším zmenám k lepšiemu patrí, samozrejme, lepšia grafika, stavajúca na vyššom výkone zariadenia.

Tu by som sa mohol zastaviť, povedať, že kladných stránok som vymenoval viac než dosť a ukončiť recenziu zoznamom nepodarených a vyslovene negatívnych zložiek hry. Ale myslím si, že niektoré hry by sa mali hodnotiť podľa toho, aké sú zábavné a nie podľa kvality celkového spracovania. Ved', koniec koncov, Reality Fighters je aj tak hra primárne určená detskému publiku. Dospelý či takmer dospelý hráč túto hru ľahko odsúdi

po desiatich minútach hrania. Deti sú však iné a ako už mnohokrát hry podobného typu dokázali, rady sa budú hrať len pre hranie samotné, bez nejakého vyššieho cieľa.

Hra totiž nie je dostatočne prepracovaná na to, aby mohla byť považovaná za serióznu konkurenciu pre zavedené značky typu Tekken alebo Street Fighter. S problémami sa stretáva samotné spracovanie rozšírenej reality, ktoré je vhodné len na hranie sa doma. Postavičky bojovníkov sa totiž neobmedzujú na pohyb v statickom ráme jednej obrazovky, ale slobodne sa v zápale boja posúvajú navôkol vás. Je len na vás, aby ste ich sledovali objektívom kamery, ak ich nechcete stratiť z dohľadu. Z popísaného spôsobu prezentácie hry je zrejme, prečo si ju veľmi neužijete napríklad vo vlaku či v autobuse. V Reality Fighters síce máte aj možnosť zahrať si vo virtuálnom prostredí (napríklad v ruskom lese, v čínskej záhrade, na anglickom vidieku,...), ale hra sa správa rovnako ako pri hraní v rozšírenej realite.

Spôsob vytvárania postavy je celkom unikátny. Najprv si určíte pohlavie, potom si odfotíte vlastnú tvár a následne upravujete postavu – množstvo svalstva a množstvo tuky. Až potom nasleduje výber účesu, oblečenia a doplnkov, pričom platí, že keď

dlhšie podržíte prst na ikonke daného účesu či kúska oblečenia, dostanete možnosť nastaviť si farbu podľa chuti. Je to veľmi intuitívny a jednoduchý systém so značným kreatívnym potenciálom aj pre užívateľov neskusených v počítačových technológiách.

Za víťazstvo v súboji dostanete istý počet hviezdíček (podľa toho, ako dobre bojujete), ktoré slúžia ako virtuálna mena. Za ne si budete nakupovať nie len oblečenie a doplnky, ale aj nové účesy a bojové štýly. Niektoré kusy oblečenia a doplnkov získate po zdolaní protivníkov v príbehovej línii hry. Oblečenie neplní len estetickú funkciu, ale má špecifické vlastnosti, ktoré vám pomôžu pri súbojoch. Niektoré vám dodá väčšiu silu, iné podporí vašu obranyschopnosť a odolnosť. Je jasné, že väčšina oblečenia v tejto hre sú skôr karikatúry svojich predlôh a môžete tvoriť naozaj bizarné a komické výtvary.



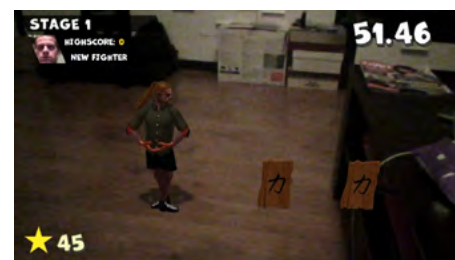
K tomu vás budú nabádať už aj samotné bojové štýly. Na začiatku máte odomknuté len štyri: baletka, boxer, kung fu a zombie. Každý z nich je diametrálne odlišný od tých ostatných, napríklad boxer si drží pevne ťažisko, nohy drží pevne na zemi a bojuje len rukami, zatiaľ čo baletka využíva najmä kopy a zombík sa niekedy zahrabe pod zem, vyhrabe sa za vami a stiahne vás do svojej diery (alebo vám rovno zožerie mozog). Všetky bojové štýly sú komické a priam silene vtipné, preto nie sú určené pre vážne povahy. Za nazbierané hviezdičky si budete môcť dokupovať ďalšie štýly, medzi ktorými nájdete napríklad muay thai, kapoeru, disco, karate či samuraja.

Ovládanie hry je prednastavené na tradičnú schému na tlačidlách, pričom na pohyb slúži D-Pad alebo ľavý „analog“, akčné tlačidlá majú pridelené základné útoky a tlačidlá L+R je pridelená len funkcia ftenia. Hra sa dá prepnúť aj na dotykové ovládanie, úprimne si však neviem predstaviť, že by niekto dobrovoľne hral bojovú hru takým spôsobom, ale budiž, možno práve detské obecnstvo túto možnosť uvíta. Prekvapí však hĺbka bojového systému, každý štýl má vlastné unikátne útoky, vlastné kombá a schémy ovládania. Hoci hra ani zďaleka nedosahuje hĺbku zavedených populárnych sérií, je v tomto smere až prekvapivo prepracovaná.

Hlavnou náplňou Reality Fighters je zvládnuť príbehovú líniu hry, ktorá pozostáva z náhodne volených súbojov s rôznymi postavami. Hoci vás príbehom sprevádza Mr. Miyagi z Karate Kid, je skôr trápny ako vtipný, zdržuje a nedá sa urýchliť. Príbehový mód na(ne)šťastie zvládnete celý tak za dve hodinky a potom už nemáte veľa čo robiť. Iste, môžete sa hrať online, ale vďaka limitovaným možnostiam hry aj v tomto smere bude hranie zaujímavé naozaj asi len pre deti. Tie poteší možnosť prezentovať sa so svojím uleteným charakterom na internete, a zároveň aj možnosť vidieť výtvary ostatných hráčov.

Reality Fighters je hra, ktorá nič nerobí vyslovene zle, ale nič nerobí ani veľmi dobre. Je tak priemerná, že silený humor a komické grafické spracovanie mnohých hráčov ľahko odradí. Fanúšikovia bojoviek siahnu po iných, kvalitnejších a prepracovanejších tituloch na PS Vita a prenechajú doménu RF deťom. V tých vidím najväčšie potenciálne publikum pre tento titul, ktorý je skôr zábavnejším technickým demom, než plnohodnotnou hrou. Tomu by však mohla zodpovedať aj cena, ktorá je momentálne dosť prehnaná.

Pavol Ondruška



Referáty za babku!

Podklady pre:

- referáty
- seminárky
- bakalárky
- diplomky

Vaša ochrana:

- záruka originality
- kontrola antiplagiátorským systémom



www.referatyzaababku.sk

referáty za babku rýchlo, kvalitne a lacno



ÚSPEŠNÉ OŽIVENIE LEGENDY?

■ Predstavte si, že ste vplyvný a známy človek, špecializujúci sa na vedenie špeciálnych vojenských operácií. Najimate si žoldnierov, s ktorými vstupujete do nepriateľského územia s cieľom splniť požiadavky vášho klienta.

Pekná predstava, nie?

Do rovnakej situácie nás ešte v minulom tisícročí postavila herná séria Jagged Alliance, ktorá sa najviac preslávila svojím druhým dielom. Teraz, trinásť rokov po vydaní tejto pre mnohých nehynúcej legendy, vychádza tretí diel strategickej série, ktorý má s druhým dielom tak veľa, a zároveň tak málo spoločného.



Jagged Alliance: Back in Action

Úspešné oživenie legendy?

V prvom rade si ujasníme, čím **Jagged Alliance: Back in Action** vlastne je. Ak ste očakávali nový diel, s novým príbehom a novými žoldnieri, tak budete sklamaní. Vývojári vsadili na starú značku a Back in Action je totálnym remakom druhého dielu. Na jednej strane tým autori nič nepokazili, ak sa náhodou obávali svojej vlastnej kreativity, no zároveň touto cestou odsúdili seba a svoj výtvor na neprijemnú a dlhú smrť neustálym a nekončiacim porovnávaním s originálom. Osobne sa posnažím v recenzii čo najviac sa vyhýbať porovnávaniam s Jagged Alliance 2 (aj keď v niektorých prípadoch to nebude možné) a Back in Action budem hodnotiť ako samostatnú hru bez ohľadu na predchodcu, pretože je vopred jasné, že vývojári nemohli, čo sa kvality týka, prekonať svojho predchodcu. Je to ako nový Murphyho zákon, týkajúci sa originálov a kópií.

Hra sa začína bleskovo. V úvodnej animácii sa v Prahe stretnete so svojím klientom, ktorý vás žiada o zvrhnutie krutej kráľovnej Deidranny, vládnucej tvrdou rukou vo fiktívnom ostrovnom kráľovstve Arulco. Vy, ako čestný človek snažiaci sa užiť svoju rodinu a bojovať proti ekonomickej kríze, ponuku beriete. Z krátkej animácie sa dostávate do in-game notebooku, kde vás čaká niekoľko funkcií: e-mail, internetový obchod a hlavne ponuka žoldnierov.

Tá je absolútne identická s ponukou druhého dielu, takže nechýbajú také mená ako Foxy, či ruský I-Team. Aj keď ide o remake minulej časti, tak by nebolo na škodu pridať do hry niekoľko svojich vlastných nápadov, v tomto prípade žoldnierov, a rozšíriť tak pôvodnú zostavu.

Zo začiatku máte k dispozícii 40.000 dolárov, čo vám postačí na dvoch, maximálne troch žoldnierov. Trochu zamrzí, že najímanie žoldnierov bolo značne

zjednodušené. Bolo vypustené zdravotné poistenie a doba najímania žoldnierov. Všetko je už zahrnuté v základnej sume.

Back in Action v sebe skrýva okrem stratégie aj RPG. Vaši žoldnieri získavajú skúsenostné body, ktoré si po dosiahnutí vyššej úrovne môžete prerozdeliť vo forme bodov do jednotlivých atribútov. Spracovanie levelovania je skutočne minimalistické. Priznám sa, že častokrát som na levelovanie zabúdala a nevnímal si ho.

Po vybraní prvých žoldnierov sa hráč môže pokojne vydať na ostrov Arulco. Samotné hranie prebieha v dvoch sférach. V prvej máme sprístupnený pohľad na celý ostrov Arulco v real-time zobrazení. Tu môžete presúvať vašich žoldnierov do jednotlivých sektorov, ktoré čakajú na vaše oslobodenie. Druhá časť hrania sa odohráva v samotných sektoroch, kde vás čaká súboj s nepriateľmi a interakcia s NPC.

Pohyb a súboj v jednotlivých sektoroch prebieha v real-time móde. Model t'ahovej stratégie pravdepodobne nebol pre vývojárov už dostatočne atraktívny, a tak si zvolili inú cestu. Znamená však inú automaticky aj lepšia?

Fanúšikovia pôvodnej série už určite poznajú odpoveď. Stále sú tu však nováčikovia v sérii, pre ktorých je hra vlastne tvorená. Tých určite real-time spracovanie nadchne viac, ako t'ahový režim.

Predsa je tu však pozostatok zabudnutého taktizovania z prvých dvoch častí vo forme takzvaného plan-and-go režimu hrania. Keďže je prakticky nemožné kliknúť pravým tlačidlom na nepriateľa, a tým spustiť palbu, tak hráčovi postačí, ak stlačí medzerník, ktorý zastaví hru a umožní mu premyslieť si ako ďalej.

Systém funguje tak, ako funguje. Funkčne, avšak s menšími chybami,

čo sa týka označovania žoldnierov a jednotlivých rozkazov.

Po oslobodení sektorov sa nič ani zďaleka nekončí. Keďže zvesti o vašej invázii sa dostávajú až k samotnej Deidrann, môžete očakávať útoky zo strany nepriateľa o znovuzískanie stratených území. Bol by to element, ktorý by do hry pridal skutočne veľké napätie, no to by však útočné nepriateľské jednotky nemohli pozostávať z niekoľkých, slabovo vybavených ozbrojencov. Navyše útoky sa opakujú v približne tom istom časovom intervale a sú mierené na rovnaké miesta. Nemôžete však oslobodzovať nové sektory, a zároveň chrániť tie staré pred útokmi. Na to je tu milícia, ktorú môžete získať na svoju stranu v každom sektore. Stačí ich vybaviť niekoľkými zbraňami, trebárs aj najslabším revolverom a vaša nová ozbrojená skupinka naozaj slušne odoláva nepriateľom. Mňa osobne táto bojaskopnosť, ktorá je zvýšená vašou prítomnosťou v danom sektore, veľmi prekvapila.

Keď sme spomínali súboje, tak je na mieste napísať aj o umelej inteligencii a náročnosti hry. Tá je jedným slovom katastrofálna. Nepriateľskí vojaci sú zrejme slepí, a hlavne hluchí, keď nepočujú ako bol ich kolega, mimochodom stojaci len niekoľko metrov od nich, rozstrieľaný na kúsky. A ak aj začujú výstrely, tak sa chválihodne pustia smerom k výstrelom. No to je asi tak všetko. Ich pátranie po nepriateľských jednotkách je tak chladné, ako ich reakcia na mŕtveho spolubojovníka, ležiaceho na zemi.

Umelá inteligencia sa naplno prejavuje aj v pohybe žoldnierov a nepriateľov po mape. Presúvame svoju pozornosť k interiérom, úzkym uličkám, či situáciám pri otváraní dverí. Okrem toho, aby žoldnieri trochu ustúpili a uvoľnili cestu spoločníkovi, tak radšej budú jeden druhého

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PC

Žáner:

stratégia

Výrobca:

Coreplay

Vydavateľ:

Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + návykovosť
- + herná doba
- + nenáročnosť
- + arzenál
- umelá inteligencia
- neoriginalita
- zvuková stránka
- jednoduchosť

HODNOTENIE:

50%

odtláčať. Pri sledovaní týchto kreácií, ktoré sa takmer stále opakovali, som mal dosť času uvažovať nad tým, „kde soudruzi z NDR udelali chybu“.

Čo sa týka náročnosti, nedá sa povedať, že by Back in Action bola náročná hra.

Spočiatku, keď máte k dispozícii iba pár pištolí a proti vám stojí len niekto, kto nepriateľov, sa oplatí taktizovať a premyslieť si postup. Neskôr dostanete do rúk prvý samopal, čo netrvá dlho. Potom sa hra stáva prechádzkou ružovou záhradou, na ktorej sa sem-tam nájdú ťažšie úseky (napríklad súboje v interiéroch, či proti útočníkom s mačetami). Samovražední útočníci s mačetami, či sekerami v rukách mi osobne spôsobovali najväčšie problémy. Pohybujú sa rýchlo a vaši špičkoví vyvíjajúci žoldnieri majú pochopiteľne problém zasiahnuť tento pohybujúci sa cieľ, aj napriek vydaným rozkazom.

Ak však máte dostatok lekárníciok, nábojov a hlavne granátov, tak sa nemusíte ničoho obávať, keďže granáty považujú nepriatelia pravdepodobne za akýsi neškodný kameň. Veľká škoda, že taktika sa zakladá na stupidite nepriateľov.

Aby sa nepovedalo, tak autori priniesli do hry niekoľko nových spôsobov, ako sa vysporiadať s nepriateľmi. Jednou z nich je tichý spôsob likvidácie, druhým vniknutie do objektu pomocou trhaviny. Nech to pôsobí akokoľvek dobre, výsledok bude stále rovnaký.

Interakcia s NPC funguje vo forme dialógov, v ktorých si vyberáte jednu z dvoch možností, pričom jedna ukončí rozhovor a druhá ho posunie ďalej.

Nákupy prebiehajú buď u predajcov priamo v jednotlivých sektoroch Arulca, ktorých ponuka je častokrát veľmi slabá, alebo v internetovom obchode Bobbyho Raya. Ponuka v obchode je širšia, avšak aj o niečo drahšia. K objednávke potrebujete letisko, ktoré obsadíte v prvej misii a dávku trpezlivosti, keďže objednávky prídu až na druhý deň. Dostať objednanú výbavu z letiska k niekoľko dní vzdialenej jednotke je potom zaujímavá úloha.

Inventár je vskutku obmedzený. Už zo začiatku hry budete rozmýšľať nad tým, čo z neho vyhodíte, aby ste si uvoľnili miesto pre cennejšie predmety. Neuškodilo by forma akéhosi rozšírenia v podobe ďalšieho batohu, ako tomu býva v iných

hrách. Práca s inventárom, obliekanie a vyzbrojovanie žoldnierov je prehľadné, no problém nastáva pri vymieňaní predmetov medzi žoldnieri, ktoré je zbytočne komplikované a zdĺhavé. Už ste si zrejme vydedukovali, že predmetov je hre celkom dosť, keď sa inventár tak rýchlo zapína. Skutočne, vecí na zbieranie, či kupovanie je tu veľa. Od škatúl cereálnych vločiek, cez nálož C4, až po odpadky. Poteší hlavne široká paleta zbraní a oblečenia.

Grafická stránka je pre potreby hry absolútne postačujúca. Nejde pochopiteľne o žiadny vrchol grafického zobrazenia, vďaka čomu je hra hrateľná aj na starších zostavách. Animácie, či vymodelovanie objektov je na slušnej úrovni. Človek by aj povedal, že grafická stránka je pekná, avšak to by tu nemohli byť nepredvídateľné frame dropy, ktoré urobia hru takmer nehrateľnou.

Samotné zobrazenie v hre by potrebovalo väčšiu variabilitu. Mapa sa dá otáčať, avšak dosť chaoticky a ťažkopádne. A to sme ešte nepovedali o najväčšom kameni úrazu grafického zobrazenia, ktorým je pohyb v interiéroch. Chápem, že interiér sa zobrazí celý až keď doň vstúpíte, no ak sú na objekte otvorené dvere, tak nevidím dôvod, prečo by hráč nemohol interiér vidieť. Súboje v nich sa tak, ak nemáte granáty, začínajú katastroficky, kedy vás nepriateľ ihneď pri vstupe postrelí. Avšak, aj keď už ste v objekte, tak



nevidíte celý objekt (napríklad ak je jedna časť objektu položená o asi tri schody nižšie). Špeciálne takýmto prípadom je nemocnica v sektore Cambria.

Zvuky zbraní, či explózií sú na celkom reálnej a postačujúcej úrovni. Problémy prichádzajú s hudbou a dabingom. Hudbu zaregistrujete pri začatí súbojov, či v hlavnom pohľade na Arulco. Nejde o zlé, či otravné skladby, ale žiadne iné hra jednoducho neponúka. Len tieto dve. Autori by nič nepokazili s väčším množstvom skladieb.

Keď som v súvislosti s dvoma skladbami spomínal slovo „otravné“, tak ho musím použiť pri pomenovaní dabingu žoldnierov. Ich hlásky sa taktiež obmedzujú len na niekoľko opakujúcich sa viet, ktoré vám po pár hodinách hrania začnú nepríjemne liezť na nervy. Špecialistkou v odbore otravných hlások je Foxy. Aspoň nejakou útechou je, že dabing NPC v dialógoch je na slušnej úrovni.

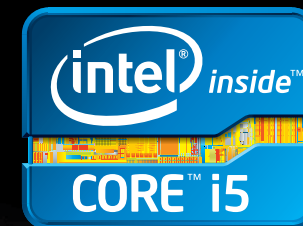
Jagged Alliance: Back in Action sa svojmu predchodcovi nevyrovnal a myslím, že to tvorcovia ani nemali v pláne. Išlo im o oprášenie starej klasiky v novom, avšak nedopracovanom kabáte s minimálnymi zmenami. Pre fanúšikov pôvodnej série, ktorí na nej nepochybne vyrastali je táto hra strata času. Stále sú však hráči, ktorí o sérii nepočuli a Back in Action ich môže zaujať a na istý čas zamestnať.

A aj napriek tomu, že hra má veľa nedostatkov a mnohokrát som len neveriacky krútil hlavou, zároveň som sa od hrania nevedel odtrhnúť. Hráča hra zaujme a núti ho postupovať ďalej a čistiť jeden sektor za druhým. Skutočne, pohľad na novooslobodenú oblasť na mape, vaše zväčšujúce sa územie slobody je skvelý. Hodnotenie berte ako menší kompromis. Ak ste

vyrastali na pôvodnej sérii, tak bodík odčítajte, a ak bude Back in Action vašim prvým kontaktom s touto sériou, tak pravdepodobne hru ohodnotíte o trochu vyšším číslom.

Lubomír Šottník

Spoločnosť Toshiba odporúča systém Windows® 7.



TRÚFNITE SI PREJAVIŤ SA



Satellite L750

Každý z nás je iný. Nebojme sa vyjadriť svoje presvedčenie, aj keď sa vymyká konvenciám. Mať odvahu vyniknúť, znamená byť sám sebou.

Toshiba oslavuje silu prejavu.

Vyjadrite sa notebookom Satellite L750-1L8, elegantným a výkonným prístrojom s vysokým rozlíšením, ktorý je k dispozícii v celom rade atraktívnych farieb.

Vybavený procesorom Intel® Core™ i5-2430M druhej generácie - Viditeľne inteligentný procesor so schopnosťou zvýšiť svoj výkon.

*Závisí od modelu a dostupnosti v danej krajine



DVD • TV • PC • TABLET

www.toshiba-slovakia.com



Skvelý Zvuk

Sledovanie filmov alebo počúvanie hudby z notebooku ešte nikdy nebolo také príjemné, a to vďaka najnovším zvukovým technológiám. Zabudované štýlové reproduktory Onkyo a technológia Dolby® Advanced Audio optimalizujú zvukový výstup notebooku a zdokonaľujú prehrávanie filmov, hudby či hranie hier.



Štýlový Dizajn

Notebooky Satellite L750 sú dodávané v šiestich atraktívnych farebných variantoch: elegantná alebo lesklá strieborná, červená, gaštanovo hnedá*, luxusná perleťovo biela a ušľachtilá čierna s novým sieťovým vzorom.



Multimediálne Zážitky

Vychutnávajte si najnovšie filmy v HD z prehrávača* diskov Blu-ray Disc™ a zálohujte si fotografie a hudbu na disky s využitím zapisovacej jednotky* Blu-ray Disc™.

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Windows and Windows 7 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All trademarks are the property of their respective owners. Product design specifications and colours are subject to change without notice and may vary from those shown. Errors and omissions excepted.

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Binary Domain

Japonská odpoveď na Gears of War



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: YakuzaStudio
Vydavateľ: Conquest
Žáner: taktická TPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + charaktery
- + hrateľnosť
- + audiovizuálna stránka
- + systém dôvery
- slabší začiatok
- hlasové rozkazy
- občasný pokles FPS

HODNOTENIE:

85%

Západný a východný trh sa ovplyvňujú neustále. Nech sa jedná o filmy, hudbu, technológie alebo aj hry. Úspech Gears of War, ktorý preslávil skrývanie sa za kryt počas striel'ania, spustil lavínu striel'ačiek z pohľadu tretej osoby. A svoju trošku do tohto žánru pridáva aj Japonsko, kde podobné hry nemali až taký veľ'ký úspech ako na západe. Ako si s tým teda poradili?

Predstavte si kombináciu Terminátora, I, Robot, Blade Runner, Ghost in the Shell a Gears of War. Dostanete približnú predstavu toho, čo môžete od Binary Domain očakávať. Ak ste fanúšikovia aspoň jedného z týchto filmov alebo hry, tak sa dočkáte uspokojujúceho zážitku. Znie vám to ako záverečné hodnotenie? Zrejme áno. Pre istotu vyzdvihnem kvalitu titulu na samotnom začiatku, lebo hra si s ukázaním svojich kvalít dáva pekne načas. Začínate totiž s dvoma americkými výsadbármi na tajnej misii. Ste v Tokiu a máte sa dostaviť

na rendezvous bod s nejakými cudzími jednotkami. Pokiaľ vám to nezní príliš zaujímavo, nevím sa vám. O to viac, pokiaľ vidíte, že jeden Američan je na prvý pohľad typický hlavný hrdina akčných filmov s one-linerom, pripraveným na každú situáciu. Druhým Američanom je obrovský, svalnatý černocho, ktorý spadá presne do stereotypu, do akého by ste ho po tomto predstavení zaradili.

Našťastie sa to ale po čase zlepší. A o dost'. Prídete na to, že je rok 2080, ľudstvo čelilo rôznym krízam a hlavne globálnym katastrofám, ktoré zanechali metropoly v biednom stave. A až sa situácia upokojila, bolo treba začať odznova, stavať nové mestá na troskách tých starých. Ľudstvu s tým pomohli z veľkej časti najmä roboti, ktorí sa stali bežnou súčasťou života. To viedlo k podpísaniu Novej Ženevskej dohody s jednou špecifickou a kontroverznou klauzulou. Nikto nesmie vyrábať robotov, čo

vyzerajú ako ľudia. Fanúšikovia sci-fi už asi vedia, kam to všetko mieri, však? Jedného dňa napadne sídlo korporácie Bergen (ktorá vyrába drvivú väčšinu robotov, používaných na celom svete) na prvý pohľad obyčajný muž. So zbraňou v ruke sa snaží dostať cez ochranu... dostať odpoveď na otázku, prečo? Prečo mu to urobili? Prečo mu to nikto nepovedal?

A hneď na to si z tváre odtrhne veľký kus kože a odhalí, že je robotom. Jedná sa o asi najznámejšiu cutscénu, spojenú s hrou, keďže sa často objavovala v traileroch a iných ukážkach. Réžia cutscén je na špičkovej úrovni a odhalenia ako toto sú podané vynikajúco. Ak ste sa náhodou báli, že to najlepšie je ukázané v traileri, tak tieto starosti môžete zahnať. Príbeh Binary Domain po začiatku naberie na komplexnosti a až do samého konca bude pridávať na kvalite prezentácie. Každopádne, tento robot celý svoj život netuší,



že robotom vlastne je. To znamená, že je viac než pravdepodobné, že takýchto modelov sa medzi ľuďmi pohybuje viac, než by si to vláda chcela pripustiť. Preto sa obráti na Bergena s tým, kto tieto modely mohol vyrobiť. Jediným možným človekom, schopným tak dokonalej práce, je podľa neho Yohji Amada, šéf korporácie Amada, najväčšej spoločnosti na vývoj robotov v Japonsku. V dobe, keď sa masová výroba robotov ešte len začínala, korporácie sa bili o zákazky a monopol. Práve Amada stála ako posledná v ceste Bergenu. Amada však boj o trh prehrala a šéf spoločnosti zmizol do ústrania. To všetko sa stalo pred štyridsiatimi rokmi. Žeby sa po takom dlhom čase rozhodol Amada pomstiť?

Svetové vlády na nič nečakajú a dávajú dohromady špeciálny tím menom „Rust Crew“, pozostávajúci z ľudí rôznych národností, aby sa potajomky dostali do Tokia bez toho, aby o tom vedela japonská vláda a aby Yohjiho Amadu zatkli a priviedli na výsluch. To všetko uprostred konfliktu bojovníkov za slobodu/teroristov a vládnych jednotiek. A tu sme zase na začiatku. O dvoch amerických členoch už vieme. Pridávajú sa k nim aj dvaja Briti, jedna Číňanka a Francúz. Všetci zo začiatku silno podliehajúci stereotypu. O to potešujúce je, že postupne sa vďaka rozvíjajúcemu príbehu rozvinú aj ich charaktery a dokonca si niektorých možno aj oblúbite.

Prispieva tomu aj zámer dizajnéra, budovať vzťahy charakterov nielen cez cutscény, ale aj gameplay. Tu sa dostávame k systému dôvery. Počas hrania máte so sebou ešte dvoch spoločníkov, ktorých si väčšinou môžete vybrať sami. A je na vás, ako si vás budú vážiť. Ak chcete, aby vás rešpektovali a hlavne vám dôverovali, snažte sa ich počas boja netrafiť. Ak ich totiž počas prestrelky omylom trafíte, ich dôvera vo vás nebude dvakrát prekvitať. Ďalším spôsobom na ovplyvnenie dôvery prinášajú hlasové povely. Tie môžete prenášať pomocou pripojeného mikrofónu alebo klasickým výberom na obrazovke a stlačením správneho tlačidla pre jednu z maximálne štyroch odpovedí. Povely cez mikrofón nefungujú dokonale a ovládanie cez gamepad je tak či tak rýchlejšie, takže táto možnosť mi prišla

tak trochu zbytočná. Medzi povely patria klasické príkazy ako „Fire“, „Charge“ alebo „Retreat“. Okrem nich ale môžete odpovedať na otázky vašich spoločníkov, keď sa budú o niečo rozprávať a vyjadriť tak svoj názor. S ktorým nemusí súhlasiť každý. A aký to má vlastne vplyv na celú hru? Prekvapivo veľký. Ak vám niekto nedôveruje dostatočne, nebude poslúchať vaše príkazy v boji, čo často môže viesť ku sťaženým situáciám na bojisku. A trochu ich to ovplyvňuje aj v príbehových cutscénach. Pri prvom hraní to zrejme nepostrehnete, ale po krátkom prečtení si zahraničných fór, som narazil na ľudí, ktorým dokonca niektoré postavy zomreli alebo sa zachovali v určitých momentoch inak. Spoluprácu s charaktermi podporuje aj systém liečenia. Hra využíva auto-heal, ale keď vaša postava padne, musíte si buď sami pomôcť lekárničkou, alebo zavolať na pomoc jeden z charakterov, ktorý vám podá jednu zo svojich zásob. Každý môže mať dokopy tri lekárničky. Ďalšie občas nájdete náhodne rozmiestnené v leveloch alebo pri termináloch.

Termináli ponúkajú okrem lekárničiek aj nové zbrane, muníciu a rôzne upgrady. Nanomašiny vylepšujú určité vlastnosti vás a vašich spoločníkov. Okrem toho môžete vylepšovať aj ich primárne zbrane. Každý má totiž svoju vlastnú primárnu zbraň, ktorá sa nedá zmeniť. K tomu máte pridanú ešte pištoľ s nekonečným množstvom nábojov, sekundárnu zbraň, ktorou môže byť čokoľvek od ďalšieho samopalu, brokovnice, sniperky či raketometu. A, samozrejme, nechýbajú ani rôzne typy granátov. Arzenál je pomerne tradičný, ale svoju funkciu si plní. Zbrane znejú tak, ako by mali.

A pokiaľ príde na dôvod, prečo tie zbrane so sebou tiaháte... nepriatelia sú obrovská zábava na striel'anie. Väčšinu hry budete čeliť len robotom a tí sú z očividných dôvodov omnoho húževnatejší, ako ľudia. Nestačí do nich naprášiť menšiu dávku munície. Treba ich rozstriel'at' na malé kúsky. Ak im napríklad len odstrelíte nohy, robot spadne, ale bude sa plaziť ďalej, stále sa vás snažiac zabiť. Nepriateľských robotov sa dočkáte v rôznych typoch a veľkostiach. Všetkých je radosť striel'at'. Okrem robotov v ľudskej veľkosti prídu na rad aj bossovia, ktorí sa nestretia ani medzi mrakodrapmi. Na každého treba inú taktiku a boje s nimi bývajú naozaj intenzívne. Rovnako intenzívne bývajú aj momenty, keď sa na chvíľu odpútate od klasickej TPS hrateľnosti. Binary Domain si nepochybné zobral inšpiráciu aj z Uncharted série, čo je vidieť pri jazde na vodnom skútri či kĺzaní sa vodnou stokou, zatiaľ čo sa musíte vyhýbať potrubiam.

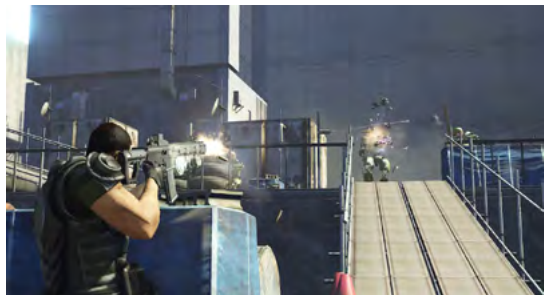


Povedomá vám možno bude aj vynikajúca prestrelka vo vlaku. Na rad prídu aj pokojné momenty, kedy sa dostanete do priateľskej oblasti a vy sa môžete porozprávať s miestnymi aj vašimi spoločníkmi. Najmä tu hra vynikne aj svojím naozaj podareným humorom. Budúcnosť nevyzerá dobre pre fanúšikov Jamesa Bonda, keď bývalý agent MI6 v roku 2080 netuší, kto Bond vlastne je, keď mu o ňom hovorí starší šéf Yakuzy, pamätajúci si na klasické filmy.

Čo sa týka technickej stránky, už na začiatku sme si uviedli, že prezentácia hry je na najvyššej úrovni. To sa občas prejaví poklesom FPS v tých technicky najnáročnejších momentoch. Nejedná sa o niečo, čo by sa stávalo často a čo by kazilo celkový zážitok z hrania, ale každopádne to spomenúť treba. Soundtrack za tým všetkým nezaostáva, naopak, skvelo dopĺňa dianie na obrazovke. Možno si z neho veľa nezapamätáte, ale svoju funkciu si v hre plní na sto percent. Dabing postáv kvalitou srší tiež. Každý z vašich spoločníkov znie autenticky aj s prízvukom a poteší, že Japonci hovoria v Japonsku po japonsky a nie po „anglicky“ ako to často býva v produktoch orientovaných na Západ. Ovládanie je pekne plynulé a nepôsobí žiadne problémne.

Binary Domain môže na prvý pohľad pôsobiť ako ďalší, ničím výrazný pokus o zvezenie sa na vlne popularity Gears of War. V skutočnosti si ale berie zo západných sérií len to najlepšie a pridáva k tomu svoju vlastnú, japonskú príchut'. Výsledkom je vysoko kvalitná TPS, ktorá poteší všetkých fanúšikov kvalitných sci-fi príbehov. Bola by škoda, ak by vám hra ušla pomedzi prsty v záplave iných titulov.

Patrik Barto



Syndicate

... alebo ako sa nemá vzkriesiť značka...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Starbreeze
Vydavateľ: EA
Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + co-op
- + samotné prestrelky
- + možnosti Dart 6 čipu
- herná doba
- lineárnosť
- príliš grafických efektov
- nedotiahnuté

HODNOTENIE:

65%



Syndicate si pamätníci určite pamätajú ako jednu z najlepších stratégií, čo potvrdzuje aj záujem o novú reinkarnáciu do podoby FPS od známeho štúdia Starbreeze. Nebudem predbiehať, no naznačím, že to nedopadlo podľa očakávania, no viac už v recenzii.

Starbreeze je štúdio, ktoré má za sebou celkom bohatú históriu, spojenú najmä s postavou holohlavého zabijaka, ktorého určite poznáte pod menom Riddick. Po poslednom Assault on Dark Athena sa toto švédske štúdio vrhlo do spolupráce s EA, aby reštartovali značku Syndicate. No nie do podoby, akú ju poznáme z minulosti. Hru presunuli do žánru FPS, ktorý je asi najpopulárnejším žánrom dnešnej doby. A aj keď mnoho ľudí podľa trailerov prirovnávalo hru k Deus Ex, tak tieto dve hry majú spoločné akurát to, že sa odohrávajú v budúcnosti. No kvalitatívne a aj konceptuálne sa

jedná o absolútne odlišné tituly. A musím podotknúť, že akokoľvek som sa na Syndicate tešil, inak ako sklamanie ho hodnotiť nemôžem.

Dôvodov je niekoľko, od údajných tlakov na dátum vydania, cez kopu chýb, no tou najdôležitejšou je asi samotný koncept. Najprv sa obzrieme na príbeh, ktorý je na prekvapenie kvalitný oproti zvyšku hry, aj keď je plný klišé, celkom ľahko predvídateľný a obsahuje známy prvok, ktorý využíva väčšie množstvo hier v podobe príbehového zvratu v istej časti hry, no keďže do spojlerov zachádzať nechcem, tak ani neprezradím v čom spočíva. A tak iba pripomeniem, čo možno už viete z trailerov. Hra sa odohráva v roku 2069, kedy už moc nemajú vlády, ale korporácie, ktoré o túto moc navzájom súperia prostredníctvom svojich agentov. A práve členom takej korporácie ste aj vy, agent Kilo. Hrdo bojujete za to, aby vládol Eurocorp. Celý

Co-op: No najväčším sklamaním je, keď si porovnáte podpriemernú kampaň s co-opom, ktorý presne ukazuje, ako to mohlo fungovať.

S ako sklamanie: Akokoľvek som sa na Syndicate tešil, inak ako sklamanie ho hodnotiť nemôžem.



príbeh sa točí okolo vašej osoby, sledovania pracovníčky Eurocorpu a ničenia konkurenčných korporácií.

Znie to pekne a aj celkom pekne sa to hrá, no hra má zásadnú chybu na kráse. A tým je neuveriteľná lineárnosť, ktorá konkuruje kráľovi lineárnych FPS, sérii Call of Duty. Ešte väčším problémom je však to, že zatiaľ čo v Call of Duty je to aspoň pekne zakamuflované, tak v Syndicate sa tvorcovia netrápili ani s tým. Asi nepočítali s tým, že niekomu príde divné, že vždy sa dajú

otvoriť iba jedny dvere a akurát presne tie, kadiaľ vedie cesta dopredu. A to aj napriek tomu, že hrdina má v sebe zabudovaný čip, ktorým môže hackovať elektronické zariadenia. No takéto zariadenie asi fakt funguje iba na niektoré dvere. Oveľa viac by podľa mňa svedčal hre koncept voľného výberu misií a voľnejší level dizajn. Takto je to iba ďalšia FPS, ktorá zapadla do šedivého a ničím nevýnimočného konceptu, aj keď pár odchýlok tu je.

Tou prvou je spomínaný Dart 6 čip, ktorý má veľa praktických využití v boji, no najmä sa bez neho nezaobídete pri boji. Jeho funkcie by sa dali rozdeliť na 3: hackovanie zariadení, Dart Overlay a aktívne schopnosti, ktorými ovplyvňujete nepriateľov. Hackovanie som už spomínal. Jeho pomocou si môžete otvoriť zamknuté dvere, privolať výťah, narušiť štíty nepriateľov atď. Dart Overlay je mód, v ktorom sa spomalí čas a hráč tak má viac času na presné zamierenie a vypálenie, no počas trvania módu toho aj viac vydržíte. Aktívne schopnosti zas priamo ovplyvňujú dianie na bojisku, kedy môžete nepriateľov prinútiť spáchať samovraždu, vyraziť ich zbrane, alebo ich na chvíľu pridať na svoju stranu. Tu je však problém, že jediný na koho sa tieto schopnosti dajú použiť, sú radoví vojaci, ktorí sú vcelku neškodní. Tieto schopnosti sa potom dobíjajú zabíjaním nepriateľov, za ktorý zbierate adrenalín. Autori tieto schopnosti odôvodnili tým, že hráč vlastne ovplyvňuje čip v ich hlavách, no nech mi netvrdia, že silnejší nepriatelia tieto čipy nemajú. O bossoch nemá zmysel písať, pretože na nich platí len vystriekanie niekoľkých zásobníkov, čo by bolo pekné, keby napríklad prvý boss nemal zbraň, ktorá má samo-navádzacie projektily a na vyšších náročnostiach z neho budete chytať amok.

Samotné prestrelky sú však vďaka kombinácii týchto schopností prekvapujúco zábavné, a aj keď sú nepriatelia tupí ako poleno, tak aspoň mieriť vedia. Zábavnosti tejto zložky napomáhajú aj zbrane. Síce je ich pomenej, no to nevadí, pretože máte všetko, čo k likvidácii potrebuje, od sniperky cez klasickú útočnú pušku, samopal, pištoľ až po špeciálky ako je napríklad spomínaná zbraň s navádzaným streľivom, alebo rotačný gulomet. K tomu si prirátajte fakt, že väčšina zbraní má dva módy strelby a zistíte, že táto zložka patrí k tým lepším. Zachrániť situáciu mohlo ešte vylepšovanie postavy, no aj tu ostal potenciál nenaplnený. Je to možno

z časti aj mojou vinou, že som očakával zbieranie nejakej formy XP bodov (v tomto prípade adrenalínu) a následné vylepšovanie vlastností hrdinu, no verím, že pri pohľade na strom schopností budete so mnou súhlasiť. Namiesto toho tu máme extrakciu čipov na vopred určených miestach a tým celý potenciál tohto aspektu jednoducho zahodili.

Keď chcem pokračovať v nastúpenom trende negatívnych vlastností hry, tak sa zastavím aj pri grafickom spracovaní. To, že to bude „prebloomované a preblurované“ vedel asi každý a úprimne by to nevadilo ani mne, keby sa pod týmito "vymoženosťami" grafickej štylizácie skrývala pekná grafika. No neskrýva, pretože textúry sú až príliš často otravné, a tak namiesto pocitu pekného umeleckého štýlu máte pocit, že tieto efekty sú tu iba preto, aby maskovali nedostatky, čo možno síce nebol zámer autorov, no budí to taký dojem. Nehovoriac o tom, že tieto efekty sú často tak silné, že kvôli nim nevidíte okolitý svet, preto by som sa skôr priklonil k slovu priemerná, no v niektorých miestach podpriemerná. Zato nadabovanie, soundtrack a celkový zvukový prejav chválím, no to je iba jeden z mála klasov v poli plnom kúkol'u. Sklamaním je herná doba vzhľadom na to, že hra nemá klasický kompetitívny multiplayer. Tá činí iba 5 - 6 hodín čo je vyslovene hanebné. Hernej dobe nepomôže ani to, že po každej misii ste ohodnocovaní za dosiahnuté úspechy, medzi ktoré patrí aj čím kratšia herná doba, čo celkovému dojmu z dĺžky hry nepomáha. Hraniu nepomáha ani komplikovaný layout na gamepade, kde som podobne ako kolega (videorecenzia) polku hry hľadal, ako sa hádže granát. No najväčším sklamaním je, keď si porovnáte túto

podpriemernú kampaň s co-opom, ktorý presne ukazuje, ako to mohlo fungovať. Co-op ponúka hru pre štyroch hráčov na niekoľkých mapách, kde po výsadku tímu nasleduje séria úloh, ktoré je potrebné plniť na jej úspešné absolvovanie. To vám budú znepríjemňovať vysadzované nepriateľské jednotky. Prvé čo si všimnete je oveľa väčšia voľnosť pri pohybe, pretože prakticky celú mapu máte od začiatku otvorenú. Rovnako si všimnete upgrade zbraní a vylepšovanie jednej zo štyroch hrateľných charakterov. Je to nonsens, keď si to porovnáte s kampaňou a dokonca som mal pocit, že na hre robili dve rôzne štúdiá, ktoré si navzájom neposkytovali nápady pri tvorení hry. Jediným problémom je pojmávanie kompetitívnosti co-opu v podobe zbierania bodov, čo často smeruje hráčov k tomu, aby hrali sólo štýlom a nespocovali, aj keď za spoluprácu taktiež dostávajú body. Celkovo je však co-op oveľa zábavnejší ako kampaň, no z môjho pohľadu by tejto zložke hry ešte svedčal nejaký príbehový co-op mód po vzore Splinter Cell: Conviction, ale to už je len moje zbožné želanie.

Celkovo sa teda jedná o nepodarok, ktorý ako-tak zachraňujú zábavné prestrelky a co-op no vo všetkom ostatnom sa autori zasekli na pol ceste a to nie iba čo sa dotiahnutia niektorých aspektov hry týka, ale aj celkového konceptu, ktorému by prospelo iné pojmávanie. Preto ruky preč, pokiaľ je hra za tak vysokú cenu a radšej si počkajte buď na nižšiu cenu (vtedy je však otázne či co-op bude ešte niekto hrať), alebo sa titulu vyhnite. EA chcelo reinkarnovať zašlú slávu značky, no teraz môže značku akurát tak pochovať.

Dominik Farkaš



The Darkness II

Temnota sa (znovu) derie na povrch

Jackie... come to the dark!
Keď štúdio Starbreeze vydalo prvý diel Darkness, PC verzii sa vyhli. Túto chybu napravili vývojári z Digital Extremes, ktorí nám svet Darkness ponúkajú z ich vlastného pohľadu. Zmenený grafický štýl a RPG prvky obohatili už tak nádejnú FPS. Ako teda hra dopadla? Čítajte ďalej.

Intro hry funguje ako rekapitulácia príbehu pre tých, ktorí nemali tú česť s konzolovým predchodcom. Dozviete sa, o čo v ňom vlastne išlo, a ako Jackie nakoniec temnotu vo svojom tele potlačil. No po brutálnej prestrelke v reštaurácii na začiatku druhého dielu (ktorá bola aj súčasťou hrateľného dema), nemá Jackie na výber.

Ak chce prežiť, temnota sa musí opäť predrat' na povrch. Dve démonické chápadlá, s hadími hlavami a zubami ostrými ako britvy, sa znova stanú neoddeliteľnou súčasťou jeho tela.

Nechcem z príbehu radšej veľa prezrádzať, pretože po dlhšej dobe je Darkness 2 hrou, v ktorej celý dej a atmosféra funguje na jednotku. Chyby sa, samozrejme, nájdu, no nie tak závažného charakteru, aby kazili dojem z hrania. Po vyzabíjaní útočníkov v reštaurácii sa Jackie vydá na cestu hľadania vinníka a krvavej pomsty. No nebude sám.

Celú hru mu pomáha malý démon, ktorý ho nazýva opicou, pričom sám neustále „prdí“ alebo močí na mŕtvol. Oblasti sú celkom rozmanité a level v zábavnom parku je asi najzábavnejší z celej hry. Jazda v strašidelnom hrade je jej vrcholom. Prelínanie hlavného príbehu s psychiatrickou liečebňou je skvelým spretrením a núti hráča zamýšľať sa nad tým, čo je vlastne skutočnosť. Trošku to celé pripomína Scorseseho film, Shutter Island, kde až do samotného konca ostáva divák na pochybách. Pri hraní Darkness sa budete cítiť podobne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, PS3, X360
Výrobca: Digital Extremes
Vydavateľ: Cenega
Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + dabing
- + akčná zložka
- + démonické hady
- nízka náročnosť
- krátka hrateľnosť
- koridorové levely

HODNOTENIE:

80%



DARKNESS 2 JE STRIEL'AČKA, AKÚ SME UŽ DLHO NA TRHU NEMALI. VŠETKO KAZÍ JEDNODUCHOSŤ A KRÁTKA HERNÁ DOBA.



Až príliš jednoduché: Ani na najťažšej náročnosti hra neponúka výzvu, akú by bežný hráč očakával.



Príliš krátka herná doba: Pri mojom druhom pokuse zdolať hru na najťažšej náročnosti, činil herný čas len tri hodiny, čo je už žalosťne málo.

stratene a na konci vás dokonca čaká veľké rozhodnutie, ako celý príbeh skončí.

Pocit z akcie je výborný a môj strach z ovládania pohybu postavy, dvoch hadov a mierenia zároveň opadol po prvej pol hodine hrania. Obojručné strieľanie a ovládanie démonických hadov je intuitívne a každý si osvojí svoju vlastnú taktiku boja. Zbraní je na výber celá škála. Od pištolí, revolverov, samopalov, útočných pušiek až po moje obľúbené brokovnice. Tie majú ohromnú silu a v radoch bežných nepriateľov narobia poriadne čistky. Nechýba ani možnosť v jednej ruke držať napríklad kolt a v druhej malý samopal. Výber je len na vás.

Za každého padlého nepriateľa Jackie získava určitý počet "temnej esencie", ktorá funguje ako herná mena, za ktorú si nakupujete upgrady a rôzne vylepšenia. Tu hra trošku pripomína Bulletstorm, pretože za rôzne spôsoby, akými zabijate, ste odmenení rozličným množstvom esencie. Pochopiteľne, čím zložitejší „kill“, tým viac bodov. Postupom si v hre odomknete aj brutálne "popravý", ktoré Jackie vykoná po chytení oponenta démonickým chápadlom.

Na výber sú dokopy štyri a každá (okrem esencie) poskytuje aj malý bonus, ako napríklad muníciu alebo štít. K Darkness neodmysliteľne patrí aj vyššia miera brutality a slabé žalúdky by sa hre mali určite vyhnúť. Jackie ľuď porciuje na všetky spôsoby a niektoré animácie v človeku vyvolajú hlasné „fuj“. Chápadlami je možné trhať, hádzať, sekať a prípadne aj odtrhnúť dvere z auta a využiť ich ako kryt.

Hlavne spomínané popravy niekedy hraničia až s čiernym humorom. Ako príklad uveďme situáciu, keď jeden had omotá zmietajúceho gangstera a druhý had mu odtrhne hlavu. Následne sa na obrazovke objaví nápis 'daisy pop' spolu s počtom získanej esencie. Ale pozor na svetlo. Ako náhle sa Jackie ocitne pod pouličnou lampou, alebo na neho niekto zasvieti baterkou, stráca všetky schopnosti, ktoré mu temnota umožňuje. Našťastie môžete väčšinu žiaroviek a generátorov zničiť.

Jedným z najväčších problémov celej hry je samotná herná doba. Sám patrím medzi „nostalgikov“, ktorí spomínajú na krásne časy, kedy sme pri singleplayer kampani strávili aj 15 až 20 hodín. Darkness 2 na prvé prejedenie ponúkne približne šesť hodín, pokiaľ budete hľadať skryté relikvie a skúmať každú miestnosť a uličku.

Pri mojom druhom pokuse zdolať hru na najťažšej náročnosti, činil herný čas len tri hodiny, čo je už žalosťne málo. S tým je spojená aj náročnosť hry. Dokonca aj na spomínanej najťažšej možnosti hra neponúka výzvu, akú by bežný hráč očakával. Našťastie to zachraňuje kooperatívny režim, ponúkajúci niekoľko levelovú kampaň a aj krátke osobitné misie.

Spolu môžu naraz hrať štyria ľudia, každý za jedného z Jackieho tajomných pomocníkov, pričom všetci majú odlišné špeciálne zbrane a rozdielne bojové schopnosti, ktoré sa dajú za nazbierané body ďalej vylepšovať. Dalším problémom je malá voľnosť pohybu. Celá hra je až príliš koridorová a málokedy sa ocitnete vo väčšom priestranstve. Rovnako aj každá cesta je dopredu daná a inú možnosť autori poskytli vo veľmi málo prípadoch.

Audiovizuálne spracovanie je vynikajúce. Síce grafický kabát v cell-shadingovom prevedení nemusí sadnúť každému a občas engine pôsobí zastaralo, je však vernejší komiksovej predlohe. Rovnako musím pochváliť aj zvuky zbraní a samotnej temnoty. Hlas jej prepožičal Mike Patton, bývalý spevák známej kapely Faith

No More, ktorý pracoval napríklad aj na Portal 1 alebo Left 4 Dead, kde nadaboval väčšinu zombíkov. Dabing ostatných postáv je tiež výborný a Jackieho tentoraz nenahovoril Kirk Avecedo (ako v prvom diely), ale Brian Bloom, ktorý si zahral naposledy vo filme A-Team. Jeho hlas sa mi osobne hodil do hry viac, a hlavne bol výraznejší vďaka svojej hrubosti.

Na hudobnom podklade taktiež nemám čo vytknúť. Do hry sa skvele hodia práve temné skladby s orchestrálnou veľkoleposťou, ktoré umocňujú už tak výbornú atmosféru.

Darkness 2 je strieľačka, akú sme už dlho na trhu nemali. Ponúka frenetickú akciu s rôznymi možnosťami, a zároveň pútavý a zaujímavý príbeh, ktorý chytí a nepustí. Bohužiaľ, celý dojem z hry kazí jej jednoduchosť a veľmi krátka herná doba.

Juraj Vlha

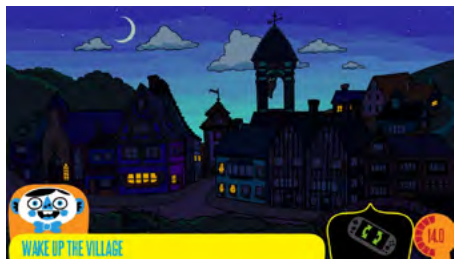


Hráme sa s Vitou ZADARMO

V ZÁKLADNEJ SOFTVÉROVEJ VÝBAVE PLAYSTATION VITA NÁJDETE

AJ VIACERO APLIKÁCIÍ A MINIHIER, KTORÉ SI MÔŽETE STIAHNUŤ ZADARMO.

PRINÁŠAME VÁM SUMÁR TOHO NAJLEPŠIEHO FREE OBSAHU.

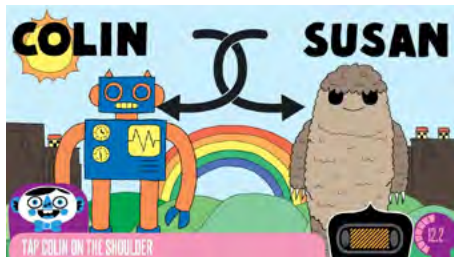


Frobisher Says

Frobisher Says je minihra, ktorá pozostáva z plnenia viacerých úloh. V podstate ju možno prirovnať k hre Start The Party pre PS3. Hráč v krátkom časovom intervale dostáva úlohy, ktoré využívajú každý z aspektov Vity. Niektoré úlohy sú zamerané na digitálnu kameru a pohybový senzor, v ďalšom prípade budete využívať dotykový displej a niektoré úkony sú priamo prepojené s tlačidlami. Pokiaľ teda chcete niekomu prezentovať, čo Vita dokáže z hľadiska rôznorodosti ovládania, Frobisher Says je ideálny titul.

Táto hra je k dispozícii zadarmo pre hráčov, ktorí si Vitu predobjednali, ostatní si ju budú môcť bezplatne stiahnuť v apríli. Pokiaľ sa vám pointa titulu zapáči, môžete si kúpiť rozširujúci balíček za 55 Kč, ktorý obsahuje 15 nových minihier, resp. úloh, nakoľko z nášho pohľadu je samotný Frobisher Says minihra.

To však neznižuje jej kvalitu a nakoľko je titul k dispozícii zadarmo, určite si tento súbor rôznorodých a zábavných úkonov stiahnite, keď bude v apríli prístupný pre každého. Na party je Frobisher Says ideálny a aj z pohľadu jedného hráča sa oplatí titul párkrát vyskúšať – dokedy sa nezačnú úlohy moc opakovať.



Augmented Reality hry

Súčasťou základného balenia konzoly je šesť AR kartičiek a kód, vďaka ktorému si môžete bezplatne stiahnuť tri AR hry. Konkrétne ide o tituly Table Football, Fireworks a Cliff Diving. Každú z nich môžete v podstate považovať za jednoduchú minihru. Skôr ide o technologické demo, než plnohodnotný titul. Žiadna z týchto hier taktiež neobsahuje trofeje.



Table Football

Ako už názov napovedá, v prípade hry Table Football budete hrať stolný futbal. Nejde však o klasický futbal s hráčmi umiestnenými na tyčiach, ktorý predstavuje obľúbenú atrakciu na krátenie času v bare alebo krčme. Stolný futbal v ponímaní Vity je svojím spôsobom ťahová stratégia. Každý z hráčov má určitý počet úkonov, ktoré môže v rámci jedného ťahu vykonať. Či už ide o posunutie hráčov, nahrávku alebo strelbu. Ovládanie využíva dotykový displej, stačí jednoducho prstom „švihat“ a v závislosti od konceptu (prst nad hráčom alebo loptou) sa následne vykoná žiadaná akcia. Nebyť pomerne solídneho grafického spracovania, hráč by mal pocítiť, že hrá hru na inteligentnom telefóne.

Pomerne jednoduchú hrateľnosť dotvára špeciálny efekt súvisiaci s augmentovanou realitou. V prípade Table Football využijete všetkých šiest kartiet. Prvé tri karty definujú samotné ihrisko, ktorému môžete meniť aj veľkosť. Zvyšné tri karty vám včarujú tribúny a výsledkovú tabuľu. Titul ako taký nejdeme hodnotiť. V porovnaní s plnohodnotnými Vita hrami ponúka iba zlomok zábavy a

pravdepodobne tak budete Tablet Football spúšťať iba občasne – na prezentovanie AR možností vašej Vity pred kamarátmi. V tejto súvislosti poteší aj podpora hry pre dvoch hráčov. Hranie proti PC je však trochu nudné, nakoľko ovládanie, resp. dizajn hry ako takej, je mierne ťažkopádny.



Fireworks

Fireworks podobne ako Table Football využíva iba dotykový displej Vity. K hraniu potrebujete jednu AR kartu, podporované sú karty 1 – 3, a výber čísla definuje náročnosť hry. Koncept hry je veľmi jednoduchý. Zo zeme vystrelíte rakety ohňostroja a vy sa ich musíte v správnom čase dotýkať. V princípe tak ide o rytmickú hru, chýba jej však chytľavý soundtrack. Okrem bežného arkádového módu sú k dispozícii aj výzvy, ktoré ponúkajú o trochu viac vzrušenia v porovnaní s bežným arkádovým módom. Podobne ako v prípade Table Footballu – Fireworks si asi najviac užijete v dobe, kedy sa spoznávate a oboznamujete s konzolou, resp. čakáte na vašu prvú AAA hru alebo pri prezentácii konzoly pred kamarátmi. AR hry sú v tomto smere výborným technologickým demom a Fireworks je nenáročný titul, ktorý vie zaujať aj úplných herných nováčikov.



Cliff Diving

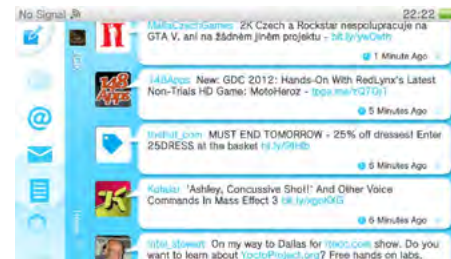
Využitie AR karty, samozrejme, ostáva aj v prípade hry Cliff Diving. Od dotykového displeja sa však posúvame k tlačidlám. Podobne ako v prípade Fireworks aj Cliff Diving je postavený na jednoduchom hernom mechanizme, ktorý od hráča vyžaduje určitý rytmus, resp. presné načasovanie. Hlavný hrdina totižto skáče z mosta do vody a hráč musí stlačiť X-ko v správnom momente – pri odraze a následne pri preletoch cez kruhy aj iné tlačidlá, vďaka čomu „pajác“ v hre dokonalejšie prezentuje celý skok do vody a hráč dostane viac bodov. Jednoduché. Hráč si môže postupne vyberať zložitejšie skoky, ktoré sú náročnejšie na prevedenie, avšak finančne lepšie odmenené. Môžeme skonštatovať, že určitý progres Cliff Divingu nechýba. Z trojice AR hier sa nám Cliff Diving páčil najviac, nakoľko z hľadiska hrateľnosti pripomína niektoré arkádové klasiky 90-tých rokov a správne časovanie stláčania tlačidiel nám pripomenulo napr. videoherné olympijské hry.



Sociálne aplikácie

V ponuke PlayStation Store nájdete k dispozícii aj štvoricu aplikácií na bezplatné stiahnutie. Konkrétne ide o Facebook, Twitter, Flickr a Foursquare. V budúcnosti by sme sa mali dočkať aj Skypu, hoci zatiaľ nie je známe, či bude aplikácia umožňovať videohovory. Dizajn dostupných aplikácií chválime – najmä Twitter a Flickr sú navrhnuté veľmi prehľadne. V prípade Facebooku sa budete pravdepodobne chvíľu orientovať, aplikácia však ponúka všetko potrebné. Alternatívnym riešením vždy ostáva návšteva sociálnej siete priamo cez internetový prehliadač. Na základné potreby, súvisiace so správou sociálnych sietí, však dostupné aplikácie postačia viac než dost. Naším favoritom sa jednoznačne stala aplikácia Flickr, pomocou ktorej sme uploadovali získané screenshoty z hier – je to jednoduchšie, ako konzolu pomocou kábla pripájať k PC alebo PS3.

Roman Kadlec



GamesiteNews - 69

Rozhovor s **Ivanom Bradáčom** zo **Sony PlayStation**

Slovenskí fanúšikovia sa neustále pýtajú, čo PlayStation a podpora na Slovensku. Nejaké novinky ohľadom lokálneho PlayStation Store?

Naša pobočka sa stará o český aj slovenský trh a je pre nás kľúčovou prioritou, aby obe krajiny mali svoj PS Store. Je však potrebné, aby si hráči uvedomili, že v tomto smere hrá dôležitú úlohu najmä veľkosť trhu a, bohužiaľ, Slovensko patrí k tým menším. Môžem však potvrdiť, že neustále na problematike slovenského PS Store pracujeme a k dispozícii už máme aj pracovný dátum, kedy by sa mohol obchod oficiálne spustiť. Na jeho spustenie však vplýva viacero ďalších aspektov, či už sú to právne aspekty, zákonodarstvo alebo problematika platieb – je toho strašne veľa. Projekt podpory ostatných krajín však nespí a neustále pribúdajú nové obchody. Naposledy, spolu s uvedením Vity, to bolo spustenie mad'arského a bulharského PS Store. V týchto prípadoch hovoríme o 3 resp. 4-násobne veľkom trhu v porovnaní so Slovenskom. Ja osobne som si vytýčil uvedenie slovenského PS Store ako osobný cieľ. Ako som však spomenul, veľkosť trhu je kľúčová a naše možnosti sú v tomto smere obmedzené.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Nové RPG od tvorcov Morrowindu



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, PS3, X360

Výrobca: Big Huge Games 38 Studios

Vydavateľ: EA

Žáner: Akčné RPG

PLUSY A MÍNUSY:

+ rozprávková krajina

+ bojový systém

+ rozloha sveta

+ vývoj hrdinu

- neprehľadný inventár

- dialógy hrdinu

- občasné chyby (bugy)

HODNOTENIE:

80%

Poviem vám príbeh z dávnych čias. Príbeh zo sveta Amalur, kde sa piesok lial a krv sypala, kde vtáčky štebotali, a zlobrie hlavy padali. Svetlo sveta uzrela nová Fantasy RPG hra Kingdoms of Amalur: Reckoning, ktorá sa na prvý pohľad od podobných titulov moc nelíši, a vôbec nepôsobí dojmom Hardcore RPG. Tento názor ale pomíne, ako náhle vytiahnete päť z mesta, a zahalí vás tieň rozoštvanej krajiny plnej nástrah, pri ktorých vám bude stekať pot po tvári.

Vývojári z Big Huge Games a 38 Studios si pre nás pripravili skvelú hru, ktorú si rozhodne vychutná každý fanúšik RPG. V dnešnej dobe vychádza veľa kvalitných RPG hier, a preto sa nieť čomu čudovať, že konkurencia je veľká. Skyrim veru nasadil latku vysoko a s presadením novej značky do tohto žánru to teraz budú mať podobné hry ťažké. Hra si berie inšpiráciu aj z ostatných titulov na trhu a je plná ostrieľaných mechanizmov a herných klíšé, ale napriek tomu originálna a jedinečná, hlavne kvôli hernému mechanizmu, ktorý strieda akčnú zložku s RPG prvkami. Na tvorbe hry sa taktiež podieľal hlavný vývojár Morrowindu a Oblivionu Sean Bean (nie ten herec) a dizajnér Ian Frazier.

Rozprávkový svet Amalur je naozaj ohromujúci a je vidno, že autori si na ňom dali záležať, no nejedná sa však o žiadny grafický prevrat. Krajina je naozaj rôznorodá, a tak na vašej ceste budete kráčať po lúke,

brázdiť zahmlené močiare, alebo sa pretínať cez temné lesy. Pričom všade po okolí vás budú čakať vedľajšie questy a ľudia, s ktorých problémom im môžete pomôcť jedine vy. Tieto questy ale väčšinou bývajú na jedno kopyto (chodť tam a tam, zničiť to, čo ti bude stáť v ceste, zabiť veľkú beštiu, vezmi artefakt, ktorý z nej vypadne a vráť sa po odmenu) a pokiaľ vám ide jedine o príbehovú zložku hry, neodporúčal by som s nimi strácať čas.

Vašu výpravu začínate ako znovuzrozený hrdina bez minulosti, pohodený na hromade mŕtvol. Vaším znovuzrozením sa z vás stáva nadčlovek, ktorého osud ešte nie je spečatený (na rozdiel od ostatných osudov vo svete Amalur). To, kto vlastne ste a aké je vaše poslanie, budete postupne zisťovať v priebehu hry. Pri tvorbe vášho hrdinu budete mať na výber 4 rasy Almain, Varani, Ljosalfar a Dokkalfar. Pričom každá rasa má špeciálne

triedy schopností (sila, obratnosť a mágia) z toho každá trieda má svoje podtriedy. Vzhľad vašej postavy si môžete upraviť v editore, ktorý ale nie je až tak detailný ako napríklad v Mass Effecte. V hre taktiež zbierate karty osudu, ktoré pridávajú body vašej postave podľa štýlu vášho hrania (perky). Tu nie ste nijako obmedzovaní. Či už radi strieľate lukom, porciujete protivníkov hrubou silou, alebo ich nemilosrdne popravujete odzadu. Pokojne ale môžete používať všetky štýly boja naraz. Postup na ďalšiu úroveň bude ale pomalý a budete si ho musieť poctivo vybojovať.

Dialógy a sociálne interakcie sa v hre vyskytujú pomerne často, pričom vaše rozhodnutia ovplyvňujú skôr priebeh danej situácie a charakter vášho hrdinu, ako celkový príbeh. Váš hrdina počas týchto dialógov mlčí ako hrob, a neprejavuje nejaké veľké emócie. Čo je trochu škoda, pretože by to hre rozhodne pridalo na atmosfére.

To, čo robí hru výnimočnou, je akčný súbojový systém, vďaka ktorému si vychutnáte celú radu zbesilých a efektných súbojov. Ovládanie je pritom jednoduché, príjemné a precízne. V súbojoch si pokojne vystačíte aj s dvoma tlačidlami. Vaše úderý ale taktiež závisia od načasovania a pohybových manévrov, ktoré v boji vykonávate. Pri hraní sa vás občas zmocní pocit, že hráte nejakú akčnú rúbačku podobnú God of War alebo Dark Souls. Tento pocit nastane hlavne pri spomalení času, kedy nepriateľov efektívne rozsekáte na márne kúsky stláčaním predurčených kláves. Akčná zložka tejto hry je naozaj jedinečná a odlišuje ju tak od množstva podobných titulov na trhu. Pri súbojoch narazíte na tie najrôznejšie monštrá, od zákerných harpyí až po dvojhlavých trollův, ktorých jedinou prioritou bude roztrúsiť vaše vnútornosti po celej krajine.

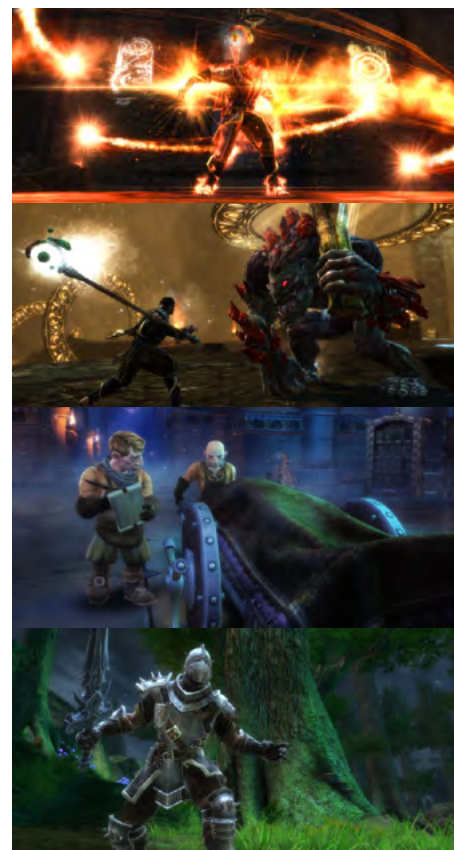
Aj je na dosť vysokej úrovni, a preto aj na strednej náročnosti budete mať občas problém, skoliť niektorých protivníkov. Život si dopĺňate elixírmí a emulziami, ktoré si, buď kúpite, alebo sami vyrobíte pomocou alchýmie. Okrem toho si môžete vyrábať a „craftovať“ rôzne predmety, záleží od volby vašich schopností. To, čo zamrzí, je dosť neprehľadný inventár, v ktorom za každým musíte listovať medzi hromadou vecí, aby ste sa dostali k vybranému predmetu, čo je dosť nepohodlné a taktiež zbytočné.

Pohyb hrdinu a NPC postáv je svižný a okrem toho v hre môžete šprintovať, takže netrvá príliš dlho, kým sa vrátite s hotovým questom, alebo s minimálnym životom manévrovať pred gigantickým bossom. Pre tých pohodlnejších sú tu portály, ktoré sú rozmiestnené po krajine a uľahčujú vám

tak prepravu z jedného miesta na druhé. Na väčšie vzdialenosti budete portály používať pomerne často, vzhľadom k tomu, že rozloha Amalaru je aj napriek svojmu lineárnemu pôsobeniu veľká.

Po zvukovej stránke je hra veľmi kvalitná. Hudba vystihuje presne situáciu, v ktorej sa nachádzate, či už je to epická melódia pri súbojoch, alebo upokojujúce struny harfy pri skúmaní krajiny. Dabing postáv pri dialógoch je taktiež slušne spracovaný, bohužiaľ, všetko to kazí hlavný hrdina, ktorý pri rozhovore len tupo a bezcharakterne zíza do neznáma. Rozhodne by som uvítal aspoň nejaký ten prejav emócií.

Kingdoms of Amalur: Reckoning je skvelá hra, ktorá vám ponúkne zábavu zhruba na 20 hodín herného času (bez vedľajších questov). Rozprávkový svet Amalur je vykreslený naozaj očarujúco a vynikajúco spadá do tohto žánru. Tento štýl ale nemusí sadnúť každému, predsa len sto ľudí sto chutí. Obdiv si rozhodne zaslúži akčná zložka hry, ktorá ju posúva na vyššiu úroveň. Hra má však aj svoje nedostatky, akými sú napríklad: neprehľadný inventár, mlčanlivý hrdina a občasné chyby v hre. Tieto zápory ale prevyšuje perfektná hrateľnosť, rozľahlý svet a systém osudu vášho hrdinu. Reckoning je hra, ktorú sa rozhodne oplatí zahráť, a ktorá vám prinesie príjemné odreagovanie.



NOVÁ VERZIA

Zoner Photo Studio



14

Zoner Photo Studio je súčasť príbehu Vašej fotografie

Novinky verzie 14

- Synchronizácia s online galériou
- Prepracovanejšia práca s RAW editorom
- Rýchlejší chod a výpočty
- Rýchlejšia a pohodlnejšia práca
- Podpora videí v premietaní
- A veľa ďalších



www.zoner.sk



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Toolware Int.
Vydavateľ: Hypermax
Žáner: match-3

PLUSY A MÍNUSY:

- + nedá sa povedať, že vás hra nezabaví
- + počas inštalácií alebo iných zdĺhavých operácií je to spása
- + jednoznačne hrateľnosť
- autori si zmýlili platformu
- cena

HODNOTENIE:

50%



3SwitchedD

SHORT SUBTITLE

Hneď z ostra. Kto nemá záujem hrať, ani kupovať hru, ktorá v dnešnej dobe patrí tak možno na mobil, nech radšej ani ďalej nečíta. Pre tých ostatných tu máme skvelú hru na ničnerobenie k chatovaniu a podobným internetovým aktivitám.

Čo treba hneď podotknúť je to, že 3SwitchedD neprišiel skoro s ničím novým. Teda aspoň čo sa gameplay konceptu týka. Módov bude na výber presne 6: Clearing Clusters, Snazzy Swap, Falling Stars, Pathfinder, Moving4-ward a Gravity switch. V Snazzy Swap sa bude hrať asi tým najzákladnejším štýlom, ktorý sme už videli v mnohých iných hrách podobného rázu. Diamanty a drahokamy rovnakej farby bude potrebné stavať vedľa seba. Potom, čo 3 a viac drahokamov vytvorí spoločný cluster, zhluk kameňov rovnakej farby, tak sa kamene vyšlú do vesmíru a vám sa zväčší skóre. Po odpálení kameňov však automaticky ich miesto vyplnia nové. V Clearing Cluster budete mať plochu zaplnenú kusmi kameňov, ktoré budete musieť v zhlukoch posielat' do vesmíru.

Po vyčistení stĺpca však znova pribudnú nové kamene farieb, ktoré sú ešte stále na hracej ploche. Hrá sa dovtedy, pokiaľ neostane jedna farba, a teda je možné ju veľmi ľahko poslať do orbity za jej kamarátmi. Vo Falling Stars budú nové kamienky padat' konštantne z neba a z tých, čo už sú na ploche padnuté, bude zase raz treba vytvárať rad/stĺpec o minimálnej dĺžke 3. Čím dlhšie, tým, samozrejme, lepšie. Treba však konať rýchlo, keďže diamanty pribúdajú stále nové a nové a plocha sa veľmi rýchlo zaplní. V Pathfinderovi budú taktiež pribúdať nové kamene a tie, spoločne s tými starými, bude treba zorad'ovať do radov na hracej ploche. Ako som však písal, do cesty budú prichádzať nové kamene a úloha bude čím ďalej ťažšia, a hlavne časovo to vôbec nebude také ľahké. V Moving 4-Ward bude treba z drahokamov pribúdajúcich do pol'a vytvoriť, podobne ako v pathfinderovi, štvorce alebo iný tvar zadefinovaný na bočnej obrazovke. Zvyšok je taktiež rovnaký ako v pathfinderovi. Kamene pribúdajú stále

nové a cesta musí byť stále odprataná. Nakoniec je tu Gravity Switch. V podstate je to Clearing Clusters mód len s tým rozdielom, že spodok obrazovky je možné si zadefinovať. Teda je možné meniť si smer odkiaľ gravitácia pôsobí. A jasné, ešte tu oproti Clearing nenaskakujú do pola automaticky nové drahokamy. Čo je však na 3SwitchedD fajn, je to, že hra a hracie pole sa otáča podľa pohybu vašej hlavy. Cez webkameru sa vám hra zameria na hlavu, a potom sleduje jej pohyb, a tak otáča aj hracím polom. Ale popravde, že by to bolo práve pohodlné, praktické alebo funkčné sa povedať nedá. Koniec koncov, nie je to vyslovene zlá hra. Síce pýtať za ňu peniaze na PC, kde takých hier je plná fúra a ešte k tomu zadarmo, je dosť zvláštny krok. Zabaviť sa zabavíte. Odreagovať sa odreagujete. Ale za 12 € si radšej kúpim niečo v zľave.

3SwitchedD by bol dokonalou hrou na mobile, ale pre PC trh je to proste...

Matej Minárik

Spoločnosť HP odporúča systém Windows® 7.

Výnimočný výkon, hliníkový povrch

dokonalý



ZVUK AKO NIKDY PREDTÝM. NOTEBOOKY HP S  **beatsaudio**

Rozbaľte to vo veľkom s multimedialnými notebookmi HP Pavilion dv6. Jedinečná technológia Beats™ Audio prevýši všetky vaše očakávania. So štvoricou reproduktorov dosiahnete pri počúvaní hudby alebo sledovaní filmov ten najvernejší zvuk.

www.hp.sk/everybodyon

Everybody On 

©2011 Hewlett-Packard Development Company, L.P., všetky práva vyhradené.

Uvedené informácie sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia. Spoločnosť HP nenesie žiadnu zodpovednosť za prípadné chyby v tomto texte.

Alan Wake

(PC verzia)

Remedy sa vrátilo domov, na PC

Už je to dlhá doba, odkedy vo fínskom štúdiu Remedy padla prvá zmienka o hre Alan Wake. Tvorcovia Maxa Paynea začali na Alanovi pracovať ešte v roku 2005 a mala to byť jedna z prvých hier, ktorá naplno využije viacjadrové procesory. Vývoj sa však pretiahol. Nemilým prekvapením bolo aj upustenie od PC verzie, a tak napokon v máji 2010 vyšiel Alan Wake exkluzívne na Xbox 360. Po 7 rokoch od začatia vývoja a necelých dvoch rokoch po vydaní na Xbox 360 sa Remedy podarilo presvedčiť Microsoft. Samostatne vydali hru aj na PC.

Rovnako, ako v prípade Maxa Paynea, aj tu je názov hry rovnomenný s menom hlavného hrdinu. Alan Wake je spisovateľ, a to nie hocikajký. Je uznávaným tvorcom bestsellerov. Problém však je, že už dva roky nenapísal absolútne nič a tvorivá kríza je pre spisovateľa asi to najhoršie. Alanova nervozita neostane nepovšimnutá jeho ženou Alice, ktorá mu navrhne spoločný výlet, aby aspoň na chvíľu vypol a oddýchol si. Obaja sa tak vydajú z rušného New Yorku do malého mestečka Bright Falls, ktoré je obkolesené lesmi a horami. Bright Falls sa javí ako ideálne mesto na odpočinok a Alice ešte Alanovi pripomína, že možno dostane aj nejakú inšpiráciu na novú knihu v tomto idylickom prostredí.

Pokoj a harmónia však netrvá dlho. Alan sa zobudí v havarovanom aute, ale Alice nie je s ním. Čoskoro zistí, že bol mimo celý týždeň a začne nachádzať listy papiera s príbehom, o ktorom si nepamätá, že by ho písal. No rukopis je jednoznačne jeho. Nájdenie Alice nie je zďaleka jediným problémom. V meste sa rozlieha temnota, ktorá pohltí všetko okrem svetla. Svetlo bude aj najúčinnnejšou zbraňou,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC (XBOX360)
Výrobca: Remedy
Vydavateľ: Hypermax
Žáner: akčná adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý príbeh
- + grafika a soundtrack
- + postavy
- + Easter Eggs
- + atmosféra
- + originálny systém súbojov
- žiadne útoky na blízko
- občas kamera

HODNOTENIE:

90%



ALAN WAKE MUSEL PREJŠŤ DLHOU
CESTOU, KÝM DORAZIL AJ NA PC,
ALE JE VYLEPŠENÝ A ONEDLHO
BUDE NA STEAME AJ ČEŠTINA...



Grafika: Oproti Xboxovej verzii si určite hneď všimnete vylepšené grafické spracovanie. Na hru sa skutočne veľmi dobre pozerá, hlavne na hru svetiel a tieňov. Jednotlivým detailom sa nič nedá vyčítať.

a zároveň štítom proti temnote aj jej prisluhovačom. Prezradiť viac z tohto kvalitného príbehu by bolo hriechom, práve ten je pre mňa najsilnejšou stránkou tejto hry. Scenárista Sam Lake si na príbehu skutočne dal záležať, a tak sa dočkáme prekvapivých odhalení a zratov. Príbeh núti hráča stále rozmýšľať a nikdy si nebudete istí, či to, čo vidíte je realita, alebo len ilúzia, prelud, sen či halucinácia.

Ruka v ruke s príbehom ide aj jeho vyrozprávanie, ktoré takisto v ničom nezaostáva. To sa deje počas veľmi pekne spravených cut-scén, alebo počas rozhovorov s ďalšími postavami, ktoré prebiehajú priamo počas gameplayu. Niečo málo z deja prezradia aj krátke flashbacks, odohrávajúce sa v Alanovom apartmáne v New Yorku. Celkovo je hra rozdelená do šiestich epizód. Každá z nich končí hudobnou skladbou a nasledujúca začína slovami „Previously on Alan Wake“. Spustí sa cut-scéna, ktorá v krátkosti ukáže to najdôležitejšie z predchádzajúcej epizódy. Celé to nadobúda seriálový nádych a o to zrejme aj autorom išlo. Hratelnosťou sa dá hra zaradiť medzi akcie so silným dôrazom na príbeh, pôvodne bol síce Alan

Wake plánovaný ako akčná adventúra, no napokon sa tak nestalo. Takže zabudnite na voľné prechádzanie sa po meste, či jazdenie kam sa vám zachce. Väčšinu času budete chodiť s Alanom po okolitých lesoch. Cesta je viac-menej lineárna, takže zablúdiť sa nedá a smer prehľadne ukazuje aj kompas, alebo svetlo kdesi v dialke. Už od prvých minút vám bude jasné, že svetlo je vašou záchranou, a tak vždy budete mať namierené k najbližšej lampe alebo reflektoru. Ako som už vyššie spomínal, svetlo bude vašou zbraňou a obranou zároveň. Posadnutí ľudia temnotou na vás budú útočiť celou hrou a obyčajné výstrely sú proti nim neúčinné. Tu prinieslo Remedy originálny súbojový systém. Najprv musíte svietiť na nepriateľa baterkou, až kým ho neoslabí a potom doňho ešte vpáliť pár guliek, kým sa nerozplynie. Lúč baterky je zároveň aj vašim mieridlom, na iný cross-hair zabudnite. Zbraní v hre nie je vôbec veľa, spočítate ich na prstoch oboch rúk. Zo strelných zbraní tu nájdete revolver, loveckú pušku, brokovnicu a pištoľ na svetlice. Z ďalších sú to svetlice a flashbang granáty.

Munícia je tiež vzácnosťou, kvôli nej sa budete snažiť prehľadávať všetky truhlice, skrinky a rôzne police. Budete vďační za každú svetlicu, či náboj čo nájdete. Zbrane sú ešte aj obmedzené na počet munície, takže som počítal každý náboj a snažil sa šetriť, ako sa len dalo. Najúčinnnejšou zbraňou je flashbang. Pri hodení na zem počas obkľúčenia bez problémov zabije aj štyroch nepriateľov naraz. Svetlice zase slúžia skôr ako forma obrany, ak si ju hodíte pod nohy, tak kým bude horieť, nepriatelia sa k vám nepriblížia a získate pár vzácnych sekúnd napr. na nabitie zbrane. Vytknúť súbojovému systému však musím úplne absentujúce útoky na blízko. Ak vám náhodou dôjdu náboje, tak jedinou možnosťou je útek, no pri rýchlosti nepriateľov to väčšinou znamená reštart od najbližšieho checkpointu. Pritom zatiaľ sekera v pni doslova prosí, aby ste ju zdvihli, no nič z toho v hre nie je možné. Takou menšou útechou sú úskoky, ktoré pomôžu, ak sa na vás rozbehne napr. protivník sekerou. Tie sa vykonávajú stlačením klávesy shift, no nie vždy fungujú úplne dokonale.

Nepriateľov v hre tiež nie je veľa, najčastejšie sú temnotou posadnutí ľudia, ohňajúci sa sečnými zbraňami, občas budú útočiť aj krdle vrán. Do cesty sa vám budú stavať aj predmety ako sudy, pneumatiky, autá, dokonca aj lode. Za bossov by sme mohli považovať

temnotou ovládané vozidlá (možno vás prekvapí, keď sa na vás vyrúti bagér, alebo kombajn). Proti tomu sa ubránite vašou baterkou, stačí na predmet istý čas svietiť, kým nezmisne. Postupne budete tiež nachádzať silnejšie baterky, ktoré určite potešia. Okrem strielania a neustáleho utekania dopredu sa tu ešte nachádza zopár skladačiek, ktoré sú však jednoduché a dlho vás nezdržia. Na niektorých úsekoch si aj zajazdíte na vozidlách, tie slúžia na prekonanie väčších vzdialeností a, samozrejme, je s nimi možné zrážať nepriateľov. Hernú dobu predlžuje aj zber rôznych nepovinných predmetov. Najzaujímavejšie sú už spomínané listy s Alanovým rukopisom. Tie vám naznačujú, čo vás bude čakať ďalej, takže ak nechcete prísť o nejaké prekvapenie, tak si ich prečítajte až po skončení hry.

Alan Wake poteší množstvom odkazov na známe či menej známe filmy, seriály alebo spisovateľov. Počas dialógov tak narazíte na „hlášky“, odkazujúce napr. na filmy The Shining, Pán Prsteňov a Prelet nad kukučím hniezdom. FBI agent Nightingale v hre Alana oslovuje menami ako Dan Brown, H.P. Lovecraft alebo Hemingway. Takisto tu môžeme nájsť odkazy na majstra hororu Stephena Kinga, ktorým sa zrejme autori aj mierne inšpirovali.

Oproti Xboxovej verzii si určite hneď všimnete vylepšené grafické spracovanie. Na hru sa skutočne veľmi dobre pozerá, hlavne na hru svetiel a tieňov. Jednotlivým detailom sa nič nedá vyčítať. K budovaniu už beztak skvelej atmosféry ešte dopomáha soundtrack, ktorý urobil Petri Alanko. Vypočujeme si aj skladby od Poets of the Fall, ktoré sú autori v Remedy pravdepodobne fanúšikovia.

Alan Wake musel prejsť dlhou cestou, kým konečne dorazil na PC. Teraz je tu a mierne vylepšený. Strhujúci a tak dobre podaný príbeh nevidíme tak často, pochváliť sa môže aj originálnym súbojovým systémom a množstvom odkazov na rôzne diela. Kvalitnej atmosfére sekunduje veľmi dobrá grafika a o nič horší soundtrack. Čo už nepoteší je absencia útokov na blízko a miestami ma vedela nahnevať aj kamera. Plusy jednoznačne prevládajú a presvedčiť by vás mala aj výborná cena na Steame s bohatým obsahom. Onedlho vyjde na Steame aj čeština. Alan Wake rozhodne nesklamal a hru môžem odporučiť.

Martin Sabol

Rayman Origins

MALÁ – VELKÁ HRA

Rayman Origins je hra, ktorá je dôkazom toho, že kvalitné „platformovky“ ešte nevymreli. Hoci vyšla na PS3 a Xbox 360 v silnej konkurencii Skyrimu alebo nového Assassins Creeda, opäť sa pripomína v PC, resp. PS Vita verzii.

Port pre Vitu je z 95% totožný s „vel'kou“ verziou. Autorom sa bez problémov podarilo zmenšiť pestrofarebný herný svet pre potreby prenosnej hernej konzoly. Nemáme teraz však na mysli vel'kosť z hľadiska rozlohy sveta, ale vel'kosť jednotlivých obrazoviek, ktoré sa z televízneho displeja dostávajú na päť palcovú obrazovku Vity.

Pestrofarebnosť hre nechýba, a treba povedať, že hoci je Vita vybavená hardvérom, ktorý bez problémov zvláda náročné 3D hry, kreslená 2D grafika nového Raymana je jednoducho čarovná. Pri pohľade na finálne hodnotenie je zrejmé, že Origins je momentálne najlepšie hodnotená hra pre novú prenosnú konzolu od Sony. Niektó by povedal, že je to ironia, ale hrateľnosť a herný dizajn je však takmer dokonalý (v rámci žánru „skákačiek“). A nechýba ani trochu (možno viac) výzvy pre náročnejších hráčov.

Rayman Origins pre Vitu obsahuje hlavnú príbehovú kampaň, ktorá je totožná s ostatnými verziami tejto hry. Čaká vás teda 5 hlavných herných svetov, ktoré sú rozdelené do dvoch častí. Prvá polovica je vhodná pre začiatočníkov, a tak samotná hra pomerne príjemne odsýpa. Skáčete, zbierate lumíkov a hľadáte tajomstvá herného sveta. V druhej časti dôjde k značnej zmene dizajnu jednotlivých úrovní, ktoré sú zrazu na prvý pohľad náročnejšie a získanie perfektného skóre je tým pádom oveľa ťažšie.

Z pohľadu hráča jednoznačne chválime rôznorodosť herných svetov. Prostredie, farebnosť,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
Žáner: platformovka
Výrobca: Ubisoft Montpellier
Vydavateľ: Ubisoft
Zapožíchal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + umelecký štýl
- + hrateľnosť a dizajn
- + celková roztomilosť
- nič dôležité

HODNOTENIE:

90%



VĎAKA ROZDELENIU ÚROVNÍ JE ORIGINS IDEÁLNOU HROU PRE PRENOSNÚ KONZOLU.



Rôznorodé ovládanie: Oba nové prvky ovládania pôsobia pomerne prirodzene. Dotykový displej je možné použiť na „pukanie“ lumíkov a srdiečok v bubline. Zároveň je možné hernú obrazovku l'ubovoľne približovať a oddialiť pomocou dvojice prstov.

audiovizuálna prezentácia, jednoducho, každý svet ponúka nejaké unikátne prvky. Vďaka tejto striedajúcej sa jedinečnosti sa stereotyp počas hrania prakticky nedostavil (minimálne v našom prípade). V súvislosti s audiovizuálnou prezentáciou musíme jednoznačne spomenúť soundtrack hry, ktorý je skutočne výborný. Možno trochu infantilný, ale určite ide o to najlepšie, čo nám minulý rok (z pohľadu vydania pôvodnej verzie pre Xbox/PS3) priniesol.

Atmosféra a pomerne dobre zvolená dynamika hry sú hlavným hnacím motorom, ktorý vás sprevádza počas hlavnej kampane. Popravde, nepovieme vám, ako dlho trvá dohratie hry, lebo v prípade Raymana je to pomerne ťažko definovateľné. Áno, za cca 6 – 7 hodín môžete prebehnúť až na koniec hry. Pre náročných hráčov však Rayman Origins skrýva aj

najťažší záverečný level, kam sa dostanete až po získaní desiatich zubov. A na odomknutie všetkých „zubárskych“ úrovní potrebujete 200 Electoonsov z celkového počtu 248.

Spomíname malé príšery a ich počet, pozor, nie však spôsob, ako ich pozbierať. Electoonsovia sú poskrývaní v rámci herných levelov, pričom ďalších je možné získať vždy na konci danej úrovne, v závislosti od počtu lumíkov. Ďalším spôsobom je úspešné dohratie konkrétneho levelu v režime súboja s časom. Vzhľadom k tomu, že po dohraní hry budete mať v priemere 120 Electoonsov (samozrejme, záleží od vášho štýlu hrania), nudiť sa po záverečných titulkoch asi nebudete.

Samostatnou kapitolou každej hry pre Vitu je otázka, akým spôsobom si autori poradili s možnosťami jej rôznorodého ovládania. Rayman Origins v tomto smere nevyužíva kompletne ponúkané možnosti



za každú cenu. Napríklad dotykový displej je možné použiť na „pukanie“ lumíkov a srdiečok v bubline. Zároveň je možné hernú obrazovku l'ubovoľne približovať a oddialiť pomocou dvojice prstov. Oba nové prvky ovládania pôsobia pomerne prirodzene.

Rayman Origins neobsahuje kooperatívny multiplayer z „vel'kej“ verzie. Namiesto toho je k dispozícii tzv. Ghost mód, čo je v princípe offline multiplayer, nakoľko hráč preteká proti duchovi iného hráča. Vo Vita verzii sa nachádzajú aj špeciálne artefakty, ktoré sú skryté v hernom svete.

Vita verzia nového Raymana nesklamala. Autorom sa podarilo ponúknuť hráčom prenosnej verzie rovnako kvalitnú hrateľnosť a zábavnosť, akú si užívajú majitelia PS3 a Xboxu už od novembra minulého roka. Vďaka rozdeleniu herných úrovní do viacerých častí je Origins ideálnou hrou pre prenosnú konzolu a postupný progres v nej môžete robiť bez ohľadu na to, koľko máte voľného času. Či je to 5 minút alebo hodina, Raymana si stíhate vychutnať a posunúť sa minimálne o krok (= jednu obrazovku úrovne) ďalej. Treba ešte dodať, že pre majiteľov Vity ide o nutnosť, a to dvojnásobne, ak nehrali Rayman Origins na inej platforme.

Roman Kadlec

Unit 13

Duck and cover

Zipper Interactive vedia, ako spravíť poriadnu striel'ačku. Už viackrát sa im to podarilo dokázať s hrami SOCOM a MAG. Pokračuje Unit 13 v nastolenom trende, alebo sa pokúsi vybočiť zo zabehnutých kol'ají?

Na trhu je množstvo striel'ačiek a od čias, čo prvý diel Gears of War spôsobil menšiu revolúciu v striel'aní z tretej osoby, rozmohol sa tento spôsob rozprávania do všemožných sérií. Mechanizmus krytia sa za rôzne objekty, postupná likvidácia rovnako opatrných nepriateľ'ov a automatické liečenie sa zo zranení je dnes najrozšírenejším herným systémom v žanri striel'ačiek – či už z prvej (Killzone, Halo) alebo z tretej osoby (Gears of War, Uncharted). Unit 13 je v tomto ohľade stávkou na istotu. Práve to je jedným z najväčších problémov hry.

Technické spracovanie

Čo sa týka vizuálnej stránky, vývojári sa rozhodli použiť fotorealistické textúry s jemne použitou cell-shade technológiou. Postavy a objekty teda majú zreteľné kontúry, pričom stále vyzerajú realisticky. Vyhľadzovanie hrán je už samozrejmosťou, len dynamické tieň vrhané postavami na steny sú výrazne rozpixlované. Zvukovej zložke dominuje atmosférický soundtrack, kombinujúci tvrdé gitarové riffy s elektronikou. Keď pritvrdí muzika, viete, že ide do tuhého. Ostatné zložky zvuku sú rovnako kvalitne spracované, napríklad strel'ba z rozličných zbraní sa dá sluchom rozlíšiť. Poteší aj skutočnosť, že reč teroristov prebieha v ich rodnom jazyku, pričom ich repliky sú hráčom prekladané v titulkoch.

Gameplay a ovládanie

Schéma ovládania je veľmi podobná tej z PS3, len s malými zmenami, ktoré sú zatiaľ totožné

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Výrobca: Zipper Interact.
Vydavateľ: SCEE
Žáner: TPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ nutnosť taktického postupu
+ pestrosť a množstvo misií
+ online kooperatíva
+ dĺžka a náročnosť
+ technické spracovanie

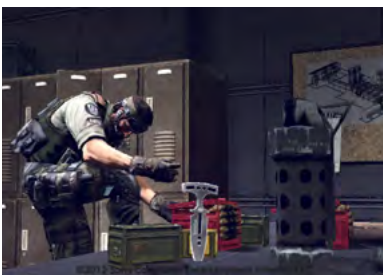
- občas dementní protivníci
- náročnosť Elite misií
- absencia príbehu

HODNOTENIE:

75%



UNIT 13 JE KVALITNÁ MILITARY STRIEL'AČKA Z POHĽADU TRETEJ OSOBY, KTORÁ PONÚKA SLUŠNÚ DÁVKU ZÁBAVY.



Zvuk: Zvukovej zložke dominuje atmosférický soundtrack, kombinujúci tvrdé gitarové riffy s elektronikou.



Co-op: Pre tých, čo nedajú dopustiť na multiplayer, ponúka hra kooperatívny online režim. V tomto režime síce chýbajú checkpointy, ale tento nedostatok je vykompenzovaný možnosťou oživiť svojho spoluhráča.

Ďalej sú to misie na čas, pri ktorých plníte rozličné úlohy na čas – deadlines sú pritom nemilosrdné. Potom sú tu Covert Operations, v ktorých sa musíte infiltrovať na nepriateľ'ské územie, získať nejaké materiály, prípadne položiť bombu a odplížiť sa nepozorovane von. Tiché zabíjanie je v poriadku, takže keď sa k niekomu priplížite odzadu a „šmyknete“ ho nožom, máte body navyše. Posledným, najťažším módom v kampani, sú Elite Missions. V nich sa vám neregeneruje život, takže postup je o to náročnejší.

V kampani nájdete 36 misií. Po ich prejdení sa však odomkne aj režim dynamic, čo v skratke znamená, že si znovu môžete prejsť tú istú misiu, len s inými cieľmi, ktoré sa náhodne generujú počas hrania. Na každú misiu je vhodný iný typ vojaka, preto máte na výber zo šiestich typov. Každý sa špecializuje na niečo iné: jeden je skvelý s odstreľovačkou, ďalší sa vie lepšie plížiť a infiltrovať, iný je macher na CQC a iný na ťažké zbrane. V hre sú zakomponované RPG elementy, jednotlivé postavy môžu počas misií zbierať skúsenostné body a potom ich zúročiť v levelovaní sa. Každý level prináša so sebou nové bonusy, napríklad zlepšovanie sa v určitom type zbraní, presnosť, silnejšie guľky, lepšiu ovládateľnosť nových zbraní a podobne. Celkovo si môžete každú zo šiestich postáv vylepšiť až na desiaty level.

Nie len kampaň

Komu by nestačila kampaň a všetky misie v dynamickom móde, môže siahnuť po špeciálnom režime High Value Target, čo je 10 komplexných misií, ktoré sa postupne otvárajú s prechádzaním hry za nazbierané hviezdíčky. Vtip je v tom, že jedna z týchto misií sa otvorí len pomocou služby „near“, takže kto sa chce hrať, musí byť sociálny.

Pavol Ondruška



Vydarené pokračovanie série

Nové RPG od tvorcov Morrowindu



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3, X360

Výrobca: Project Soul

Vydavateľ: Cenega

Žáner: bojovka

PLUSY A MÍNUSY:

+ ucelený príbeh

+ herný profil a štatistiky

+ nové postavy a editor

+ online

- krátky singleplayer

- absencia obľúbených postáv z SC4

- nič moc nové

HODNOTENIE:

85%

Na jednej strane arény stojí odhodlaný a hrdý Siegfried, zvierajúc svoj „obojručák“, zatiaľ čo naproti nemu stojí jeho odveký rival, démonický Nightmare. V jednom momente stoja nehybne s mečmi v pozore, no v druhom sa už ich obrovské meče stretávajú a začína boj. Pár rýchlych sekov a je o všetkom rozhodnuté. Nightmare padá k zemi a je porazený...

Tak takto nejako by sa dal zhrnúť úvod Soul Calibur 5, ktorý v intre rekapituluje záverečnú udalosť z predošlého dielu. Hra sa však

odohráva až 17 rokov neskôr, a to, čo sa za ten čas zmenilo, či už po hernej alebo príbehovej stránke, sa dozviete už za chvíľu.

Na prvý pohľad by si mohol menej pozorný hráč povedať, že je viac-menej všetko po starom, avšak nie je tomu tak. Keď opomeniem menej podstatné prevedenie menu, tak asi najpodstatnejšou úpravou je zmena herných mechanizmov. Pribudol "Critical Edge" systém, ktorý vám umožňuje vykonávať rôzne špeciálne útoky. Vedľa ukazovateľa životov máte "Soul Gauge", ktorý sa vám nabíja tým, ako bojujete, či už dostávate, alebo rozdáвате rany. Za nazbieranú energiu potom môžete vykonávať zdrvivúce špeciálne útoky, s často krát rozhodujúcim efektom na zápas.

Výraznou zmenou je aj prítomnosť jednotného príbehového módu, ktorý však nemusia nutne všetci uvítať pozitívne, akoby sa

na prvý pohľad mohlo zdať. Je fajn, že je ucelený a prezentuje sa vo forme pohyblivých komiksov občas striedaných cut-scénami, avšak skladá sa iba z 20 súbojov a celý ho prejdete približne za 2 hodiny. Ďalším problémom je, že ak vám nedať charakter, za ktorý hráte (nováčik série Patrokles), tak sa budete predierať iba s obtiažami.

Na výber totiž nemáte žiadnu alternatívu a iba párkrát dostanete pod kontrolu 2 iné prednastavené postavy. Navyše náročnosť nie je moc vyvážená, väčšinu času budete súperov bez problému porážať a ku koncu začnú byť zrazu oveľa silnejší a budete mať čo robiť, aby ste sa dostali ďalej.

A keď už som načal obsah hry pre jedného hráča, jedným dychom aj dodám, že ten je oproti predošlým dielom pomerne slabý. Okrem zmieneného príbehu sa tu nachádza už iba Quick battle,

POKRAČOVANIE SÉRIE SA ODOHRÁVA AŽ O 17 ROKOV NESKÔR A ZA TEN ČAS SA ZMENILO VEĽA.



Arcade a Legendary Souls. V Quick battle je dostupných vyše 200 rôznych náročných súbojov, za ktorých pokorenie si odomykáte tituly do vášho profilu (k tomu neskôr). Arcade je šnúra 6 po sebe idúcich obvyčajných súbojov a v Legendary Souls dáte do skúšky svoje zručnosti, pretože budete čeliť extra náročným protivníkom. Training mód sa snáď ani nemôže počítať a berie sa ako samozrejmosť..

Novinkou je vydarený hráčsky profil nazvaný Player license, v ktorom vidíte prehľadne všemožné štatistiky od toho, ktorý bojový štýl najviac používate cez nahraný čas, až po odomknuté tituly. Tu sa zároveň aj počíta váš hráčsky level a vidíte ukazovateľ potrebných bodov na postup. Body získavate za každý zápas, či už vyhratý alebo prehratý, a po dosiahnutí vyššej úrovne sa vám odomkajú nové predmety do tvorby postavy.

Ako už asi z textu vyplynulo, vytváranie charakterov, samozrejme, nechýba a je minimálne rovnako podarené ako v predošlom diely. Môžete si vybrať, či budete upravovať už existujúcu postavu, alebo začnete od nuly vybrať si bojového štýlu jedného z bojovníkov a potom už všetko necháte na svojej fantázii.

S vytváraním rôznorodých postáv sa pri množstve kombinácií určite vybláznite, najmä pri tvorbe viac absurdných a za vlasov pritiahnutých postáv. Tie môžete následne využiť vo všetkých módoch okrem príbehu a určite je väčšia sranda porážať súpera za váš výtvar, či už

sa jedná o výplod vašej fantázie alebo napodobeninu obľúbeného hrdinu, ako za prednastavené postavy.

Jadro hry však leží v multiplayeri, najlepšie lokálnom proti súrodencom/kamarátom. Niet nad pocit, kedy vyhráte a môžete to súperovi vhodiť rovno do očí. Miernym vylepšením prešiel aj online, v ktorom si môžete po novom registrovať kamarátov ako rivalov a následne si vzájomne porovnávať vaše štatistiky.

Pribudol aj "Global Colosseo" mód, kde je miestnosť s 50 hráčmi a vy môžete ľubovoľného z nich vyzvať na zápas, kedy sa vám zachce.

Už veľakrát som spomínal postavy, avšak pozabudol som na zmeny v ich zostave. Mnoho z nich sa do Soul Calibur 5 totiž neprebojovalo, zatiaľ čo na ich miesto nastúpilo 10 nových, z ktorých niektoré sú veľmi podobné tým starým, skôr sa jedná o ich "reinkarnácie" (potokmovia/učni).

Nové postavy sú vydarené, určite si medzi nimi nájdete svojho favorita aj vy, avšak mne osobne citelne chýbali niektoré z predošlého titulu. Mnohých však určite poteší hosťujúci charakter v podobe Ezia Auditore, ktorý do hry



parádne zapadá a svojimi skrytými zbraňami napácha nemalú neplechu. Grafika sa od minula v podstate nezmenila a aj napriek tomu, že už nepatrí medzi momentálnu špičku, je stále na parádnej úrovni a na animácie, či už postáv alebo arén, je radosť sa pozeráť. To všetko navyše beží plynule a bez zbytočných sekutí. Zvuková stránka taktiež ostáva pri starom, ale rovnako aj tu platí, že nie je čo zlepšovať, však na čo by aj, netreba predsa opravovať to, čo nie je pokazené, ale naopak funguje perfektne.

Celkovo sa jedná o rozhodne vydarené a dôstojné pokračovanie zavedenej série, ktoré ničím naprekvapuje a neprináša veľké zmeny, zato ale ponúka dostatok nového obsahu, aby zaujal fanúšikov a upútal potenciálnych nových hráčov. Zamrzí len menší obsah hry pre jedného hráča, kde chýba nejaká alternatíva k Tower of Souls zo Soul Calibur 4 alebo niečo podobné známe z iných hier tohto žánru. To sa však nedá brať ako veľké mínus, pretože podobné tituly sa vždy sústredili hlavne na multiplayer a v tom si séria udržiava svoj vysoký štandard. Môžem ju tak s čistým svedomím odporúčať všetkým fanúšikom žánru bojoviek. Battle 1! Fight!

Andrej Thurzo



Tekken 3D: Prime Edition

TEKKEN DOSTÁVA TRETÍ ROZMER

Séria Tekken je všetkým fanúšikom bojových hier veľmi dobre známa. Svoje zastúpenie na trhu má už od roku 1994. Odvtedy vyšlo už slušné množstvo pokračovaní a aj keď Tekken bol prevažne doménou konzol od SONY, niektoré diely si našli svoje cesty aj na iné platformy. Číslo a písmeno 3D v názve prezrádza, že tento Tekken vychádza na najnovší handheld Nintendo, na Nintendo 3DS.

Po zapnutí hry sa hneď objavia dve položky na výber. Prvá položka slúži na vstup do hry, a tá druhá je na spustenie filmu Tekken: Blood Vengeance. Tento film síce obsahoval aj minuloročný Tekken Hybrid, no ak ste tento diel vynechali, tak určite vás táto pridaná hodnota v podobe 92 minút dlhého, CGI filmu z Tekken univerza poteší.

Kvalitatívne od filmu netreba veľmi očakávať, ale aspoň rozširuje príbeh Tekken univerza. Žiadny strach, vo filme sa nestratia ani tí, čo doteraz s touto sériou nemali nijaké skúsenosti.

Príbeh filmu sa točí okolo študenta menom Shin Kamiya, po ktorom idú korporácie Mishima Zaibatsu a G Corporation. Samozrejme tu nechýbajú hráčom už známe postavy. Možno to niekoho zaskočí, možno nie, ale 2/3 filmu budete sledovať prevažne dievčatá Xiaoyu a Alisu. Sem tam sa mihnú vo filme aj Anna a Nina a na konci sa v súboji stretne rodinný klan Mishima.

Pochvalu si zaslúži technická stránka filmu. CGI animácie sú veľmi pôsobivé, dobre sa pozerá aj na súboje a nechýba ani množstvo efektov. Čo však niekoho možno nepoteší je absencia akejkol'vek lokalizácie, a tiež to, že film je v angličtine a zapnúť sa dajú iba anglické titulky, nič viac. Ale dosť bolo o filme, ten je len bonusom a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: bojovka
Výrobca: NamcoBandai
Vydavateľ: Conquest
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ bonus v podobe filmu
+ hrateľnosť
+ stabilných 60fps
- chýba príbehový mód
- slabá motivácia pri hre

HODNOTENIE:

70%



JEDNA ARÉNA, DVAJA BOJOVNÍCI, DVE KOLÁ.
KTO NA KONCI OSTANE STÁŤ, JE VÍTAZ.



Tekken 3D: Hra ponúka typickú Tekken hrateľnosť, množstvo postáv a možnosť zabojovať si proti CPU alebo v multiplayeri. Mierne však chýba príbehový mód.



väčšinu času, samozrejme, strávite v hre. Po spustení hry vás čaká tradičné menu s výberom módov. Tých skutočne nie je veľa. Nájdete tu tradičný Quick Battle, Special Survival, Versus a Practice.

Quick Battle je klasický mód, kde hráte na dve víťazné kolá a po výhre dostávate vždy náhodne nového súpera. Po porazení desiateho súpera nabehnú záverečné titulky. Na trénovanie, precvičovanie si útokov alebo obrany slúži Practice mód.

V tomto móde si vyberiete svoju postavu a protivníka, s ktorým budete trénovať. V menu si tiež môžete pozrieť akými kombináciami vytvoríte jednotlivé kombá. Special Survival sa hrá iba na jedno kolo a vašou úlohou je vyhrať nad daným počtom súperov. Najprv je to päť súperov, potom desať, dvadsať a tak ďalej. Za výhry si odomýkate karty, ktorých je tu dokopy 765 a zobrazujú Tekken univerzum. Posledný mód je Versus a je to v podstate klasický multiplayerový mód.

Po pripojení sa na internet môžete bojovať proti ľuďom z celého sveta v dvoch typoch zápasov-



ranked a friendly. Bud' si vytvoríte miestnosť a počkáte, kým sa na vás niekto napojí alebo si necháte vyhl'adať ostatných hráčov. Ten, kto vytvára miestnosť, si môže určiť na kol'ko víťazných kôl sa hraje a kol'ko bude trvať jedno kolo. To je z ponuky módov všetko, žiaľ, nie je toho veľa a mne osobne chýbal nejaký ten príbehový mód.

Na boj si vyberáte jednu zo štyridsiatich postáv, ktoré sú fanúšikom série určite veľmi dobre známe. Postavy si nemôžete nijako vylepšovať ani upravovať. Jediná vec čo hra ponúka, je vybrať si jeden z dvoch ponúkaných kostýmov ku každej postave. Medzi bojovníkmi sú zastúpené rozličné bojové štýly: môj obl'úbenec Hwoarang ovláda Taekwondo, Christie Monteiro predvádza Capoeiru. Nájdete tu napr. aj box, ktorého zástupcom je Steve. Samozrejme, bojových štýlov je tam oveľa viac, ale nie je potrebné ich všetky menovať.

Postavy sú dobre vyvážené a nemám pocit, že by sa tam nachádzala postava, ktorá by bola zvýhodnená oproti iným. Za výhry sa vám zvyšuje vaša hodnosť (začínate ako beginner no po pár desiatkach

vyhraných súbojoch už môžete byť mentor). Hodnosti vám nič nevylepšujú ani neotvárajú, jediné čo z toho máte je váš dobrý pocit, že postupujete vyššie a vyššie.

Hráčov poteší pekná a hlavne rýchla grafika. Titul beží na 60 fps, a to dokonca aj po prepnutí do 3D režimu. 3D je len spestrením a nijako výrazne hrateľnosť neovplyvňuje (ja osobne som ho väčšinu času mal vypnuté a hral v klasickom režime).

Postavy sú pekne spracované a animácie sú tiež na vysokej úrovni. Arény sú už trochu chudobnejšie a čo hráčov zamrzí, je ich nízky počet.

Záver

Tekken 3D: Prime Edition je d'alšou bojovkou na handheld Nintendo 3DS. Hra ponúka typickú Tekken hrateľnosť, množstvo postáv a možnosť zabojovať si proti CPU alebo v multiplayeri. Mierne však chýba príbehový mód. Keďže všetko je v hre už od začiatku odomknuté, nič vás nemotivuje hrať ďalej.

Ale na druhej strane, ako hra na odreagovanie pri pár zápasoch v multiplayeri vás zabaví, a samozrejme poteší stabilných 60 fps. Skalní fanúšikovia tejto série si hru zrejme zahrajú, no ostatní možno skôr porozmýšľajú nad žánrovou konkurenciou v podobe Super StreetFighter IV alebo Dead or Alive: Dimensions.

Martin Sabol

Catherine

Unikát na poli mainstreamových hier

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, PS3, X360
Výrobca: Atlus
Vydavateľ: Deep Silver
Zapožičal: Brloh
Žáner: puzzle-platformer
PLUSY A MÍNUSY:
+ príbeh, netradičná
+ herná doba
+ vyvážený gameplay
+ opakovane hrateľná
+ odomykateľné bonusy
+ audiovizuálna stránka
- kamera a ovládanie
- pre niekoho náročné

HODNOTENIE:

95%

Na začiatok len pár krátkych otázok. Koho by ste si vybrali, najlepšieho priateľa alebo vašu partnerku? Je ľahšie milovať, alebo byť milovaný? Je v poriadku klamať, ak sa o tom nikto nikdy nedozvie? Ste skôr sadista alebo masochista? Ako vám znie život bez povinností a záväzkov? Baví vás praskanie bublinkovej fólie?

Predtým, než budete čítať ďalej, zamyslite sa nad týmito otázkami. A naozaj poriadne. Niektoré sa vám môžu zdať ľahké, niektoré vás zamestnajú na dlhšie, než by ste čakali. Koľko hier vás prinúti sa zamyslieť nad svojimi témami naozaj do hĺbky? Minimálne v „trojáčkových“ produkciách takých mnoho nenájdete. Čo je škoda, pretože hry, ako médium, majú v tomto ohľade veľký potenciál. Potenciál, ktorý Catherine využíva, ako sa len dá.

Vincent totižto nie je žiaden klasický herný hrdina. Je obyčajný, tridsaťdvaročný chlapík, spokojný so status quo medzi jeho nikam nevediacou prácou, ktorá ho ale aspoň užívi, a jeho priateľkou, s ktorou chodí už päť rokov. Tá ale tak spokojná nie je. Začína myslieť na svadbu, čo dáva najavo vo veľmi nápadných náznakoch, ktoré si Vincent nemôže nevšimnúť. Snaží sa ich ignorovať a presviedčať svoju priateľku, menom Katherine, že ich súčasný stav je v poriadku a nemusia sa nikam ponáhlvať. Je tu však jeden problém. Katherine je možno tehotná...

Z toho sa už len tak nevyvlečie. Stojí na hranici života slobodného mládenca a oddaného manžela. Čo teraz? Zoberie si na ramená bremená zodpovednosti, alebo pred nimi utečie? Jedného večera v jeho oblúbenom



bare, kde trávi s priateľmi každý deň, nad tým premýšľa nad pohárikom, keď v tom si k nemu prisadne modrooká, blondavá slečna, ktorá je zhodou náhod presne Vincentov typ. Slovo dá slovo, pohár dá pohárik, rozum si dá pauzu, zlý úsudok vyhrá a Vincent sa nasledujúce ráno prebudí s týmito, o desať rokov mladším, dievčaťom v posteli.

A čo je horšie, pre toto dievča, menom Katherine, to nebola záležitosť na jednu noc, ale chce sa s Vincentom stretávať pravidelne a varuje ho, že si ho pekne podá, ak ju bude podvádzať. Vincent, zmätený z celej situácie, jej ani nestihne povedať, že jednu priateľku už má a takto začína asi najťažší týždeň jeho života. Nielenže začal podvádzať svoju priateľku, začal zároveň aj trpieť nočnými morami. A nielen on. V novinách sa vysielajú správy o záhadných úmrtiach mužov približne v jeho veku. Všetci umierajú v spánku z nejasných príčin. Vie sa len to, že ich telá boli extrémne vyčerpané. Klebety hovoria o tom, že sa jedná o preklatie všetkých podvádžajúcich mužov. Ak počas spánku spadnú a nezobudia sa, tak zomrú. Sú to však len klebety a Vincent im spočiatku vôbec neverí.

Kvôli nočným morám ale začína byť stále viac unavený a čo viac, na nočné mory sa začali sťažovať aj jeho priatelia, s ktorými chodieval do baru StraySheep. Nikto si však nepamätá, čo v tých snoch robia. Tam už prichádza na radu hráč. Počas nočných mór sa totiž Vincent dostáva do zvláštneho sveta, kde spolu s ovcami musí zdolať výšky skrz lezenie po stenách z kociek. Každú noc musí zdolať určitý počet levelov, aby sa dostal do poslednej komnaty daného štádia, kde ho čaká boss. Boss v podobe Vincentových najväčších obáv. Raz vás bude naháňať bábätko, iný raz zase nevesta (a všetci vo veľmi desivom spracovaní) a vy budete musieť liezť nahor ešte rýchlejšie než zvyčajne.

Toto lozenie je veľmi návykové a zábavná záležitosť, ktorá odkazuje na arkádové automaty osemdesiatych rokov. Spočíva v lezení po stenách, kde musíte posúvať kocky, aby ste sa dostali nahor. Zo začiatku je to ľahké. Kocky pod vami odpadávajú pomaly a robenie si cesty je pohoda. Na pridanie náročnosti však Katherine nečaká veľmi dlho a čoskoro vám začne klásť pod nohy rôzne prekážky. V leveloch

sa začnú objavovať ľadové kocky, z ktorých môžete spadnúť, krehké kocky, ktoré sa rozpadnú po pár krokoch na nich. Bombové kocky, ktoré si po výbuchu zoberú so sebou aj kocky okolo seba atď'.

Okrem toho Vincent v týchto snoch nie je sám. Nahor sa snažia dostať aj ovce, ktoré tam sú s ním. Najprv do nich stačí len postrčiť a zmiznú vám z cesty, no v ďalších leveloch narazíte na silnejšie ovce, ktoré vás budú chcieť zhodiť dolu. Počas lezenia budete nachádzať rôzne pomôcky a mince. Za mince si budete môcť kúpiť ďalšie pomôcky aj keď ich pri sebe môžete mať stále iba jednu. Niektoré vám umožnia vytvoriť jednu kocku z ničoho, iné odstránia všetkých nepriateľov v okolí, ďalšie zase umožnia Vincentovi na istý čas vyskočiť dvakrát vyššie. Celé to funguje vynikajúco a ako čistá puzzle-platformovka by toto lezenie vystačilo na celú hru.

Našťastie Catherine toho ponúka v oblasti gameplayu ešte viac. Medzi jednotlivými levelmi sa dostanete na malý medzi-level, kde sa stretnete aj s ďalšími ovcami, ktoré až nápadne pripomínajú ľudí, ktorých stretávate v bare. Môžete sa s nimi porozprávať, slovne ich podporiť v pokračovaní v lezení, nakúpiť si pomôcky, či podeliť sa o rôzne techniky lezenia. A až budete pripravení pokračovať v lezení, sadnete si do spovednice, kde sa s vami porozpráva akýsi záhadný hlas, pýtajúci sa vás na podobné otázky, aké som položil na začiatku recenzie. Predovšetkým vďaka nim sa formuje Vincentova osobnosť a je len na vás, k akému, z deviatich koncov, sa dopracuje. To ovplyvňuje červeno-modrý ukazovateľ, ktorý sa pri každej odpovedi na jednu z týchto spovedných otázok pohne istým smerom. Nejedná sa ani tak o dobro a zlo, skôr len o to, aký život si Vincent vyberie. Slobodný alebo plný záväzkov? Ku komu to bude Vincenta viac ťahať? Bude sa snažiť zostať verný Katherine? Alebo nájde v Catherine to, čo práve potrebuje? Je to len a len na hráčovi a jeho odpovediach.

Ukazovateľ však môžete ovplyvniť aj inými spôsobmi. Vincenta totiž dostanete pod kontrolu aj v bare, kde môžete tráviť čas „kecaním“ s priateľmi, barmanom, servírkou, ktorú pozná podobne, ako svojich priateľov, už od detstva či s úplnými cudzincami. Tí na vás nebudú čakať, čas tam beží a ak sa do istého momentu s niekým neporozprávate, tak odíde. A možno sa už ani nevráti. Nočné mory ohrozujú naozaj každého muža a ak sa mu nedostane akejsi podpory pri poháriku, nemusí to v noci zvládnuť. Vincent môže v bare taktiež piť niekoľko druhov nápojov. Čím viac si vypije, tým rýchlejšie sa pohybuje v snoch (a navyše sa

po dopití každého drinku o ňom dozviete pár zaujímavostí). Krátiť čas si môže aj hraním sa na arkádovom automate s hrou Rapunzel, ktorá je variáciou na posúvanie kociek z jeho nočných mór, či púšťaním hudby z jukeboxu.

Dôležitým prvkom je Vincentov mobil. Naň bude dostávať sms-ky od Katherine aj Catherine, na ktoré môže, ale nemusí odpísať. A pokiaľ sa odpísať rozhodne, na výber máte niekoľko spôsobov toho, ako. Funguje to tak, že Vincent napíše jeden riadok správy a vy sa môžete rozhodnúť, či vám daný tón vyhovuje, alebo to napíšete inak. Správa tak môže znieť milo alebo naopak urazene či naštvane. Alebo aj niečo medzi. To, ako to napíšete, taktiež ovplyvní Vincentov morálny ukazovateľ. Ten ovplyvňuje Vincentove správanie sa v „animačkách“, kde bude na základe pozície ukazovateľa premýšľať, jednať a správať sa inak. Čo hra, samozrejme, poskytuje veľkú dávku opakovanej hrateľnosti.

Príbeh sa rozpráva väčšinou v enginových animáciách, v ktorých modely postáv aj prostredie vyzerajú vďaka kvalitnej technickej stránke a anime štýlizácii vynikajúco. Lip-sync síce v týchto momentoch nebýva vždy dokonalý, ale nijak zvlášť to neruší. Animácie, ktoré ukazovateľ neovplyvňuje, sú zase spracované v kreslenom anime, ktorý poteší každých fanúšikov tohto štýlu a vďaka pomerne striedmemu a dospelému spracovaniu neurazí ani ostatných.

Catherine okrem dospelého námetu a spracovaniu vyniká aj podobne dospelým humorom a dialógmi, ktoré je radosť počúvať. Vidieť, ako postavy v hrách neriešia záchranu krajiny/sveta/galaxie/vesmíru ale obyčajne neobyčajne vzťahy, je naozaj osviežujúce a dokazuje to, že niečo také v hrách môže fungovať a ľudí to baví. Stačí pevná ruka dizajnéra, ktorý vie, čo chce svojím dielom dosiahnuť a je to. A Catherine je presne tým prípadom. Gameplay je vyvážený a po noci plnej hektického lezenia po stenách radi privítate pokojný čas v bare, kde si môžete oddýchnuť. Počas nočných mór vás bude v postupe ďalej taktiež motivovať túžba dozvedieť sa, čo sa v príbehu stane na ďalšie ráno, lebo dej sa postupne nádherne zamotáva a keď si už myslíte, že máte jasnú predstavu o tom, ako to dopadne, tak vás hra niečím prekvapí. Samotná pointa možno nesadne každému, ale to už je čisto vecou vkusu.

Vecou vkusu je samozrejme celá hra. Mnohých môže odradiť už len jej japonský pôvod, nech je s tým spojený anime štýl alebo veľká náročnosť, kedy vám dá

zabrať aj najľahšie nastavenie. Atlas musel počas vydania dokonca vydať patch, aby náročnosť trochu znížil. Občas potrápi ovládanie a kamera. Niekedy je nutné prejsť na druhú stranu steny a liezť tadiaľ, no kamera sa neotáča až dozadu a vyriešené je to tak, že ovládanie počas pobytu za oponou funguje opačne. Šípka doľava ide vpravo a naopak.

Príbeh je naozaj dôležitý, ale nie je to jediné, čo Catherine ponúka. Po jeho prejdení sa vám odomkne Babel mód, kde sa dostanete k najťažším výzvam, aké len hra dokáže ponúknuť. Navyše ich môžete vyskúšať pokoriť aj v multiplayeri, kde súťažíte s protivníkom o to, kto sa dostane nahor ako prvý. Pridáva to ďalšie hodiny hernej doby už tak dlhej hre. Na najľahšej náročnosti mi trvalo hru prejsť až 17 hodín a nenarazil som na žiadne hluché miesto. Naopak, dočkáte sa kompletne pôsobiaceho zážitku s uspokojivým zakončením. Teda to záleží na tom, ku ktorému koncu sa dopracujete. Niektoré sú vynikajúce, iné slabšie. Preto sa radšej snažte si ísť za svojím už od začiatku a držte sa toho až do konca.

Na zhodnotenie celého balíčku je potrebné ešte zhodnotiť zvukovú stránku. Anglické dabingy anime bývajú často slabé, ale Catherine obstála na jednotku. Všetky postavy znejú viacerodhodne a ich osobnosť srší aj z pár riadkov dialógov. Za čo môžeme vďaka aj spomínanej vysokej kvalite písania a kvalitného prekladu. Soundtrack tvoria pôvodné skladby, dopĺňajúce väčšinou pokojné časti hry, zatiaľ čo v tých akčných alebo napínavých či skrátka zaujímavých hrajú remixované verzie klasických skladieb. Určite spoznáte Chopinov pohrebný pochod v jemnej jazzovom prevedení. Dočkáte sa aj Bacha, Beethovena, Dvořáka a ďalších. Moderné prevedenie im svedčí a do hry zapadli úžasne. Soundtrack stojí za počúvanie aj mimo hry.

Chyby Catherine sú drobné a trpezliví hráči ich radi odpustia, aby sa ponorili do dospelého príbehu so sympatickými charaktermi, kvalitným humorom a napínavým dejom. V spolupráci s perfektne vyváženým gameplayom, ktorý ponúka výzvu aj robenie rozhodnutí, ovplyvňujúce dianie na obrazovke, sa jedná o hru, aká vychádza len raz za pár rokov. Vlastne takáto hra ešte ani nevyšla. Bola by škoda premárniť šancu, zahrat si ju, aj keď nie je pre každého. Ak sa však ocitáte v tom správnom hráčskom publiku, tak vedzte, že od dokonalosti hru delia len maličkosti.

Patrik Barto

F1 2011

NAJRÝCHLEJŠIE

PRENOSNÉ

PRETEKY

PlayStation Vita je voči milovníkom pretekárskych hier veľmi štedrá. V základnej ponuke launchových titulov nájdete viacero rôznych pretekov, pričom nechýba ani F1 2011.

Musím sa priznať, že prenosná konzola má pre mňa špecifické čaro. Dopraje mi totižto herný zážitok aj na neobvyklých miestach, ako je z... zelený vlak. Zatiaľ čo Nintendo 3DS ma svojimi uvádzacími hrami nepotešilo a prakticky som nemal čo hrať, situácia v podobe PS Vita je diametrálne odlišná. Okrem viacerých kvalitných titulov, o ktorých už písal the-guru-man, ponúka Vita možno až príliš bohatú ponuku pretekárskych hier. ModNation Racers, WipEout 2048, Ridge Racer, Motorstorm RC... a nechýba ani moja obľúbená séria F1.

Pretekárske hry mi subjektívne prídu z určitého hľadiska ako ideálny materiál pre prenosnú konzolu. Hrateľnosť sa nemení, rovnako ani herné mechanizmy. Nemusíte sa opätovne učiť, ako hru hrať, pokiaľ náhodou konzolu na pol roka odložíte. Taktiež nemusíte sledovať hlavný príbeh a spomínať, čo sa v hre udialo, pretože tu jednoducho nie je žiaden príbeh. Konzolu s pretekárskou hrou jednoducho zoberiete, dáte 1 – 2 preteky, ktoré vám zaberú cca 5 – 10 minút každý a môžete spokojne pokračovať vo vašej ceste domov, do práce, do školy, hocikde. Hru F1 2011 som mal možnosť na Vite vyskúšať už v auguste minulého roka počas Gamescomu. Nakol'ko som nejakú dobu strávil aj pri staršom ročníku F1 2010 na „vel'kej“ PC platforme, mohol som porovnávať. Vzhľadom ku krátkej testovacej dobe však na mňa F1 2011 vo svojej Vita premiére spravila pozitívny dojem a bolo jasné, že plnej verzii sa určite povenujem.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
Žáner: preteky
Výrobca: Sumo Digital
Vydavateľ: Codemasters
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + bohaté možnosti nastavenia
- + licencia
- + tuning
- niekedy AI
- slabšia grafika

HODNOTENIE:

75%



F1 2011 nie je revolučná simulácia, ide však o remeselne veľmi dobre zvládnutú hru.

Začnem však kritikou – keď som pred pár dňami spustil plnú verziu hry, trochu ma zarazila grafika. Je zrejmé, že som tomuto aspektu počas Gamescom prezentácie veľký dôraz neprikladal, verzia pre Vitu je však značne škaredšia v porovnaní s PS3 verziou. Je jasné, že aj napriek výkonnému hardvéru neponúkne Vita totožnú kvalitu grafiky ako PlayStation 3, problémom F1 2011 pre Vitu je celková „rozmazanosť“. Absencia niektorých detailov a celkovo nižšie nastavenie kvality je logické, rozmazaná grafika však pôsobí na prvý pohľad prekvapujúco. Po pár minútach hrania si síce... zvyknete, prvý dojem však v tomto smere rozhodne nie je pozitívny.

Ignorujeme grafiku a pozrime sa na samotnú hrateľnosť. V prípade pretekárskej hry ako je F1 2011 toho výrojár veľa nespravia. Nakol'ko majú zaobstaranú licenciu, môžete sa tešiť na správne pomenované trate, jazdcov aj pretekárske tímy.

Samotné autá sa môžu na trati správať veľmi arkádovo, prípadne svojím správaním aj mierne pripomínať slovo „simulácia“, záleží iba na samotnom hráčovi, ako si nastaví náročnosť hry, a ktoré jazdecké pomôcky vypne. Čítal som kritické názory niektorých hráčov na to, že verzia pre Vitu je príliš „arkádovitá“, pokiaľ si však vypnete všetky pomôcky, určite budete mať problém auto správne na ceste „ukočírovať“. Pre tých, ktorým vyhovuje arkádové nastavenie, zapnite si pomôcky, vypnite si poškodenie a formulová zábava čaká. Popravde, vzhľadom k potrebám prenosnej konzoly je mierna arkádovosť pomerne logickým rozhodnutím. Aj napriek voliteľnej arkáde ponúka F1 2011 bohaté možnosti nastavenia vašej formuly v rámci garáže počas tréningu a kvalifikácie. „Posúvnikov“, s ktorými môžete experimentovať, je hodne a aj náročnejší hráči by mali byť



spokojní. Voči samotným pretekom tak z mojej strany iba jedna pripomienka – umelá inteligencia súperov nie je vždy optimálna a v niektorých situáciách sa správajú čudne. Nejde o príliš častý úkaz, z času na čas vás však protivníci určite prekvapia.

Alternatívu k pretekaniu s umelou inteligenciou predstavuje multiplayer. Ponuka módov pre jedného hráča však zabaví na dostatok hodín. Okrem bežného rýchleho preteku a Time Trialu nechýba ani kariéra a Challenge mód. Pokiaľ ste hrali niektorú z „vel'kých“ F1 hier, mód kariéry dobre poznáte. Vo Vite je však mierne zjednodušený a chýba napr. interakcia s novinármi. Výzvy v Challenge móde sú pomerne zábavne navrhnuté a ich pokorenie vám zaberie približne 3 – 4 hodiny. Pripravte sa, že sa na známych tratiach budete musieť vyhýbať prekážkam, triať do pohyblivých bránok, prípadne budete musieť obehnúť určitý počet ostatných áut.

F1 2011 pre PS Vitu hodnotím vcelku kladne. Hra ponúka všetko podstatné – licencia svoj účel splnila, ponuka herných módov zabaví minimálne na 10 – 15 hodín a milovníci pretekárskych hier budú spokojní. Pociť z rýchlosti a pretekania je veľmi dobrý a takisto aj bohaté možnosti prispôsobenia si hry k obrazu svojmu.

Roman Kadlec

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PS Vita, PS3

Žáner:

preteký

Výrobca:

Evolution Studios

Vydavateľ:

SCEE

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + zábavnosť
- + PS3 verzia v cene
- + Cross Platform Play

- klasický online multiplayer

HODNOTENIE:

90%



MotorStorm RC: Súčasťou predávaného balíka je verzia pre PS Vitu a zároveň aj pre PlayStation 3. Nedá sa však povedať, že by ste dostali dve hry za cenu jednej. MotorStorm RC je totižto totožná hra, bez ohľadu na to, či ju hráte na prenosnej alebo na veľkej konzole. Priložené screenshoty jej kvalitu mierne skresľujú.

Nenápadný klenot

Jednou z promovanych vlastností PlayStation Vita je tzv. Cross Platform Play. Táto funkcia umožňuje prepojenie Vity a PlayStation 3, resp. možnosť hrať totožnú hru na oboch platformách. MotorStorm RC patrí medzi prvé tituly, ktoré túto vlastnosť obsahujú.

Hneď na začiatok musíme vysvetliť, prečo považujeme hru MotorStorm RC za nenápadný klenot. Keď navštívite PlayStation Store, nájdete pri tejto hre cenovku 160 Kč, resp. ekvivalent v ostatných menách. Za túto cenu však dostanete prakticky plnohodnotnú sťahovateľnú hru, ktorej cena by mohla byť pokojne 3 až 4-krát vyššia. Súčasťou predávaného balíka je verzia pre PS Vitu aj PlayStation 3. Nedá sa však povedať, že by ste dostali dve hry za cenu jednej.

MotorStorm RC je totižto totožná hra, bez ohľadu na to, či ju hráte na prenosnej alebo na veľkej konzole. Samozrejme, grafiku a detaily si skôr užijete na veľkom televízore, s grafickou stránkou Vita verzie sme však boli spokojní. Priložené screenshoty jej kvalitu mierne skresľujú.

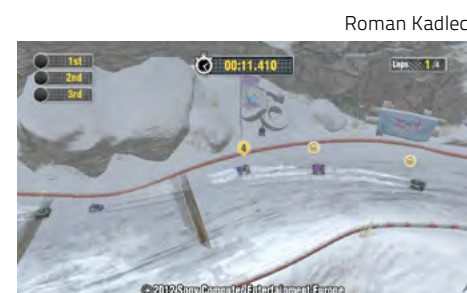
Cross Platform Play v tomto prípade neznamená len toľko, že si hru môžete zahrať na oboch platformách. Dôležitý je aj fakt, že váš postup v hre sa automaticky synchronizuje so servermi PlayStation Network a pri najbližšom prihlásení

na ľubovľanej platforme sú štatistiky automaticky aktualizované – to sa týka všetkých odomknutých vecí, získaných medailí, ale aj trofejí. Mimochodom, obe verzie majú vlastný set trofejí, za každé odomknutie teda defacto získate danú trofej dvakrát.

Cross Platform Play teda v prípade nového MotorStormu funguje presne tak, ako bol prezentovaný – doma si zahráte hru na PlayStation 3, cestujete niekam a počas cesty môžete pokračovať presne tam, kde ste na PS3 skončili. V tejto súvislosti ešte spomenieme subjektívny názor, že PS3 verzia sa nám ovládala pohodlnejšie a prišla nám teda z počiatku aj mierne jednoduchšia. Po čase si však zvyknete aj na ovládanie na Vite a rozdiel vo „výkone“ nebude až tak razantný. Rozpísali sme sa o hlavnej novinke, na samotnú hru však mierne zabúdame. MotorStorm RC je najnovší diel série MotorStorm. Od ostatných dielov sa však líši svojím poňatím – zabudnite na bežné preteký, pripravte sa na RC autíčka, izometrický pohľad a hrateľnosť ako zo starej školy. Herné mechanizmy sú časom overené, hrateľnosť je teda chytľavá a zábavná. MotorStorm RC ponúka viacero rôznych pretekov, ktoré sú rozdelené do 4 prostredí, zodpovedajúcim predošlým MotorStorm hrám.

Dokopy v MotorStorm RC nájdete 16 tratí a 8 kategórií vozidiel. Celkový počet pretekov je však samozrejme vyšší, dokopy môžete získať 192 medailí, za každý pretek 3. Taktiež, hráčova úloha sa líši pretek od preteku – niekedy musíte vyhrať pretek, inokedy ste na trati sami a treba pokoriť stanovený čas, prípadne obehnúť určitý počet protivníkov. V tomto smere neprináša nový MotorStorm nič nové. Zamrzí absencia klasického online multiplayeru v reálnom čase, hra má však výborne integrovaný systém, ktorý automaticky sťahuje výsledky vašich priateľov, resp. ostatných hráčov a zobrazuje ich na pretekárskej trati vo forme offline „ducha“ daného hráča. PS3 verzia ponúka split-screen multiplayer.

Popravde, pravdepodobne nikto neočakáva od sťahovateľného MotorStormu žiadne prevratné novinky. Vzhľadom k cene je ponúkaný obsah viac než výborný a aj preto to 9-kové hodnotenie. Pokiaľ vlastníte iba PS3 alebo Vitu a máte radi sériu MotorStorm, kúpu nového dielu vám odporúčame. Pre majiteľov Vity a PS3 ide rozhodne o „must-have“ titul. Za tie peniaze nenájdete v ponuke PlayStation Store nič lepšie.



Roman Kadlec

Rozhodnite sa pre upgrade. Pre Mac.

Prečo by ste si mali kupovať nové PC a každú chvíľu ho upgradovať, ak môžete mať Mac a posunúť celú vašu skúsenosť z práce s počítačom oveľa ďalej.



Gotham City Impostors

Ako by vyzeral Gotham bez Batmana?

Určite ste sa zamýšľali nad tým, čo by sa stalo, keby Batman odišiel z Gotham City. Nemal by kto udržiavať poriadok, zloději a šialenci z Arkhamu by si voľne pobehovali po meste, lebo by ich nemal kto pochytat'. A, samozrejme, polícia, ktorá nemá super hrdinu, ktorý robí 80% práce za nich, nikoho nechytí. No a tento nápad dostalo aj štúdio Monolith, ktoré stojí za kvalitnými hrami, ako F.E.A.R a Condemned.

Príbeh má hra veľmi jednoduchý, keďže je to hra zameraná iba na multiplayer. Ako som už spomínal, Batman si zobral dovolenku a zločincov, ktorí pobejú po Gothame, nemá kto zastaviť. A tak spravodlivosť berú do rúk občania v maskách Batmana. No maskami sa to nazvať ani veľmi nedá, sú to skôr tričká s prísitým znakom Batmana. Niektorí majú na hlave nejakú tú kuklu, iní zase škatuľu v tvare netopiera. Ale to už nie je podstatné, čo máte na sebe, hlavné je to, že bránite svoje mesto. Ak by ste hľadali nejakú podobnú hru, ťažko ju nájdete. Gotham City Impostors je veľký mix hier Team Fortress 2, Call of Duty, hlavne multiplayerovej časti, plus veľká dávka všadeprítomného humoru a pár vylepšení. Autori neprinesli nič nové. Oni len vzali niečo, čo tu je už dlhé roky, poriadne to premiešali a vytvorili tak skvelú multiplayerovú zábavu. Je jedno, či ste fanúšik sveta točiaceho sa okolo Batmana, alebo či vôbec neviete, kto ten Batman je, táto hra vás proste uchváti. Samozrejme, nehrajte tu iba za prívržencov Batmana, taktiež sa môžete postaviť na stranu Jokera, ale to v akom tíme budete hrať, vyberie hra na začiatku každého zápasu.

Gotham City Impostors obsahuje dokopy päť módov. Prvým z nich je známy Team Death match,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, PS3, X360

Výrobca: Monolith Prod.

Vydavateľ: Cenega

Žáner: akcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + všadeprítomný humor
- + Batmani a klauni
- + nízka cena
- + vždy je s kým hrať
- + DLC zadarmo
- + levelovania a úpravy postáv
- dlhé čakanie na štart
- rozdelenie peňazí na šaty

HODNOTENIE:

80%



BATMAN SI ZOBRA DOVOLENKU A ZLOČINCOV, KTORÍ POBEHÚ PO GOTHAME, NEMÁ KTO ZASTAVIŤ...



Bez konkurencie: Ak by ste hľadali nejakú podobnú hru, ťažko ju nájdete.



5 x 5 x 5: Hra má päť módov, päť máp a taktiež aj päť classov. Každý class môže nosiť primárnu a sekundárnu, supportitem a gadget.

ktorý určite poznáte z každej hry, ktorá má multiplayer. Cieľom je zabíjať vašich súperov. Ten, ktorý bude mať na konci kola najviac zabíj, vyhráva. Druhý mód nesie názov Fumigation, cieľom je aktivovať všetky tri Gasblastery, ktoré vypustia do ovzdušia plyn, ktorý oslabí porazený tím, a ten sa stáva ľahkou korisťou. Tretí mód je Psych Warfare. Cieľom je ukradnúť protivníkom batériu a zapojiť ju do stroja, ktorý začne vydávať rôzne zvuky, ktoré oslabia protivníka na 10 až 25 sekúnd. Štvrtý mód je Challenges. V tomto móde, samozrejme, nebojujete, ale iba plníte rôzne úlohy na čas, za čo vyhrávate medaily. A piaty, posledný, mód je Inigation. Tento mód slúži ako výcvik. Tu sa naučíte používať rôzne vylepšenia a zbrane. Samozrejme, môžete sa to naučiť aj na bojisku, ale tu to má tú výhodu, že si vyskúšate všetky a neskôr si do boja zoberiete tú, ktorá vám najviac vyhovuje.

Všetky tieto módy si môžete vyskúšať na päťci máp. Ace Chemical, stará a znečistená továreň plná rozpadajúcich sa budov a striech. Amusement Mile, opustený zábavný park. Crime Alley, mapa, ktorá sa skladá z hlavnej cesty v strede

a z rôznych uličiek po bokoch, ktoré sú zakončené smrtiacim jedom. The Docks, najotvorenejšia mapa, nachádzajúca sa pri dokoch na jednej strane, plná opustených domov a na druhej otvorené more. Gotham Power – táto mapa sa nachádza pri Gothamskej elektrárni, okolie je ohraničené smrtiacimi elektrickými transformátormi. Ďalšia mapa s názvom 25th floor, ktorá bude umiestnená do dvadsiateho piateho poschodia budovy Gotham Times, príde niekedy začiatkom marca a bude zadarmo. Všetky tieto mapy sú prispôsobené každému classu, ktoré si spomenieme nižšie.

Hra má päť módov, päť máp a taktiež aj päť classov. Každý class môže nosiť primárnu a sekundárnu, supportitem a gadget. Strike používa samopal a jeho záložná zbraň je brokovnica. Na presilu má pipebomb a na rýchly presun používa hák. Scout je niečo ako ninja. Používa menšie samopale a prak, hviezdice. Jeho gadget je ninja bomba, ktorá slúži ako dymovnica.

Defender je veľký chlapík, ktorý si poradí aj s veľkou presilou, začo vďaka svojmu gulometu a RPG, no niekedy použije aj svoj bumerang alebo krídla, ktoré mu na pár sekúnd dovolia plachtiť. Inak je jeho pohyb veľmi pomalý. Medic používa samopal a povzbudzuje kolegov svojím „motivátorom“, ktorým dopĺňuje zdravie. Na väčšiu presilu má svoj granát a na rýchly pohyb k zraneným používa korčule.

A posledným bojovníkom do partie je (ako už asi tušíte) Sniper, ktorý z väčších vzdialeností strieľa nepriateľov na bojisku. Ak mu dôjdu náboje, tak prehodí na svoj malý samopal, niekedy po bojisku rozhadzuje darčeky, v ktorých sa ukrývajú bomby. Na nachádzanie dobrých miest na ostrelovanie mu slúži hák. Tieto classy používate do levelu 4, potom si už môžete vytvoriť vlastný, no môžete samozrejme ostať aj pri týchto.

Gotham City by si pokojne zaslúžilo aj 100% hodnotenie. Nebyť takých dvoch chýb, za ktoré som hre musel strhnúť 10%. Prvá chyba je to, že niekedy na začiatku zápasu čakáte aj dve minúty na štart. A druhou chybou je obliekanie postavy. Za každé kolo dostanete nejaké tie mince na kúpu oblečenia pre postavu. A v hre chýba oddelenie peňazí. Ja osobne by som to spravil tak, že za peniaze, čo ste nahrali na klaunovi, kupujete veci pre klauna a za peniaze zarobené na batmanovi, kupujete batamanovi. Ale v hre je to spravené tak, že všetky zarobené peniaze sú spoločné

pre obe postavy, čiže ak nakúpite niečo na klauna, tak na batamana už neostane.

Ako som už spomínal vyššie, či už fandíte Batmanovi alebo Jokerovi, alebo ich vôbec nepoznáte, na tom nezáleží. Táto hra je pre každého, či ste hardcore alebo iba príležitostný hráč. Levelovanie je v tejto hre zábavne a to vás pri tejto hre drží. V každom leveli sa vám otvára vždy niečo nové a vy sa tak od toho jednoducho neodtrhnete, lebo stále chcete lepšie zbrane, nové oblečenie pre postavu alebo podobné veci. Každý hráč má svoju tajnú identitu, kde si nastavuje svoju identifikačnú kartu, vylepšuje zbrane a oblieka svojho batmana alebo klauna. Nie je čas nazvyš, na oblohe už svieti Bat signál a z rôznych kútov Gothamu začali vyliezať batmani a klauni, tak hor sa do boja, brániť Gotham.

Benjamín Mad'orán



Drahá Esther!

■ Viem, že sme sa nikdy osobne nestretli, ale mám pocit, že po predošlých 90 min. poznám tvoj príbeh a v nasledujúcich riadkoch by som ti chcel pod'akovať, pretože si do sveta plného zabíjania, zachraňovania svetov a pachtenia sa za prvým miestom priniesla magický abstraktný zážitok, ktorý sa naozaj tak často nevidí.

Pokiaľ netušíte, čo to Dear Esther je a počujete o tejto hre prvýkrát, nebudem vám to zazlievať. Keďže sa jedná o indie titul, ktorý sa prepracoval z freemodu pre Half-life 2 až ku svojmu komerčnému uvedeniu na Steame. Z čoho tiež, samozrejme, plynie, že nemá žiadnu marketingovú kampaň, ktorá by ho dostala do povedomia širšej hernej verejnosti. Popravde, ono si vlastne ani presne neviem predstaviť, ako by kampaň k Dear Esther mohla vyzerat', pretože zachytiť, o čo v tejto hre ide, je prekvapivo pomerne ťažké, z čoho vyplýva práve aj jedinečnosť tohto približne 90-minútového interaktívneho zážitku.

Na začiatok si skúsme povedať, čo Dear Esther nie je, za využitia

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: vizuálna novela
Výrobca: thechineseroom
Vydavateľ: Steam

PLUSY A MÍNUSY:

+ inovatívny interaktívny zážitok
 + abstraktný príbeh
 + atmosféra a grafika

- občasné blúdenie
 - dĺžka hry
 - cena

HODNOTENIE:

80%

Mnohých pri pohľade na cenu určite napadne, či to nie je v porovnaní s herným časom trochu veľa...

imaginárneho hráča – povedzme napríklad Gears of War, ktorého nazveme napríklad Marcus a jeho zmyslenom rozhovore, počas prvých minút hrania.

Marcus: Počuj, tá hra vyzerá graficky super, ale tých prvých 10 minút je nejakých nudných, ten týpek len stále niečo melie o nejakej ženskej. Kedy sa objavia tí zombíci, čo vyhladili ten ostrov?

Ja: V tej hre nie sú zombíci.

Marcus: Aha, takže iní šmejdi. No, ale vieš, čo myslím, kedy nájdem nejakú zbraň a začne sa niečo diať.

Ja: V tej hre nie sú žiadne zbrane.

Marcus: Počkaj, tak a čo mám vlastne robiť?

Ja: Chodiť a užívať si atmosféru a príbeh.

Marcus: To je nejaké divné, ale OK. Počuj, tá postava sa strašne vlečie, čím utekám?

Ja: V tej hre sa neuteká.

Marcus: To čo je za p...

Pokiaľ ste sa niekde v tomto rozhovore našli, Dear Esther nie je pre vás. Je to možno smutné, ale odhadom 70% hráčov proste to, čo tento titul ponúka, asi nebude schopná pobrať, respektíve s obrovskou pravdepodobnosťou hru znechutene vypne v priebehu prvých pár minút. Dôvodom je v tomto prípade herná náplň, ktorá sa naozaj obmedzuje len na pomalé chodenie po l'udoprázdnom ostrove a počúvanie útržkov z listov, ktoré píše postava počas svojho putovania práve zmienenej Esther, a tým vám dáva možnosť si urobiť aspoň akú takú predstavu, čo sa vlastne deje.

Píšem akú takú, pretože Dear Esther

využíva prvky abstraktného rozprávania, a tak, o čom vlastne postava píše, si musíte domyslieť sami vrátane toho, ako ste sa na l'udoprázdnom ostrove nabrali a aký je cieľ vášho putovania.

K dotvoreniu mozaiky vám napomáha tiež ostrov samotný, pretože pri jeho bližšom preskúmaní začnete objavovať veci, ktoré dotvárajú celkovú tajomnú atmosféru vášho putovania. Viem, že celý tento popis vám znie určite vágne, avšak tak, ako som napísal vyššie, Dear Esther nie je ani tak o hraní samotnom, ale o atmosfére a snažení sa porozumieť tomu, čo sa na obrazovke deje.

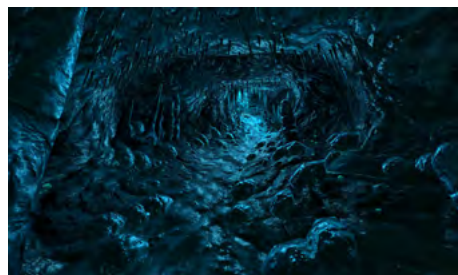
Tomuto účelu je plne podriadené aj technické spracovanie hry, ktoré je takmer dych berúce, a to zvlášť keď si človek uvedomí, že hra beží na Sourceengine z čias Half-life 2. Celý ostrov (ako celok) ponúka nádherný estetický zážitok, ktorý si práve vďaka pomalosti, ktorou vás ním hra núti ísť, vychutnáte do posledného detailu. Celú atmosféru dotvára hudba a prírodné zvuky ostrova, ktoré najmä v jaskyniach vyvolávajú atmosféru, ktorá prekonáva l'ubovol'ný dungeon, s ktorým ste sa mali možnosť stretnúť v iných hrách.

Mnohých z vás určite pri pohľade na cenu (takmer 7 €) určite napadne otázka, či to nie je v porovnaní s herným časom, ktorý sa pohybuje niekde okolo 90 minút, trochu veľa a pri prvom pohľade to určite aj tak je. Pokiaľ však začnete Dear Esther bližšie skúmať, zistíte, že pri opakovanom prechádzaní vám hra ponúkne iné útržky príbehu a vždy poodhalí záhadu ostrova trochu viac, a tak (pokiaľ máte radi záhady) si hru určite zopakujete viackrát.

Taktiež je si potrebné uvedomiť, že Dear Esther ponúka na poli PC hier niečo nového a svojím poňatím by som si ju dovolil prirovnat' k veľmi zvláštnej knihe, ktorá kombinuje svoj abstraktný príbeh s krásnym „vizuálom“, v ktorom si svoju cestu na jej koniec môžete interaktívne vychutnávať.

Inými slovami, pôsobí v halde hrdinských hier plných výbuchov a akcie ako niečo neuveriteľne svieže a po dlhej dobe je titulom, ktorý dokazuje, že hry môžu byť niečo viac.

Branislav Brna



www.facebook.com/cauldron



Nájdeš nás na:
facebooku

CAULDRON

sme tvorcovia počítačových hier



staňte sa naším fanúšikom



"WHATIF" STUDENEJ VOJNY

Wargame: European Escalation

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RTS
Výrobca: Eugen Systems
Vydavateľ: Comrad

PLUSY A MÍNUSY:

- + počet jednotiek
- + efekty a grafika
- + pomer cena/obsah
- animácie
- statická AI v kampani

HODNOTENIE:

90%

Som frustrovaný. Nechápem, že sa vôbec niekto v dnešnej dobe odvážil vydať takúto hru. Avšak nie všetko je tak, ako sa na prvý pohľad zdá.

„Whatif“ Som totižto frustrovaný vlastnou neschopnosťou stať sa skvelým veliteľom. Niečo tak náročné, zábavné, premyslené, a ako vravia bratia Česi „Boží“, som už dlho nehral.

K recenzii však patrí aj varovanie. Môj úsudok kvôli nadšeniu nie je vôbec reálny. Anyway, začneme kampaňou. V hre sú celkovo 4 operácie, z ktorých každá pozostáva z piatich misíí. Za 10 hodín, ktoré som v hre strávil, sa mi horko-t'ažko podarilo prelúskat' cez 7 misíí. Môžete ma volať mizerným recenzentom, ale reálnym hráčom som sa kvôli úrovni AI ani neodvážil postaviť. V kampani síce pôsobí veľmi staticky, avšak v hre proti AI sa správa veľmi premyslene. Využíva prieskum, útočí tým, čím sú vaše jednotky najzraniteľnejšie, využíva krytie, nejde proti sile. Už len pri Easy AI som mal miestami problém a cítil som, že stojím voči reálne rozmýšľajúcejmu tvorovi. Proste AI ako sa patrí.

Ako som však spomínal, kampaň je trochu statická. AI necháva svoje tanky a jednotky na tých istých



miestach a útočí ako keby bola predskriptovaná. Niektoré misie som kvôli hviezdíčkam hral viackrát, a pri 2. pokuse som už +/- vedel, čo odkiaľ príde. Len je trochu na škodu, že hra svojím herným štýlom obmedzuje hráčov na viac-menej statický druh cieľov v misii. Bud' sa bude držať línia, prečisťovať istý bod na mape, alebo sa jednoducho bude treba dostať na druhý koniec mapy s obmedzeným počtom jednotiek. Aby som sa však dostal k hviezdíčkam. Spôsob odmienu a rozširovania armády je doslova unikátny. Za hranie online alebo aj za kampaň budete dostávať bojové hviezdy. Za istý počet týchto hviezd sa dajú nakupovať nové druhy jednotiek, ktoré je možné potom využiť v zápase. Je ich totižto okolo 360. Áno, autori neklamali a v hre je naozaj až 360 unikátnych jednotiek, ako si ľúbili. Síce sa sem rátať aj modifikácie, ale stále je to 360. Osobne som taký počet v žiadnej hre asi ešte nevidel. Technika bude rozdelená do kategórií, ktorých je 5. V každej z týchto kategórií je možné mať 5 druhov jednotiek + ich modifikácie. Medzi kategórie patrí: veliteľstvo a logistika pre zásobovacie a veliteľské vozy, tanky, pechota, helikoptéry, podpora s protiletectvými systémami a delostrelectvom,

a nakoniec prieskum s prieskumnými vozmi/tankami.

Ako som však písal, je možné mať len 5 druhov a typov jednotiek. V hre je však možnosť vytvoriť si decky. V nich si hráč vyberie presne, ktorých 5 vozidiel chce. Ten, komu vyhovuje masová sila a lacné jednotky, si môže preto vybrať tie lacnejšie jednotky a masovým útokom zmiasť nepriateľa. Ten, kto si radšej vychutná kvalitu ako kvantitu, môže zase siahnuť po elitných alebo technologicky vyspelejších jednotkách. A keď niekomu vyhovuje kombo, siahne po kombinácii oboch... Ale keď chápeme sa, ako to funguje, takže to asi viac pitvať nemusím.

Jednotky sa však nebudú stavať. Celkovo neprebíha v hre žiadna výstavba. Svoju armádu si budete dopĺňať, alebo zväčšovať „spoza mapy“. Je totižto potrebné mať obsadené isté bojové zóny, za ktoré bude hráč dostávať postupne „ReinforcementPoints“. Za tieto body si nové kusy objedná. Tie sa potom zjavia v zóne, ktorá je najbližšie k miestu, kam ste ich objednali. Tieto zóny sa ešte budú deliť na 2 typy. Tie, z ktorých sa dá povolávať nové vojsko a potom tie ostatné. Oba typy treba



NIEČO TAK NÁROČNÉ, ZÁBAVNÉ, PREMYSLENÉ, A AKO VRAVIA BRATIA ČESI BOŽÍ, SOM UŽ DLHO NEHRAL.

obsadzovať s veliteľskými vozmi, ktoré sú mimochodom jedny z najdrahších jednotiek v hre. Obsadenie spočíva v zaparkovaní veliaceho stanovišťa, či už vozu alebo helikoptéry, kdesi v zóne.

Jednotky ako také budú ovládané v skupinke. Pri tankoch a ťažkej technike všeobecne, to budú mužstvá po štyroch. Pri zásobovacích helikoptéroch ako Chinook to budú však len 2 kusy. Tieto grupy sa v podstate ako v reáli budú držať pokope a bojovať bok po boku. To však neznamená, že budú mať aj spoločnú morálku. Tá je totižto v hre tiež zahrnutá. Jednotky pod delostreleckou paľbou budú v panike páliť a len ťažko triafať to, čo by trafili mali. A ak budú v tomto panickom strachu dlhú dobu a paľba nebude ustávať, môže sa celá jednotka dostať mimo kontrolu a sama od seba začne ustupovať dozadu, pričom vám neostane nič iné, len sa na to pozerieť. Našťastie je však možné chopiť sa opäť kontroly, ak ústup prežije a posádka sa pozviecha. Okrem morálky však aj v reálnom svete môže tank padnúť do hliny. To je však len jeden z eventov, ktoré sa môžu stať. Dobrým zásahom vám nepriateľ vie vyradiť hydrauliku, „zepáliť“ pásy, poškodiť optiku a... Je toho proste požehnané.

Ďalším reálnym elementom je palivo a munícia. Jednotky treba zásobovať. Pre každú zbraň majú totižto obmedzený počet projektílov, a keď sa minú, zmenia sa na chodiace cieľe, ktoré si môžu akurát tak písať. Zásobovať sa bude z predsunutých základní pomocou helikoptér alebo nákladiakov. Samozrejme, jednotky je možné natankovať, prebiť a opraviť aj pri predsunutej základni. Väčšinou sa ale aj tak bojuje 15 kilometrov od základne, takže používať zásobovacie linky bude nevyhnutné. Avšak pozor, ako náhle o ne prídete, d'alšie už nebude možné povolať...celé zle. Radšej rovno vypnúť match. A áno, všetky jednotky sú limitované. Teda nebude možné mať 500 tankov a stále povolávať nové. Ale strach však mať netreba, je toho viac než dost'.

Grafiku zhrniem. Odkukajte si zo screenshotov a dajte si to do pohybu. Explózie sú skvelé, avšak animácie ako také sú strnulé a umelé. Na bojisko sa však aj tak budete 95% času pozerieť z takej výšky, kedy vám bude úplne jedno, či sa pás točí, alebo nie. Aspoň to ide všetko plynulejšie. Čo sa týka druhej strany audiovizuálnej stránky, jednotky rozprávajú v svojich jazykoch. V hre je teda počuť aj češtinu a poľštinu. S vzdialenosťou sa bude taktiež počítať. Predsa len, kanón na 5 metrov neznie rovnako ako o 3 km d'alej.

Matej Minárik

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE:

Do multiplayeru som sa nepustil. Som noob, nemal som nato, ako sa vraví, gule. Po 12 hodinách, ktoré som dokopy v hre strávil, rátam ešte aspoň raz toľko, pokiaľ sa k tomu kroku vôbec odvážim. Nepýtajte sa ma d'alšie otázky, prosím, musím ísť hrať. A vy, ktorí ste sa dočítali cez túto recenziu až sem... ŠUP ŠUP. 40 € za tento kúsok stojí zato.

Battlefield 3 medzi stratégiami.

Little Deviants

Záchrana bláznivých mimozemšťanov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: bigbig
Vydavateľ: SCEE
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovácie minihier
- + zábavnosť
- + náročnosť
- + nadsázka
- zle sa drží
- prekombinované ovládanie
- miestami infantilné

HODNOTENIE:

70%



Jedným z launch titulov pri uvedení PS Vita na trh bola aj hra Little Deviants.

Obrázky naznačujú, že sa jedná o pekne uletený kúsok v infantilnom kabáťku. Dá sa táto hra označiť za konkurenta pre Super Maria? Alebo sa jedná o niečo z úplne iného súdka?

Na mimozemskú vesmírnu loď zaútočí robotická flotila. Loď stroskotá na podivnej planétke, ktorá vyzerá tak trochu ako Zem v tvare kocky. Pri dopade sa rozpadne a z jej útrobov sa vysype záplava príšeriek – malých deviantov. Vašou úlohou je pomôcť im nájsť časti ich lode roztrúsené po celej planétke a pritom ich ochrániť pred útokmi robotov a inými nástrahami.

Little Deviants je rozsiahlou zbierkou minihier, ktoré okrem jednoduchého rámcového príbehu v infantilnom audiovizuálnom spracovaní prinášajú nové výzvy. To sa týka nielen náročnosti jednotlivých hier, ale aj viacerých nových ovládacích prvkov,

ktoré doterajšie technológie neurobili. Využitie zadného dotykového panelu na PS Vita potvrdzuje snahu Sony o vytvorenie nových inovácií spôsobov ovládania hier. Otázkou ostáva do akej miery sa im to podarilo?

Hlavnými hrdinami Little Deviants je päť príšeriek, ktoré síce strašia lokálnych obyvateľov s kockatými hlavami, ale inak sú absolútne neškodné a ich jedinou túžbou je dostať sa z tejto planéty preč.

Každá z nich má odlišné schopnosti, ktoré využijete pri prechádzaní jednotlivými úrovňami. Minihry sú roztrúsené na všetkých kontinentoch planétky, na začiatku budete mať prístupné len dve prvé hry na prvom kontinente, ale s prejdением každej z nich sa vám otvorí ďalšia, nová, možno aj na novom kontinente.

Za zvládnutie minihry sa považuje, keď nazbierate dostatok bodov aspoň na bronzové hodnotenie, s lepším hodnotením sa ale spája aj lepšia odmena.

Otázka dňa:
 Videli ste už Zem v kockatej verzii?

MINIHRY

Na prvý pohľad sa môže zdať, že vo svete minihier už nie je čo nové vymýšľať. Malí devianti vás však môžu presvedčiť o opaku. Hneď prvá mihihra je fascinujúcou inováciou. Pomocou prsta na zadnom dotykovom paneli deformujete prostredie a navigujete príšerku. Cieľom hry je nájsť klúč, s ktorým sa vám otvorí portál a môžete postúpiť do ďalšieho levelu. V tom sa vám budú pokúšať zabrániť nepriateľskí

Obrázky: Ukážky minihier z hry Little Deviants. Ako vidíte, je ich tu pomerne dosť a sú pomerne rôznorodé.



roboti. Po jednotlivých leveloch sú roztrúsené hviezdičky, bez ktorých síce prejdete hru, ale nedostanete sa na lepšie pozície. Na koncepte hry prekvapí rýchlosť, s akou reaguje na pohyb prsta a prirodzenosť nového spôsobu ovládania.

Druhou minihrou je zostrel'ovanie nepriateľských lodí v priestore. Funguje to podobne ako hra Face Raiders na 3DS, len tu nefotíte tváre vašich kamarátov.

Hra lepšie reaguje na pohyb konzoly vo vašich rukách, má lepšiu grafiku a pestrejšie efekty aj protivníkov. Hra pomocou zadnej kamery sníma okolité prostredie, v ktorom vznikne trhlina. Cez ňu do vašej obývačky (kuchyne, kúpeľne, izby,...) vletí na malej rakety jeden z Deviantov a za ním kopa robotov. Vašou úlohou je zachrániť bezbrannú príšerku pred smrťou, a teda likvidovať protivníkov, čo je čoraz náročnejšie.

Medzi ďalšími hrami zaujme variácia na wrestling, pri ktorej likvidujete protivníkov tak, že nat'ahovaním bočných lán ringu odpaľujete svoju príšerku. Prstami na oboch dotykových plochách zovriete príšerku, natiahnete a vystrelíte požadovaným smerom ako z gumipušky. Vyhýbať sa musíte zbraňam čoraz nebezpečnejších nepriateľov, medzi ktoré už pribudli zombíci a iné potvory.

Netradične s displejom orientovaným na výšku sa ovláda let teplovzdušným balónom. Aby sa vôbec odlepil od zeme, musíte pošteklieť ohnivú príšerku prstom po zadnej dotykovvej ploche. Tá vyprodukuje viac tepla, balón sa naplní horúcim vzduchom a môžete letieť. Pritom vám postup budú znepríjemňovať vtáky, ktoré si sadajú na balón a ostrými zobákmi vám doň robia diery.

Ťuknutím prsta vtáka zhodíte. Cez mýnové polia sa prepletiete pomocou pohybového senzora a námrazu z obrazovky. Vo vysokých výškach zotriete súchaním prstom po obrazovke.

Little Deviants však ponúkajú omnoho viac hier. Napríklad zoskok padákom, kde musíte počas voľného pádu preletieť vyznačenými brámkami – tu využijete gyroskop.

V ponuke nájdete aj zhadzovanie zlých robotov z okien domu, pričom využijete obe dotykové plochy, ale aj zúrivé preteky o život na rakete v kašone plnom nástrah a prekážok, pričom vás naháňa robotická veľryba, ktorá vás okamžite zožerie. Spomeniem ešte variáciu na pac-mana, skrúženú s bombermanom, ktorá evokuje spomienky na pionierov videohier.

NIE JE VŠETKO ZLATO, ČO SA BLYŠTÍ

Inovácie v ovládaní minihier sú síce zaujímavé, ale za akú cenu. Vita je oproti PSP väčšia, ťažšia a horšie sa drží v rukách. Najmä keď máte používať aj zadný dotykový panel, vtedy je naozaj problematické nájsť vhodnú polohu na držanie konzoly. Hry, pri ktorých sa vyžaduje ovládanie na oboch dotykových plochách, súčasne vyžadujú priam až magické schopnosti, aby ste v zápale hry konzolu náhodným stlačením tlačidla na okraji neuspali. Ešte ľudia s veľkými rukami s tým dokážu ako tak bojovať, avšak ak nemáte ruky ako drevorubač, môže pre vás byť hranie niektorých týchto hier naozaj veľmi problematické.

Chápem, že niekomu môže infantilné spracovanie, čo sa týka grafiky, animácií, hudby a zvukových efektov, značne prekážať. Avšak, ak ste schopní sa cez to preniesť, môžete v Little Deviants objaviť množstvo zábavných malých hier, z ktorých ani jedna nie je vyslovene triviálna. Každá z nich je výzvou a dopracovať sa k zlatu nie je vôbec jednoduché.

Zábavnosť jednotlivých hier, vtipné animácie na začiatku aj na konci každej z nich, vedomie cieľa pri postupnom stavaní vesmírnej lode, zbieranie obrázkov za lepšie skóre a zbieranie podivných mačiek, ktoré sa pripletú do každej minihry, rozsiahlosť herného sveta i pestrosť a náročnosť minihier robia z „malých deviantov“ herný titul prakticky pre každého, pričom zábava vydrží naozaj dlho. Za hlavný problém považujem nedoriešené ovládanie, ktoré sa vo svojej snahe (byť inováčne) stáva miestami až zbytočne prekombinované a najmä pre ľudí s malými rukami veľmi problematické.

Pavol Ondruška

Alan Wake's American Nightmare

Spisovateľ má ďalší problém...



Spisovateľ Alan Wake sa tak skoro pokoja nedočká. Nielen, že bol oddelený od reálneho sveta, ale má problémy aj so svojím dvojníkom, ktorý mu chce zo života urobiť menšie peklo. Na rozdiel od Alana je to ale psychopát... A akí sú psychopati? No sú predsa šialene nebezpeční...

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX360
Výrobca: Remedy
Vydavateľ: Microsoft
Žáner: Adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný príbeh
+ filmová akcia
+ dĺžka hry
+ nové prostredie
- Arcade Mode
- nejasné prepojenie s prvou hrou
- vrany

HODNOTENIE:

85%

Na myslím mám predovšetkým nočnú moru, ktorú si prežije Alan Wake v st'ahovateľnom titule Alan Wake's American Nightmare.

Kde sa vlastne počas tohto samostatného prídavku ocitáme? Alan je v Arizone zaviatej púšťnym prachom a snaží sa o dost' ťažšiu úlohu, než sa mu prvotne zdá – dolapiť svojho zlého dvojníka, známeho len ako Mr. Scratch. Táto postava v jednotke dostala minimum priestoru a všetko, čo sa o nej hráč dozvedel, bolo len zmesou záhad. Ani tento raz sa nedozviete veľa o jeho minulosti, za to mu nahliadnete do jeho psychiky, ktorá je značne... slušne povedané neľudská. Akokoľvek jednoduchá sa vám problematika jeho postavy a celého príbehu mohla na konci jednotky zdať, American Nightmare vás zamotá a zanecháva množstvo otázok o hlavnom prepojení s hrou, ktoré je tu slabé, no za to nájdete mnoho zvláštnych odkazov na reálny svet hry z jednotky a zopár

znepokojivých faktov o tom, že nie všetko je také jednoduché, ako sa na DLC-čkovom konci jednotky mohlo zdať. Okrem dvoch Alanov pribudnú predovšetkým tri nové postavy – tri krásavice, ktoré pomôžu Wakeovi pri jeho hone za Mr. Scratchom. Musím však podotknúť, že počas celej hry je na príbeh kladeného menej dôrazu a primárne sa všetko zameriava na akciu, ako aj Remedy hovorili pred vydaním. „Trilerovosť“ jednotky však zostala predovšetkým pri rozpitvávaní hlavnej postavy a premyslenosti diania a stránok s príbehom.

Zásadnou zmenou je okrem prostredia predovšetkým štýl hry a príbehu. Na rozdiel od realistického a značne mysteriózneho poňatia originálu sa Nightmare vydáva v šľapajach viacerých štýlov. Celý príbeh je v podstate jednou epizódou mysteriózneho TV programu Night Springs, ktorú napísal sám Alan Wake a keďže sa jedná o filmový program, narazíte



aj na hrané scény, ktoré príjemne oživujú celú hru. Z kultúrnych referencií a štýlu hry tu ďalej narazíte predovšetkým na odkazy na klasiky bečkových filmov a na pop fiction style filmov. V čom spočíva? No hlavne v tom, že naráža na fikciu. Ako príklad si vezmite filmy Q. Tarrantina alebo R. Rodrigueza, ale sú tu jasné príbehové odkazy aj na iné diela. Ak by som povedal aké, iste by to už bolo spoilerom, takže sa nechajte sami prevapit'. Rozhodne sa však nezabudlo na hlavné inšpirácie z jednotky, a tak narazíte aj na odkazy predovšetkým na Stephena Kinga a aj vizuálny odkaz na jeho knihu Christine.

Od prvého dielu neprebehlo v systéme hry mnoho zmien. Stále je hlavnou náplňou hrania boj so svetlom, kedy z nepriateľa vysajete temnotu a následne ho zastrelíte s konvenčnými zbraňami. Toto aj zostalo, ale rozhodne neobišiel Nightmare naprázdno. Pozitívne pôsobí hlavne rozšírenie zbraňového arzenálu. Každý, komu sa nepáčila malá, ale realistická škála zbraní z jednotky, si určite pochutná na akciou natlakovanom dodatku. Nových zbraní je tu mnoho (námatkovo mi utkvrel v pamäti predovšetkým nastreľovač klinec, ale narazíte aj na klasickejšie zbrane a nebude chýbať ani kuša), nerozmýšľajte však nad jednocifernou číslou.

Okrem zbraní však Alan dostal aj nové prvky v hraní, ako múdro nadizajnovaný radar, ktorý vám vopred lokalizuje zaujímavé artefakty, ktoré máte nablízku a ak sa oddáte k zbieraniu stránok s hlbším objasnením príbehu, tak vás na rozdiel od prvej hry čaká aj odmena v podobe možnosti použitia lepších zbraní, napr. za tri stránky môžete strieľať nepriateľov s Uzinou. Najťažšie kúsky však stoja až štyridsať stránok! Vaša námaha ale rozhodne stojí za to... K novotám okrem zbraní pribudli aj viaceré typy nepriateľov

a budete čeliť aj o dost' väčším skupinám, ako v jednotke. Medzi novinky patria napríklad pavúky alebo aj gigantickí nepriatelia, ktorých máte problém skoliť aj s tými najsilnejšími zbraňami. Zaujímavú obmenu naopak dodáva Splinter, ktorý sa, ak naňho zaútočíte s baterkou, rozdvíja. A rozdvojený splinter sa v prípade opakovania toho istého ťahu rozdvíja ešte raz. Potom už také jednoduché prežiť nebude, na druhej strane však takto oslabený rozdvojený nepriateľ spotrebuje menej olova. Trocha otravne zasa pôsobí pridanie vrán do formy nepriateľského človeka, ktorý sa rozletí na vtákov zakaždým, keď naňho prudko posvietite. To by bolo fajn, ak by sa nezmenil do ľudskej podoby opäť a dala by sa zničiť aj jeho vtáčia podoba, takto ma skôr len otrávil, aj keď to záleží aj na vkuse hráča.

Autori sa takisto rozhodli odobrať niektoré súčasti jednotky v snahe vyskúšať, ako sa zmeny osvedčia. Chýbajú tu napríklad všakovaké druhy bateriek. Celou hrou vás tak sprevádza

len jedna a má aj rýchlejšie nabíjanie ako v predchodcovi. Remedy navyše odňalo aj jazdu autom, čo však vo formáte prostredí, v ktorých budete, nie je až taký strašný krok. A aby toho nebolo málo, chýba aj možnosť zvoliť si akúkoľvek náročnosť. Nebojte sa, nepriatelia vám dajú zabrat tak či tak a pridajte si k tomu aj vyvážený AI.

Najzásadnejšou a definujúcou zmenou titulu je predovšetkým prostredie a zmena spracovania pohybu v prostredí. Nightmare už nie je lineárnou hrou, ale vstupuje do vôd akčných adventúr. Tak sa z miest, ktoré navštívite, stáva jedna veľká mapa plná možností objavovať, čo chcete a na príbehové úlohy môže zostať trochu času. Takto sa teda dostanete medzi kaktusy, motely, autokiná, do observatória a nikam sa neponáhľajte. Svet totiž ponúka okrem spomínaných stránok pre hlbšie poňatie príbehu aj televízie či boxy so zbraňami. Cez televízie sa vám prihovára váš zlý dvojník a práve toto je spôsob, ako ho bližšie spoznáte a trochu viac pochopíte jeho osobu. Dizajn prostredí je, ako sme si u Remedy zvykli, výborný. Do jednotlivých lokalít sa budete v priebehu hry aj vracat', stereotyp však rozhodne nehrozí, lebo zmena niektorých okolností s prostredím a vydávanie sa do iných častí mapy úspešne eliminuje príval deja vu.

V prvom Alanovi nebolo príliš veľa priestoru na logické hádanky, a tak sa značne viac akčný a uvoľnenejší American Nightmare zameriava aj na experimenty spojené s hraním a príbehom zároveň. Narazíte tu totiž na pasáže, kedy budete musieť upraviť prostredie tak, aby sedelo popisu na stránke. Tieto pasáže sú jednoznačne veľmi kladným oživením celej hry a mne sa rozhodne páčili. V pripravovanom pokračovaní sa snáď dočkáme ešte sofistikovanejšieho využitia logiky. Autori totiž rozhodne





nesiahli až na dno možností zrejme aj kvôli formátu XBLA titulu. Proklamovanou novinkou AN je aj Arcade Mode, o ktorom autori priam básnili. Nazýva sa „Fight Till Dawn“, čiže „Bojuj do svitania“ a hráč sa v ňom dostane do roly Alana, snažiaceho sa prežiť čoraz viac narastajúce návaly nepriateľov na jednej z mnohých, postupne odomykateľných mapách. Na rozdiel od klasického Horde módu, aký poznáte napr. z Gears of War je tu však len časová hranica. Bojovať budete len 10 minút a potom nastane úsvit, čiže nepriatelia sa vyparia a hráč je v bezpečí. Ak hráč prežije týchto urputných 10 minút boja a nezháľa, čiže kántri každého, koho môže a nesnaží sa len prežiť, ale aj skutočne bojovať, tak získava body. Čím vyššie finálne skóre, tým väčšia pravdepodobnosť, že si odomknete novú mapu. A aby toho nebolo málo, je tu aj celosvetový rebríček na porovnanie sa s inými hráčmi. Zostáva len bojovať a snažiť sa zlepšiť! V zásade je Arcade Mode zábava, ale pridanie

kooperácie s priateľmi by mód značne oživilo a predĺžilo by mu životnosť.

Na rozdiel od jednotky sa do tohto malého titulu nedostalo veľa novej hudby, to, čo tu je ale na pomery XBLA titulu, je skutočne bohatstvom. Nový hudobný a zvukový sprievod sa tento raz nesie vo voľnejšom duchu ako predchodca. Samozrejmosťou v hre sú aj spievané pesničky. Priateľstvo scenáristu Remedy, Sama Lakea a speváka skupiny Poets of the Fall, Marka Saarestra, trvajúce už od detstva, opäť prinieslo do Alana nové piesne, tento krát dve na mieru ušité pre hru a podobne ako v jednotke, aj tento raz v sebe nesú značne veľký náboj príbehu hry. Okrem tejto skupiny sa v titule objavujú aj iné piesne, ako tomu bolo aj v prvej hre. Čo sa týka grafického spracovania titulu, autori vylepšili predovšetkým textúry a detaily, vylepšili vynikajúce svetlo, avšak animácie zostali vo väčšine prípadov rovnaké ako v pôvodnej hre, a tak už

na dnešné pomery rozhodne zaostávajú, aj keď svoju úlohu plnia dobre.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Alan Wake's American Nightmare je výborným prídavkom, navyše stojí len 1200 MS Points. Obsahuje predovšetkým jedinečnú filmovú akciu, kvalitný sprievodný príbeh, zopár nových vylepšení a zmien do systému hrania. Poteší aj nový Arcade Mode, ale hlavne výborná dĺžka kampane jedného hráča, ktorá sa v závislosti od toho, či hráč robí všetko, čo sa dá, pohybuje od piatich do šiestich hodín. Experimentovanie s novými nepriateľmi alebo krátka životnosť Arcade Modu sú síce malými chybičkami, v zásade ale hra rozhodne stojí za to a bude zaujímavé sledovať, ako sa vyvinie oficiálne pokračovanie. A ak ste fanúšikom pôvodnej hry, k hodnoteniu si pričítajte o 5% viac.

Jozef Andraščík

Asura's Wrath

■ Na úvod musím poznamenať, že Asura's Wrath nepatrí medzi typické hry. Pomenovanie hra vlastne ani nie je až tak pravdivé. Skôr by som hru označil za interaktívne anime, do ktorého zasahujete cez quicktimeeventy (d'alej QTE) a krátke akčné úseky. Väčšina čitateľov už teraz asi preskočila na iný článok a hru zavrhla, no nedajte sa odradiť. Tento experiment by bola škoda prehliadnuť.

PRÍBEH

O hráč z krajiny vychádzajúceho slnka sa vždy hovorí, ako o ťažko pochopiteľných pre západný trh. Tematicky a príbehovo bývajú často veľmi nadnesené a pompézne, niekedy s troškou fantazmagorických postáv. No nie je práve to ich veľkým plusom? Odrhnutie sa od stereotypných akčných výplachov a zaužívaných herných postupov, ktoré sú na našom trhu čoraz častejšie. Asura's Wrath mieša hinduistickú mytológiu so sci-fi prvkami, zakomponovanými do typického anime v tom najlepšom zmysle slova. Hlavným hrdinom je Asura, jeden z ôsmich polobohov, zradený a zatratený zo sveta. 12 000 rokov v sebe hromadil hnev a nenávisť voči vrahom jeho ženy a únoscom milovanej dcéry, zradcom hrajúcich sa na bohov. Práve obrovský

hnev priviedol pomstou horiaceho Asuru späť medzi živých. Celý príbeh je rozdelený na tri kapitoly, skladajúce sa zo šiestich epizód, čo dokopy ponúka 18 častí (plus jedna skrytá, ktorú musíte odomknúť), končiacich klasickou vetou „to be continued“ a ukážkou, čo vás čaká v ďalšej epizóde. Následne sa zobrazí tabuľka, kde hra ohodnotí vašu presnosť v QTE, štýl boja a čas, ktorý ste strávili bojom. O tom ale trošku neskôr. Veľkým plusom je aj rozmanitosť jednotlivých častí, na čom majú zásluhu hlavne rôzni animátori, dizajnéri a scenáristi, ktorí na hre pracovali. Najmä desiata epizóda kompletne vybočuje zo štýlu zvyšku hry. Obsahuje aj niekoľko mierne ecchi scén a skôr než dramatické dialógy, ponúka humorný úvod do následného epického súboja pripomínajúceho napríklad Dragon Ball. Celkové priblíženie anime seriálom je vlastne cítiť v každom aspekte hry.

HRATEĽNOSŤ

Ako som spomenul v úvode, Asura's Wrath sa zameriava viac na rozprávanie príbehu, než na samotnú hrateľnosť. 75% hry budete sledovať cut scény a čakať, kedy sa objaví na obrazovke znak daného tlačidla, ktoré na gamepade treba stlačiť v priebehu maximálne dvoch sekúnd. Čím



(obr. hore): Jeden z mnohých epických momentov hry.

(obr. dole): Veľkosť súperov naberá v Asura's Wrath úplne nový rozmer.



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX360

Výrobca: CyberConnect2

Vydavateľ: Cenega

Žáner: Adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + originalita
- + skvelý príbeh
- + atmosféra
- + audiovizuálne spracovanie
- herná doba
- málo hrateľných momentov

HODNOTENIE:

85%



lepšie sa trafíte, tým vyššie je záverečné hodnotenie. Pokiaľ sa ale vôbec netrafíte, nič sa nedeje. Hra vás nijak nepotrestá, ani nevráti na posledný checkpoint. Druhú časť hernej zložky tvoria súboje v hack&slash štýle, ktoré ponúkajú niekoľko kombo úderov a ťažkých útokov, no nečakajte žiadny strom schopností a upgrady. Asura získava nové bojové možnosti postupom v príbehu. Raz mu napríklad pomôžu ďalšie štyri ruky vyrastajúce z jeho tela alebo démonická podoba, kedy je Asura mimoriadne rýchly a silný. Poslednou, a asi aj najmenej zábavnou zložkou hry, sú „on-rail“ pasáže, počas ktorých musíte neustále zameriavať desiatky nepriateľov a vyhýbať sa ich strelám.

AUDIOVIZUÁLNE SPRACOVANIE

Grafická stránka hry je vynikajúca a celý vizuálny štýl nádherný. Postavy sú dokonale naanimované a nechýba im zmysel pre detail a rôzne maličkosti, ktoré poznáte z anime. Textúram prostredia by ale prospelo vyššie rozlíšenie a hlavne vesmírne lode vyzerajú trošku fádne. Hru poháňa známy Unreal 3 engine, ktorý vývojárom umožnil pridať do hry výrazné svetelné efekty a masívne bojové scény. Nahovorenie postáv je rovnako výborné a pre „fajnšmekrov“ hra dokonca ponúka aj japonský dabing. Asuru nadaboval Liam O'Brien, známy ako hlas War z Darksiders a odvážim sa tvrdiť, že tu predviedol ešte lepší výkon. Na záver musím ešte veľmi pochváliť hudobný sprievod, ktorý patrí medzi najlepšie, aké som tohto roku počul a dúfam, že soundtrack sa už čoskoro dostane do obchodov. Ako je pri Capcome zvykom, hra obsahuje aj množstvo bonusových materiálov. Na rôzne artworky, fanúšikovské kresby a videá je sekcia „extras“ veľmi bohatá.

Pre milovníkov východných hier a anime je Asura's Wrath povinnosťou. Preto je pre mňa veľmi ťažké hru ohodnotiť. Ak niekto očakáva hack&slash akciu v štýle Devil May Cry alebo Bayonetta bude veľmi sklamaný. Rovnako aj množstvo QTE môže bežného hráča odradiť a dĺžka hry, ktorá je okolo 6 - 7 hodín núti zamyslieť sa nad sumou, ktorú ste ochotní do hry investovať. Asura's Wrath vás buď jednoducho pohltí a hru si zamilujete, alebo sa jej vyhnete obrovským oblúkom.

Juraj Vlha

WipEout 2048

VYDAJTE SA
 NA CESTU
 ZA KOREŇMI SÉRIE

Najnovší diel antigravitačných pretekov WipEout je paradoxne chronologicky prvým dielom série. Ako už prezrádza samotný názov, hra je zasadená do roku 2048, na úplný začiatok pretekov vozidiel s novým pohonom.

Úvodná animácia so skvelou hudbou rýchlo a jasne naznačí možnú evolúciu automobilov s vyvrcholením v antigravitačnom pohone. Víťajte v budúcnosti, na prvých šampionátoch v pretekoch nového druhu vozidiel. Píše sa rok 2048, a práve vy máte možnosť písať históriu nového športu.

Dej hry je zasadený pred predošlé diely série a paradoxne sa tak najprepracovanejšia hra s najlepšou grafikou stavia chronologicky na prvé miesto. Toto rozhodnutie nasleduje bežný trend v súčasných videohrách, keď už sú aktuálne motívy do značnej miery vyčerpané a prílišné lipnutie na pokračovaní príbehu môže odradiť nováčikov (viď. napríklad Deus Ex: Human Revolution, Uncharted: Golden Abyss).

Toto rozhodnutie sa však nezaobišlo bez dôsledkov.

O ČO VLASTNE IDE?

Veteráni a všetci tí, ktorí už mali tú česť si WipEout niekedy vyskúšať, môžu túto sekciu pokojne preskočiť. Pre nováčikov pripomeniem základné princípy série.

Preteky akýchsi vznášadiel na raketový pohon sa prvýkrát objavili na staručkom PlayStation už v roku 1995. Hra sprevádzala európsky štart predaja konzoly a bola to prvá nejaponská hra na platforme. Prvé diely sa vyvíjali ešte pre viacero herných platforiem, avšak keď v roku 1999 prešlo celé

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
 Žáner: preteky
 Výrobca: SCE Liverpool
 Vydavateľ: SCEE
 Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + soundtrack
- + cross-play
- + single aj online kampaň
- + pocit rýchlosti
- neprehľadnosť
- dlhé loadingy
- online multiplayer

HODNOTENIE:

80%



NAJNOVŠÍ DIEL ANTIGRAVITAČNÝCH PRETEKOV WIPEOUT JE PARADOXNE PRVÝM DIELOM SÉRIE.

štúdio Psygnosis pod SCEE, stala sa séria WipEout exkluzívnym titulom len pre platformu PlayStation. Štúdio zmenilo názov na SCE Studio Liverpool.

Séria sprevádzala štart troch konzol od Sony – PS1, PSP a PS Vita. V prípade PS2 a PS3 síce premeškala štart predaja, ale niekoľko kvalitných dielov sa objavilo aj tam. Jedná sa o neskutočne rýchle preteky raketových vznášadiel, inšpirovaných klubovou kultúrou 90. rokov (vizuálne aj hudobne). Hráť okrem špecificky zjednodušenej grafiky dominoval skvelý elektronický soundtrack od nie mainstreamových hudobníkov.

Hlavným rysom bola extrémna rýchlosť, kde sa tradične najnižšia rýchlostná kategória vznášadiel pohybuje rýchlosťou zhruba 400 km/h. K tomu pridajte úzke trate plné (často prudkých) zákrut a máte postarané o pekne adrenalínový

jazdu. Keď sa do toho mixu primiešajú ešte aj zbrane, rozpúta sa poriadne výbušná zábava.

Ovládanie vozidiel, ktoré sa nedotýkajú vozovky, a teda nemajú žiadny odpor, je značne odlišné od bežných pretekových hier. Zvládnuť nepredvídateľné ostré zákruty v tak vysokých rýchlostiach chce naozaj veľa tréningu. Práve kvôli vyzývavo náročnému ovládaniu a pocitu rýchlosti si táto séria získala veľa fanúšikov, ktorí sa s príchodom nových dielov k nej radi vracajú.

VITAJTE V ROKU 2048

WipEout 2048 prináša niekoľko zásadných zmien. Vzhľadom na to, že sa jedná o prequel k celej sérii, zmenilo sa aj prostredie. Ocítate sa v meste budúcnosti, niečo na spôsob New Yorku alebo Tokya. Nový šport ešte len vzniká a trate nie sú kompletne dostavané – preto budete pretekať na viacerých úrovniach



mesta. Najnižšie sú bežné cestné komunikácie, úzke uličky, ba dokonca aj trávnik na brehu jazierka. Na tejto úrovni najviac vyniká detailné grafické spracovanie a architektonické prvky moderného mesta. Do toho sa pridávajú platformy, ktoré vás vynesú na strednú úroveň, medzi mrakodrapy. Jedná sa už o špeciálne trate, ktoré sú určené pre tieto preteky. Na najvyššej úrovni sa nachádzajú už len šialené vysokorýchlostné dráhy pre antigravitačné vozidlá, poväčšine postrádajúce akékoľvek bočnice, takže vyletieť z dráhy do voľného priestoru je viac než jednoduché.

Zmena oproti predošlým dielom nastala aj v nastavení samotných dráh. Sú podstatne širšie ako predtým, a tým viac nabádajú k súbojom. Nie že by v hre nebolo dost úzkych pasáží a klukatých úsekov, ale veľká časť tratí je širšia, dá sa na nich ľahšie predbiehať a poskytujú priestor pre manévrovanie pri ozbrojených stretoch. Pri zbieraní power-upov sa budete ľahšie orientovať v tom, aké zbrane zo zeme zbierate – ofenzívne power-upy sú žlté a defenzívne zelenej farby. Čo sa týka samotného arzenálu, nečakajte žiadne podstatné zmeny.

Klasické menu predošlých dielov nahradilo dotykové rozhranie, ktoré je svojím 6-uholníkovým vzhľadom inšpirované v poslednom WipEout HD na PS3. Začínate v jednom bode a po splnení podmienok sa vám otvárajú ďalšie preteky a možnosť postúpiť v šampionáte.

Preteky sú rozdelené do ročníkov, začínate v roku 2048 a pokračujete až do roku 2050, pričom, samozrejme, rapídne stúpa krivka náročnosti. Každý pretek má dané podmienky, ktoré musíte splniť pre postup. Niekedy

je to len samotná účasť na preteku, inokedy sa musíte umiestniť do určitého miesta. Vždy však máte možnosť elitného postupu za zvlášť dobré výsledky.

Výber z vozidiel taktiež prebieha novým spôsobom. Už si len tak jednoducho nevyberáte stajňu, za ktorú chcete jazdiť. Všetci povinne začínajú s tou istou loďou a postupne sa vám budú odomykať ďalšie vozidlá, najmä za prechádzanie bočných pretekov.

Nikdy nepodceňte výber správneho stroja, niektoré sú stavané na rýchlosť, iné na obratnosť a ďalšie na súboje. Rozdiely v ovládateľnosti a parametroch vozidiel jednotlivých kategórií sú markantné.

Ovládanie je vynikajúco prispôbené novej platforme a môžete si vybrať z troch prednastavených možností. Klasická schéma prakticky kopíruje WipeOut HD. Prednastavená schéma vhodne využíva rozvrhnutie tlačidiel na PS Vita a tretí systém, využívajúci pohybový senzor a dotykovú obrazovku, je paradoxne najnáročnejší a nie úplne dotiahnutý.

Veteránom, ktorí hľadajú nové výzvy, odporúčam vyskúšať nový spôsob ovládania naklápaním handheldu. Nevyspytateľnosť a odozva totiž z neho robia skutočne tú najneintuitívnejšiu voľbu. Nováčikom najviac pomôže asistent jazdy, ktorý môžete mať zapnutý na dvoch úrovniach ovplyvňovania jazdy. Asistent vám prakticky pomáha udržiavať vznašadlo na dráhe, jemne príbrzdí uje do zákruty a podobne.

ONLINE A EŠTE ĎALEJ

Dnes sa už prakticky žiadna hra nezaobíde bez multiplayerovej zložky. Možnosti v ad-hoc hraní sú vo WipeOut 2048 značne obmedzené, skutočná zábava začína až pri hraní online.

Aby to nebolo tak jednoduché, online mód ponúka celú novú kampaň. Znovu budete musieť plniť rôzne podmienky postupu do ďalších kôl, ale tentokrát sa podmienky neviažu na konkrétny pretek, a tak vás hra rovno vpustí do prvého voľného preteku, ktorý nájde.

S plynúcim časom sú podmienky na postup na ďalšiu úroveň čoraz náročnejšie. Znovu sa tu však uplatňuje možnosť elitného prechádzania hrou, na čo sa viažu isté bonusy. Online kampaň je však

prepojená so singleplayer kampaňou a tak sa vám vaše nazbierané experience body sčítavajú a postupne sa levelujete.

Trochu sklamaním sú možnosti nastavenia online hry. Okrem názvu vlastnej lobby toho veľa nezmôžete, prakticky všetko je ponechané na automatiku a po prejení každého preteku dostanete na výber z dvoch náhodne vybraných tratí a dvoch možných herných módov, medzi ktorými budete voliť spolu s ďalšími hráčmi v miestnosti.

Multiplayerová zložka hry žije Combat módom, kde už naozaj nejde o pretekánie, ale o čistú deštrukciu na raketových vznášadlách. Deathmatch vo svete WipeOutu mi však osobne veľmi nesedí.

Ešte ďalej v možnostiach hry pre viacerých hráčov zachádza WipeOut 2048 s cross-play módom. Budete si môcť zahrať online s ľuďmi, ktorí hrajú WipeOut HD Fury na PS3.

V lobby sú hráči na PS3 a hráči na PS Vita rozlíšení malými ikonkami, počas hry však nie je ani jedna strana zvýhodňovaná či diskriminovaná. Jedinou výnimkou sú, úprimnú sústrasť, jedinci, ktorí si zvolili spôsob ovládania pohybom a dotykom.

Celý zážitok je okorený hudbou od špičkových elektronických producentov, nájdete tu aj tak zvukné mená, ako Noisia, Camo & Krooked, Orbital, Rockwell či The Prodigy.

ZATIAĽ DOBRÉ, ALE...

Pocit rýchlosti, skvelá grafika, super ovládanie, prepracované trate, to všetko je síce skvelé, ale ani najnovší diel série sa nevyhol niektorým problémom, najmä tým novým, ktoré so sebou priniesol.

Prvým, a azda najneprijemnejším problémom sú dlhé časy načítavania. Nemám na mysli dlhé spúšťanie hry, ale to, že na každý pretek si bežne počkáte 40 aj 50 sekúnd. Reštart preteku sa zvyčajne vydarí v priebehu cca 10 sekúnd, ale nie je výnimkou, keď to trvá dlhšie.

Druhým problémom je práve tá skvelá grafika. Rozhodnutie spracovať hru vo fotorealistickej grafike je dvojsečnou zbraňou. Na jednej strane sa budete kochať krásnou architektúrou a modelmi vznášadiel, na druhej strane hra stratila na čistote dizajnu predošlých

dielov a najmä na prehľadnosti. Množstvo nových elementov na trati (napríklad farby niekedy splývajúce s pozadím a najmä malý displej) robia z pretekov často dosť neprehľadný zážitok. Nepomôže ani nižší framerate na úrovni 30 fps.

Ďalej môžem spomenúť slabé možnosti nastavenia v multiplayeri, či nie zrovna podarené dotykovo-pohybové ovládanie.

Inak sa však jedná o ďalší nadupaný adrenalínový zážitok vo vysokej rýchlosti, ktorého čerešničkou je vynikajúci soundtrack a inovatívna možnosť hrať aj proti hráčom na PS3. WipeOut 2048 je veľmi dobrou hrou, ktorej nechýba veľa k vynikajúcemu hodnoteniu.

Pavol Ondruška



Dotykové rozhranie: Klasické menu predošlých dielov nahradilo dotykové rozhranie, ktoré je svojím 6-uholníkovým vzhľadom inšpirované v poslednom WipeOut HD na PS3.

Aktualizuj sa!



Deep Black: Reloaded

Hlbinné sklamanie

Ruské nezávislé štúdio s názvom Biart asi väčšine nič nehovorí, keďže zatiaľ sú pomerne neznámi. Ich prvý veľký titul je práve Deep Black: Reloaded, ktorý mal byť zaujímavý zasadením hrateľnosti pod vodu, čím by vybočoval z radu klasických strieľáčiek. No nie všetko, čo má potenciál, ho nakoniec aj využije. V nasledujúcich riadkoch sa dočítate, že Deep Black: Reloaded je všetko iné, len nie strela do čierneho.

Dej hry je zasadený do budúcnosti v roku 2047 a vy, ako žoldnier Syrus Pierce, ste vyslaní na prieskum teroristickej základne. Po príchode zistíte, že sa tu pracuje na novej zbrani a, samozrejme, vašou úlohou bude zistiť, kto za tým vlastne stojí. Príbeh skutočne nie je silnou devízou hry, obsahuje tradičné kliše, nikam sa neposúva a v konečnom dôsledku ani nie je zaujímavý. Podobné scenáre sme už mohli vidieť v mnohých hrách alebo filmoch. Ak nie je dobrý príbeh, tak zvyčajne hru ešte stále môžu zachrániť ďalšie veci (ako napríklad hrateľnosť). No tu prichádzame k ďalšiemu kameňu úrazu.

Hra mala byť zaujímavá, a zároveň aj unikátna, tým že sa bude odohrávať vo vode, kde skutočne doteraz množstvo akcií nemalo zastúpenie. Avšak pri hraní čoskoro zistíte, že väčšinu času strávite aj tak na súši a misie vo vode budú iba spestrením. Na súši sa z hry stáva klasická strieľačka z pohľadu tretej osoby, čo samo o sebe nie je chyba, lenže tu nájdeme kopu nedostatkov. Už po prvých pár minútach sa začnete nudiť a hra príliš rýchlo upadá do stereotypu. Drvivú väčšinu času sa len pohybujete dopredu a strieľate všetko, čo sa hýbe. Misie sú koridorové a vďaka kompasu sa v hre nedá stratiť. Cesta je len jedna a je vždy zjavná. Základom prežitia je krytie sa za prekážkami, pretože

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Biart
Vydavateľ: 505 Games
Žáner: TPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ miestami vizuálna stránka

- nuda a stereotyp
- nevyužitý potenciál
- rozmiestnenie checkpointov
- slabý príbeh
- nezaujímavé prostredia
- len jedna cutscéna

HODNOTENIE:

30%



DEEP BLACK: RELOADED MAL CELKOM SLUŠNÝ POTENCIÁL A TEN OSTAL ÚPLNE NEVYUŽITÝ. HRA NUDÍ A FRUSTRUJE...

inač idete po pár výstreloch dole. Cover štýl je podobný ako v hre Gears of War, no nie vždy tu funguje tak, ako by ste chceli.

Hranie hry vyzerá nasledovne: vybehnete do nového prostredia, hneď sa skrčíte za najbližšou debnou, múrom alebo čímkol'vek iným. Počkáte, kým na vás vybehnú nepriatelia, väčšinou štyria, sem-tam sa počty aj zmenia, tých vystrieľate. Prebehnete ďalších pár metrov, opäť sa schováte za prekážkou. Znovu prídu noví nepriatelia, vyradíte ich a toto budete prakticky opakovať celú hru. Hra vás ani nezačne baviť a už sa dostaví spomínaný stereotyp. Prekážky, za ktorými sa kryjete, sú rozhádzané každých pár metrov a doslova vás nútia, aby ste sa za nimi krčili. Ak sa rozhodnete hrať Rambo štýlom, tak vás čaká rýchla smrť.

Oproti misiám na súši sú určite zaujímavejšie tie pod vodnou hladinou. Naš hrdina vďaka svojej hi-tech obleku vydrží pod vodou neobmedzene dlho a vďaka tryskám sa dokáže pohybovať istý čas rýchlejšie. To poslúži hlavne pri plávaní proti prúdu, vyvolanému veľkými turbínami alebo pri preplávaní

územím, kde vytryskuje láva. Vo vode si tiež zastrieľate, či už proti ľudským nepriateľom alebo mechanoidom. Na prekonanie spustených mreží poslúži harpúna, ktorá, po vystrelení na vzdialený ovládací panel, hackne ovládanie a vy môžete pokračovať v ceste. Harpúna tiež poslúži na podmorských robotov, ktorých môžete takisto hacknúť a budú strieľať po nepriateľoch. Spod vodnej hladiny je tiež možné si harpúnou pritiahnúť nepriateľa a potom to s ním skončiť na blízko.

Proti vám budú stáť rôzni nepriatelia. Od klasických vojakov so zbraňami cez automatické obranné veže až po viacero druhov robotov. Zbraňový arzenál tvoria klasicky útočná puška, pištoľ alebo brokovnica (samozrejme nájdete aj ďalšie). V hre sú aj granáty, no ich používanie je viac-menej nemožné, keďže náš hrdina ich nedokáže hádzať z krytu, ale pri hádzaní z neho vybehne a kým stihnete namieriť, kam ho máte hodiť, tak už vidíte len začervenenú obrazovku. Zdravie sa dopĺňa automaticky, stačí len chvíľu nerušene počkať za prekážkou. V hre sú zakomponované aj súboje nablízko, stačí niekoľkokrát stlačiť tlačidlo F a Pierce predvedie na čo slúži nôž. Žiaľ, pri súbojoch nablízko, sa spustí cutscéna, problém by to nebol, keby nebola iba jedna. Aj pri päťdesiatom súboji na telo, stále uvidíte tú istú cutscénu a nemožno ju preskočiť. Verte, že človeku to už začne liezť na nervy. Autori skutočne mohli zapracovať aspoň na zopár ďalších variáciách.

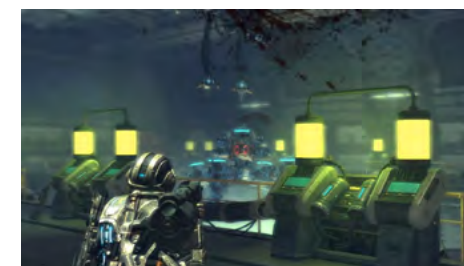
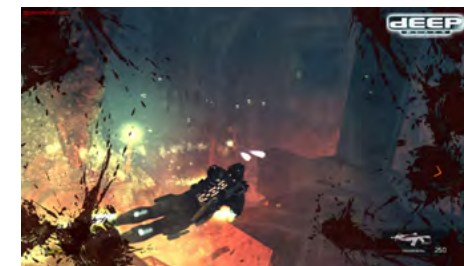
Príliš dobre nie je na tom ani umelá inteligencia. Nepriatelia sa síce kryjú za prekážkami, no vždy vykukujú z toho istého miesta, takže nie je problém si počkať, a potom do nich vypáliť plný zásobník. Občas sa dokonca kryjú tak, že im je vidieť väčšinu tela. Niekedy aj bezhlavo vybehnú z prekážky rovno na vás, čo tiež nie je najmädnejšie. Ďalšia vec, čo mi vadila, je nevyváženosť odolnosti medzi nepriateľmi a Pierceom. Nepriatelia toho skutočne znesú veľa, a ak nestrieľate do hlavy, tak treba na jedného minúť aj viac ako polovicu zásobníka, aby šiel k zemi. Na druhej strane vás zložia už po prvých výstreloch a pri tom máte na sebe hi-tech oblek.

Okrem kampane, zloženej zo 40 misií, sa v hre nachádza aj multiplayer, obsahujúci 5 máp a módy deathmatch i team deathmatch. Ako sa hrá multiplayer, vám nepoviem, keďže v lobby nebolo ani živý duše, takže nie je s kým hrať. Vzhľadom na kvalitu titulu ma neprekvapuje, že to nikto nehrá. Po grafickej stránke hra

neurazí, ale ani vás neočarí. Akurát môžem vyzdvihnúť grafické spracovanie vody a pod ňou, tá vyzerá pomerne pekne. Prostredia však vyzerajú nepríťažlivo a jednotlivé objekty sa pomerne často opakujú. Zvuky by som zaradil skôr k priemeru a nenadchol ma ani dabing postáv. Hudba je takisto zabudnutelná.

Deep Black: Reloaded mal celkom slušný potenciál a ten ostal úplne nevyužitý. Hra nudí a frustruje. Skutočne nemá príliš čím zaujať. Do nepríčetnosti ma ešte privádzal aj systém checkpointov. Hra sa ukladá na nevhodných miestach a niekedy to dokonca ani nefunguje. Stalo sa, že mi počas misie vypísalo, že hra sa ukladá a po zabití som opakoval celú misiu od začiatku. Takýchto chýb je v hre skutočne viac. Deep Black: Reloaded je proste zlou hrou a s určitou možnosťou povedať, že upadne do herného zabudnutia.

Martin Sabol



JACKASS

„Don't try this at home“



„Don't try this at home“ alebo „Toto doma neskúšajte“.

Tak týmito slovami sa začínajú všetky Jackass diela a po zhladnutí vám hneď dôjde, že prečo. Skupina mladých ľudí robia veci, ktoré by normálny človek nikdy neurobil. Vitajte vo svete, kde trhanie zubu pomocou lamborghini alebo bungee jumping v latríne vôbec nie je problém.

Všetko to začalo v roku 1996, keď sa redaktor skateboardového časopisu Big Brother Johnny Knoxville rozhodol otestovať 40 zbraní na sebaobranu na svojom tele. Vtedy šéfredaktor už spomínaného časopisu Big Brother Jeff Tremaine dostal nápad, že by to mohli publikovať ako krátky film. Netrvalo dlho a ozvala sa televízna stanica MTV, ktorá to chcela vysielať. Tím Jackass sa rozrástol pomerne rýchlo, pretože Johnny Knoxville zavolať svojmu priateľovi, profesionálnemu skateboardistovi Bamovi Margerovi a ten pozval ďalších priateľov. Seriál sa na obrazovky dostal v roku 2000.

Vysielané boli tri série, z ktorých každá obsahovala 25 častí. Netrvalo dlho a Jackass sa stal najsledovanejším seriálom stanice MTV. Krátko na to bola televízna stanica nútená seriál zrušiť kvôli narastajúcemu počtu zranených fanúšikov. Nakol'ko to MTV musela zrušiť, režisér Jeff Tremaine sa rozhodol natočiť Jackass film. Keďže film nechcel nikto produkovať, tak si Jeff a Johnny založili vlastnú produkčnú spoločnosť s názvom DICKHOUSE.

V roku 2002 vyšiel prvý Jackass film s názvom „Jackass: The Movie“ a časom sa do projektu opäť dostala MTV. Prvý film „zožral“ úspech a Dickhouse produkcia neváha s vydaním druhého dielu s názvom „Jackass: Number Two“ v roku 2006. Filmový štáb sa počas natáčania presunul aj do Indie, kde natočili pár snímkov. Druhý film museli kvôli minútáži orezať a niektoré fakt dobré scény vystrihnúť. Nakol'ko tie scény chceli vydať, tak sme sa v roku 2007 dočkali ďalšieho filmu s názvom „Jackass 2,5“, ktorý obsahuje už spomínané vystrihnuté scény a rozhovory s hlavnými aktérmi. V roku 2010 vyšiel film, v ktorom sme mohli šialené kúsky sledovať v trojrozmernom obraze, teda film s názvom „Jackass 3D“.

Tento film sa zapísal do filmovej histórie, pretože za prvý týždeň získal rekordných 50 miliónov amerických dolárov, čo je najviac zo všetkých filmov v roku 2010. To sa tvorcom veľmi páčilo a v roku 2011 uzrelo svetlo sveta zatiaľ posledné dielo jackass s názvom „Jackass 3,5“, v ktorom sme videli vystrihnuté scény z minulého filmu a rozhovory s aktérmi. Šesť dní po premiére „Jackass 3,5“ tragicky zahynul jeden z hlavných aktérov Ryan Dunn, ktorý si sadol za volant svojho porsche pod vplyvom alkoholu a to sa mu stalo osudným. Teraz milióny fanúšikov čakajú na ďalšie dielo od Jackass

Hrajú: Johnny Knoxville, Bam Margera, Chris Pontius, Ryan Dunn, Brandon DiCamillo, Dave England, Ehren "Danger" McGhehey, Steve-O, Jason "Wee Man" Acuna, Preston Lacy, Jeff Tremaine, Spike Jonze, Raab Himself, April a Phil Margerovci, Tony Hawk a ďalší.

autor: *Dávid Tirpák*



Skutočná bezpečnosť v digitálnom svete

ESET SMART SECURITY 5

Nekompromisný pri ochrane vašej internetovej identity a súkromia. Unikátna Cloud technológia, ktorá detekuje hrozby ešte rýchlejšie a inteligentnejšie. Filtrovanie stránok s nevhodným obsahom. Nízka záťaž systému, ničím nerušená práca a hranie na počítači.



>> Myslíš, že by si to vedel napísať lepšie?
>> Skús to! www.branorac.sk



Monitor DELL UltraSharp U2412M



V týchto dňoch sa mi do rúk dostal celkom zaujímavý IPS monitor DELL UltraSharp U2421M. Nejakú dobu som ho testoval, a tak sa naň môžeme teraz pozrieť trochu detailnejšie. Takže pod'me pekne po poriadku.

Dizajn

Ako vždy začneme dizajnom monitora, ktorý sa mimochodom DELL-u cekom podaril. Prednej strane dominuje 24-palcový IPS panel s celkom sympatickým rozlíšením, až 1920 x 1200 pixlov. Vedľa IPS panela sa potom nachádzajú už len štyri tlačidlá. Jedno pre vypnutie monitora, jedno pre vyvolanie veľmi elegantného OSD menu, ktoré na obrazovke zbytočne nezavádza, a ostatné dve tlačidlá na ovládanie pohybu v tomto menu. Na ľavej strane a na zadnej strane monitora nás však čaká niekoľko príjemných prekvapení. Vzadu nájdeme okrem klasických VGA, DVI, a HDMI výstupov aj čosi navyše. Je to jeden USB výstup a dva klasické USB porty. Na ľavej strane monitora nás čakajú ďalšie dva USB porty. A tak tentom monitor obsahuje celkovo 4 USB 2.0 porty, čo sa ukázalo ako veľmi praktická vec. Ako to si popíšeme neskôr. Tak isto je celkom dobre spracovaný aj stojan monitora, ktorý je trochu vyšší ako klasické monitory. Jednak je to ergonomické pre prácu, ale druhý dôvod je ten, že tento monitor môžete otočiť na výšku, a jednoduchšie tak spracovávať niekoľko stranové dokumenty. Tak isto toto postavenie ocenia programátori. A čo teda tie USB porty?

USB mám 4 a čo s nimi

Ako som už spomínal, tento monitor sa môže pochváliť až štyrmi USB portami, čo sa mne samému osvedčilo ako veľmi praktické. Ako ich teda možno využiť? Jednoducho. Do USB portov si napojíme napríklad klávesnicu a myš, a notebook položíme zatvorený pod monitor, prípadne ho zapojíme do dockovacej stanice, ak máme práve k dispozícii. Ak idem s notebookom preč, zoberiem pod pazuchu len notebook a adaptér a ostatné veci nechám pekne na stole. Je vidno, že dizajnéri spoločnosti DELL skutočne rozmýšľali aj nad takýmito drobnosťami.

Ako teda monitor hodnotím?

Monitor DELL UltraSharp U2421M hodnotím ako veľmi kvalitný produkt, ako už býva u spoločnosti DELL zvykom. Veľmi dobrej kvalite zobrazenie prospieva nie len vysoké rozlíšenie až 1920 x 1200 pixlov, ale aj použitie IPS panela. Veľmi príjemne ma prekvapilo elegantne dizajnované OSD menu monitora, a ako veľké plus pridávam 4 USB porty a, samozrejme, možnosť otočiť si monitor na výšku. Takže ak ste trochu náročnejší na kvalitu, určite sa poobzerajte aj po tomto kúsku.

autor: Branislav Rác



ALIENWARE® | ALL POWERFUL



REDUCE THE ONLINE POPULATION

THE ALIENWARE M18X PACKS DESKTOP POWER INTO A LAPTOP THAT PUTS OPPONENTS IN THEIR PLACE AND DELIVERS THE ULTIMATE IN HD LAPTOP GAMING. SACRIFICE NOTHING. OWN THE M18X. OWN YOUR OPPONENTS.

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: cca 580 €

Zapožičal:

Samsung Slovensko,
www.samsung.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + PLS panel
- + pivot a ergonómia
- + ECO režim

- komplikované menu
- absencia HDMI
- cena

HODNOTENIE:

90%

Ak je pre vás 24" málo, no 30" je už veľa, skúste 27". Práve takýto monitor Samsung S27A850D s novou technológiou panelu PLS sme mali možnosť otestovať. Aký je nový panel a aké sú jeho výhody a nevýhody?

Dvadsaťsedem? To bude tak akurát...

Samsung S27A850D

Telo a pripojiteľnosť

Monitor mieri primárne ako zobrazovacie zariadenie ku PC a do biznis segmentu, takže tomu zodpovedá aj jeho dizajn. U Samsungu je zvykom, že ich monitory, ktoré slúžia zároveň ako televízia, majú zväčša jemne vycibrenější dizajn so širším a zväčša jemne zafarbeným rámom. To zaručuje, že takýto monitor môžete bez okolov položiť na skrinku do vašej obývačky a bude pôsobiť ako jej prirodzená súčasť. Keďže je ale tento monitor primárne určený ako zobrazovacie zariadenie ku PC, jeho dizajn je strohejší a jednoduchší. Navyše má tenký rám, takže nie je problém použiť multimonitor zapojenie a mať viac monitorov pri sebe.

Dôležitou funkciou je aj pivot, a teda je možné tento monitor otáčať o 90 stupňov, takže je možné monitor otočiť do zvislej polohy, kde je jeho dlhšia strana na výšku. Táto funkcia má využitie napr. pre dizajnérov, architektov, grafikov a

v neposlednom rade aj pre jednoduchšiu editáciu a čítanie textov, keďže v takom prípade sa väčšie horizontálne rozlíšenie zídne. Rám monitoru je strohý a kopíruje samotný displej (zobrazovací panel). Monitor stojí na štvorcovom, pomerne ťažkom (kvôli zabezpečeniu stability) obdĺžnikovom podstavci. Monitor je s podstavcom spojený valcovitým stojanom. Monitor je možné, okrem pivotu, ešte aj naklápať okolo horizontálnej osi (v prípade klasickej horizontálnej polohy) približne o 20 stupňov, a taktiež ho je možné výškovo nastaviť. Na spodnej strane rámu je skupina ovládacích tlačidiel a „čidlo“ ambientného (okolitého) osvetlenia a pohybové „čidlo“. Na čo slúžia, sa pozrieme neskôr. Na zadnej strane sa nachádzajú konektory a úchop na pripevnenie adaptéru. Ak ste sa práve začudovali, aký úchop to je, hneď to ozrejmím.

Monitor totiž kvôli zredukovaniu rozmerov (hlavne teda hrúbky) používa

externý napájací adaptér. Dizajnéri sa rozhodli, že na zadnej strane vyrobia akýsi úchyt, kde viete tento externý adaptér uchytiť. Možno to na prvý pohľad pôsobí veľmi šikovne, v skutočnosti to však nepridáva žiadnu poriadnu hodnotu. Prečo? Pretože kábel od napájacieho adaptéru ku monitoru (ktorý je pevnou súčasťou adaptéru, a teda ho neviete vymeniť za dlhší) je taký krátky, že aj keď nepoužijete úchyt na zadnej strane, tak dosiahne nanajvýš na stôl. Zamyslel som sa teda, čo tým vlastne dizajnéri sledovali. Ak by bol tento kábel dlhší, resp. ak by sa dal vymeniť za iný s inou dĺžkou, bolo by to výhodné v tom, že by ste mohli adaptér upevniť buď do úchyty na monitor, mohli by ste ho umiestniť aj niekde na zem, alebo inde mimo dohľad. Bohužiaľ, kábel sa meniť nedá a je krátky. Takže vám ostáva, buď ho umiestniť na úchyt, alebo ho položiť vedľa monitoru na stôl, čo je asi najhoršie možné umiestnenie. Externý adaptér, a hlavne zadný úchyt, tak neposkytuje žiadnu praktickú využiteľnosť.

Adaptér tak bude stále uchytený na zadnej strane v úchyte, a to teda mohli adaptér už rovno zapustiť do tela monitoru. Drobnosťou, ktorú spomeniem, je, že adaptér má na sebe tlačidlo vypínania, a teda je možné úplne vypnúť napájanie monitoru.

Aj vybavenosť konektormi hovorí o tom, že toto je najmä PC monitor. Konektory sú zapustené do výbežku na zadnej strane monitora, smerom súbežne so zadnou stranou. Na pravej strane sú to obrazové vstupy 2 x Dual-Link DVI, 1x DisplayPort a konektor napájacieho adaptéra. Ako ste si iste všimli, chýba HDMI. Dizajnéri sa tak rozhodli zrejme preto, pretože DisplayPort je vlastne plnohodnotnou náhradou HDMI, navyše HDMI sa klasifikuje ako multimediálne rozhranie. Aspoň jeden HDMI vstup tu ale mohol byť. Na pravej strane je vlastne USB3.0 HUB, a teda nájdete tu 1x vstup USB 3.0 (zapojíte tu kábel od vášho PC) a potom 3 x USB3.0 porty. Toto umiestnenie portov má dve nevýhody. Po prvé sú blízko vedľa seba a blízko zadnej strany monitoru, takže napríklad ak som tam zapojil svoj mohutnejší pogumovaný flash disk Corasir Voyager, tak sa tam ledva zmestil. Dokonca trochu tlačil na zadnú stranu, takže sa v USB porte vykrivoval a navyše čiastočne zasahoval aj do vedľajšieho USB portu, ktorý bol tým pádom nepoužiteľný.

Ďalšou nevýhodou je, že tieto USB porty sú na zadnej strane pri kĺbe, takže nie je vôbec jednoduché sa k nim dostať. Jednoducho, musíte sa, buď postaviť, alebo monitor vytáčať, a potom ponad (alebo zo strany monitoru) zapájať zariadenie do USB portu, čo vôbec nie je ergonomické. Praktické využitie takéhoto USB portu sa tak zredukuje na statické pripojenie nejakých zariadení, určite to nie je vhodné na pripájanie flash diskov alebo USB diskov a podobne. Na ľavej strane sú aj audio konektory, a to audio in vstup a výstup na slúchadlá alebo reproduktory.

Obraz a funkcie

Teraz sa dostávame k tomu najdôležitejšiemu, a teda ku samotnej kvalite obrazu monitoru. Hneď musím spomenúť, že obraz má naozaj skvelú kvalitu. Bohužiaľ, moja kalibračná sonda sa už pred pár mesiacmi porúčala do kremíkového neba, takže som farby odhadoval a porovnával len od oka. Prvou vecou, ktorú som spozoroval bolo, že farby majú pekný sýty nádych a podanie. Naozaj, podanie farieb je špičkové. Celkový

farebný tón je mierne chladnejší, ale týmto neduhom trpí takmer každý LED monitor, keďže biele svetlo z LED diód, ako všetci iste vieme, nie je biele (ak teda ako štandard berieme biele svetlo zo Slnka), ale s mierne chladnejším tónom teda "namodralé". Po vybratí teplého tónu farieb pomocou menu je tento neduh menej pozorovateľný, ale zato sa poznateľne zníži jas farieb. Obrovskou výhodou nového typu panelu PLS sú výborné pozorovacie uhly.

Typ panelu PLS je vlastná technológia Samsungu, ako konkurencia panelov IPS, ktoré sú už dnes pomerne zabehnuté na trhu, kde sa Samsung snažil dosiahnuť pozorovacie uhly a farebné podanie IPS panelov, ale s poskytnutím vyššieho jasu a nižšej spotreby. Displej má matný antireflexný povrch, čo hodnotím veľmi pozitívne. Veľkosť displeja je 27" s natívnym rozlíšením 2560 x 1440 a pomerom strane, teda 16:9. Pozorovacie uhly sú naozaj špičkové a horizontálne je možné na monitor pozerieť takmer z každej strany bez obrazovej deformácie. Číselne sú tieto pozorovacie uhly v horizontálnej a k vertikálnej rovine 178 stupňov.

Farebná škála je 16,7 mil. farieb. Reálny kontrast je 1000:1. Max. hodnota jasu je 300cd na meter štvorcový. Udávaný čas odozvy je 5ms. Pri čase odozvy musím spomenúť jednu nepríjemnú vlastnosť monitoru. V menu je možné nastaviť tri stupne odozvy a to Normal, Faster, A Fastest. Tu je však úskalie monitoru, pretože pri zvolení možnosti Faster alebo Fastest sa síce možno čas odozvy skráti (voľným okom je to nepozorovateľné), monitor to však evidentne dosiahne redukciou odtieňov farieb. Výsledkom je, že časti obrazu kde sú súvislejšie plochy s veľmi malými rozdielmi v tóne farby, napr. na tvári hercov alebo podobne, vznikajú nepríjemné obrazové artefakty.

Jednoducho farebný prechod na takýchto plochách nie je plynulý, ale farby sú jednoznačne deformované a je poznať, že sa zredukoval farebný priestor. Odporúčam preto rýchlosť odozvy ponechať na nastavení Normal. Špecialitou monitora je ECO režim. Tento ECO režim využíva už spomínané „čidlá“ okolitého osvetlenia a pohybu. Tieto „čidlá“ automaticky upravujú jas/intenzitu podsvietenia monitoru podľa okolitého svetla, takže v tmavšom prostredí je obraz tmavší, v prípade silnejšie osvetleného okolia sa obraz automaticky zosvetlí. Táto funkcia šetrí energiu a zmierňuje únavu očí, no zároveň

zachováva obraz viditeľný pri rôznom okolitom osvetlení. Jedinou nevýhodou je, že tento režim funguje výborne pri práci s textom, tabuľkami a podobne, no pri vyššom okolitom osvetlení sú napr. tmavé scény filmu alebo hry až príliš tmavé, a je nutné manuálne doladenie obrazu. Keďže ECO menu je prístupné cez menu, ktoré sa ovláda tlačidlami na spodnej strane a jeho nastavovanie je zložitejšie i vo viacerých krokoch, nie je práve pohodlné, že sa to musí robiť manuálne. Ideálnym riešením by tu bolo nejaké tlačidlo rýchleho režimu, ktorý by si ho vedel užívateľ sám prispôbiť, alebo vyhodnocovanie obsahu obrazu, ako je tomu pri režime dynamického jasu.

Bohužiaľ, dynamický jas nefunguje spolu s ECO režimom. Pohybové „čidlo“ zasa umožňuje znížiť spotrebu monitoru (znížením jasu a podsvietenia), ak sa pred monitorom nič nehýbe, čo je indikáciou, že užívateľ odišiel mimo. ECO režim sa dá vypnúť, resp. sa dá pomerne dobre prispôbiť, napr. sa dá vypnúť iba „čidlo“ pohybu alebo „čidlo“ okolitého osvetlenia, dá sa nastaviť citlivosť „čidiel“, dá sa zvoliť svetlejší alebo tmavší základný jas a podsvietenie. Celkovo je tento ECO mód pomerne dobrou funkciou. Keďže monitor má pivot k monitoru, je možné nainštalovať aj aplikáciu, ktorá automaticky prehadzuje orientáciu obrazu pri zmene orientácie monitora.

Zhodnotenie

Jedná sa o profesionálny monitor s najnovším typom panela PLS s veľmi kvalitným obrazom a možnosťou fyzického nastavenia (pivot, naklonenie, výška). Veľkosť 27" palcov a rozlíšenie 2560 x 1440 ponúka dostatočný pracovný priestor. ECO režim je už len kúsok od dokonalosti. Monitor je aj vďaka jeho cene skôr vhodnejší ako biznis produkt, než domáci monitor na občasnú prácu a zábavu. Pre hráčov (hlavne s menej výkonnými zostavami) môže byť kontraproduktívne vysoké rozlíšenie, ktoré znižuje počet FPS.

Michal Dulovič





AMD Radeon HD 7750 ideál za 100 Eur

DOBRA VOL'BA PRE CENOVU ORIENTO VANÝCH HRÁČOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena:

od 100 Euro

Výrobca:

Advanced Micro Devices, Inc.

Zapožičal:

AMD,
www.amd.com

PLUSY A MÍNUSY:

+ slušný výkon
+ nízka spotreba
+ cena

- hlučnosť

HODNOTENIE:

90%

■ Nový dizajn, 28 nanometrová architektúra, nižšia spotreba a slušný výkon aj na hranie vo Full HD rozlíšení. Spoločnosť AMD je veľmi obľúbená v očiach hráčov hľadájúcich čo najlepší pomer ceny a výkonu. Predchádzajúce série grafických kariet Radeon HD 5700 a 6800 doslova trhali predajné rekordy, o čom svedčí aj ich slušný trhov ý podiel.

Z najnovšej generácie sa najskôr rozhodla na trh uviesť High-end modely Radeon HD 7970 a neskôr HD 7950. Karty to sú podarené, ale zároveň oslovia len náročnejších hráčov s vyšším rozpočtom. Na internete sa už objavili aj informácie o pripravovanej sérii HD 7800, ktorá vyzera veľmi zaujímavo.

Model HD 7850 by mal obsahovať 1280 Stream procesorov, 80 texturovacích jednotiek, 24 ROPs a 256-bit širokú pamäťovú zbernicu.

Výkonnejší Radeon HD 7870 bude mať až 1408 Stream procesorov, 88 texturovacích jednotiek a frekvencia jadra sa zvýši z 900 na 950 MHz. Ceny by mala byť stanovená na 300 dolárov za výkonnejšiu verziu.

Nám do redakcie dorazila cenovo orientovaná karta Radeon HD 7750. Prvý pohľad na ňu nás mierne vystrašil, keďže sa na nej nenachádza žiadny dodatočný konektor na pripojenie napájania.

Naše obavy z výkonu sa ale nepotvrdili a karta si hravo poradila s množstvom hier aj vo Full HD rozlíšení. >>

TechPowerUp GPU-Z 0.5.9

Graphics Card

SensorsValidation

Name

AMD Radeon HD7700 Series

GPU

Cape Verde

Revision

N/A

Technology

28 nm

Die Size

123 mm²

Release Date

Feb 15, 2012

Transistors

1500M

BIOS Version

015.014.000.003.000777 (113-C4450100-100)

Device ID

1002 - 683F

Subvendor

ATI (1002)

ROPs

16

Bus Interface

PCI-E 3.0 x16 @ x16 1.1

Shaders

512 Unified

DirectX Support

11.1 / SM5.0

Pixel Fillrate

12.8 GPixel/s

Texture Fillrate

25.6 GTexel/s

Memory Type

GDDR5

Bus Width

128 Bit

Memory Size

1024 MB

Bandwidth

72.0 GB/s

Driver Version

atiumdag 8.932.2.0 (Catalyst 12.1) / Win7 64

GPU Clock

800 MHz

Memory

1125 MHz

Shader

Default Clock

800 MHz

Memory

1125 MHz

Shader

ATI CrossFire

Disabled

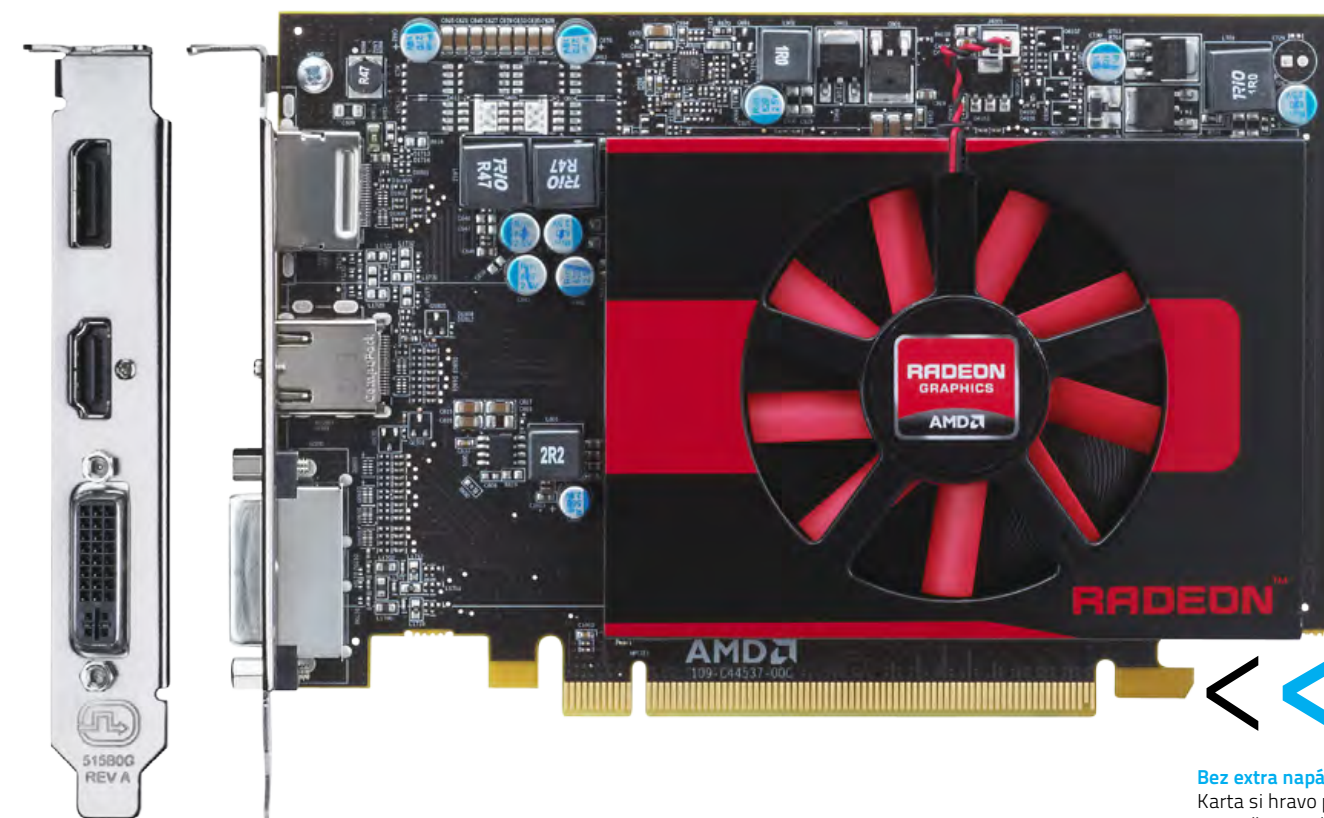
Computing

☐ OpenCL
☐ CUDA
☐ PhysX
☒ DirectCompute 5.0

AMD Radeon HD7700 Series

Close

TESTUJEME TROCHU INAK: Na kartu sme sa rozhodli pozrieť trochu inak a rozhodli sme sa ju testovať s výkonnostne adekvátnou zostavou, ktorá by mala predstavovať bežný počítač aktívnejšieho hráča hier. High-end zostava s tými najvýkonnejšími komponentmi je síce fajn a dovoľí vyniknúť samotnej grafickej karte, avšak čo z toho, keď väčšina hráčov na také niečo nemá finančný rozpočet. Srdcom našej testovacej zostavy sa tak stal dvojjadrový procesor Intel Core i5 661, ktorého maximálna pracovná frekvencia sa pohybuje od 3,33 GHz po 3,6 GHz. Nie je to teda žiadny extrémny model, s ktorým by sa dali trhať rekordy, ale klasický zástupca strednej triedy. Osadili sme ho do slušnej dosky od Gigabyte, doplnili o 4 GB DDR3 pamäte na 1333 MHz, osadili grafickú kartu a nainštalovali operačný systém Windows 7 Home Premium v 64-bit verzii.



Bez extra napájania:
Karta si hravo poradila s množstvom hier aj vo Full HD rozlíšení.

KÓDOVÉ OZNAČENIE CAPE VERDE

Cape Verde je označenie pre druhý čip z novej generácie vyrobenej 28 nanometrovým procesom. Na začiatku bude základom pre dve grafické karty, určené pre cenovo orientovaných hráčov. Bude sa jednať o modely Radeon HD 7750 a Radeon HD 7770. Druhý menovaný je prvým modelom, ktorý už v základe má frekvenciu jadra na jednom gigahertzi. AMD sa tým aj právom pýši a karta nesie označenie GHz Edition. Nami testovaný model Radeon HD 7750 má „len“ 800 MHz, pričom sa ale vôbec nebráni slušnému pretaktovaniu.

ARCHITEKTÚRA JE ROVNAKÁ

Dobrou správou je, že AMD nechalo pri lacnejších kartách prakticky nezmenenú architektúru. Dokonca aj v porovnaní s predchádzajúcim Caymanom vyzera nová architektúra podobne. Hlavná časť jadra sa skladá z blokov obsahujúcich výpočtové jednotky (Stream procesory), textúrovacie jednotky, cache pamäť a zvyšné časti. Tento blok sa označuje CU (Compute Unit). Celý čip riadi Command procesor, ktorý nie je žiadnou novinkou a v jednoduchšej podobe sa nachádza aj pri predchádzajúcich generáciách grafických kariet od AMD a NVIDIA. Novinkou je ale možnosť spracovať za jeden takt všetkých

16 operácií, pričom predchádzajúce architektúry zvládali za jeden takt len štyri operácie zo šestnástich možných.

HD 7750 ALEBO HD 7770?

Na začiatok si povedzme cenu – drahší model sa dá kúpiť od približne 130 Eur, čo je niekde medzi konkurenčnými modelmi GeForce GTX 550 Ti a GTX 560, pričom medzi ne zapadá aj výkonom. Druhá karta je pomalšia, ale aj lacnejšia a s cenou pohybujúcou sa okolo hranice 100 Eur pôsobí veľmi lákavo. Výkonom ju môžeme prirovnať ku GeForce GTX 550 Ti. Obidve karty Radeon HD 7750 a 7770 sú zhodne vyrobené 28 nanometrovým procesom a obsahujú až 1,5 miliardy tranzistorov. Aj keď je jadro v podstate rovnaké, majú rozdielny počet Stream procesorov, od čoho sa odvíjajú aj ďalšie rozdiely. Radeon HD 7750 má 512 SP, čo je v porovnaní s výkonnejšou verziou menej o 128. V spojení s rozdielnymi frekvenciami je menší aj hrubý výkon – 819 GFLOPS oproti 1,28 TFLOPS. Rozdiel je aj v texturovacích jednotkách – Radeon HD 7750 ich má o 8 menej, čo je 32. Pamäť a aj pamäťová zbernica je zhodná – obidve karty majú jeden gigabajt GDDR5 pamäte na pracovnej frekvencii 4,3 GHz. Na trhu sa určite objavia aj 2 GB verzie týchto kariet, výrazne vyšší výkon ale neprinesú. Posledným rozdielom je spotreba. Lacnejší model má v zátazi len približne 55 W a drahší o 25 W

viac. Pri stave keď karta nie je zat'ažená je jej spotreba pod tri wattly. Drahší z nich sa tak neobíde bez dodatočného napájania pomocou 6-pin konektora, nami testovaný Radeon HD 7750 si vystačí z napájaním z portu základnej dosky.

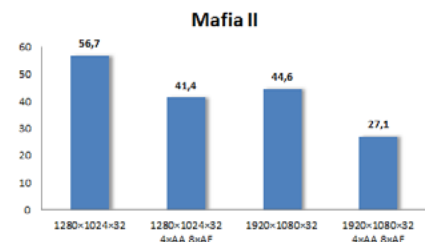
MALÉ ROZMERY, SLUŠNÝ VÝKON

Radeon HD 7750 je veľmi malá karta a tým pádom sa zmestí aj do rozmerovo kompaktných skriniek. Zatiaľ sme nevideli Low-profile verzie karty, ale na nejaké časom určite narazíme. Dĺžka PCB je 16,5 centimetrov a na karte je prekvapivo malý chladič. Pasívna časť nezaberá celú plochu PCB, je nízka a karta vďaka tomu zaberá len jeden slot.

Obrazové výstupy sú na karte len tri (DVI, HDMI a DisplayPort), čo ale pre bežného používateľa stačí a umožňuje hranie na troch monitoroch naraz. Karta síce technologicky podporuje pripojenie až šiestich monitorov, no v praxi si výkonom trúfne maximálne tak na jeden.

Chladenie je síce účinné, ale aj hlučné. Ventilátor je počas celej doby počuť, pri dlhodobej zát'aži sa ešte zvýši, rozdiel ale nie je extrémne veľký. Teplota karty bola počas nenáročnej práce v systéme 40 °C, pri hraní náročných hier sme namerali 79 °C.

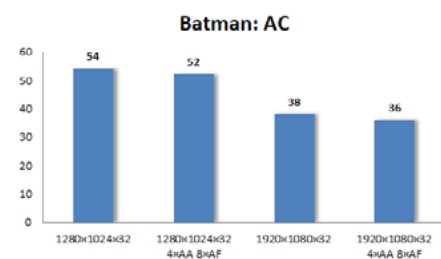
MAFIA II



Maximálne detaily (vrátane vyhladzovania hrán) pri tejto hre boli na hranici plynulosti – priemerných 27,1 fps by aj bolo v poriadku, avšak prepady minimálnych hodnôt kazili dojem z plynulosti. Upozorňujeme však, že sme nemali aktivovanú technológiu PhysX, ktorá by v prípade AMD kariet zostala na pleciach procesora.

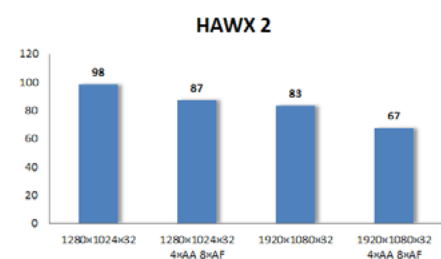
Vypnutie vyhladzovania hrán prinieslo zvýšenie priemerného fps na skoro 45 a zvýšilo aj minimálne fps. Karta tak v prípade tejto hry strácala pri vyhladzovaní hrán kvôli užšej pamäťovej zbernici – 128-bit je jednoducho úzkym hrdlom.

BATMAN: AC



Aj druhá hra umožňuje využitie technológie PhysX, ktorú sme ale nechali vypnutú aby zbytočne nezatažovala procesor. Najvyššie grafické detaily karta zvládla aj s vyhladzovaním hrán pri Full HD rozlíšení na 36 fps.

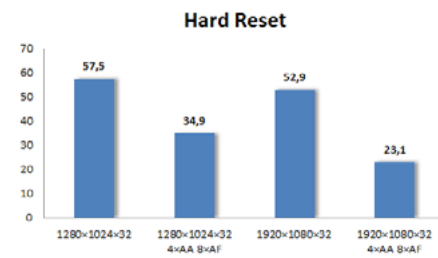
Rovnako ako pri Mafii sme aj tu zaznamenali prepady minimálnych fps a pocitová plynulosť sa objavila až s vypnutím vyhladzovania hrán. Priemerné fps sa zvýšilo len na 38, minimálne fps sa zlepšilo výraznejšie. Aj napriek tomu ale odporúčame trochu ubrať na detailoch, prípadne znížiť rozlíšenie. Full HD je na túto kartu proste priveľa.



HAWX 2

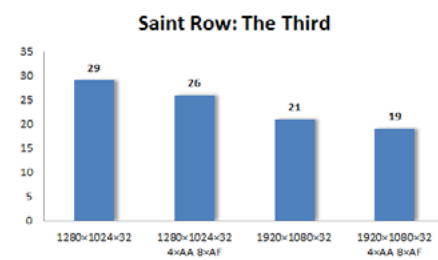
Táto hra si pri svojom uvedení vyslúžila slušnú kritiku za nadŕžanie NVIDII – výsledky tu boli diametrálne odlišné od iných hier a právom na ňu recenzenti rýchlo zabudli. Po niekoľkých aktualizáciách je ale situácia rozumnejšia a hru sme preto do testov zaradili. Karta si s ňou poradila aj pri nastavení maximálnych detailov vrátane teselácie. Full HD rozlíšenie taktiež nebol žiadny problém a priemerné fps sa dostalo až na 67. Treba však pripomenúť, že pri tomto type hier je nutné dosiahnuť priemerné fps aspoň 50 a minimálne by určite nemalo kolísat.

HARD RESET



Graficky pekne spracovaná akcia nás prekvapila svojou plynulosťou aj pri nastavení najvyšších detailov. Problém nastal jedine pri zapnutí vyhladzovania hrán, ktoré ukázalo limity použitej 128-bit zbernice. Hra ale vyzerá slušne aj bez vyhladzovania hrán a vtedy je aj pri Full HD rozlíšení fps na pekných 53.

SAINT ROW: THE THIRD



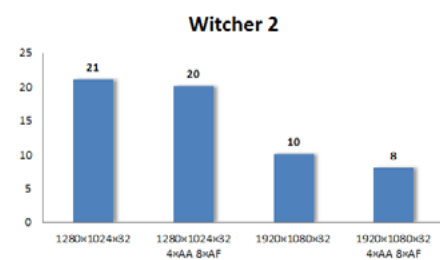
Hra je na prvý pohľad graficky skôr priemerná, to jej však nebráni vo vysokej náročnosti na hardvér. Tu už mal Radeon HD 7750 problém a pri maximálnych detailoch hra nebola plynulá ani v nízkych rozlíšeniach.

Nastavenie Full HD rozlíšenia a vyhladzovania hrán skončilo na 19 fps, čo má od plynulosti dosť ďaleko. Hru karta samozrejme zvládne, je nutné sa pohrať s nastavením.

WITCHER 2

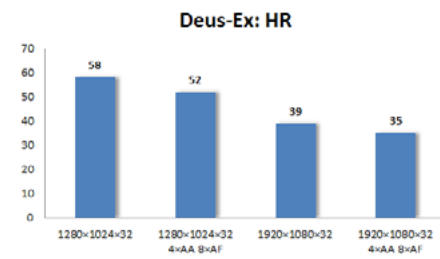
Kvalitné RPG so slušnými predajmi je veľa náročné na výkon hardvéru. Najvyššie detaily sú určené rozhodne pre inú kategóriu grafických kariet, ktorej cena je samozrejme diametrálne odlišná.

Ako-tak hrateľné bolo jedine nízke rozlíšenie bez vyhladzovania hrán.



Na druhú stranu lepšie to nie je ani pri konkurenčnej NVIDII. Táto hra jednoducho nie je stavaná na nižšiu strednú triedu grafič, hlavne ak máte Full HD monitor a nedajbože bez vyhladzovania hrán nemôžete večer ani len zažmúriť oči.

DEUS-EX: HR



Jedna z najlepších hier minulého roka vsadila skôr na hrateľnosť ako na grafickú stránku. Výsledkom je dobre vyzerajúca hra s rozumnými hardvérovými nárokmi, ktorých sa nezľakne ani priemerný hráčsky počítač. Radeon HD 7750 s vypätím síl zvládol aj Full HD rozlíšenie. Priemerné fps pri aktivácii vyhladzovania hrán veľa nekleslo, problémom ale bol občasný prepád minimálneho fps.

ZA TÚ CENU SA OPLATÍ

V dnešnej dobe je 100 eur rozumná cenová hranica pre nákup novej grafickej karty. Radeon HD 7750 sa v závislosti od prevedenia pohybuje práve v okolí stovky a ponúka výkon dostatočný na rozbehanie väčšiny súčasných hier vo Full HD rozlíšení.

Netreba mať ale veľké oči a graficky najväčšie trháky sú už pre ňu veľkým sústom. Rozhodne nečakajte plynulý Crysis 2 na maximálnych detailoch – na to má karta slabý výkon jadra a úzku pamäťovú zbernicu.

Veľkou výhodou je ale nízka spotreba pohybujúca sa v zátäži okolo 55 wattov, sú tu malé rozmery a čo nás potešilo, karta nepotrebuje žiadne ďalšie napájanie.

Matúš Paculík
hardvérový špecialista PCnews.sk

Súťaž s portálom GAMESITE.SK

Rayman by tento rok oslávil svoje 18-te narodeniny. V roku 1996 uzrela svetlo sveta 2D behačka a UBISOFT sa aj vďaka tejto sérii presadil na hernom trhu. Až 3. pokračovanie však vynieslo hru do výšin a stala sa z nej asi najobľúbenejšia detská hopsačka pre PC. Po rokoch sa Rayman vracia do 2D roviny, no v krajšom šate. Po uvedení titulu na konzoly a najnovšie aj konzolu PS VITA vám spoločnosť PLAYMAN prináša tento skvost aj na PC s českou lokalizáciou. Máte šancu vyhrať jeden z 5 kusov, odpovedou na jednoduchú otázku.



5x

Otázka:

Vymenujte aspoň 3 názvy zo série, ktoré vyšli od roku 1996.

(Máte možnosť vybrať si až z 10-tich častí!)

Odpovedať na súťažnú otázku môžete iba na tomto linku (viď. nižšie). Odpovede môžete posilať až do 20.4., kedy bude súťaž ukončená. Vyhodnotenie nájdete na stránkach Gamesite.sk. Detailné podmienky súťaže sú tiež zverejnené na stránkach Gamesite.sk, ktorá je organizátorom tejto súťaže.

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-5x-pc-hru-rayman-origins-cz.html>

Samsung Galaxy Note Smartphone a tablet v jednom

SAMSUNG GALAXY NOTE BY SA DAL OZNAČIŤ AKO NEPRIAMY NASLEDVNÍK ÚSPĚŠNÉHO MODELU GALAXY SII. PATŘÍ VŠAK DO KATEGÓRIE URČENEJ PRE ĽUDÍ, KTORÍ VYUŽÍVAJÚ MOBIL PRIMÁRNE AKO PRACOVNÝ NÁSTROJ. OPROTI GALAXY SII NEPRINÁŠA VEĽA ZMIEN. TIE HLAVNÉ SÚ: VÄČŠÍ DISPLEJ S VYŠŠÍM ROZLIŠENÍM, VYŠŠÍ TAKT PROCESORA. NAJVÝRAZNEJŠOU NOVINKOU JE PRÍTOMNOSŤ DOTYKOVÉHO PERA.

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena:

525 € - 650 € s DPH

Zapožičal:

Samsung Slovensko, www.samsung.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita a rozlíšenie displeja
+ výdrž na batériu
+ dotykové pero

- rozmery a hmotnosť
- vyššia cena
- o trochu pomalší ako Galaxy SII

HODNOTENIE:

90%

Galaxy Note aj napriek menej výraznému vzhľadu rozoznáte ľahko. Môžu za to predovšetkým rozmery telefónu, ktoré dosiahli až 147x83 milimetrov. Hrúbka sa našťastie zastavila na 10mm, no hmotnosť s batériou je 178 gramov, čo v kombinácii s rozmermi veľmi neprospieva pohodlnému držaniu v ruke. Z prednej strany sa Note dizajnovovo takmer nelíši od Galaxy SII, displej však dostal poriadny upgrade. Jeho uhlopriečka dosahuje 5,3" a rozlíšenie 1280x800 bodov.

Parametrami sa tak nachádza na rozhraní medzi bežnými smartphonmi a tabletmi. Displej je vyrobený technológiou Super AMOLED a kryje ho ochranné sklo Gorilla Glass. O kvalitách AMOLED asi netreba veľa rozpisovať. Skvelé pozorovacie uhly, vysoký kontrast a reálna čierna sú najvýraznejšie výhody oproti iným technológiám. Samsungu sa navyše podarilo zredukovať vysokú saturáciu farieb oproti predchodcom, obraz tak pôsobí o niečo reálnejšie. Nad displejom sa nachádza logo Samsungu, malá, dvoj megapixelová kamera pre videohovory, senzor okolitého osvetlenia, snímač priblíženia a reproduktor.

Pod displejom je stredové hardvérové tlačidlo a po jeho stranách sú dva senzorové. Jedno tlačidlo je pre návrat o úroveň späť a druhé je pre vyvolanie kontextového menu. Po celom obvode Note sa tiahne lesklý strieborný plast. Na ľavej strane nájdeme polohovacie tlačidlo ovládania hlasitosti a na pravej vypínacie tlačidlo, spúšť fotoaparátu nanešťastie chýba. 3,5 milimetrový jack pre slúchadlá je na vrchnej strane. Spodná strana obsahuje microUSB, port slúžiaci aj na nabíjanie, a nachádza sa tu aj zastrčené dotykové pero, ktoré je tak vždy poruke. Netreba sa však obávať o jeho stratu, pretože drží dosť pevne. Zadná strana je navzdory súčasným trendom celkom rovná, bez akýchkoľvek zúženín či výstupkov. Tvorí ju tmavosivý hladký kryt s jemnou textúrou. Kryt naruša len objektiv 8 megapixelového



Taký "skorotablet": Patrí do kategórie určenej pre ľudí, čo využívajú svoj mobil ako pracovný nástroj.

fotoaparátu s prísvetľovacou diódou a otvor hlasitého reproduktora.

Galaxy Note zdedil hardvérovú výbavu po Galaxy SII, preto sa žiadna revolúcia nekoná, no aj tak má po výkonnostnej stránke stále čo ponúknuť a v každom smere patrí stále medzi nadpriemer.

Vo výbave sa nachádza dvojjadrový procesor Exynos 4210 z dielne Samsungu bežiaci na frekvencii 1,4GHz (u SII to je 1,2GHz), 1GB pamäť RAM a 16GB úložného priestoru pre dáta, ktorý je možné rozšíriť pamäťovými kartami microSD až do veľkosti 32 GB. Keďže sa stále jedná aj o mobil, nechýba podpora GSM siete s frekvenciami 850/900/1800/1900MHz a 3G vo verzii HSPA+ s maximálnou rýchlosťou st'ahovania dát do 21Mbps. K bezdrôtovým technológiám patrí aj podpora Bluetooth vo verzii 3.0 a WiFi 802.11 a/b/g/n spolu s WiFi Direct pre priame posielanie dát vyššou rýchlosťou bez nutnosti pripojenia k prístupovému bodu.

K hardvéru patrí aj široká škála senzorov, medzi ktorými je aj nie príliš bežný barometer. Ten slúži najmä na presnejšie a rýchlejšie určenie nadmorskej výšky pri navigácii. Okrem toho je možné vďaka aplikáciám

zaznamenať zmeny atmosférického tlaku a následne predpovedať zmeny počasia. Okrem barometra prístroj obsahuje aj akcelerometer, digitálny kompas, snímač okolitého osvetlenia a priblíženia, ktorý zabezpečuje vypnutie displeja počas hovoru, kedy je telefón priložený pri uchu.

Ako sa však Note vedie pri bežnom používaní? Nie je dotykové pero návrat do čias PDA-čiek s rezistívnymi displejmi? Pri prvom stretnutí s telefónom (v tomto

"NIE JE DNES DOTYKOVÉ PERO TAK TROCHU NÁVRATOM DO ČIAS PDA S REZISTÍVNÝMI DISPLEJMI?"

případe už skôr s minitabletom) bude prvý dojem určite ovplyvnený veľkosťou zariadenia. Tu sa môže natískať otázka, kto si niečo také veľké kúpi na telefonovanie? Stačí však niekoľko minút a Galaxy Note vás dostane. Vo väčšine prípadov sa dá ovládať aj jednou rukou bez pocitu strachu, že sa vyšmykne, aj keď palec pokryje približne dve tretiny obrazovky a na dočiahnutie do protiahlého rohu je potrebné zmeniť uchopenie alebo použiť druhú ruku. Ergonómia je v tomto prípade aj napriek vyššej hmotnosti veľmi dobrá a už po krátkej chvíli sa dá so zariadením

suverénne manipulovať. Z displeja bude človek rovnako nadšený.

Takmer notebookové rozlíšenie na vyše 5-palcovom AMOLED displeji je jednoducho vidieť a prispôbený bol tomu aj operačný systém Android vo verzii 2.3. V menu sa po novom nachádza 25, namiesto šestnástich ikon, v spodnej lište tiež pribudlo miesto pre jednu ikonu. Systém je v ďalších veciach takmer totožný s verzou v Galaxy SII. To znamená, že nechýba grafická nadstavba Touchwiz spolu s widgetmi. Všetky vlastnosti a funkcie Androidu 2.3 sú vo všeobecnosti známe, preto sa radšej zameriam na aplikácie a funkcie unikátne pre Galaxy Note (navyše v priebehu niekoľkých týždňov bude vydaná aktualizácia na najnovší Android 4 Ice Cream Sandwich).

Po vybratí dotykového pera sa so systémom pracuje úplne inak ako pri dotykoch prstami. Pero dobre padne do ruky, aj keď je pomerne malé. Do útrobu Note by sa ale pravdepodobne väčšie nezmestilo. Vďaka tomu, že nemanévrujete pred displejom rukou ale len plastovou tyčinkou zakrývate minimálnu časť obrazovky. Ovládanie je tak pohodlnejšie a neporovnateľne presnejšie, keďže špička pera je menšia ako špendlíková hlavička. Počas testovania

som osobne preferoval ovládanie perom pri každej príležitosti. Má to však aj svoje nevýhody. Pri použití pera sú zamestnané obidve ruky. Pero tiež nefunguje na kapacitnom princípe, displej obsahuje špeciálnu vrstvu, ktorá dokáže zaznamenať aj tlak pri používaní pera. To znamená, že pero s inými displejmi nefunguje.

Najväčším mínusom, aj keď nie je

takým podstatným, je vypnutie klasickej dotykovej vrstvy počas doby, keď sa pero dotýka displeja. Z toho plynie nemožnosť využitia multitouch gest, dotyk prstom v takom momente vôbec nezaznamená.

Systém obsahuje celkovo tri predinštalované aplikácie pripravené špeciálne pre ovládanie dotýkovým perom. Ďalšie aplikácie je možné stiahnuť zo špeciálnej sekcie v SamsungApps (ich počet sa však dá zatiaľ vyjadriť v desiatkach). Predinštalovaná aplikácia S Planner je kalendár a plánovač úloh v jednom, ponúka intuitívne prepínanie medzi mesiacmi, týždňami či dňami.

Pinch-to-Zoom gestami sa medzi jednotlivými úrovňami veľmi ľahko pohybuje. V praxi to funguje nasledovne: vyberiete deň v kalendári, kliknete na pridanie novej udalosti, perom napíšete poznámku a uložíte. Ak chcete neskôr zmeniť hodinu stretnutia alebo upozornenia, stačí v kalendári gestami priblížiť na úroveň dňa a jednoduchým pohybom presunúť blok s poznámkou na požadovaný čas rovnakým spôsobom ako by to bola ikona na ploche.

Ďalšou aplikáciou S Choice sa otvorí špeciálna sekcia v Samsung Apps s aplikáciami pre Galaxy Note. Tretia aplikácia S Note prináša najväčší úžitok z dotýkového pera a súvisí aj s funkciou rýchlych poznámok, ktoré sa dajú vytvárať pomocou tlačidla na pere. Po jeho stlačení pri súčasnom držaní pera na displeji sa vytvorí screenshot aktuálnej obrazovky a otvorí sa v aplikácii S Note, kde sú

k dispozícii rôzne možnosti úprav. Obrázok je možné pokresliť, označiť dôležité fakty a odoslať ho mailom alebo zverejniť

na facebooku. Na výber sú rôzne hrúbky kreslených čiar, zmeniť je možné aj farbu, orezať časť obrázka alebo úpravy zmazať.

Okrem pracovnej výbavy je Galaxy Note aj skvelým multimediálnym zariadením. Na HD displeji sa dá bez problémov vychutnať film vo vysokom rozlíšení, nechýba podpora formátov MPEG4, H.263, H.264, DivX či WMV. Ďalšie formáty je možné pridať nainštalovaním niektorých prehrávačov z Android Marketu. V každom prípade rýchly procesor a grafická karta zaručujú, že aj niekoľko GB film v HD sa bude prehrávať úplne plynulo, navyše po dokúpení kábla nie je problém pripojiť Note k televízoru prostredníctvom HDMI. Z audio formátov je v základe nachystaná podpora pre MP3, AAC, AMR, WMA, WAV, FLAC a OGG. Zvukový výstup je subjektívne o niečo lepší ako u Galaxy SII.

Fotoaparát s rozlíšením 8 megapixelov zvládne nahrávať video vo Full HD rozlíšení pri 30 snímkoch za sekundu. Kvalita fotografií a videa patrí medzi nadpriemer v rámci kategórie smartphonov. Fotoaparátu nechýba automatické zaostrovanie, detekcia tváre a žmurknutia. Note poslúži aj ako navigačný systém vďaka podpore A-GPS a dokonca aj ruského navigačného systému Glonass. Podpora dvoch navigačných systémov zabezpečí rýchlejšie a oveľa presnejšie určenie polohy.

Batéria v Galaxy Note má vysokú kapacitu 2500mAh, čo prináša celkom slušnú výdrž na jedno nabitie. Pri intenzívnejšom používaní s neustále zapnutým WiFi sa dá bez nabíjačky prežiť

jeden a pol, až dva dni. Veľký displej si však pýta veľa energie, a tak nie je problém vyššaviť akumulátor aj za niekoľko hodín, napríklad pri hraní náročných hier.

Samsung Galaxy Note je v každom smere unikátne zariadenie, v ktorom sa podarilo sklbiť možnosti smartphonu a tabletu. Používanie dotýkového pera je veľmi návykové a prináša vyššiu efektivitu pri práci oproti ovládaniu iba prstami. O úspechu zariadenia hovorí aj počet predaných kusov. Od začiatku predaja v Nemecku na prelome októbra a novembra minulého roka sa jeho dostupnosť rozširovala aj do ďalších krajín, a doteraz sa predalo vyše dvoch miliónov kusov, čo je vzhľadom na veľkosť zariadenia a užšiu skupinu potenciálnych kupcov veľmi dobré číslo.

Tomáš Ďuriga



Logitech UE Air Speaker

Streamovanie hudby bez kompromisov



Ďalšie informácie získate na www.logitech.com



■ Vzniká nová vrstva hudobných fanúšikov, pre ktorých sú iPady a iPhony hlavným zdrojom hudby.

Práve pre nich vytvoril Logitech systém UE Air Speaker, ktorý dokáže aj bezdrôtovo prenášať nekomprimovaný zvuk z Apple prístrojov v maximálnej kvalite cez funkciu AirPlay. Bezdrôtovo prenášať hudbu dokáže každý, ale hudba prenášaná cez Wi-Fi sieť je niečo nové. Bežne sa na bezdrôtový prenos zvuku používa Bluetooth technológia, pri ktorej je zvuk komprimovaný, aby bolo možné dosiahnuť menší dátový tok. Teraz však môžete streamovať

hudbu aj bez kompresie, a to z počítačov s aplikáciou iTunes alebo zo zariadení iPhone, iPad, či iPod touch, ktoré sú pripojené k vašej domácej Wi-Fi sieti. Okrem štýlového dizajnu ponúka tento zvukový systém naozaj jednoduchú konfiguráciu a, samozrejme, aj bohato prekreslený zvuk v kvalite garantovanej značkou Ultimate Ears, ktorá sa vždy sústredila na to, ako naplniť uši milovníkov hudby čo najkvalitnejším zvukom.

Prestigio MultiPad PMP5080B

Vstupenka do sveta tabletov



Ďalšie informácie získate na www.prestigio.sk

■ Tablet by chcel každý, no nie každý je ochotný investovať.

Aj lacné veci však môžu byť kvalitné, o čom nás presvedčil Prestigio MultiPad PMP5080B. Cena pod 200 Eur a pritom vzbudzuje dojem, že ide o tablet z vyššej cenovej triedy. Displej s rozlíšením 800x600 bodov má 8" a ako procesor je použitý 1 GHz ARM Cortex-A8. Použitý musel byť trochu starší operačný systém Android 2.3 Gingerbread, pre ktorý postačí skromnejších 512 MB RAM. Na dáta je k dispozícii 4G pamäť, ktorú môžete rozšíriť pomocou kariet MicroSD. Kapacita batérií postačuje približne na 6 hodín práce. Prestigio MultiPad je vhodný pre tabletových začiatníkov, pretože ponúka prehľadné

rozhranie a jednoduché použitie. V softvérovej výbave nechýba prehrávač multimédií (aj MKV 1080p), internetový prehliadač s podporou Flash, aplikácie pre sociálne siete, hra Angry Birds. Kto sa bojí Android Marketu, získa bez nakupovania a inštalácií naozaj bohatú softvérovú výbavu.



ASUS®

Spoločnosť ASUS odporúča systém Windows® 7.



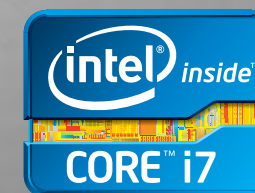
ASUS ZENBOOK™ VERÍTE V LÁSKU NA PRVÝ POHĽAD?

Nič také ste doteraz ešte nevideli. Nič také ste zatiaľ nezažili. Je absolútne krásny. Je výnimočne štíhly - v najužšom mieste má iba 3 mm. Je výnimočne ľahký - telo z brúseného hliníka má hmotnosť iba 1,1 kg. Je to extrémne rýchly Ultrabook™ vďaka výkonnému Intel®Core™ i7 procesoru, pevnému disku SSD s rozhraním SATA Revision 3 a štandardu USB 3.0.

K jeho prebudeniu stačia iba 2 sekundy a v Stand by režime vydrží až 2 týždne. Jeho dokonalý zvuk zabezpečuje technológia SonicMaster. Láska na prvý pohľad, to je neuveriteľný Ultrabook™ ASUS ZENBOOK™.

www.zenbook.asus.com/sk

Neuveriteľný Ultrabook™



Epson EH-TW9000W

3D wi-fi projektor s Full HD



Ďalšie informácie získate na www.epson.sk



■ **Sledovanie najnovších hollywoodských trhákov v domácnosti je vďaka projektoru EH-TW9000W novým zážitkom.**

Využíva totiž najnovšie technológie, ktoré dokážu preniesť veľké kino aj do vašej obývačky v neprekonateľnej kvalite s plným HD rozlíšením 1080p, bohatou čiernou farbou a obdivuhodne vysokým kontrastným pomerom až 200 tisíc ku 1. Za všetkým stojí 3LCD technológia od spoločnosti Epson, ktorá zaručí prirodzenejšie a živšie farby. Ak chcete filmový zážitok posunúť na vyššiu

úroveň, prepnite obraz na 3D. Je to jeden z prvých domácich projektorov, ktorý obsahuje bezdrôtovú trojrozmernú technológiu s plným vysokým rozlíšením. Môžete ho tak bez káblov pripojiť aj priamo ku prehrávačom diskov Blu-ray, alebo počítaču, či notebooku a užívať si vybraný obsah bez otravných káblov. Vďaka vysokému výkonu by sa spokojne užíval aj vo veľkom multiplexe.

Filmový zážitok z projekčného plátna sa nedá zrovnávať so žiadnym televízorom. Toto je skutočné domáce kino!

Apple iPod nano

16 GB hudby v hodinkách



Ďalšie informácie získate na www.apple.sk a lunatik.com

■ **iPod nano je jedným z najmenších, a zároveň aj najpredávanejších hudobných prehrávačov na svete.** Ihneď po predstavení nového dizajnu sa ozvali výrobcovia príslušenstva a predstavili množstvo doplnkov vrátane najrôznejších remienkov a puzdier umožňujúcich nosenia iPodu ako hodínok. Pôvodná verzia softvéru totiž ponúkala aplikáciu čiernych alebo bielych „ručičkových“ hodínok, no a keďže nano má vzadu širokú sponu na pripnutie k oblečeniu, stačil jednoduchý remienok a náramkové hodinky boli na svete. Update s číslom 1.2 priniesol okrem nového ovládacieho rozhrania aj 16 nových hodinkových tém. K dispozícii je teda už 18 rôznych motívov, medzi ktorými sú moderné ručičkové vzory, futuristické digitálne hodinky určené pre „ajťákov“

(bežný človek pohľadom len ťažko odčíta správny čas zapísaný binárnym kódom) a aj zopár vyslovene retro motívov. Najväčšej priazni používateľov sa tešia hodinky s Mickey Mouseom a jeho priateľkou Minnie.



Klasické mechanické alebo digitálne?



www.gsshop.sk

...už onedlho

ZÁKLADNÉ INFO:

Uhlopriečka: 24 "

Rozlíšenie:

1920 × 1080, 16:9

Kontrast (dynam.):

12 000 000 : 1

Frekvencia: 120 Hz

Vstupy: 2x HDMI,
D-sub, DVI (DL),
DisplayPort.

Cena: 324 € s DPH

Zapožičal: BenQ

Spoločnosť BenQ patrí medzi uznávaných výrobcov počítačových periférií. My sme sa pozreli na pokračovateľa legendárneho modelu XL2410T, ktorý si získal uznanie medzi hráčmi na celom svete.

BenQ XL2420T

Monitor vyvinutý hráčmi pre hráčov

Testovaný monitor XL2420T bol vyvíjaný za aktívnej pomoci dvoch švédskych hráčov FPS Counter Strike (HeatoN a Spawn), ktorí priamo pomáhali odladiť ho čo najlepšie pre hranie náročných hier. Novodobé počítačové hry sú až príliš akčné a dynamické, takže pri hre záleží naozaj na každom detaile.

Monitor má veľmi krátku odozvu 2 ms G2G, ktorá je nevyhnutná pri rýchlo sa meniacom obraze. Pri uhlopriečke 24" ponúka štandardné Full HD rozlíšenie 1920×1080 bodov pri pomere strán 16 ku 9. Statický kontrastný pomer je 1 000:1 a pri dynamickom dosiahnete až úroveň 12 miliónov : 1. Vďaka použitému TN panelu má pozorovacie uhla 170° horizontálne a 160° vertikálne, čo zodpovedá technologickým obmedzeniam. Konektivitu zabezpečujú dva HDMI porty, D-sub, DVI (DL) a DisplayPort. Monitor má elegantný dizajn kombinujúci čiernu a červenú farbu. Dá sa nastavovať

výškovo, naklápať a otáčať tak, aby ste ho ľahko umiestnili do ideálnej polohy. Najzaujímavejším je však malý ovládací panel veľa stojanu, ktorý umožňuje rýchle prepínať medzi prednastavenými obrazovými profilmi, pričom dva profily sú ušité priamo na mieru hrám Counter Strike 1.6 (mód FPS1) a Counter Strike : Source (mód FPS2). Medzi zaujímavé obrazové technológie patrí aj Black eQualizer, ktorý slúži k lepšiemu zobrazeniu detailov v tmavom prostredí a LightBoost, ktorý sa stará o lepší jas pri 3D zobrazení.

Monitor disponuje obnovovacou frekvenciou 120 Hz, vďaka čomu je možné s technológiou NVIDIA 3D Vision 2 využiť ho na plnohodnotné 3D zobrazovanie. V predaji sú dve variácie – testovaný XL2420T a model s označením XT, ktorý má integrovaný IR vysielač pre 3D a dodáva sa s dvojicou okuliarov.

Marek Líška



Ergonómia: Stojan má výškovo nastaviteľnú nohu pre dokonalú ergonómiu a vyšší komfort.



Controller: Na rýchle prepínanie medzi obrazovými profilmi, pričom dva sú priamo pre Counter Strike.

Doplňky pre iPad

Od apríla aj u nás periférie Logitech pre tablety

■ **Od apríla sa konečne aj na našom trhu objavia doplnky**

Logitech pre tablety iPad. Keďže ide o zaujímavé "hračky", rozhodli sme sa priblížiť vám tie najzaujímavejšie tabletové periférie v ktrátkom obrázkovom preview. Vybrané produkty vám radi predstavíme v detailnejších recenziách v budúcich vydaniach nášho magazínu.

Uvedené produkty budú primárne v predaji u Nay a Alza.sk.



Wireless Boombox: Bezdrôtový boombox, ktorý obsahuje až 8 reproduktorov! Má dobíjateľnú batériu, takže si môžete dopriať kvalitnú hudbu aj na cestách.



Speaker Stand: Tento stojan pre iPad môžete využiť napr. v kuchyni počas varenia. V nohe sú integrované reproduktory a noha je plne polohovateľná.



Klávesnice: Mobilná klávesnica s extra klávesami pre multimédiá s rozložením zodpovedajúcim klávesnici Apple iPad. Dodávaný obal ju chráni pri prenášaní a zároveň sa dá využiť ako stojan pre iPad pri práci. V predaji je tiež obal (Keyboard Case) s integrovanou klávesnicou, ktorý premení iPad 2 na notebook.



AV Stand: Stojanov s rebrákmi je viac ako dost'. Tento má navyše diaľkové ovládanie pre vyšší komfort a zároveň video výstup pre pripojenie k TV. Filmy alebo fotky si tak z iPadu môžete cez dock prehrať aj na veľkej TV obrazovke.



Wireless Headset: Bezdrôtový headset sa dá využiť nielen na počúvanie hudby, sledovanie filmov alebo hry, ale aj na kvalitnejšie hovory. Má dobíjacie batérie a pri prenášaní sa dá poskladať, čo uľahčí transport.



Joystick: Praktický doplnok pre tabletových hráčov. Jednoducho sa prichytí na displej pomocou dvoch prísaviek a z tabletu máte razom hernú konzolu s gamepadom. Nie je to pre každú hru, ale ak hru ovládáte virtuálnou páčkou, dá sa použiť táto "fyzická". Dodáva sa aj s malou tlačítkom na prenášanie.

Testujeme APPLE >>

Je Apple MacBook Air najlepší?

Internetové súboje a flame wars medzi zástancami platforiem IBM PC (a to hlavne OS Windows) a Apple Mac sú nekonečné a len málokedy sa zakladajú na objektívnych argumentoch. Často sa zvrhávajú iba na neriadené osočovanie, nadávky a urážky.

ZÁKLADNÉ INFO:

Uhlopriečka: 13,3"

Rozlíšenie:

1440 × 900

Rozmery (mm):

325 × 227 × 3 až 17

Hmotnosť:

1,35 kg

Výdrž batérie:

7 hodín

Cena (testovaný):

cca 1 600 Euro

Zapožičal:

Apple,
www.apple.sk

Dnes z tohto boja vynecháme operačný systém Linux a pozrieme sa na súboj platforiem IBM PC vs. Apple Mac na hardvérovej úrovni a na úrovni Windows a Mac OS v kategórii notebookov/ultrabookov.

Ja ako používateľ, ktorý doteraz nemal žiadnu skúsenosť s platformou Apple Mac ani s jej operačným systémom Mac OS X, som sa pokúsil pozrieť na to, čo táto platforma ponúka, a aké sú jej výhody či nevýhody.

Pozrieme sa tiež trochu bližšie na spojenie ultrabooku MacBook Air 13" a displeja Apple Thunderbolt 27".

Najprv si povieme čo to o hw výbave a potom si spomenieme aj zopár vychytávok, ktoré sú zásluhou Mac OS X.

MACBOOK AIR 13"

Ako iste vieme, s koncepciou ultrabooku ako ju poznáme dnes, prišiel práve Apple so svojím MacBook Air začiatkom roku 2008. Veľmi podobným konceptom sú aj tzv. subnotebooky. Oba koncepty zdieľajú malé rozmery a nízku hmotnosť, no zároveň pomerne vysoký výkon. Ultrabooky sa však oproti subnotebookom vyznačujú extrémne tenkou hrúbkou tela a zväčša aj odolným, bežne kovovým šasi.

Tento opis plne sedí na MacBook Air 13". Ako už s názvu vyplýva jeho rozmery sú prispôbené 13,3" displeju - konkrétne 32,5 × 22,7 × 0,3 až 1,7 cm. Čísla nám teda prezradili hrúbku alebo v tomto prípade by bolo lepšie povedať "tenkosť" tohto ultrabooku,

ktorá je v najtenšom mieste iba 0,3cm a v najhrubšom 1,7 cm. Telo notebooku je vyrobené z jemne obrúseného jediného kusu hliníka a na pohľad, aj na dotyk pôsobí veľmi pekne a príjemne. Hoci má „kovové“ telo, celková hmotnosť Air je iba 1,35 kg. Displej má natívne rozlíšenie 1440×900 bodov a má LED podsvietenie. LCD panel má lesklý sklenený povrch a čitateľnosť na priamom svetle so silnejšou intenzitou je znížená odrazmi okolitého priestoru na povrchu displeja.

Klávesnica je kvôli menším rozmerom bez numerického bloku, no ušetrený priestor umožňuje, aby boli tlačidlá od seba v dostatočnej vzdialenosti. Tlačidlá majú príjemný a dostatočný zdvih a aj hĺbku. Špecialitou notebookov Apple, a teda aj Air je klávesnica s LED podsvietením pre prácu pri slabšom osvetlení, resp. v noci, čo je veľmi príjemná vlastnosť.

Samozrejme nesmieme opomenúť ani touchpad. Jeho povrch je mierne drsný, no presnosť a odozva sú bez chýb. Touchpad nemá tlačidlá, no sám je na spodnej polovici „klikací“, takže je sám jedno celistvé tlačidlo. Touchpad je oveľa väčší než pri bežných notebookoch a dokáže vám na cestách oveľa lepšie nahradiť myš. Podporuje aj multitouch gestá, vďaka čomu môžete veľmi prirodzene scrollovať dlhé dokumenty, zoomovať alebo rotovať fotografie, prehadzovať otvorené okná a webové stránky alebo minimalizovať aplikácie, či rozbaľovať menu v aplikáciách iba pomocou gest s využitím dvoch až štyroch prstov. Ako je to bežné



u tenkých ultrabookov, vybavenie portami je skromnejšie. Na pravej strane nájdete iba jeden USB 2.0 port, čítačku SD kariet (11' Air čítačku nemá, len 13'), nové rozhranie Thunderbolt (až 12-krát rýchlejšie než FireWire 800 a až 20-krát rýchlejšie než USB 2.0, no zatiaľ s veľmi malou podporou) a na ľavej strane je napájací konektor MagSafe (napájací konektor sa prichytáva pomocou silného magnetu, čo je výborný vynález), ďalší USB 2.0 port a 3,5mm jack konektory pre slúchadlá a mikrofón. Pre ďalšie konektory ako napríklad LAN alebo MODEM je nutné použiť USB redukcie, čím sa však oberiete o jeden z dvojice USB portov.

Air pochopiteľne nemá CD/DVD mechaniku, a preto je napr. operačný systém spolu s balíkom aplikácií iLife dodávaný na miniatúrnom USB disku. Samozrejme, ak potrebujete, dokúpiť sa dá tzv. SuperDrive mechanika, ktorá sa pripája iba cez USB (dáta aj napájanie cez jediný kábel). Integrované reproduktory majú relatívne plochý zvuk a ich maximálna hlasitosť je na nízkej úrovni, čo je daňou za tenké telo. V hornej časti rámu nad displejom je umiestnená HD webkamera pre videohovory cez aplikáciu FaceTime.

Výdrž batérie sa pri bežnej prevádzke pohybovala približne okolo 7 hodín na jedno nabitie. Spojenie tenkého tela a výkonného hardvéru vytvára problém s odvádzaním tepla, ktoré takýto hw produkuje. Rýchlejšiemu odvodu tepla v tomto prípade napomáha aj samotné kovové telo, no pri dlhodobjšom zaťažení sa vstavaný vetráčik roztočí a vydáva hlasný zvuk. MacBook Air neustále sleduje stav tepla a výkonu počítača a podľa potreby môže upraviť rýchlosť procesora, aby sa zabezpečilo optimálne fungovanie.

Čo sa týka vnútornej výbavy tohto notebooku, ako procesor je zvolený buď Intel Core i5 s frekvenciou 1,7 GHz a 3MB cache

alebo Intel Core i7 s frekvenciou 1,8 GHz a 4MB cache. Štandardná operačná pamäť je 4GB DDR3 (modul s frekvenciou 1333MHz), rozšíriteľná bez problémov na 8 alebo viac GB (operačný systém Mac OS X ju na rozdiel od Windows dokáže priamo adresovať bez problémov). S rýchlosťami až do 1,8 GHz a rýchlejšou pamäťou nový MacBook Air dosahuje až 2,5× vyšší výkon v porovnaní s predchádzajúcou generáciou.

Grafické operácie má na starosti grafická karta Intel HD 3000, takže je jasné, že sa nejedná o hernú grafiku. Ako úložisko pre dáta slúži 128 alebo 256 GB SSD disk, resp. pamäťové čipy napálené priamo na základnej doske. Aj táto drobnosť pomohla vyrobiť tak štíhly notebook, no zároveň zabila možnosť priameho rozšírenia kapacity disku. O sieťovú komunikáciu sa stará WiFi 802.11n modul. V prípade potreby je možné dokúpiť adaptér pre klasickú sieť Ethernet LAN s konektorom RJ-45, ktorý sa zasúva do USB portu. Takisto je možnosť

dokúpiť rôzne periférie a redukcie aj do portu Thunderbolt, vrátane redukcie pre grafické rozhrania (Thunderbolt používa klasický mini DisplayPort konektor).

THUNDERBOLT DISPLAY 27"

Apple Thunderbolt Display má veľkosť zobrazovacej matrice 27" a rozmery aj s rámom sú 65×49,1×20,7 cm. Monitor je vyrobený z hliníka a skla, takže váži cca 11 kg. Displej je klasický TFT s IPS maticou a LED podsvietením. IPS matica ponúka skvelé pozorovacie uhly a prirodzene a verné podanie farieb. Natívne rozlíšenie zobrazovacieho panelu je 2560 × 1440, čo teda ponúka dostatok priestoru na prácu akéhokoľvek typu. Pozorovacie uhly sú 178 stupňov v horizontálnej aj vertikálnej osi. Jas displeja je 375 cd na meter štvorcový a reálny kontrast dosahuje pomer 1 000:1 (dynamické údaje sú skresľujúce a Apple ich neuvádza). Rovnako doba reálnej odozvy je 12 ms (Apple neudáva parameter odozvy ako hodnotu G2G merania, čím by sa „marketingovo“ lepšie vynímali údaje v tabuľke (napr. 2 ms), no zákazník by bol trochu zavádzaný). Displej má štandardné

ZÁKLADNÉ INFO:

Uhlopriečka: 27"

Rozlíšenie:

2560 × 1440

Formát:

16:9

Doba odozvy:

12 ms

Jas:

375 cd/m²

Kontrast:

1 000:1

Cena:

cca 920 Euro

Zapožičal:

Apple,
www.apple.sk





rozhranie Thunderbolt, ktoré ponúka možnosť, pomocou jedného kábla prenášať viacero iných rozhraní. Po pripojení napr. k MacBook Air tak na zadnej strane nájdeme ďalšie 3 × USB 2.0 porty, FireWire 800, Gigabit LAN RJ45 a ďalší Thunderbolt port, napr. aj na pripojenie ďalšieho monitora. Úžasnou funkciou je napájací kábel s konektorom MagSafe, ktorým môžete priamo z displeja dobíjať MacBooky. Takto si ušetríte jedno miesto v elektrickej zásuvke a zároveň máte o jeden kábel na zemi menej. Vďaka replikácii portov môžete mať k monitoru pripojených naraz niekoľko periférií a aj malý Air sa tak premení na veľkú pracovnú stanicu.

Thunderbolt displej má nad obrazovkou 720p HD webkameru s funkciou FaceTime a integrovaným mikrofónom. Na spodnej strane displeja sú umiestnené reproduktory v zostave 2.1, ktoré majú celkovo príjemný zvuk. Občas však telo zarezoňovalo, a zvuk sa tak skreslil. Výkon reproduktorového systému by mal byť 49W, no max hlasitosť reproduktorov bola počas testov na nižšej úrovni. Basová zložka je určite lepšia ako vstavané reproduktory ultrabooku. Samozrejmosťou je tiež zámka Kensington.

Zobrazovacia matica displeja je prekrytá sklom, takže nehrozí,

že pri slabšom náraze do povrchu displeja ho poškodíte. Tiež sa ľahko čistí, udržiava a sklo vám zároveň zabezpečí sytejšie farby s lepším prekreslením detailov než matné povrchy. Nevýhodou ale je, že má lesklý povrch a pri silnejšom okolitom osvetlení sa na displeji všetko odráža.

Spojenie MACBOOK AIR 13" a THUNDERBOLT DISPLAY 27" a celkový dojem

Apple Thunderbolt displej plne využíva výhod, ktoré nové rozhranie Thunderbolt ponúka. Rozhranie Thunderbolt je rozhranie navrhnuté Intelom s pôvodným názvom Light Peak. Toto rozhranie využíva klasický DisplayPort konektor, no jeho špecifikácia je omnoho širšia. Podľa nej majú káble aj obslužné čipy používať optické vlákna. Pre zachovanie spätnej kompatibility obsahuje podporu aj pre metalické vodiče a obslužné čipy pre ne.

Thunderbolt je v jednoduchosti spojenie už dvoch stávajúcich rozhraní a to DisplayPort na prenos obrazu a PCI Express na prenos dát, takže je možné, aby slúžil na prenos obrazu z ultrabooku do displeja, a zároveň na prenos USB, FireWire, Ethernet LAN a periférií s použitím iba jediného kábla. Tým sa veľmi uľahčuje pripojenie notebooku alebo ultrabooku k displeju. V displeji máte

pripojený sieťový kábel, externú myš a klávesnicu, prípadne ďalšie USB periférie, a tak len pripojíte Thunderbolt displej a napájací MagSafe kábel, ktorý je, ako už bolo spomínané, vyvedený priamo z displeja, takže nie je potreba použiť externý adaptér) a máte plnohodnotnú náhradu desktopu. Vychytávky, ako automatické rozšírenie plochy na Thunderbolt displej pri pripojení a prípadné úplné prepnutie pri zavretí MacBooku, sú už len čerešníčkou na torte.

Obrovskou nevýhodou sa mi zdala absencia akýchkoľvek hw ovládačov na Thunderbolt displeji. Podsvietenie sa síce nastavuje automaticky podľa svetla v miestnosti, ale každé nastavenie základného jasu musíte robiť pomocou SW v Mac OS. Taktiež absencia 3,5 mm jack portu na displeji pre pripojenie slúchadiel je mierne prekvapivá z toho pohľadu, ako Apple vyladí svoje produkty.

Použitý Mac OS X zaručuje naozaj bleskový štart od zapnutia, až po pripravenosť na použitie. Mac OS X zaručuje tiež zvýšenú bezpečnosť, vyplývajúcu už z architektúry, a zároveň aj vďaka previazanosti OS len na Apple hardvérom. Samotné jadro systému je Linux/Unix, takže nie je nutné riešiť antivírusy a ďalšie zabezpečenia ako u Windows. Nevznikajú tu diery v systéme spôsobené nutnosťou otvoriť sa pre rôzne ovládače ku HW, a podobne. Samotný systém je neporovnateľne bezpečnejší ako Windows, ktorý treba dovybaviť doplnkovými aplikáciami pre vyššiu bezpečnosť. Je však nutné podotknúť, že ak je aj systém Windows správne nakonfigurovaný (implicitne iba práva užívateľa, zablokovaný prístup na zmenu systémových súborov a nastavení atď.) a zabezpečený, je z pohľadu bezpečnosti porovnateľný aj s Mac OS X. Nevýhodou Windows je tu teda jeho celková väčšia rozšírenosť na osobných počítačoch, čím sa zvyšuje percento počítačových zločinov na túto platformu.

Čo sa mi zdalo ako celkom šikovná funkcia, aj keď si na ňu treba zvyknúť, je prístup k akejsi virtuálnej ploche zvanej Dashboard

pomocou stlačenia scrollovacieho kolieska (vyvolávajú sa aj multi-gestom na touchpade). Na tejto ploche si môžete ponechať rôzne pomocné programy ako napr. to-do list, kalendár, emaily, a podobne. Veľmi šikovný je aj rad ikoniek na spodnej strane plochy (launch dock), kde sú ikonky najdôležitejších a najpoužívanejších programov, a kde sa nachádzajú aj otvorené programy. Takto je možné rýchlo a jednoducho pristupovať k najpoužívanejším programom. Novinkou OS Lion je Launchpad, čo je zoznam aplikácií na rýchle spustenie inšpirovaný iOS zariadeniami (iPhone/iPad). Stačí len prejsť na Dock a kliknúť na ikonu Launchpad. Otvorené okná sú preč, nahradili ich zobrazenia na celej obrazovke, ktoré sú k dispozícii pre všetky aplikácie. Aplikácie môžete usporiadať podľa vlastných predstáv, zoskupiť do priečinkov alebo jednoducho vymazať. Ak stiahnete nejakú aplikáciu z predajne Mac App Store, automaticky sa zobrazí v aplikácii Launchpad, kde je pripravená na odštartovanie.

Iste sa takéto vychytávky dajú použiť aj v systémoch Windows a Linux pomocou externých programov.



Aj keď podľa prehlásení Apple, by mal byť operačný systém úplne intuitívny a jednoduchý, ale mne osobne to tak neprichádzalo. Či to tak je vďaka mojej zvyklosti na OS Windows a Linuxové Gnome a KDE, je už ťažké posúdiť. Každopádne mi trvalo hodný čas nájsť niektoré nastavenia a niektoré som musel nájsť podľa návodu na internete. Zároveň musím podotknúť, že prechod na Mac OS X mi trval oveľa kratšie, ako povedzme prechod medzi Windows a Gnome. Intuitívnosť prostredia je teda na veľmi dobrej úrovni. Veľmi mi prekážalo napr. tzv. "natural scrolling" - scrollovacie koliesko na myške malo inverzný smer v porovnaní s každým iným systémom, s akým som doteraz stretol. Samozrejme sa to dalo prepnúť na "klasický" smer, ale pripadalo mi to úplne nelogické. V spojení s gestami na touchpade to však dáva zmysel, pretože scrolling pomocou touchpadu kopíruje posúvanie virtuálneho „papieru na obrazovke“ v reálnom svete. Ide teda zase o vec zvyku, nie o nedostatok.

Tiež prehrávanie multimediálnych súborov, a to hlavne filmov bolo problematické. So štandardným prehrávačom QuickTime som nevedel prehrať cca 3/4 z mojej

skúšobnej zbierky filmov. Pomohlo až nainštalovanie bezplatného prehrávača VLC a pár nastavení. Avšak na obranu, aj Windows Media Player natívne prehrá iba niektoré formáty bez inštalácie ďalších kodekov.

Počas používania som narazil na viacero výhod či nevýhod, a preto si myslím, že porovnávanie SW výbavy týchto dvoch platforiem nie je vhodné, keďže takmer všetky funkcie jednej, či druhej platformy sa dajú buď nastaviť, alebo doplniť externými aplikáciami. Rozdiely medzi platformou Apple a IBM PC z môjho pohľadu sú hardvérovými rozdielmi. Zatiaľ čo platformu Apple vidím ako niekoľko predkonfigurovaných a plne vyladených produktov, platformu IBM PC vnímam ako obrovskú skupinu rôznych konfigurácií, čo však so sebou prináša aj občasné problémy.

U Apple dominuje snaha o dotiahnutie každého maličkého detailu do dokonalosti, čo však potom končí malým množstvom produktov. Ak si kúpite produkt Apple máte prakticky zaručené, že s ním budete spokojní. Ak vám však nevyhovuje nejaká zásadná funkcia alebo dizajn, nemáte tu možnosť vybrať si "niečo iné". Pri platforme IBM PC (Windows) je zas obrovský výber možností a kombinácií, takže si vyberie každý to, čo mu vyhovuje. No môže sa stať, že počas používania nájde nejakú prekážajúcu alebo limitujúcu vec, ktorú bude musieť pretrpieť alebo vyriešiť kúpou nejakého doplnkového zariadenia. Vít'azom teda nie je nikto, a zároveň každý. Výber platformy je len otázkou osobných preferencií a zvyku, a akýkoľvek pokus o priame porovnávanie s výberom jedného víťaza, by bolo, ako všeobecne známe, miešanie jablák s hruškami.

Michal Dulovič

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + ergonómia
- + šikovné funkcie a vychytávky
- pri záťaži zahrievanie a hlučnosť
- lesklý povrch displeja
- funkcie nesadnú každému

HODNOTENIE:

90%

Salmon fishing in the Yemen



... alebo Lov lososov v Jemene má byť symbiotickým spojením romantiky, komédie a drámy. Námetom pre film je rovnomenný román britského spisovateľa Paula Tordaya z roku 2006, ktorý zase hľadal inšpiráciu vo svojom osobnom záujme o lov rýb a o Stredný východ. Jeho kniha vyhrala dve ocenenia a po sériách ju dokonca vysielala britská rozhlasová stanica BBC Radio 4. Tento komerčný úspech politickej satiry našťastie neostal len tak nepovšimnutý. Scenár pripravil skúsený a oceňovaný Simon Beaufoy.

Hlavný hrdina príbehu, vedec Alfred Jones (Ewan McGregor), je v službách vlády expertom na rybolov. Pod tlakom politickej elity je bezvýchodiskovo donútený uskutočniť neuskutočniteľné – zaviesť športový rybolov na Stredný východ do Jemenu, aby tak splnil želanie bohatého a excentrického šejka Muhammeda (Amr Waked). Ten verí, že lov lososov dokáže obohatiť jeho ľud. Tento bláznivý projekt má pred médiami kamuflovať nepríjemnosti, ktoré sa udiali v Arábii, a tak sa to javí ako celkom rafinovaný a diplomatický ťah. Alfred napriek logickým námietkam, neochvejnému skepticizmu a tvrdohlavosti plánuje, ako nájsť lososom nový domov na púšti. Keď sa neskôr stretne so šejkovou elegantnou a krásnou správkynou majetku Harriet (Emily Blunt), objavuje nielen úchvatnosť cudzej krajiny, ale aj zdroje viery, dôvery a lásky. Alfredov život tak ostane nečakane a príjemne poznačený.

Filmovú podobu dal tomuto príbehu jeden z najrenomovanejších švédskych režisérov, Lasse Hallström. Jeho filmografické portfólio (Čo žerie Gilberta Grapea, Čokoláda, Pravidlá muštní, Drahý John) je zamerané na osobnú drámu hlavných postáv, a tak sa zdá, že je v prípade tohto filmu človekom na správnom mieste. Možno akurát krútiť hlavou nad názvom filmu, ktorý skôr evokuje prírodopisný dokument než hraný film.

Zaujímavosťou je, že pôvodne mal film režírovať Bill Condon. Ten bol napokon povolaný k inému štábu a podpísal sa pod posledné dva filmy „Twilight ságy“. Sám Hallström dodal, že scenár je tým najlepším, čo čítal za posledné desaťročie: ľudská dráma, komika a love story v jednom. A celé to prišlo práve



vo chvíli, keď sa mu zrútil iný rozpracovaný film. Režisérovo úsilie o živost, autenticnosť a o vyobrazenie univerzálnych pocitov nepozná hraníc. A to doslova. Príbehy svojich filmov zasadil už do Newfoundlandu, Francúzska, na Americký západ či do rodného Švédska, a tak nečudo, že teraz to je pre zmenu Británia a Jemen.

Pred Hallströmom stála pred rovnako zložitá výzva, ako pred hlavnou postavou filmu – vybudovať ryboloveckú oblasť pod časovým tlakom, avšak s obmedzeným rozpočtom. Rybníky v púšti počas nakrúcania totiž zničili dve búrky a dve povodne. Druhú z nich tvorcovia využili vo filme. Následky, ktoré uvidíte, sú preto autentické a bez akejkoľvek štylizácie. Nakrúcanie, ktoré sa začalo v auguste 2010, sa počas deviatich týždňov presunulo z Londýna do Škótska a Maroka. Do hlavných úloh boli obsadení Ewan McGregor, Emily Blunt, Amr Waked a Kristin Scott Thomas. Lasse Hallström ich nevybral náhodou. Jeho zámerom bolo zapojiť veľa rôznorodých hercov, ako sa nechal počuť on sám, aby prispeli svojimi vlastnými myšlienkami, skúsenosťami i osobnosťou skladbou, čím sa filmové dielo malo ešte viac spevniť.

Cieľom totiž nebolo predstaviť čierneho alebo bieleho hrdinu, ale dodať mu rôzne odtiene a hľadiť na svet tak, aby sme nachádzali zábavné momenty, tragické, ale aj tie prekvapivé okamihy, ktorých sa obávame. Preto mal film silnú ambíciu nedostať nálepku len jedného žánru. A podľa prvých ohlasov sa to skutočne podarilo.

Film mal premiéru na medzinárodnom festivale v Toronte v minulom roku a stal sa najväčšou atrakciou pre tamojšie publikum, v ktorom sedel štáb aj so samotným režisérom. Ten bol určite s výsledkom spokojný, pretože Salmon fishing in the Yemen je presne ten druh filmu, ktorý považuje za svoj obľúbený: nepredvídateľný, žánrovo neohraničený, mysticky príťažlivý a mnohovýrovňový. Evokujúci zmysel pre miesto, ktoré je živé a autentické, s prísľubom originálneho príbehu súboja medzi racionalitou a vierou.

Radka Cenka

Logitech®

Mini Boombox



At' už svoj „chytrý“ telefon nebo tablet používáte kdekoli a na cokoli, bude vás slyšet.



Bluetooth®

- Bezdrátová technologie Bluetooth®
- Skvělý zvuk s výraznými basy
- Dobíjecí baterie s výdrží 10 hodin*

*Skutečná životnost baterií se bude lišit v závislosti na způsobu použití, nastavení a vlastnostech prostředí.

ŽENA V ČIERNOM



Snímku Žena v čiernom nám prináša do kín anglický režisér James Watkins, ktorý pred pár rokmi debutoval survival hororom Eden Lake. Hoci film u nás vyšiel iba ako DVD, vo Veľkej Británii sa tešil veľkej priazni kritiky aj filmových fanúšikov. Vráťme sa ale k Žene v čiernom. Ide o adaptáciu rovnomennej knihy od Susan Hillovej z roku 1983, ktorá už mimochodom bola sfilmovaná ako televízny projekt a vyše 7 miliónov divákov ju už malo možnosť vidieť aj na divadelných doskách, kde sa hrá už vyše 23 rokov.

Dej diváka na začiatku oboznámi s postavou Arthura Kippsa (Daniel Radcliffe), ktorý musí ako právnik vycestovať do odľahlej dediny pre prípad zosnulého majiteľa domu na ostrove Eel Marsh House. Po jeho príchode do domu sa ale začnú diať nevyvetliteľné veci a on postupne odhalí uje strašné tajomstvá sídla a dediny, v ktorej bez zjavnej príčiny umierajú deti a rozhodne sa túto záhadu vyriešiť, kým za ním pricestuje z Londýna jeho syn.

Prostredie, v ktorom sa film odohráva, je typické pre podobné „duchárske“ horory a ničím veľmi nevybočuje zo zaužívaných žánrových štandardov. Opustený dom na kraji civilizácie, ku ktorému sa dá dostať iba za odlivu, opradený historikou o duchoví bývalej panej domu, na diváka funguje dobre. Má svojskú strašidelnú atmosféru, čomu pridáva aj



večne zatiahnutá obloha a všadeprítomná hmla, v ktorej číhajú príznaky. Priestoru na báť sa je počas vyše 90-minútovej dĺžky dosť veľa. Scén, pri ktorých sa divák strhne zo sedadla, je tu neúrekom a sú dávkované postupne. Strašidlo na vás niekedy vyskočí aj z nečakaných zákutí temného domu. Kipps, ktorý sa pre prácu rozhodne v dome stráviť noc, si miestami sám nie je istý, či vidí skutočné veci alebo iba výplody jeho fantázie, umocnené presvedčivými výpoveďami dedičanov. Veta „keď sa zjaví žena v čiernom, dieťa zomrie“ sa vo filme opakuje niekoľkokrát. Ani samotný Kipps už nakoniec nedokáže poprieť, že v dedine a v dome sa deje niečo iracionálne.

Radcliffe sa svojej úlohy právnika zhostil výborne, jeho výkon bol presvedčivý a určite mu táto úloha pomôže aspoň čiastočne sa odpútať od nálepky „toho, čo hral Harryho Pottera“. Hoci úplne sa jej nezbaví nikdy. Do očí bije akurát fakt, že na vdovca so štvorročným synom pôsobí trochu primlano, za čo ale on nemôže. Na svoje si prídu ľudia, ktorí sa radi boja a majú radi Anglicko zo začiatku 20. storočia. Treba ale odporučiť, aby rodičia nebrali svoje mladšie ratolesti do kina kvôli Radcliffovi, pretože hoci aj posledný Potter bol miestami temný, tu hrozí možno aj skorší odchod z kinosály, pretože l'akačiek je tu viac než dosť.

Jaroslav Rekeň



V aprílovom vydaní nájdete reportáž z Notebook expo 2012



Súťaž s portálom GAMESITE.SK

Odpovedzte na súťažnú otázku
a VYHRAJTE skvelé slúchadlá,
ktoré do súťaže venovala
spoločnosť WESTECH.

Vyhrať môžete

2x Gear4 GP01nc

1x Gear4 GP01i



Otázka:

Aká hra je na obálke v treťom
Gamesite magazíne?

Odpovedať na súťažnú otázku môžete iba na tomto
linku (viď. nižšie). Odpovede môžete posilať až
do 20.4., kedy bude súťaž ukončená. Vyhodnotenie
nájdete na stránkach Gamesite.sk. Detailné podmienky
súťaže sú tiež zverejnené na stránkach Gamesite.sk,
ktorá je organizátorom tejto súťaže.

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-3x-sluchadla-od-spolocnosti-westech.html>

Výherca súťaže z Gamesite magazínu 2/2012:

www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-5-hier-od-comgadu.html