



Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 7-8 / august 2012 | www.gamesite.sk

Gamesite MAGAZÍN

HRALI SME ZA VÁS
Spec Ops: The Line

.....

PREDSTAVUJEME
Nintendo Wii U

.....

TOP PRODUKT:
ASUS Transformer Pad Infinity TF700

SÚŤAŽ o audio dock
SAMSUNG DA E651



SÚŤAŽ o myš
LOGITECH G600



→ **HRY MESIACA:**

London 2012
Spellforce 2: Faith in Destiny
Spec Ops: The Line
Mario Tennis Open 3D

→ **HARDVÉR MESIACA:**

Notebook Asus G55VW
Projektor Epson TW6000
Myš Logitech G600
Audio dock Samsung DA-E651

→ **NEUŠLO NÁM:**

Kino - Iron Sky
Kino - Total Recall
Bluray - Den Zrady
Bluray - John Carter

→ **ZAÚJÍMAVÉ TÉMY:**

Preview - Total Recall
Interview so šéfredaktorom
Kniha - Nádherné tvory
Kniha - Nádherná temnota

Gamesite Magazín

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
Webadmin / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovič / Branislav Brna /
Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec /
Jakub Pokorný / Ľubomír Šottník / Dávid Tirpák /
Matej Minárik / Juraj Víha / Adrián Goga /
Tomáš Kleinmann / Marek Juhoš /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík

SPOLUPRACOVNÍCI

Dominik Holíček / Matúš Paculík / Ján Kaplán /
Michal Mário Štastný / Michal Klembara / Eduard Čuba
Petra Adamková / Jana Radošinská / Marek Liška

OBRAZOK NA OBÁLKE

ASUS - vyrobené by Gamesite.sk

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: zdenek.moudry@mission.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 tlačene 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
vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezerateľná
flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk,
čo však nie je služba prevádzkovaná vydavateľom.

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 vydavateľa alebo názorom redakcie.

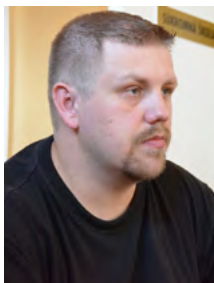
Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah
inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/
vydavateľa. 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

ISSN 1338-709X



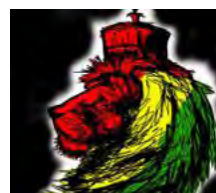
Hirov Editoriál

Redakcia hodnotí mesiac júl...



Babli

Tento mesiac som sa
venoval viac filmom
ako hrám a jediná vec,
ktorú som prešiel, bola
Alice: Madness Returns.
Tá prekvapila a aj napriek
pár problémom je to titul,
ktorý odporúčam
každému, kto ho doteraz
ignoroval alebo úplne
minul.



Raggamuffin

Môj júl sa niesol hlavne
v pracovnej atmosfére,
no neodolal som Steam
Summer sale, počas
ktorého som sa konečne
dostal k Saints Row
The Third. Nevynechal
som ani nádielku indie
hier, z ktorých ma
očaril mnou doteraz
prehliadaný Bastion.



XsApollo

Svoj júl by som
jednoznačne
charakterizoval dvoma
slovami: Steam Sale. Ten
mi z peňaženky ukradol
viac, ako som čakal.
Najviac ma však upútala
sandboxovka Saints
Row: The Third. Pomedzi
to som si krátil voľné
chvilky Terrariou a L4D2.

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



Slovenská Spoločnosť Elektronikov
vás pozýva na:

LETNÉ SÚSTREDEDENIE 2012

Letné sústredenie talentovanej mládeže v elektronike

19.AUGUST - 1.SEPTEMBER

MLYNKY - PALCMANSKÁ MAŠA

ELEKTRONIKA
WEB, ROBOTIKA
PROGRAMOVANIE
AUDIO-VIDEO TECHNIKA

Ak máš chuť skúsiť si všetky tieto veci,
LSTME je to pravé miesto pre Teba!

Viac informácií a registrácia na
www.lstme.sk

digmia
expert computing

Nethemba
all about security

WebSupport

**Slovenská
Spoločnosť
Elektronikov**



Na E3 2012 sme mali možnosť byť svedkami ohlásenia už tretieho pokračovania.

Aké teda bude, sa máte možnosť dozvedieť v nasledovných riadkoch. Opäť sa dostaneme do kože Isaaca Clarka, ktorý stroskotá na ľadovej planéte Tau Volantis (začneme však už vo vesmíre) pripravený zničiť strašných Necromorphov. Navždy. Samozrejme, nebude to ľahké. Oproti minulým dielom však určite áno. Na rozdiel od prvých dvoch hier sa totiž trojka vydáva viac vpred hlavnému prúdu, ktorý vás ani veľmi nevystraší, a zároveň si môžete strieľať kolko chcete kvôli ustavičnej akcii a adrenalínovým sekvenciám, ktoré hra ponúka. A pokiaľ sa bojíte, že môžete zomrieť, pokojne skočte do krytia hoc aj kotrmelcom. Áno, bohužiaľ, pre verných fanúšikov série to znie ako Gears of War a Call of Duty v jednom. A treba podotknúť, že hra bola prijatá aj na samotnej prezentácii veľmi zmiešané.

>> Mŕtvy vesmír na tretiu alebo d'alšia obet' marketingu EA. Aj tak sa dá popísať najnovší prírastok do rodiny Isaaca Clarka.

Nech už to bude akékoľvek, hra prinesie aj iné novinky. Asi najdiskutovanejšou je zavedenie co-op hry. Pokiaľ sa rozhodnete hru prejsť v tomto móde, jeden z hráčov sa stane vojakom, Johnom Carverom zo Zeme, ktorý má rodinu. Na Tau Volantis ho teda muselo priviesť niečo veľké. Stavba hry v co-ope bude zároveň trochu odlišná, a pokiaľ budete hrať hru sami, Carvera stretnete len občas ako NPC. Skrátka, očakávajte príbeh obohatený o exkluzívne cut-

scény a ešte viac akcie, lebo kde je zbraň navyše, tam budú aj nepriatelia. Pozitívne pôsobí aspoň príslub autorov, že otázky, s ktorými sme si v príbehu lámali hlavu, budú zodpovedané. Navyše prídu noví nepriatelia, ako napríklad Feeder, ktorý zaútočí len pokiaľ naňho zasvietite alebo spôsobíte v jeho okolí hluk. Po prvý raz v sérii takisto budeme bojovať s ľuďmi.

Dead Space 3 pricestuje na PC, Xbox 360 a PlayStation 3 vo februári 2013.



Fez patch nedostane

Vina sa hádže na tých druhých

■ **Nezávislá hra Fez, hrajúca sa s tretou dimenziou v 2D platformovke, si získala mnoho pozornosti svojím originálnym konceptom.** Prvý patch vydaný v júni spôsobil malému percentu hráčov bug, kvôli ktorému prišli o uložené pozície. Samozrejme, hráči by očakávali, že vyjde ďalší patch, ktorý to napravi, no vývojári povedali, že ho nevydajú. Ako dôvod uvádzajú prehnané ceny Microsoftu za uvedenie updatu na Xbox Live. Vraj išlo o desiatky tisíc dolárov. Microsoft sa ale bráni a tvrdí, že boli viac než ochotní o cene vyjednávať, no vývojári sa rozhodli od toho odstúpiť. Horúci zemiak sa opäť prehadzuje z jednej strany na druhú a hráči majú smolu.



Fortnite

Pobeží na UnrealEngine 4

■ **Fortnite, pripravovaná hra od EpicGames, sa konečne odhalila a priniesla niekoľko dôležitých detailov.** Tým, ktorým si hra získala momentálne najväčšiu pozornosť, je fakt, že Fortnite bude prvý titul, bežiaci na Unreal Engine 4 a jeho efekty už aj demonštrovali na porovnávacích obrázkoch, kde bolo rozdiely vidieť jasne. Čo sa hrateľnosti týka, pôjde o kooperatívny sandbox, kde bude hlavnou úlohou prežiť nočné nájazdy nepriateľov, podobných zombie. To bude možné vďaka stavaniu opevnení z materiálov, ktoré nazbierate počas dňa vo svojom okolí. Vydanie Fornite môžeme čakať v priebehu budúceho roka.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...sa fanúšikovia Diabla 3 dočkajú obsahu pre charaktery, ktoré dosiahli maximálny level, aby tak títo hráči mali motiváciu pokračovať v hraní. Práve to bol jeden z problémov, ktorý vývojári z Blizzardu priznali a týmto sa ho pokúsia napraviť. Okrem toho pracujú aj na ďalších vylepšeniach.

■ ...ďalšia trojka v sérii, tentoraz Uncharted, tiež dostane isté vylepšenia. Pripravovaný patch sa zameria predovšetkým na vylepšenie rovnováhy zbraní a módov v multiplayeri. S vydaním patchu sa však na svet dostane aj nové DLC, sľubujúce „nový vzrušujúci systém“ nech to už znamená čokoľvek.

■ ...Square Enix usporiada špeciálnu trojdňovú akciu na počesť 25. výročia série Final Fantasy, kde podľa všetkého plánujú odhaliť niečo z budúcnosti Final Fantasy XIII „projektu“. Či pôjde o Final Fantasy XIII-3 alebo Versus, o ktorom kolujú klebety ohľadom jeho zrušenia, uvidíme v septembri.

Red Dead Redemption 2

„So sequelami sa neponáhľame, čo neznamená, že sa k nim časom nedostaneme. Tešte sa na ďalšie správy o pokračovaní RDR série.“ Rockstar nevyklucuje sequel, momentálne sa však plne sústreďuje na GTA V.



Battlefield 4

Pri predobjednávkach Medal of Honor: Warfighter sa objavila informácia o tom, že cez ne sa bude možné dostať do bety Battlefield 4, ktorá sa má uskutočniť v jeseni budúceho roka. EA to po pár hodinách potvrdila.



4-miliónový Zaklínač

CD Projekt Red sa nedávno pochválil číslami o predajoch svojej série o zaklínačovi Geraltovi. Prvý a druhý diel predal na všetkých dostupných platformách, na ktorých vyšiel, dokopy už cez štyri milióny kusov.



Filmový Deus Ex

Ďalšia hra sa pokúsi preraziť na filmových plátnach. Tentokrát ide o Deus Ex: Human Revolution. Práva získala spoločnosť CBS Films, ktorá plánuje pri tvorbe filmu úzko spolupracovať s vývojármi hry, s Eidosom.





High-End fotoaparát od Samsungu



Samsung uvádza na trh fotoaparát Samsung EX2F, ktorý je najnovším high-endom zo série SMART fotoaparátov. Tento fotoaparát je navrhnutý na zachytenie super jasných a ostrých fotografií, a to vďaka svetelnosti objektívu s rekordnou hodnotou F1.4, ktorá je aktuálne najvyššia zo všetkých kompaktných na trhu. EX2F má aj výhodu v podobe zálohovania, ukladania a zdieľania fotografií bezdrôtovo pomocou Wi-Fi.

O vysokú kvalitu snímok sa stará 24 mm širokouhlý objektív so svetelnosťou F1.4, ktorý zabezpečí jasné fotky aj za zlých svetelných podmienok. Pri nadmernom osvetlení zase poslúži šedý ND filter Neutral Density. K dispozícii je aj duálny stabilizátor obrazu, ktorý minimalizuje vplyv trasenia. EX2F ponúka manuálne ovládanie, režim priority clony a priority uzávierky. Funkcia Dual Dial a predné ovládacie koliesko zaisťujú rýchle a jednoduché nastavenie expozície bez námahy. Veľký 12 Mpx snímač 1/1.7" BSI CMOS v kombinácii s objektívom zaisťuje tvorbu jasných snímok s väčšou farebnou hĺbkou a nižšou hladinou šumu aj za zlých svetelných podmienok. Samozrejmosťou je aj natáčanie videosekvencií vo Full HD rozlíšení so stereo zvukom.

Fotoaparát je vybavený výklopným a plne otočným 3-palcovým AMOLED displejom. Model je najnovším z radu

Samsung Smart Camera s funkciou Wi-Fi pripojenia, čo umožňuje bezproblémové zálohovanie na PC alebo internete a zdieľanie na sociálnych sieťach. Funkcia Mobile Link ponúka možnosť prepojenia s inteligentnými telefónmi, bez nutnosti meniť veľkosť snímok či videa. S funkciou Remote Viewfinder ("diaľkový hľadáčik") môžete využiť displej svojho smartphone pre nastavenie snímok z hocikákeho uhla. Prostredníctvom Smart Link tlačidla je možné všetky tieto funkcie spustiť jedným stlačením tlačidla pre jednoduché zdieľanie a uloženie.

Fotoaparát EX2F spája špičkovú kvalitu obrazu s pohodlím a rýchlosťou, a to v tenkom, ale vysoko odolnom tele z horčíkovej zliatiny, ktoré možno bežne nájsť v profesionálnych fotoaparátoch. „Vytvorili sme model EX2F, aby sme dokázali, že zhotovovanie skvelých fotografií nemusí byť spojené s nosením ťažkých a neskladných digitálnych zrkadloviek. Vzhľadom na to, že tie najlepšie zábery často vznikajú, keď to najmenej očakávate, EX2F poskytuje ručné ovládanie a neuveriteľne čistú kvalitu obrazu v tele, ktoré je malé a ľahké pre každodenné nosenie. Je to skvelý spoločník na cesty pre milovníkov fotografie, ktorí očakávajú najlepšiu kvalitu snímok a plne tvorivé ovládanie,“ uviedol Michal Novák, produktový manažér spoločnosti Samsung divízie DI.

Hifi systém od SONY



Google minulý mesiac na konferencii Google I/O 2012 predstavil niekoľko novinek. Predstavený bol dlho očakávaný tablet Nexus 7, ktorý pobeží na Androide 4.1 Jelly Bean. Ďalšou novinkou je zaujímavá multimediálna škatuľka Nexus Q.

Tablet Nexus 7: Tento tablet vyvinul Google v spolupráci so spoločnosťou Asus a ponúka výkon a štýlový dizajn v ľahkom a prenosnom tele, ktorý padne pohodlne do ruky. Operačným systémom je nový Android 4.1 Jelly Bean a ide o prvé zariadenie, ktoré ponúkne ako štandard webový prehliadač Chrome. Nexus 7 bude konkurentom lacnejších

tabletov, keďže jeho cena začína na 199 dolároch (160 eur). Cene zodpovedá aj vybavenosť tabletu, ktorá ničím neohúri, ale nie je ani sklamaním.

Nexus Q: Predstavenou novinkou bola aj škatuľka s označením Nexus Q, ktorá má byť priamym konkurentom Apple TV. Ide o multimediálny prehrávač, ktorý prehráva obsah z cloudu. Zariadenie sa ovláda pomocou mobilu alebo tabletu, ktoré sa s prehrávačom spájajú pomocou NFC. Pomocou samotného zariadenia môžete ovládať iba hlasitosť. Podporovanými aplikáciami sú Google Play Music, Google Play Movie/TV a YouTube.

Fujitsu tablet s Windowsom

Fujitsu aktualizuje svoju líniu Stylistic tabletov s 10-palcovým modelom, ktorý je vybavený 1,6 GHz procesorom Intel Atom N2600. Procesor nepatrí medzi najrýchlejšie, ale je vybavený grafikou Intel GMA 3600 s podporou pre prehrávanie HD videa. 10-palcový IPS displej ponúka rozlíšenie 1280 x 800. Displej je kapacitný, ale je tu tiež aktívny digitizér a digitálne pero, ktoré je možné použiť na písanie alebo kreslenie. Tablet poskytuje pre dáta SSD disk s kapacitou 32GB/64GB a ponúka 2GB Ram. Rozmery tabletu sú 274 x 193 x 15 mm a jeho váha s menšou batériou je 1,7 kg. Tablet už je v predaji s cenou začínajúcou na 691 eurách a vybavený je operačným systémom Windows 7, je tu ale zaručená kompatibilita s Windows 8.



Radeon HD 7970



Sapphire uviedol svoju najrýchlejšiu jednočipovú VGA na svete,

s taktom jadra až 1200 MHz a 6400 MHz efektívnej pamäte. Nová 28 nm architektúra umožnila efektívnejšiu výrobnú technológiu pre viac tranzistorov v menšom priestore, čo umožňuje dramatické zvýšenie výpočtového výkonu.

Lenovo s AMD Trinity



Lenovo uviedlo na trh dva nové notebooky pre malé a stredne veľké firmy

s označením Thinkpad Edge 435 a 445. Oba modely sú vybavené chipsetom AMD Trinity a možnosťou doplnenia o integrovanú grafiku, o diskretnú AMD Radeon. Veľkosti notebookov sú 14" a 15,6". Cena sa pohybuje od 467€.

All-in-One PC od MSI



Spoločnosť MSI uvádza na trh All-in-One PC. Je vybavený štvorjadrovým procesorom Intel Core i5

a GeForce GT630M s technológiou Optimus. WindTop disponuje 22-palcovým multitouch displejom s FullHD rozlíšením a komponentmi z triedy Military Class II.

Hybridný tablet Fujitsu



Fujitsu predstavil hybridný tablet s názvom Q702, ktorý prichádza s voľiteľnou klávesnicou

v podobe doku. Tento tablet ponúka 11,6-palcový IPS displej s antireflexnou vrstvou a 10-bodovým multitouchom. Fujitsu Q702 tablet bude mať na výber procesory Intel Ivy Bridge i3 alebo i5.

Notebooky MSI GT60 a GT70



Spoločnosť MSI predstavila nové herné notebooky GT70 a GT60. Novinky spĺňajú všetky potreby náročných hráčov, ktorým poskytnú vysoký výkon pre intenzívny herný zážitok.

Herné notebooky MSI GT70 a GT60 sú vybavené štvorjadrovými procesormi Intel Core i7 tretej generácie, a tiež najrýchlejšou a najmodernejšou grafickou kartou súčasnosti – Nvidia GeForce GTX 680M. Táto grafická karta ponúka vysoký výkon a vďaka technológii Nvidia Optimus tiež dlhú výdrž batérie. Nechýba plná podpora DirectX 11 a Nvidia PhysX pre využitie realistických vizuálnych efektov. Grafika Nvidia GeForce GTX 680M v notebookoch MSI GT60 a GT70 okrem zaistenia najvyššieho frame rate, hráčom prináša najnovšie inovácie v oblasti PC hier. Hráči dostanú najhladšie vizuálne detaily, realistickú fyziku a špeciálne

efekty novej generácie, ktoré si môžu, vďaka architektúre Nvidia Kepler a technológii Optimus, vziať so sebou kamkoľvek.

S dvoma 128GB mSATA SSD diskami 3. generácie, zapojenými v diskovom poli RAID 0, rýchlosť čítania presahuje 900MB za sekundu. Pre dáta ako napríklad video, audio a záložné súbory je k dispozícii rýchly a veľký pevný disk s kapacitou 750GB. Kvalitnú zvukovú reprodukciu zabezpečujú prvotriedne reproduktory Dynaudio v kombinácii s priestorovým zvukom THX TruStudioPro. MSI spolupracovala s firmou SteelSeries pri vývoji dokonalej klávesnice, ktorá ponúka kvalitné prevedenie a spĺňa požiadavky náročných hráčov, hlavne usporiadanie a veľkosť kláves. Skvelý zážitok pri sledovaní vizuálnych efektov bez rušivých odleskov v obraze zaručuje matný displej s FullHD rozlíšením.

Dell XPS 14 a 15

Dell rozširuje svoju rodinu notebookov XPS o dva modely. XPS 14 je ultrabook určený na cesty a ponúka najdlhšiu životnosť batérie u ultrabookov, a to 11 hodín. XPS 15 ponúka slušný výkon v tenkom tele z hliníka a s obrazovkou od okraja k okraju.

XPS 14 je určený mobilným užívateľom a je dodávaný v dvoch základných konfiguráciách. Telo je z odolného hliníka a je tenké 20,7 mm. Ultrabook ponúka 14-palcový displej s rozlíšením 1600 x 900. XPS 14 je pripravený vydržať celý deň takmer v každom prostredí až 11 hodín prevádzky na batériu. K dispozícii je tiež pevný disk s kapacitou 500GB, a tiež 32GB SSD.

XPS 15: Ide o výkonný model v tenkom tele, ktorý ponúka o 75% jasnejší displej než štandardné panely. Telo je

z jedného hliníkového bloku, takže je pevné a odolné, obrazovka je chránená sklom Corning Gorilla Glass a je takmer bez rámu. Výkon zabezpečuje už spomínaný procesor Intel Ivy Bridge a tiež výkonná grafická karta od Nvidie. Nájdeme tu tiež podsvietenú klávesnicu a úložisko pre dáta v podobe 1TB pevného disku a SSD disku s kapacitami 32 alebo 128GB.



Nové All-in-one PC od HP

Spoločnosť HP v poslednej dobe predstavila niekoľko All-in-One stolových počítačov, ktoré ponúkajú bohatý multimediálny výkon, vynikajúce zabezpečenie a maximálnu spoľahlivosť. Medzi ohlásené novinky patrí HP Envy 23 All-in-One a HP Pavilion 23 All-in-One. Tieto modely ponúkajú vysoký výkon a eleganciu, sú vybavené 1080p FullHD 23-palcovým displejom, diskretnou grafickou kartou, multi-core procesormi a 2TB hardiskom pre ukladanie dát. HP Envy 23 All-in-One PC je primárne navrhnutý pre zlepšenie zážitku zo zábavy s Beats Audio, HDMI, TV tunerom a Blu-ray mechanikou. Tiež sa môže pochváliť dobre navrhnutým voľne stojacim displejom, ktorý je možné jednoducho pripevniť na stenu.

Oba modely ponúkajú bezdrôtové pripojenie a exkluzívne funkcie ako je HP TrueVision HD Webcam, HP Magic Canvas a HP LinkUp pre najnovšie spojenie zábavy a pohodlia. HP TrueVision HD Webcam umožňuje natáčanie videa aj v nízkom a jasnom osvetlení. HP Magic Canvas softvér umožňuje užívateľom rozšíriť plochu vodorovne, a tým je možné získať priestor pre aplikácie, videá a fotografie.

Ceny štartujú HP Envy 23 od 949,99 dolárov (773 eur) a HP Pavilion 23 od 649,99 dolárov (529 eur). Oba modely budú k dispozícii od 5. augusta 2012.



Archos Elements tablet

Archos predstavil prvý tablet z radu Elements s označením Archos 97 Carbon. Tento tablet s cenou 229 dolárov (185€) ponúkne 9,7-palcový displej,

1GHz procesor a bude bežať na Androide 4.0 Ice Cream Sandwich. Neskôr sa očakávajú aj 7 a 8-palcové verzie.

Archos 97 Carbon spadá do strednej triedy tabletov a ponúkne 9,7-palcový IPS displej s rozlíšením 1024 x 768. O výkon sa postará procesor ARM Cortex A8 s taktom 1GHz, ďalej je tu 1GB operačnej pamäte a 16GB priestoru pre dáta. Tablet má vo výbave microUSB port a tiež klasický USB 2.0 port, 3,5mm audio jack, miniHDMI a slot pre microSDHC karty do veľkosti 32GB. Samozrejmosťou je WiFi, dve kamery – 0,3MPx predná a 2,0MPx zadná, ďalej dve zabudované reproduktory, mikrofón a G-sensor.

Archos 97 Carbon je vybavený Androidom 4.0 Ice Cream Sandwich a patrí medzi zariadenia s Google certifikátom, čo znamená, že prichádza s Play Store a ďalšími Google aplikáciami. Zvláda prehrávanie 1080p HD videa a podľa spoločnosti Archos je výdrž batérie pri sledovaní videa 8 hodín a 20 hodín pri počúvaní hudby.

Telo tabletu ponúka hliníkové šasi s váhou 618 gramov a hrúbkou 11,4 mm. Tablet sa dostane do predaja koncom tohto mesiaca s cenou medzi 229,99 a 249,99 dolárov (185 – 202 eur).





Apple MacBook Pro

s displejom Retina

Spoločnosť Apple na ostatnom WWDC predstavila nový 15-palcový MacBook Pro s ohromujúcim displejom Retina a mimoriadne tenkou odľahčenou konštrukciou. Je to skutočne úchvatný kus hardvéru, ktorý (ako povedal Tim Cook) „posúva hranice výkonnosti a prenosnosti tam, kam sa zatiaľ žiadny iný prenosný počítač nedostal.“

Viem, znie to trochu ako marketingový blábol, no keď sa na nové notebooky pozriete bližšie, je to naozaj kus nádherného hardvéru, ktorý nemá na svete konkurenciu. Displej Retina nového MacBook Pro má jednoznačne najvyššie rozlíšenie zo všetkých prenosných počítačov na svete. Nepreháňam, pretože 15.4" displej s LED podsvietením a IPS panelom má rozlíšenie až 2 880 × 1 800 bodov, čo je hustota cca 220 bodov na palec v miliónoch farieb. S rozlíšením viac ako 5 mega pixelov je to o celé 3 milióny viac než má Full HD monitor alebo televízor.

Displej Retina dosahuje takú hustotu zobrazovacích bodov, že ľudské oko z normálnej pozorovacej vzdialenosti nedokáže rozlíšiť jednotlivé pixely, vďaka čomu sa text a grafika zobrazujú s až neuveriteľnou ostrosťou. Technológia IPS zaručuje 178-stupňový zorný uhol a v porovnaní s predchádzajúcou generáciou ponúka o 75 percent nižší odraz a o 29 percent vyšší kontrast. MacBook samozrejme dokáže bez problémov

zobrazovať celoobrazovkovo aj nižšie HD rozlíšenia ako 1920×1200, 1080p, 1680×1050, 1280×800 alebo 1024×640 pixels, ale ku 2 880 × 1 800 bodom sa zatiaľ nik z konkurentov ani len nepriblížil.

Vďaka unibody konštrukcii z jemne opracovaného hliníku a ukladaciemu priestoru výlučne typu flash (nemá mechanický harddisk, ale iba tenké pamäťové čipy – modul pripojený priamo na základnú dosku) je nový MacBook Pro najľahším počítačom MacBook Pro. S hrúbkou len 1,8 cm a hmotnosťou pod 2 kg je takmer rovnako tenký ako MacBook Air, no vo svojom vnútri má dostatočný výkon, ktorý utiahne aj tak brutálne rozlíšenie nového displeja.

MacBook Pro Retina sa dodáva s najnovšími štvorjadrovými procesormi Intel Core i7 s rýchlosťou 2,3 a 2,7 GHz a 6 MB cache L3, ktoré vďaka technológii Turbo Boost dokážu zvyšovať svoju rýchlosť až na 3,3/3,6 GHz. O obraz sa okrem Intel HD Graphics 4000 stará aj samostatná grafika NVIDIA GeForce GT 650M s 1 GB rýchlou RAM s taktom 1600 MHz.

Počítač má štandardne 8 GB pamäte RAM a miesto HDD používa ukladací priestor typu flash s kapacitou 256 alebo 512 GB (maximálne je možno objednať 768 GB verziu). Flash disk je štyrikrát rýchlejší než tradičné pevné disky pre notebooky a umožňuje súbežne prehrávať štyri

prúdy nekomprimovaného videa v plnom HD rozlíšení 1080p. Táto architektúra zároveň prináša vyššiu spoľahlivosť, okamžitú odozvu a až 30-dennú výdrž batérií v pohotovostnom režime. Samozrejme trochu komplikovanejšie je potom upgrade, ktorý si neurobíte sami jednoduchou výmenou disku. Apple nie sú počítače, v ktorých sa doma rýpu kutili.

Dva porty Thunderbolt a dva porty USB 3.0 umožňujú používateľom pripojiť k notebooku viacero displejov alebo vysokovýkonných zariadení súčasne. Nový MacBook má prvýkrát aj HDMI port pre pripojenie k projektorom alebo HD televízorom. Apple sa tomuto z neochopiteľných príčin dlho vyhýbal a HDMI priniesol až vtedy, keď je to v podstate zbytočné. Nové MacBooky totiž dokážu streamovať HD obraz bezdrôtovo do zariadení Apple TV, takže ich pripájanie HDMI káblom je trochu zbytočné.

MacBook Pro Retina nie je určený bežným domácim používateľom, pretože jeho cena (v závislosti od konfigurácie) začína kúsok pod 2 300 euro a končí až niekde tesne pri 3 000 eurách. Toľko dá za notebook „na hranie“ asi len málokto. Pre bežných ľudí je oveľa výhodnejšie investovať do menších Air, prípadne ak potrebujú vyšší výkon do klasických MB Pro, ktoré im poskytnú dobrý komfort a oveľa lacnejšie než nové MB Pro Retina. Na mieste je spomenúť,

že sa veľmi potichu vytratil z ponuky Apple aj 17" MB Pro, ktoré v podstate nahrádza v ponuke menšia 15" Retina.

Pre profesionálov displej Retina prináša nový level a nastavuje nový štandard výkonnosti a prenosnosti. Vysoké rozlíšenie im dovolí mať naraz na relatívne malej ploche viac a napríklad fotografie jemnejšie a presnejšie korigovať aj bez zoomovania. Tiež strih videa je jednoduchší a presnejší na 15" Retina než hoci aj na 27" HD displeji. Vyššie rozlíšenie skrátka pomáha zvýšiť produktivitu aj v teréne, pretože je to akoby ste mali pred sebou plochu viacerých displejov.

Apple preto zaktualizoval mnohé aplikácie ako napríklad iPhoto, iMovie, iTunes alebo Final Cut Pro X, aby mohli naplno využiť možnosti vysokého rozlíšenia. Aktualizovaná aplikácia Aperture 3.3 okrem toho obsahuje aj prevratné nové funkcie na úpravu snímok a podporuje jednotnú knižnicu fotografií, takže fotografi už môžu plynulo prechádzať medzi aplikáciami iPhoto a Aperture.

Samozrejme nemá veľký význam kupovať Retinu, pokiaľ plánujete MacBook využívať na mailovú komunikáciu či písanie textov. Vyššie rozlíšenie síce prináša pridanú hodnotu v krajších jemnejších písmenkách a tiež jasnejšom displeji, no je to trochu drahý bonus.

Nové MacBook Pro Retina však nie sú len o tom displeji. Ako som spomínal vyššie, je to kus výkonného hardvéru vo veľmi kompaktnom tele. Na mieste je

preto otázka, ako to bude s chladením. Celohliníkové telo napomáha v lepšom odvoде tepla, no procesor a grafika potrebuje aktívnejšie chladenie. V tomto smere prišiel Apple na dosť zaujímavý trik. Nové coolery majú asymetrické lopatky, čo generuje šumy rôznych frekvencií. Tie sa však v konečnom dôsledku „nesčítajú“, a tak je cooler celkom tichší, než rovnaký cooler pri symetrickom usporiadaní lopatiek. Som zvedavý, kedy toto konečne okukajú výrobcovia grafických kariet a znížia hukot skriňových PC.

Vysoký výkon otvára aj otázku výdrže pri práci bez elektrickej siete. Batéria nového počítača MacBook Pro prekvapivo vydrží pri práci v bezdrôtovej sieti až 7 hodín. Keď sa pozriete Macku pod kapotu, uvidíte, že v podstate 50% jeho útrobov tvoria batérie. Vďaka vylepšeným chemickým vlastnostiam a technológii Adaptive Charging sa teraz dajú dobíť až tisíckrát bez straty svojej kapacity, čo je naozaj úctyhodné. Sám používam vyššie trojročný Mac, ktorý stále dokáže na batérie pracovať skoro 5 hodín. Mám doma rovnako starý notebook Asus z vyššej triedy (bol dokonca drahší než Mac) a už po dvoch rokoch začala baterka tvrdo strácať na kapacite (po 3 rokoch nevydrží pri najúspornejšom nastavení pracovať viac ako 2 hodiny, hoci predtým vydržal vyše 6 hodín).

Spomeniem ešte jednu vec. Na internete kolovalo množstvo správ o vadných displejoch a o chybách, ktoré pozorovali používatelia. Apple údajne sťahoval všetky z predaja a nahrádzal

ich novými. Ja som mal k dispozícii jeden z prvých kusov, čo sa začali predávať u nás a ani jeden z popisovaných problémov sa tu nevyskytoval. Bud' teda šlo o kačicu so snahou priťahnúť pozornosť, alebo som mal šťastie. Toto naozaj neviem zodpovedne posúdiť.

Záverečné zhodnotenie

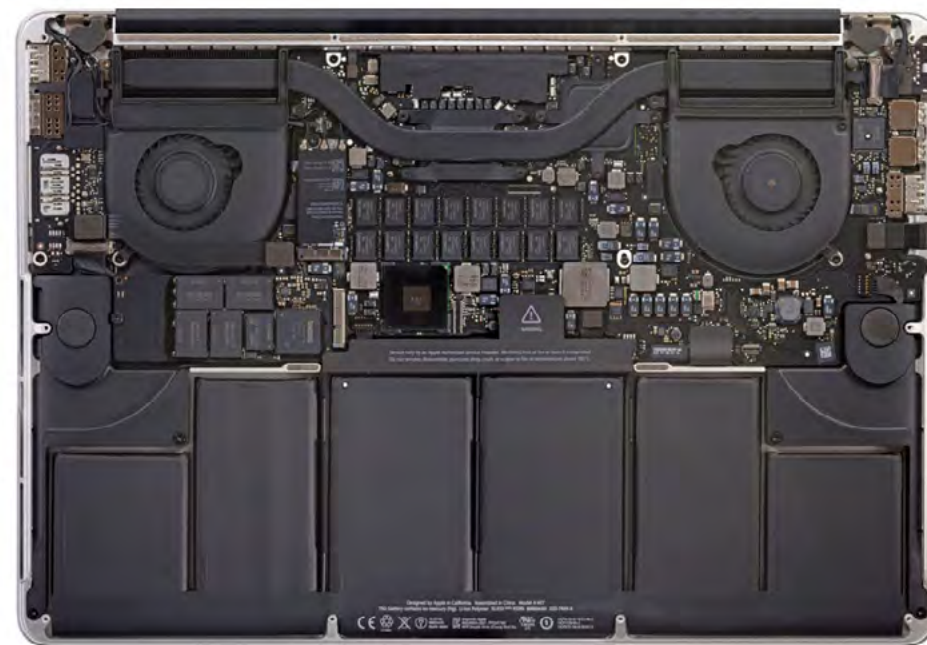
Nový MacBook Pro Retina som mal možnosť testovať len veľmi krátko počas 2 dní. Môžem však zodpovedne vyhlásiť, že to je jeden z najlepších a najkrajších notebookov, aký sa mi kedy dostal do rúk. Je síce tak drahý, že by som si ho sám nekúpil, no ak by som si mohol vybrať, toto je pre mňa jasná voľba číslo jedna. Pre odporcov Mac OS X mám jednu radu – na každý Mac sa dá nainštalovať aj Windows, bud' ako virtuálny/paralelný systém, alebo aj ako natívne prostredie. Kto si raz poriadne skúsi Apple, nebude chcieť nič iné.

A hry? Priamo pre Apple OS neexistuje až toľko hier, ako pre Windows, no neznamená to, že by ste sa na Mackoch nemohli hrať! Ako som spomínal, nie je najmenší problém spustiť na Macku Windows aj s ľubovôľnou Win aplikáciou. Hardvér má dostatočný výkon aj pre najnovšie hry, takže je to len o "konfigurácii" systému. Mimochodom vedeli ste, že Halo (populárna séria z konzolí Xbox) sa vyvíjala pôvodne ako hra pre Mac OS? Tesne pred dokončením prišla do Bungie ponuka od Microsoftu a tak sa rozhodli spraviť z tejto hry prvú vážnu konzolovú strelačku, ktorá mala všetkým dokázať, že FPS hry sa dajú hrať aj pomocou gamepadov.

Tie žabo-myšie vojny vo fórach a diskusiách, to nadávanie na Apple počuť z 99% od ľudí, čo videli Mac na obrázkoch, alebo na to nemajú a kompenzujú si to preto vykrikovaním, aký je Apple odpad. Ja kričať nebudem.

...a keď raz budem veľký, tak si našetrím a celkom iste si ho napokon aj kúpim.

Róbert Gálik





Jaké bude Wii U ?

ZA PÁR MĚSÍCŮ SE ZAČNE PRODÁVAT NOVÁ HERNÍ KONZOLE OD NINTENDA. CO NOVÁ MAŠINA UMÍ, ČÍM JE VÝJIMEČNÁ A JE TO OPRAVDU START NOVÉ GENERACE HERNÍCH KONZOLÍ?

Wii U, jak se nová herní konzole jmenuje, je nástupcem populárního Wii. To proslavilo pohybové ovládání, které navždy změnilo konzolové hry a zvedlo pařany ze sedaček. Připojili se k nim dokonce i ti, kteří dosud hrami opovrhovali.

Klíčové je u této konzole opět ovládání. Hlavním prvkem nového ovladače s názvem Wii U GamePad je širokoúhlý dotykový displej s uhlopříčkou 15,7 cm a rozlišením 854x480 pixelů. Tento slouží nejenom jako ukazatel nejrůznějších funkcí her, ale také k jejich ovládání. Většina her na něj přesouvá statusové informace, inventáře a mapy, ale několik z nich navíc podporuje míření skrze ovladač přímo na obrazovku či možnost rozhlédnout se kolem sebe.

Díky zabudovaným senzorům lze s novým ovladačem máchat podobně jako s Wii Motem. Ten je možné spolu s Nunchukem a dalším vybraným příslušenstvím připojit k Wii U také.

Nová konzole spustí i vaše staré hry z Wiička. Kromě toho se Wii U GamePad pyšní dvojicí analogových páček, typickou sadou akčních a ramenních tlačítek, mikrofonom, kamerou, dvojicí reproduktorů a čtečkou NFC.

Ovladač umí fungovat i jako univerzální dálkové ovládání pro televizi. K tomu slouží tlačítko TV Control. Další funkci představuje možnost přetáhnout obraz z televize na GamePad. To využijete zejména pokud se někdo jiný bude chtít dívat na televizi. Můžete ho díky této funkci pustit a v hraní směřle pokračovat na Wii U GamePadu.

Už jsme měli možnost Wii U vyzkoušet a můžeme směle říci, že se GamePad povedl. Na pohled je sice větší a především širší než se z obrázků může zdát, ale v ruce se drží skvěle. Každý prvek je přesně tam, kde má být. Ovladač působí hodnotně a ani jeho váha není nijak nepříjemná. Dotykový displej má krásně jasný a ostrý obraz a reaguje přesně na dotek i

pohyby prstů. Stylus je také k dispozici, ale v dosud představených hrách ho není potřeba. Wii U bude podporovat dva Wii U GamePady používané zároveň.

Co se týká výkonu a grafiky je Wii U pravděpodobně na stejné úrovni s Xboxem 360 a PS3. Soudíme tak podle vzhledu již představených her, které jsme si mohli vyzkoušet. Jestli je výkonnější nebo ne ukáže jedině čas.

Dosud oznámené hry vyjdou v launchovém okně konzole. Tedy do čtyř měsíců ode dne vydání Wii U. V launchové nabídce si každý hráč najde to své. Dostupné budou typické nintendovky, tituly pro hard-core pařany a také něco pro casual hráče. Jedná se o budoucí evergreeny, nové exkluzivní pecky nebo o vylepšené verze již vydaných multiplatformovek. Lze očekávat, že do budoucna budou pro Wii U vycházet ty nejlepší verze titulů současně s verzemi pro konkurenční



stroje. Všechny vyzkoušené hry dokonale představují, čím bude hraní s Wii U GamePadem výjimečné. V singleplayeru jde o kombinaci klasického a pohybového ovládání s využitím dotykového displeje.

Exkluzivní akční hra ZombiU od Ubisoftu jde nejdále. Wii U GamePad využívá jako sniperku, nástroj pro páčení zámků, zadávání přístupových kódů, inventář, mapy či pro skenování okolí. Pokud je nepřítel příliš blízko, můžete jej třepáním ovladačem odstrčit. Stejně dobré jako využití nového ovladače je také realistická grafika této hry, která je pro Nintendo na dosud nevídané úrovni.

Podobně povedenou grafikou se může pyšnit také Pikmin 3, fanoušky vymodlený třetí díl atypické reálné strategie od Shigeru Miyamota. Tento titul demonstruje také využití sekundárního displeje jako strategického nástroje, na kterém vidíte mapu a na ní rozmístění vašich jednotek, zde Pikminů.

Nejoriginálnější launchovkou se stane akční hra Project P-100, za

kterou stojí Platinum Games, tvůrci zajímavých počinů jako MadWorld či Bayonetta. Project P-100 ve své komiksové grafice kombinuje strategii ala Pikmin s Katamari Damacy, herními principy bojových her a povedeným humorem. Vaším úkolem je rekrutovat běžné občany v super hrdiny a bojovat s nimi proti megarobotům z vesmíru. Pokud síla jednotlivce nestačí, jedním tahem prstem po displeji všechny sjednotíte například v jednu velkou pěst, která umí provést jeden extra silný útok.

Pravé kouzlo Wii U však tkví v multiplayeru. Pro ten kooperativní si v Nintendo vymysleli pojem asymetrická hratelnost. V praxi to vypadá tak, že každý hráč či skupina hráčů může mít odlišnou herní zkušenost. Jeden hráč drží v ruce Wii U GamePad se sekundárním obrazovkou a ostatní mají WiiMoty. Ten hráč s Wii U GamePadem pak může být nepřítelem ostatních anebo jejich pomocník či navigátor. Na svém displeji totiž uvidí něco jiného než ostatní, kteří se musejí dívat na televizi. Dokonale to ukazuje sbírka miniher Nintendo Land, kterou



může hrát až pět hráčů. Tento interaktivní zábavní park bude obsahovat dvanáct miniher, které dokonale ukazují možnosti ovladače a především pak význam asymetrické hratelnosti. Proto si přejeme, aby byl tento titul přibalen ke konzoli. Pro Wii U totiž Nintendo Land představuje totéž co Wii Sports pro Wiičko.

Ve dvou se nejlépe hraje exkluzivní plošinovka Rayman Legends. Zde hráč s GamePadem likviduje nepřátele, ostraňuje překážky a posouvá plošinky, aby pomáhal hráči s Pro Controllerem, který ovládá Raymana.

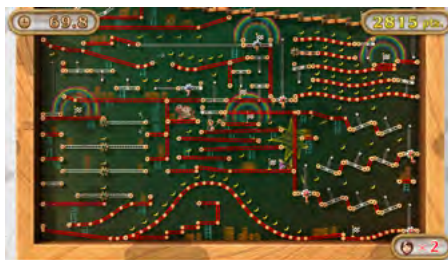
Tahačem nitky se s Wii U GamePadem můžete stát u taneční hry Just Dance 4. V multiplayeru zadáváte ostatním hráčům taneční kroky. Se hrou SiNG nebude navíc chybět ani karaoke. Zde se může zpěvák díky sekundární obrazovce otočit čelem k publiku, které z televize dostává vlastní pokyny například pro tanec.

Multiplayer však není jen kooperace a party. Multiplayer je především online a právě zde si musí Nintendo napravit reputaci. A to se daří!

Nová online služba se nazývá Miiverse a představuje zároveň operační systém konzole. Jde o sociální síť, dalo by se říct klonu Twitteru a Facebooku, který je však určen pro hráče a přístup k němu budou mít pouze majitelé konzolí od Nintendo. Později bude možné přihlásit se k této síti i z kapesního Nintendo 3DS nebo z počítače či mobilního telefonu.

Karikatury Mii budou v Miiverse všude, i na základní obrazovce konzole, kde budou putovat desítky karikatur kolem ikonky. Každé z nich přitom může nést také vzkaz s názorem o dané hře. Tyto vzkazy budou, stejně jako celá síť, moderované. Názory, vzkazy a výsledky našich přátel a dalších lokálních Mii se mohou dostat i do her. Pokud třeba v New Super Mario Bros. U umřete,





uvidíte, kdo z vašich přátel na daném místě pohořel také. A třeba byl někdo z nich tak hodný a zanechal po sobě radu.

Ve hře ZombiU stačí jedno kousnutí od zombíka a jste mrtví! Ihned se probudíte jako další hratelná postava, která však jako první úkol musí nalézt své předešlé tělo a sebrat mu jeho výbavu. K tomu vám může pomoci další hráč – právě prostřednictvím Miiverse. Tím Nintendo v konzolovém světě zavádí čím dál tím populárnější sociální hraní. Fandit bude Nintendo také digitální distribuci. Od prvního dne bude dostupný eShop, ve kterém kromě nových a exkluzivních her budou vycházet také

digitální verze krabicovek. Nintendo chce do budoucna vydávat všechny své hry nejen v obchodech, ale také digitálně. A v podobě her jako Trine 2: Director's Cut má Nintendo eShop slíbenou podporu také z řad nezávislých vývojářů.

Wii U opět představuje revoluci. S novým ovladačem přináší do her celou řadu nových prvků. Odprošťuje konzolové hraní od televize a posouvá dál hranice multiplayeru. Miiverse pak v konzolovém světě zavádí sociální hraní a ukazuje, že i ten, kdo byl s onlinem pozadu, může přijít v této oblasti s něčím novým. Na konečný verdikt si však budeme muset

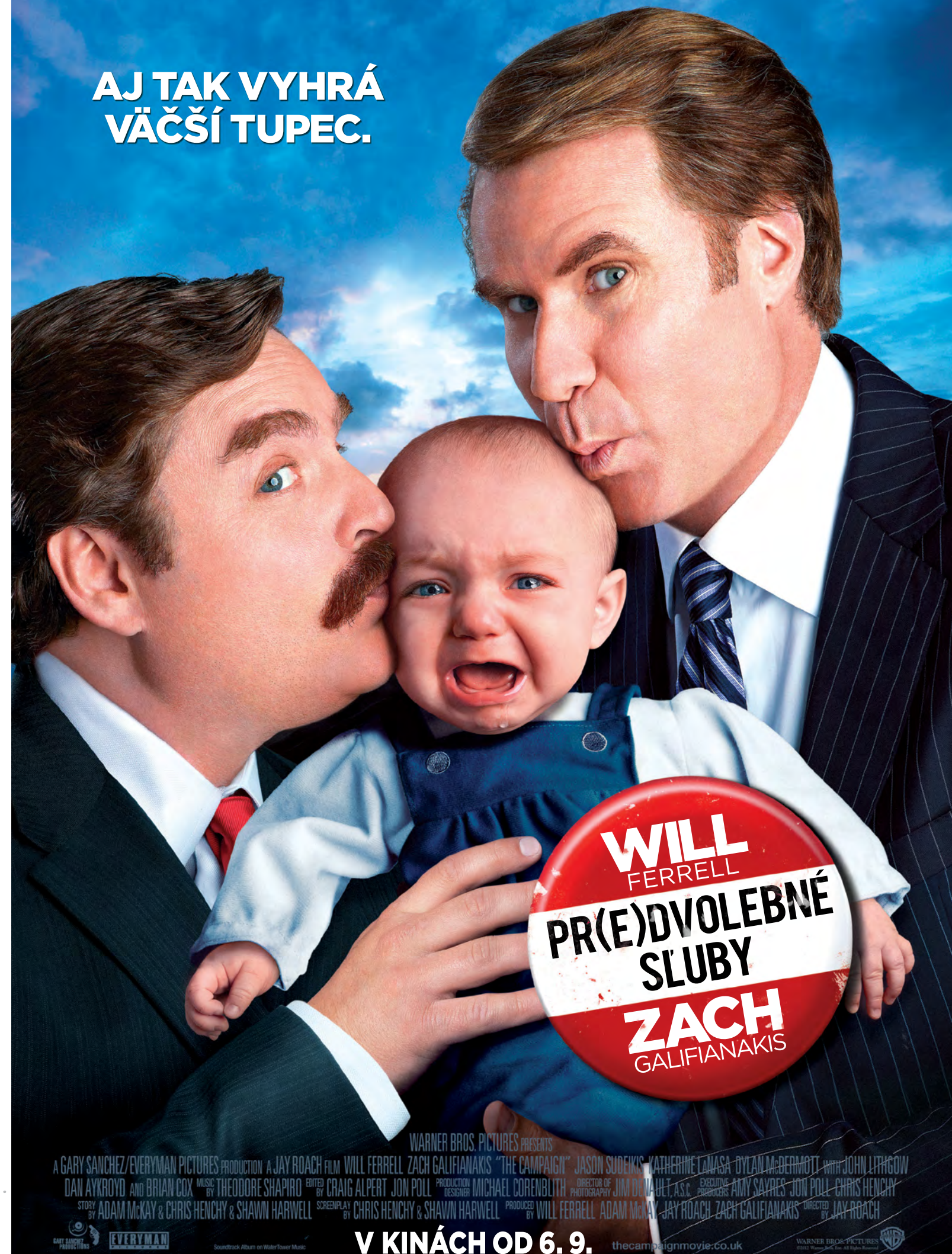
počkat na launch, na budoucí herní line-up a především na novou konkurenci, ať máme Wii U s čím porovnávat. První dojem je však na jedničku.

Wii U vyjde letos před Vánoci a další informace zveřejní Nintendo na podzim. Wii U, jak se nová herní konzole jmenuje, je nástupcem populárního Wii. To proslavilo pohybové ovládání, které navždy změnilo konzolové hry a zvedlo pařany ze sedaček. Připjedničku.

Wii U vyjde letos před Vánoci a další informace zveřejní Nintendo na podzim.



AJ TAK VYHRÁ VĚČŠÍ TUPEC.





Zdeněk "Hiro" Moudrý

Tento mesiac sme sa rozhodli vyspovedať hlavu našej redakcie, Zdenka Moudrého, ktorý sa na stránke skrýva pod nickom **Hiro**.

Viac sa o ňom dozviete v tomto interview. >>

■ **Všetkým si nám všeobecne známy, ale na začiatku našich interview je zvykom sa predstaviť, prezradiť nám, odkiaľ si, koľko máš rokov a aké je tvoje rodné číslo.**

Moje meno je Zdeněk Moudrý, som z Košíc, aj keď pôvodne pochádzam zo Spišskej Novej Vsi, mám niečo viac ako 30 rokov, rodné číslo mám... no, na to si budete musieť ešte počkať.

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

Moje úplne prvé stretnutie bolo asi pri hraní na PMD 85 a Atari 800. Hry ako

Manic Miner, Sokoban, alebo BoulderDash sa stali nezabudnuteľnými.

■ **Ktorú z hier, ktoré si hral, považuješ za absolútnu špičku?**

■ Tých hier bolo strašne veľa a nenazval by som to „absolútnou špičkou“, ale možno „moje najobľúbenejšie“. A keďže patrím už v hernom svete do starého železa, tak sú to práve hry, ktoré ešte svojho času znamenali veľa. Už len preto, že zohnať originály bolo takmer nemožné a s kamošom sme to objednávali ešte cez Excalibur. Spomeniem teda Dune 2, Doom, Lands of Lore (kúpil som si aj ďalšie dve

pokračovania, avšak tie už boli viac failom, než solídny pokračovaním).

■ **Aké herné platformy vlastníš a ktorú považuješ za najlepšiu?**

Vlastním Xbox360 spolu s kinectom, Playstation 3, PSP, PS Vita, Nintendo 3DS, mal som aj PS1, PS2, ale to som už rozdal rodine, známym... A najlepšiu? Každá má niečo do seba. Ja som spokojný so všetkými, ináč by som ich nevlastnil. V každom prípade musím vyzdvihnúť samotný kinect, ktorý má veľký prínos do hernej sféry, aj keď sila sa podľa môjho názoru ukáže až v nasledujúcich verziách.

■ **Ktorú hru v najbližšej dobe najviac očakávaš? Ktorá ťa donúti k vyhradeniu pár nerušených hodín, aby si sa do nej mohol pokojne ponoriť?**

No, ak mám byť úprimný, tak zrejme žiadna, nakoľko som sa musel rozhodnúť. Hrať sa, alebo makat' na portáli. Samozrejme, hry sledujem a veľmi očakávam Guild Wars 2, Far Cry 3, Assassins Creed 3, Hitman: Absolution. Sú tam potom nový Medal of Honour a Black Ops 2, ale či dopadnú tak, ako očakávam, to netuším.

■ **Ak by si mal tú moc, tak čo by si z herného priemyslu nadobro odstránil?**

Takú moc nemám. Ja by som otázku pozmenil, chcel by som, aby sa neskupovali talentované štúdiá, ktoré veľké spoločnosti ničia. Štúdiá zanikajú a s nimi aj „kvalita“ pôvodných značiek.

■ **Ako vidíš budúcnosť hrania a večnú, žabo-mýšiu vojnu PC vs. konzoly?**

No comment. Každý nech sa hrá na tom, čo mu vyhovuje. Som názoru: „Ži a nechaj žiť!“

■ **Ako relaxuješ počas voľného času, ktorý ti medzi prácou a Gamesite.sk ostáva?**

Toho času je naozaj málo. Svojho času som si oddýchol pri dobrej hre či športe. Teraz mi ostal šport, ale už len v telke, dobrý film v kine alebo na blu-ray. A, samozrejme, voľný čas strávený s rodinou, aj keď by toho voľného času mohlo byť naozaj oveľa viac.



■ **K relaxu neodmysliteľne patrí aj hudba. Inklinuješ k nejakému žánru, či máš skôr hudobnú všehochuť?**

Ja si vypočujem naozaj všetko až na nejaký trashmetal a pod. K favoritom jednoznačne patrí QUEEN.

■ **A čo audiovizuálne umenie? Ktorý film či seriál patrí k tvojim najobľúbenejším?**

Toto je tiež ťažká otázka a dalo by sa o tom písať aj hodiny. V poslednej dobe bol naozaj hodnotným filmom v kine Intouchables.

■ **Cesta k vybudovaniu Gamesite.sk bola dlhá a trnitá a nepochybne nás čaká ešte mnoho práce. Čo však doposiaľ považuješ za najväčší úspech?**

Najväčší úspech? To, že ešte stále sme.

■ **A čo zasa považuješ za najväčší neúspech, či lepšie povedané, najväčšiu chybu?**

Najväčšiu chybu? Zatiaľ nebola nejaká závažná chyba, skôr ma mrzí, že veľmi dôverujem ľuďom a v pár z nich som sa už veľmi sklamal.

■ **Bol si niekedy v takom duševnom rozpore, kedy si chcel s celým GS skončiť?**

Počkaj, začnem počítať, no, teraz neviem, či by skôr nebolo lepšie sa spýtať, kedy naposledy. Ale nie, žartujem. Samozrejme, sú dni, kedy má človek chuť s tým všetkým seknúť a všetko ho tlačí k zemi, potom sa však postaví a znova ide ďalej. Nikto nepovedal, že to bude ľahké.

■ **Chceš niečo teasovať pre našich čitateľov, či im niečo špeciálne odkázať?**

Rád by som skôr mal niekedy možnosť ovplyvniť ľudí, keby sa to dalo. Bol by som veľmi rád, keby sa ľudia k sebe správali lepšie.

Nikdy nerobte druhým to, čo nechcete aby oni robili vám!



Tento mesiac sa v krátkosti obzrieme za dvoma vynikajúcimi nezávislými hrami z minulého roka. Okrem toho sme nezabudli ani na aktuálne tituly a predstavíme si aj novú službu Steamu, ktorá nepochybne ovplyvní vydávanie indie hier na tejto digitálnej platforme.

To the Moon

Minulý rok vyšlo mnoho vynikajúcich nezávislých hier, no pretože sa zväčša sústreďime na aktuálne alebo v blízkej budúcnosti vychádzajúce tituly, tak sa do našej rubriky nedostali. Tento mesiac však do katalógu GOG.com pribudli hneď dve hry z minulého roka, ktoré by bola škoda vynechať či už v našej rubrike alebo vo vašej zbierke. Tou prvou je To the Moon od štúdia Freebird Games.

Rozpráva príbeh Johnnyho, starého pána ležiaceho na smrteľnej posteli. Ten má pred smrťou len jedno želanie, vyletieť na Mesiac. Vďaka spoločnosti Sigmund Corp je to možné. Vyvinuli totiž prístroj, vďaka ktorému sa môžu ich zamestnanci dostať do hlavy svojich zákazníkov a modifikovať ich spomienky. Z očividných etických príčin je tento zákrok legálne povolené vykonávať len na umierajúcich ľuďoch,



akým je práve Johnny. Aj napriek tomu, že ide o jeho príbeh, hráč sa chopí úlohy dvoch doktorov, prichádzajúcich splniť Johnnymu jeho posledné želanie. Prirodzene, majú jeden problém. Preto, aby mohli dané želanie splniť, musia vedieť presnú príčinu, stojacu za túžbou letieť na mesiac. A na to si už Johnny nespomína.

Doktori tak budú musieť pátrať v jeho spomienkach, postupne schádzať od jeho nedávnych spomienok až do jeho skorého detstva, aby prišli na to, ako dostať Johnnyho na mesiac. Aspoň v spomienkach. Prejdú tak celým jeho životom a či sa im to podarí, zistíte, samozrejme, sami až v hre. Tá sa hrá jednoducho. Ide o adventúru vytvorenú v RPG Makeri a väčšina hrateľnosti spočíva v prechode cez obrazovky, hľadanie fragmentov pre doplnenie spomienok a predovšetkým

čítanie dialógov, keďže cieľom tejto hry je v prvom rade povedať príbeh a hrateľnosť je teda veľmi jednoduchá. To všetko dopĺňa vhodný klavírny soundtrack. Pokiaľ to nebolo jasné z doterajšieho popisu hry, príbeh kladie veľký dôraz na emotívnu stránku, za čo si vyslúžia mnoho ocenení ako od kritikov, tak aj od hráčov.

To the Moon prinesie uspokojivé zakončenie Johnnyho príbehu, ale tvorcovia hry sa netaja tým, že plánujú pokračovanie, kde by sme sa vrátili k dvojici doktorov, ktorí by sa vydali riešiť ďalší prípad. Oficiálne ale ešte nič potvrdené nebolo.

Dátum vydania: 1. november 2011



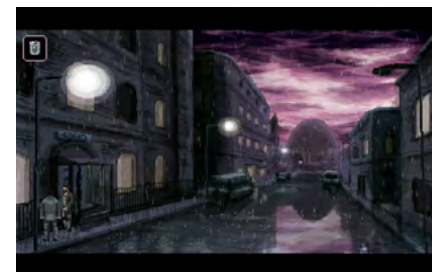
Druhou hrou z minulého roka, ktorá nedávno pribudla na GOG.com, je Gemini Rue, point&click adventúra od Joshua Nuernbergera.

Ten ju začal tvoriť najprv len pre zábavu, no vďaka študentskej súťaži na seba upútal pozornosť a hra sa nakoniec dočkala komerčného vydania. Odohráva sa v budúcnosti, kedy ľudia skolonizovali mnoho hviezdnych systémov a sleduje príbeh dvoch charakterov. Azriela,



Juniper's Knot

Vývojári z Dischan Media pracujú už nejaký ten čas na vizuálnom románe zvanom Cradle Song, o ktorom si v tejto rubrike povieme viac, keď sa priblíži jeho vydanie. Ako prvotinu však vydali kinetickú novelu s názvom Juniper's Knot. Kinetická znamená, že na rozdiel od tých vizuálnych, neponúka žiadne možnosti



bývalého zabijaka, hľadajúceho tajné rehabilitačné stredisko s názvom Center 7, kde podľa všetkého prebiehajú nelegálne experimenty. Musí si pritom dať pozor na syndikát Boryokudan a spolupracovať s podozrivými cudzincami.

Druhým charakterom je Delta Six, Azrielov brat, uväznený v spomínanom stredisku, pokúšajúci sa o útek. Práve kvôli jeho záchrane sa tam Azriel snaží dostať. K deju netreba dodávať žiadne ďalšie detaily. Snáď len to, že si berie značnú inšpiráciu zo žánru noir. To sa prejavuje aj na výtvarnej stránke, čerpajúcej



maximum zo všetkých dostupných pixlov. Mnohým sa pri pohľade na obrázky pravdepodobne vybaví Blade Runner, no hlavnou inšpiráciou pre vizuál bolo známe anime Cowboy Bebop, na ktoré hra odkazuje v pár bystrých eastereggoch.

Atmosférický soundtrack rovnako evokuje mystický nádych svojich inšpirácií. Gemini Rue by nemali minúť hráči, túžiaci po silnom príbehu v tradičnom adventúrnom spracovaní..

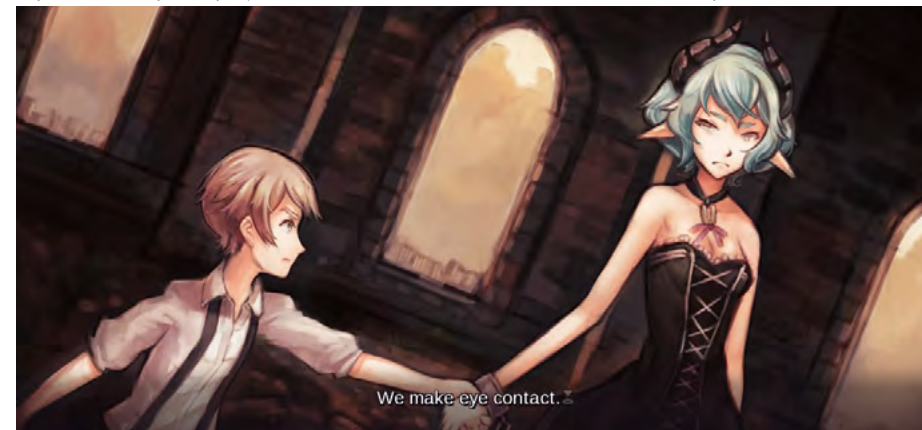
Dátum vydania: 24. február 2011

vol'by v príbehu a od začiatku až dokonca vám stačí len posúvať text, prípadne si navoliť autoplay a zvyšok času sa len dívať. Niečo také sa už naozaj ťažko dá nazvať hrou, no ako ochutnávka toho, čo vývojári z Dischan dokážu, to slúži výborne, a pokiaľ sa do toho rozhodnete pustiť, môžete sa pripraviť na netradičný príbehový zážitok.

Juniper's Knot rozpráva príbeh chlapca a démonky, stovky rokov magicky uväznenú v opustenej rozpadnutej dedine, kam chlapec zabľúdi a narazí na ňu. Ide o príbeh, ktorým si prejdete do dvoch

hodín, takže viac vedieť naozaj netreba, snáď len to, že obaja si vymenia vlastné príbehy a zážitky. Ide o seriózný, a zároveň veľmi milý príbeh, doplnený výnimočne kvalitným audiovizuálom. Dabing síce chýba, ako je u nezávislých noviel zvykom, ale okrem toho obsahuje prepracované zvukové pozadie, skvelý soundtrack a pôsobivú kresbu ako charakterov a ich reakcií, tak aj pozadí, na ktorých sa to všetko odohráva. Pokiaľ vás to zaujalo, stačí si Juniper's Knot stiahnuť zadarmo z oficiálnych stránok vývojárov.

Dátum vydania: 13. apríl 2012





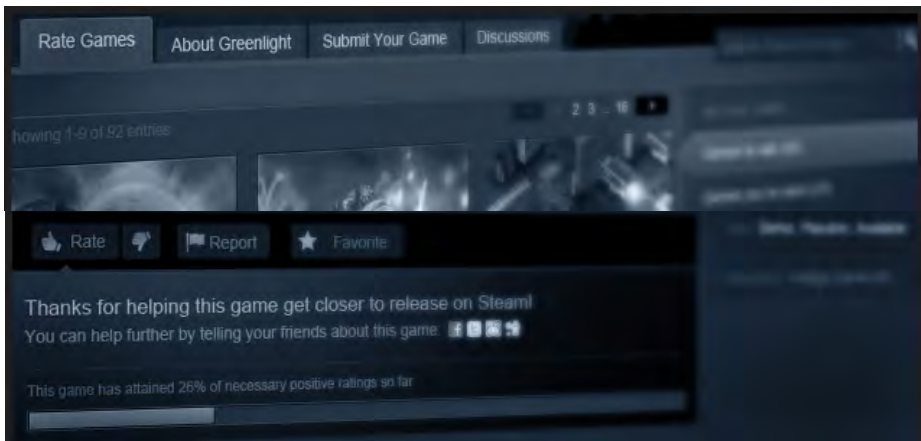
Steam Greenlight

Tak ako som v predchádzajúcom čísle Gamesite Magazínu chválil Desuru za prístup k nezávislej scéne, musím tentoraz vychváliť Valve. Steam sa opäť rozrastá o novú funkciu, ktorá zvýši už tak veľký prínos tejto digitálnej distribúcie na indie scénu. Čo sa vlastne skrýva pod názvom Greenlight? Doteraz sme do Valve rozhodovania (aká hra sa na Steam dostane a ktorá nie) nemohli nijak zasiahnuť, ani ho ovplyvniť. Práve preto sa stávali situácie, kedy bol horší titul uprednostnený pred oveľa kvalitnejším, čo malo za následok negatívne reakcie hráčov. Ako príklad uvediem Aquariu, ktorá sa na Steam dostala až na druhý pokus alebo hit z Nintendo 3DS Mutant Mudds, ktorý sa na Steame neobjaví vôbec. To sa stane minulosťou práve vďaka Greenlight. V preklade by názov tohto ambiciózneho projektu mohol znieť "máte zelenú", čo sa v angličtine často používa ako výraz pre zahájenie alebo štart určitej udalosti. Jednoducho povedané, odtieraz budeme môcť do výberu hier zasahovať my, hráči, a to veľmi jednoduchým spôsobom. Každý vývojár bude môcť pridať informácie o svojom titule (videá, screenshoty, atď.) a

samotná komunita bude hodnotiť, či sa im hra páči a či je hodna pridania na Steam. Práve vďaka veľkému množstvu hráčov s rozličným vkusom, nebudú o hlasy ukrátené hry, ktoré by sa po starom do Steam Store len tak ľahko nedostali. Nie je problém sprístupniť aj beta verziu a čakať na odozvu ochotných „testerov“. Navyše s príchodom Steamu na Linux, bude diverzita hráčov veľmi veľká a vývojári budú mať prehľad o funkčnosti hry ako na Windows, tak aj na Mac a prípadne aj spomínaný Linux. Následné pridanie

updatov alebo opravených súborov je už len záležitosť na pár klikov. Zamestnanci Steamu zatiaľ do detailov nevedia, ako celý systém bude fungovať, no koncept ako taký znie veľmi silubne. Už čoskoro by sa mali objaviť nové obsiahlejšie informácie, no odpovede na väčšinu otázok nájdete už teraz na webe <http://steamcommunity.com/greenlight>. A pokiaľ ste sami vývojármi alebo rozmýšľate nad tvorbou vlastnej hry, Greenlight vám možno otvorí cestu do herného sveta.

Dátum vydania: august 2012



Tiny and Big: Grandpa's Leftovers

Vynálezca Tiny, ktorého roly sa zhostíte v tejto humornej plošinovke, mal doteraz veľmi pozitívny prístup k životu. No jeho úhlavný nepriateľ, Big, mu ukradol cenné dedičstvo po jeho starkom, a to krásne a príjemné biele trenírky. A o tom, že má za lubom niečo nekalé, svedčí aj fakt, že s nimi ušiel do ľudoprázdnej púšte. Tiny nemá na výber a musí získať svoje dedičstvo späť. A v tomto momente už do hry vstupujete vy. Ako ste si iste všimli, o bizarný humor nie je v Tiny and Big núdza, a ten vás bude hrou sprevádzať od začiatku až do konca.



Herný systém je v podstate veľmi jednoduchý, no inovatívny prístup tímu zo štúdia Black Pants Game Studio posúva zážitok z hry na novú úroveň. Hneď v úvode hry dostanete do rúk tri dôležité nástroje, ktoré vám umožnia doslova vytvoriť si cestu ďalej v prenasledovaní Biga. Keďže hra disponuje vcelku slušnou fyzikou, môžete ktorýkoľvek predmet v hre rezať, ťahať alebo odtláčať. Autori vás nijak neobmedzujú a hranicou vašich možností je len vlastná predstavivosť. Cieľom je práve vďaka týmto nástrojom a možnostiam pokročiť ďalej cez šesť levelov k získaniu ukradnutých trenírok.



Skvelú atmosféru hry vylepšuje aj vynikajúci soundtrack, ktorý by jednoznačne uspel aj ako samostatný hudobný album. Pracovalo na ňom niekoľko nezávislých hudobníkov a jednotlivé songy si dokonca musíte odomykať počas hrania. Rovnako aj komixová štýlizácia funguje na výbornú a len zdôrazňuje humornú atmosféru titulu. Z Tiny and Big: Grandpa's Leftovers sa stala jedna z tých indie hier, ktorú proste nemôžete prehliadnuť. Veď práve inovácia a originalita sú dôvody, prečo máme nezávislú scénu tak radi.

Dátum vydania: 19. jún 2012



Echoes of the Nezhyt

Schválne sa opýtajte samých seba, koľko hier, odohrávajúcich sa v Černobyle alebo Pripjati, ste hrali. Okrem S.T.A.L.K.E.R.A, samozrejme. Je to vlastne paradox, že taká atraktívna téma ostáva nevyužitá, pričom plno otrepaných motívov sa opakuje donekonečna v ďalšej a ďalšej hre. Niečo podobné si asi povedal vývojár skrytý pod nickom Frito Master, ktorý spolu s ďalšími záujemcami pracuje na adventúre Echoes of the Nezhyt. Zaujímavý príbeh hry o vzťahoch medzi dvomi bratmi sa bude odohrávať práve v Černobyle v roku 1990. Hlavným hrdinom je Dmitri, bývalý hasič, ktorý strávil 11 rokov vo väzení, utápajúci žiaľ v alkohole. Nakoniec sa rozhodne ukončiť

svoj život, no niečo ho však stále drží pri živote. Zmiznutie jeho brata pri havárii v elektrárni? Alebo nejaké zlo ukryté ešte hlbšie? Dmitrimu nezostáva nič iné, ako sa na to prekliate miesto vydať a zistiť pravdu. No tú už budeme musieť zistiť sami pri hraní. Aj keď Frito Master sám nevie povedať, koľko percent z hry má už hotových, šikovnosť mu nemožno zaprieť. Zo screenshotov vyzerá atmosféra hry vynikajúco a do budúcnosti autor silubuje aj prítomnosť dabingu, množstvo NPC postáv, plne animované sekvencie, pozadia

a unikátne hádanky. Celkové spracovanie sa nesie v pravom retro štýle a hra disponuje rozlíšením 320 x 200, čo ocení každý pamätník. Prvá hrateľná verzia by sa mala objaviť v najbližších týždňoch, a to vo forme dema, z ktorého dojmy môžete písať na fórum Adventure Game Studio. A perlička na záver: slovo Nezhyt z názvu hry by sa v slovanskej tradícii mohlo preložiť ako "neživý", čo vzbudzuje ešte väčší záujem, čo na konci hry vlastne objavíme.

Dátum vydania: neznámy



Ghost Recon: Future Soldier

POTICHU...

...A SMRTONOSNE

Niektorí ľudia veria na duchov. Pre niekoho je to paradox a nepochopiteľná súčasť tohto sveta, pre iných je to zase len obyčajný výmysel. Ale čo keby ste sa aspoň raz skúsili vžiť do role jedného z nich? Čo takto chodiť po svete nespozorovaný ako duch a zároveň byť pritom fyzickou súčasťou sveta? Nech teda každý, komu sa tento nápad pozdáva, zoberie do ruky zbraň, resp. myšku, a nasleduje svoju kompániu na bojové pole v Ghost Recon. A nech ich nasleduje ako pravý vojak budúcnosti. Potichu, moderne a smrtonosne.

Začnem možno trochu netradične, ale je to vec, ktorú som mal zarytú v hlave celý čas hrania. Možno taký štýl niekomu vyhovuje, avšak mne až tak nie. Aj keď som si celý čas hru užíval, keďže mi dávala voľnosť pohybu a plno spôsobov, ako splniť každú úlohu, celý čas pôsobila až príliš prvoplánovo a „predskriptovane“. A okrem toho to bola práve (paradoxne) obmedzená cesta, ako sa dostať k cieľu. Možno by som to prirovnal ku Crysisu. Ten, kto ho hral, taktiež vedel, že na každom stanoviisku či bode je obmedzený počet nepriateľov, ktorý sa „nerespawnoval“. Maximálne prišli posily. Podobne je tomu aj v Ghost Recon. Síce sú na miestach obmedzené počty a cestu si môžete vybrať, no cesta bola vždy len jedna. Nedalo sa vybrať iné miesto ako dlhá terasa, budova alebo otvorené priestranstvo. Toto bol faktor, ktorý v Crysis nechal. No pri Ghoste to bol až príliš statický a často repetitívny zážitok pri zneškodňovaní nepriateľov (už je jedno či pri masovej prestrelke alebo pri tichom likvidovaní skupín protivníkov).

Avšak v čom hra excelovala je cover systém a s ním všetko spojené. Ako je to dnes skoro v každej „third person shooter“, teda v akčnej hre z pohľadu tretej osoby, aj v Ghost Recon sa objavil cover systém. A pri ňom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: TPS

Výrobca: Ubisoft

Vydavateľ: Ubisoft

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ taktika

+ skvele spracované

+ zaujímavý príbeh a kampaň

- uplay

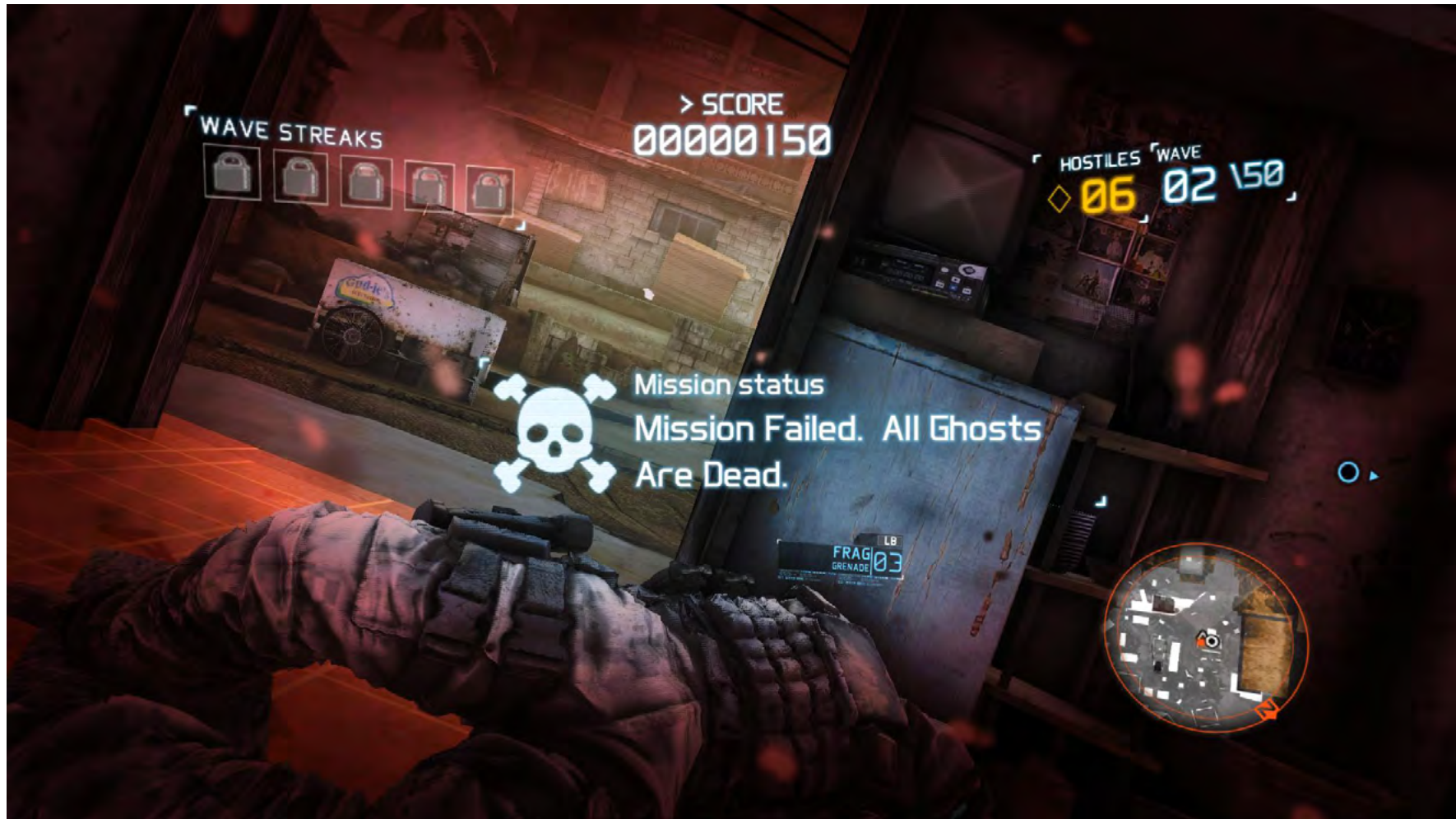
- odklon od pôvodného konceptu série

- množstvo bugov

HODNOTENIE:

75%

ZOBERTE DO RUKY MYŠKU (ZBRAŇ) A NASLEDUJTE SVOJU KOMPÁNIU NA BOJOVÉ POLE V GHOST RECON. AKO PRAVÝ VOJAK BUDÚCNOSTI - POTICHU, MODERNE A SMRTONOSNE



treba zdôrazniť skvelé „featurky“, ako napríklad to, že z jedného krytu sa dá plynule prebehnúť do druhého. Okrem toho aj animácie, sprevádzajúce tento beh, hodenie a celkovo postoj postavy v úkryte. A, samozrejme, že z krytu sa dá prekážka preskočiť. Avšak to je, myslím, štandard, ktorý už moc ani netreba spomínať. A aby som nezabudol, v hre sú aj pekne spracované prieniky do budovy. Každý z vašich vojakov zaujme svoje miesto, jeden klasicky zneškodní dvere a vy si potom prekvapených nepriateľov môžete vychutnať v spomalenom zábere. Možno je to pre niekoho klišé, ale tie animácie, ktoré autori zase raz dokázali vykúzliti aj k tejto situácii, sú priam neuveriteľné.

Vždy som mal rád „customizácie“ zbraní. Pri hraní Battlefieldu 3 som si povedal, že som ešte asi taký komplexný systém „módovania“ zbraní nevidel. No, mylil som sa. Pred každou jednou misiou je možné si vybrať jednu z päťdesiatich zbraní a následne ju modifikovať až osemnástimi

možnými doplnkami. A nebudú to len granátomety, laserový zameriavač alebo mieridlá. Na zbrani bude možné meniť kohútik, plynový systém, úchyty, mieridlá alebo hlavňu zbrane. No a okrem toho je možné vybrať si na každú zbraň jednu z množstva kamufláží, ktoré sú na výber. A čo je hlavné, tieto úpravy dokážu podstatne ovplyvniť priebeh misie. Či už je to od tých základných, ktoré prídu na rozum každému, ako napríklad tlmič, keď nemôžete vyvolať alarm, až po dlhšie barely, ktoré predsa len prídu vhod, keď bude treba strieľať s čo najmenším rozptýlením na čo najdlhšiu vzdialenosť. Teda sniper skôr ocení dlhší barel, hlavňu, zatiaľ čo každý správny duch v strede prestrelky ocení pušku alebo samopal s krátkou hlavňou kvôli manévru. A to aj za cenu vyššieho rozptýlenia guľiek. Ďalej by bolo dobré spomenúť aj koordinovanú palbu, ktorá bude v kampani nevyhnutnou. Často budete totižto cieľ dosahovať bez vyvolania poplachu, čo by nebolo možné, keby každý z nepriateľov



nepadol na zem v tú istú sekundu. Alebo aspoň vo veľmi rýchlom slede za sebou. Preto teda v hre môžete označiť 4 nepriateľov, pričom si každý z vašich spolubojovníkov vyberie jeden cieľ, na ktorý bude páliť. Potom len stačí prvý krok, respektíve výstrel alebo vydáte povel k palbe a všetci označení protivníci padnú k zemi +/- v tom istom čase.

Ghost Recon sa ale drží hesla „Seek and destroy“ – teda vyhl'adaj a znič. K tej druhej časti, teda zbraniam, sme sa už dostali. Avšak hra ponúka aj možnosť nenápadne a nespozorovane vyhl'adat' a zistiť presný počet nepriateľov. Budú sa na to dať použiť, napríklad senzorové granáty, ktoré miesto výbuchu zanechajú na obrazovke vyznačené polohy každého nepriateľa v istom okruhu a ešte aj zvýraznia ich siluety. Ďalej to budú všemožné diaľkovo ovládané bezpilotné prístroje, ktorými budete môcť kamerou taktiež označiť a zistiť polohy všetkých protivníkov a následne len krásne napláňovať prienik do budovy. Osobne bol tento prieskum a jeho využívanie asi mojou najobľúbenejšou činnosťou v kampani.

A keď už sme pri tej kampani, tak si o nej rovno niečo v skratke povedzme. Nielen kampaň, ale aj príbeh celej hry celkom zaujme. Nechcem presnejšie opisovať žiadny konkrétny moment príbehu, keďže by to ostatným mohlo pokaziť zážitok z hry. Maximálne sa dá naznačiť, že sa treba tešiť na rozmanitosť nepriateľov, ľudí ktorých budete



naháňať, a hlavne na rozmanitosť prostredí. Radšej sa vyjadrím ku kampani ako takej. V celom jej trvaní budete mať veľa rôznych úloh, čo je pre hru veľkým plusom. A aj keby bol niektorý cieľ repetatívny, vždy bude cesta k nemu absolútne iná. Avšak stále platí to, čo som už raz napísal. Zneškodňovanie bolo opakujúce sa, avšak ciele, ktoré treba splniť, boli vždy iné, resp. cesta k nim bola iná. Ďalej je to aj spôsob splnenia cieľov, ako som už raz spomínal. Každý jeden cieľ, pokiaľ teda nebude zadaný, že ho musíte spraviť bez vyvolania alarmu, je možné splniť štýlom, ktorý vyhovuje hráčovi. Pokiaľ sa teda niekto cíti na prestrelku a zabíjanie nepriateľov vo veľkom, nech si vyberie zbrane, najlepšie na to stavané a potom nech sa rýchlym a nemilosrdne

brutálnym štýlom posúva dopredu. A naopak ten, kto to rád potichu a nespozorovane (to je podľa môjho gusta pravý duch!) nech skôr zvolí tlmíče, pomalý presun, koordinovanú paľbu a premyslené presuny medzi bodmi.

Hra obsahuje aj Coop pre 4 hráčov, čo je asi zjavné, keďže ste členom štvorčlenného tímu. Takže 10-hodinová kampaň ponúka aj ďalšiu cestu, ako si ju užít. Aby toho však nebolo málo, hra ponúka aj Guerilla mód. Pri prečítaní tohto názvu som sa prvýkrát tešil možno na niečo iné. Škoda. Nečakajte žiadne záškodnícke a partizánske spôsoby boja. V tomto móde sa totižto budete brániť vlnám nepriateľov. Škoda, že autori zvolili takéto klíšé, keď im hra poskytuje toľko

možností, ako zaujať a ukázať niečo nové, čo tu ešte nebolo. Zase raz nevyužitý potenciál.

Multiplayer to aspoň ako-tak ešte zachraňuje. Na obdiv ho treba hrať takticky, inak človek veľa rýchlo dohrá. Aby sa nepovedalo, že klíšé zase neexistuje, tak si na seba zase raz zaštrielajú Rusi a Američania. V podstate je jedno, za ktorú stranu budete hrať, líšiť sa budú len kamuflážou a výzorom jednotlivých jednotiek/charakterov, ktoré ponúkajú. V multiplayeri, podobne ako tomu je dnes v každej MP hre, sa vyskytnú classy, teda triedy. V ponuke sú presne 3 typy: inžinier, útočný vojak a prieskumník. Všetci sa líšia spôsobom gameplayu. Ak má niekto rád silné zbrane a akciu, najskôr pôjde hrať za assault

class, teda útočného vojaka. Naopak, keď človeku sedí skôr hra z diaľky, rád robí podporu ostatným hráčom a nezáleží mu až tak na počte zabití, nech siahne skôr po prieskumníkovi... Aby toho nebolo málo, hra je celkom úspešná aj v módoch, ktoré autori do hry zakomponovali. Pre mňa to bola po kampani prvá oživujúcejšia časť hry. Taktiež v multiplayeri budete aj vy, ako vojak, postupne stúpať na vyššie a vyššie levely. A čo level, to nové vybavenie, zbraň, kamufláž atď. Ved' to už poznáme.

Teraz prejdem k trochu údernejšej a menej peknej časti recenzie. Prejdeme si tak narychlo (a možno aj na dlhšie, keďže toho nie je najmenej) všetky negatíva. Síce som písal, že multiplayer je výborný, avšak hneď na moju prvú hru som čakal 20 minút, pokiaľ sa hra spustila. Prečo? Lebo sme všetci mali ready check, avšak UBISOFT zase raz skúšal svoje dokonalé výmysle na hráčoch. Nuž, hra sa nespustila a museli sme si nájsť novú. Nevieť prečo sa dnešné hry uberajú tým smerom, že už nemáme ani „Start“ button. Ďalšia vec je neuveriteľne zlá optimalizácia. V poriadku, tá bola čiastočne patchom 1.3 vyriešená, no aj tak som polovicu času, cez ktorý som hru recenzoval, hral hru s neuveriteľnými trháciami.

Dokým budeme finišovať, rád by som ešte spomenul grafickú stránku hry. Ako som už spomínal, animácie boli WOW. Prvý dojem po spustení hry bol tiež WOW. Prvý dojem z výbuchu bol... nič moc. A po istom čase som si všimol grafiku zblízka. Pamätáte si tie hnusné plastické balíky senu v Call of Duty: Modern Warfare? Všetko tam tak trochu vyzeralo,



ako keby ste plast namazali lekvárom. No... a presne toto, avšak ešte omnoho horšie, zažijete aj pri Ghost Recon. Postavy sú síce pekné, ostré, avšak s prostredím je to horšie. Nie všade, avšak niekde sú isté miesta, ktoré vyslovene pália oči. Akože, niežeby som chcel týmto hru potopiť, lebo svoje kvality určite má, ale je to len ďalšia malá výčitka, ktorá je doslova v kontraste s už 2x spomínanými animáciami. A ešte malá pripomienka Ubisoftu. Hráči neradi čakajú počas povinných updatech hry. Preto je, myslím si, v dnešnej dobe nemysliteľné, aby sa 4GB patch, ktorý je v dnešnej dobe často štandardom, stáhol rýchlosťou 200kB/s. Pre niekoho, kto má túto rýchlosť ako štandard, resp. najvyššiu rýchlosť, je to v poriadku, pre ľudí s rýchlejšim internetom je to krok späť. Hlavne oproti iným updatom, firmám, digitálnym distribúciám... Volajte to, ako chcete.

Záverečné hodnotenie

Koniec koncov som s Ghost Recon veľa spokojný. Hra má skvelý potenciál, ktorý bol vo veľmi veľkej miere využitý. Avšak sú hry, ktoré majú zopár mínusov a nespočetné množstvo plusov. Pri Future Soldier to bolo práve to, že všetko skvelé, všetko „super“, bolo doplnené drobnými chybami, bugmi, „konzolovými“... (nič proti hráčom na konzolách, len som chcel poukázať na to, že PC hráč je zvyknutý na iný štandard ovládania). Ja by som si hru za 50€ určite nekúpil. Osobne si ju určite časom kúpim, keďže sme recenzovali novinársku verziu obmedzenú časom. Ale 50€ je za Future Soldier veľa. Škoda. Už dlho som si pri žiadnej hre nepovedal, že je na škodu, ako dopadla. Tak snáď nabudúce vypálí lepšie Ubisoft...

Matej Minárik



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PC

Žáner:

šport

Výrobca:

Sega

Vydavateľ:

Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + multiplayer
- + AV spracovanie
- + počet disciplín
- ovládanie na PC
- obmedzuje sa len pre fanúšikov
- možný stereotyp

HODNOTENIE:

70%

Hra London 2012 zaujme všetkých športových fanúšikov, ktorí už s nadšením odpočítavajú dni do tohtoročnej olympiády.

London 2012 - The Official...

STAŇTE SA NÁRODNÝM HRDINOM!

■ Všetky cesty športových nadšencov momentálne vedú do Londýna, ktorý sa pripravuje na najväčšiu športovú udalosť tohto roka. Sega pri príležitosti olympijských hier pravidelne vydáva oficiálnu hru, ktorá nám má skrátiť čakanie na túto udalosť.

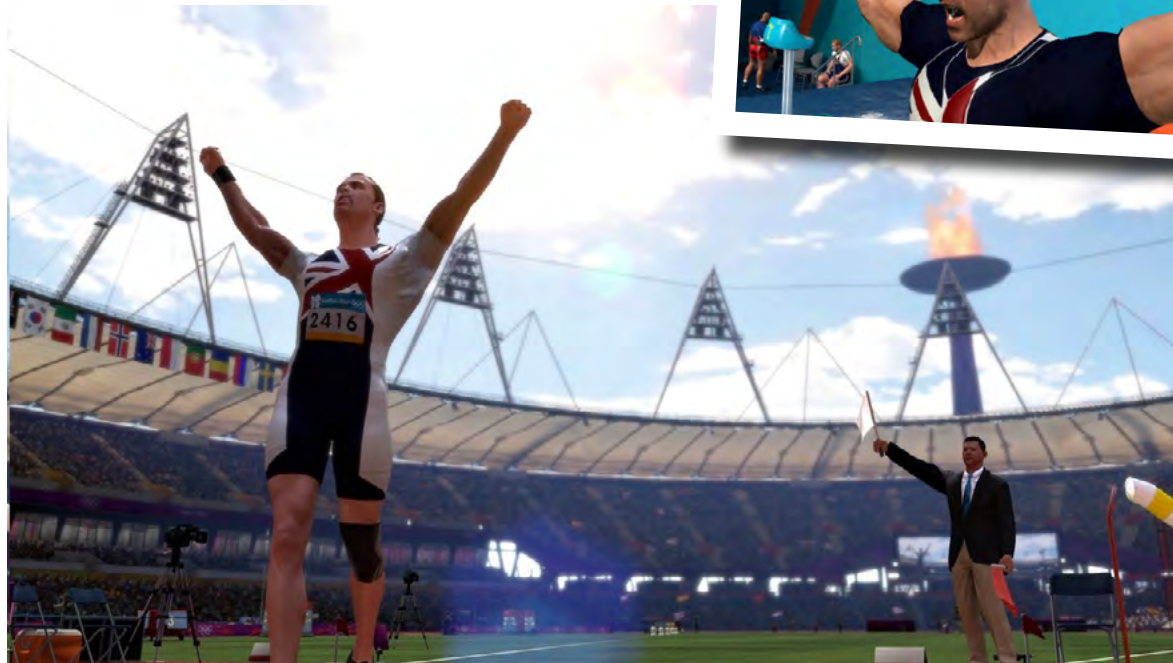
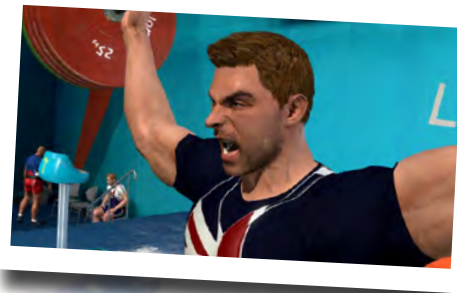
V hre sa nachádza niekoľko módov, ktoré sa od minulého dielu veľmi nelíšia. Klasický mód olympiády slúži ako kampaň. Vyberiete si krajinu a snažíte sa kvalifikovať na samotný šampionát, kde budete bojovať o cenné kovy. Disciplíny však automaticky udáva hra a vy si vyberiete iba poradie. Ďalší mód je niečo ako vol'ný mód. V tomto móde si vyberiete 8 disciplín, ktoré chcete a v nich súťažíte. Hra obsahuje kooperatívny režim pre štyroch hráčov, použiteľný v každom móde.

Hra sa zameriava na casual hranie, čo v praxi znamená, že hru hrávajú hráči, ktorí za počítačom alebo konzolou nepresedia veľa. Pre tých je tu party mód a v ňom integrované výzvy. Zapojíte gamepad a spoločne s kamarátmi hráte disciplíny, ktoré sú dopredu dané. Posledným módom je online mód a ako už z názvu vyplýva, ide o hranie po internete. Bud' hráte súťažné disciplíny rozdelené do kategórií ako bežecké či

gymnastické, alebo hráte celý turnaj proti hráčom z celého sveta. V hre sa prvýkrát nachádza aj online rebríček a každá získaná medaila posunie vašu krajinu vyššie v celosvetovom rebríčku.

Soundtrack je na dost' dobrej úrovni a núti vás vžiť sa do danej situácie reprezentanta. Hudba je z väčšej časti motivačná, čo vás privádza k lepším a lepším výkonom. Obdivuhodný je aj výkon komentátorov, ktorí dotvárajú atmosféru a ak ovládáte anglický jazyk, tak vám niektoré repliky vyčaria úsmev na tvári. Graficky tiež nie je čo vytknúť a je vidieť, že sa autori pohrali so všetkými detailmi od štadiónov cez výzor postavy až po samotné disciplíny. Prekvapí aj počet disciplín a vyskúšať si môžete všetko možné od plávania, gymnastiku, plážového volejbalu až po ping-pong, vzpieranie či hod oštepom a na svoje by si mal prísť každý športový fanúšik.

Customizácia postáv je minimálna a meniť môžete akurát vlasy, meno, rasu a národnosť. Prijemným prekvapením je fakt, že postavy konečne dostali mená, ktoré síce nie sú licencované, no aspoň sa už nestretnete s menami ako "CUP-1". Mená dokonca aj normálne znejú a nie sú to náhodne generované písmená, ako tomu



bolo pri DLC k najnovšej Fife. Hráteľnosťou sa hra podobá svojej predchodcovi, a keďže bol tento titul recenzovaný na platforme PC, musím podotknúť, že je ovládanie spracované katastrofálne. Ide o čistý port z konzoly a ak nevlastníte xboxový gamepad pripojiteľný k PC, tak si ovládanie musíte hľadať v nastaveniach, čo je dost' zdĺhavé. Ovládanie tejto hry na klávesnici a myši je ťažké a po hraní často príde takzvaná svalovica.

V hre nájdete 36 krajín a príjemným prekvapením je to, že sa tam nachádza aj Slovensko. Hra ponúka podporu kinectu pre Xbox 360 a ovládača PS Move pre PlayStation 3, čo môže byť zaujímavým doplnkom, no vyskúšať som to nemohol z toho dôvodu, že je hra recenzovaná na PC. Hre nechýbajú ani achievementy typu zdolaj svetový rekord alebo kvalifikuj sa v každej disciplíne.

Hra London 2012 zaujme všetkých športových fanúšikov, ktorí už s nadšením odpočítavajú dni do tohtoročnej olympiády. Tým, čo nie sú športovo pozitívni, však hru neodporúčam, pretože ich to hneď začne nudiť. Ovládanie na počítači je namáhavé a dá zabrat ako vám, tak aj vašej klávesnici. Celkový dojem zlepšuje len audiovizuálne spracovanie hry a multiplayer.

Dávid Tirpák



www.niagara.sk

vstúpte do sveta zábavy a filmu...

ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray Disc™



zoskenuj QR kód

Spellforce 2: Faith in Destiny

Nenápadný návrat jednej série

Faith in Destiny neprináša nič nové. Stále však má kvalitnú, návykovú hrateľnosť, ktorá vás bude nútiť hrať hru až do konca.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: JoWood Entert.
Vydavateľ: Hypermax
Žáner: RPG/RTS

PLUSY A MÍNUSY:

- + sklbenie RPG a RTS
- + cena
- + hardvérová nenáročnosť
- + humor a nenáročnosť
- technicky zastarane
- príbeh
- občas nereagujúca AI
- minimum inovácií

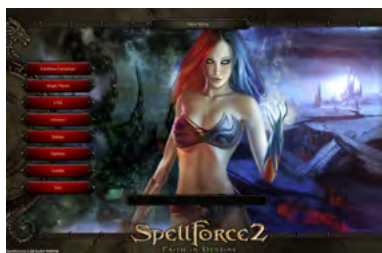
HODNOTENIE:

75%

Od poslednej hernej časti série Spellforce ubehlo už päť rokov. Dnes sa môžete znova vrátiť do fantasy univerza série Spellforce v podobe stand-alone datadisku, s podtitulom Faith in Destiny. Dokáže hra po takej dlhej odmlke zaujať hráčov, či už fanúšikov série alebo ľudí, nedotknutých čarom Spellforce?

Na úvod si pripomeňme, že pôrod Faith in Destiny nebol práve najbezbolestnejším. Prvé zmienky sa objavovali už v roku 2009. Ťažko povedať, čo stálo za niekoľ'koročným oneskorením. Dôležité je, že hra je už na trhu a čaká na všetkých fanúšikov série, u ktorých je oveľa viac pravdepodobné, že si hru zakúpia, než u iných hráčov. Celá hra je vlastne tvorená pre fanúšikov, zvyknutých na herné mechanizmy, ktoré nastolili prvé dve časti série a nasledujúce datadisky. Tým chcem na úvod poznamenať, že ak hľadáte v Spellforce 2: Faith in Destiny inovácie či nové nápady, tak ste na zlom mieste. Robí to však hru automaticky zlou? To rozhodne nie, no určite sa stáva menej atraktívna a čas a peniaze investované do jej vývoja mohli byť premiestnené niekam inam, trebárs do plnohodnotného pokračovania série. Na úvod ešte menšiu pikošku, pôvodný dátum vydania Faith in Destiny mal byť 15. máj, ale keďže na ten deň bol naplánovaný ešte jeden nemenovaný gigant, tak sa autori rozhodli presunúť dátum vydania na 19. jún.

Čo sa týka príbehu hry, tak nebudem chodiť okolo horúcej kaše a hneď vyložím karty na stôl s tým, že príbeh nepatrí k tým silnejším stránkam hry, keďže ide o zmes fantasy klišé, ktorú sme už videli/čítali/hrali niekoľ'kokrát. V kocke: dostanete sa do role vášho hlavného hrdinu, ktorý patrí do spoločenstva Shaikan, charakteristické ako spoločstvo samurajov s magickými schopnosťami. Fantasy



svet Eo, v ktorom sa séria Spellforce odohráva, začne ohrozovať nebezpečná rasa The Nameless a jediný človek, ktorý môže svet zachrániť a zničiť nepriateľov, ste vy. Príbehu nechýbajú ani tajomné, nevysvetliteľné sny, ktorým sa snaží hlavný geroj prísť na kľb. Autori vedeli, že ich príbeh sa nezapíše do hernej histórie ako tennajdomyselnejší, tak sa naňho dívali s istou dávkou nadhľadu a humoru, ktorý zakomponovali do hry. Či už ide o vtipné dialógy či animácie, je to niečo, vďaka čomu zabúdate na jednoduchosť príbehu.

Prvý Spellforce privial na herný trh riadne čerstvý vzduch so svojím unikátnym sklbením RPG a RTS.

Druhá časť, ktorá bola dost' rozporuplne prijatá či už kritikmi alebo hráčmi, upustila od niekoľ'kých pôvodných prvkov, no stále si zachovala zábavnú a do istej miery aj návykovú hrateľnosť, čo platí rovnako aj pre Faith in Destiny. Ťažko povedať, či je Faith in Destiny viac RTS alebo RPG, keďže bez jednej či druhej zložky by ste sa v hre d'aleko nedostali, no je pravdou, že RPG zložka hry je viac prepracovaná ako tá RTS. Hra sa začína ako každá iná RPG, čiže vás čaká výber vzhľadu a mena pre vášho hrdinu: rasa zostala obmedzená na človeka. Jednotlivé levely sa odohrávajú na rozsiahlych mapách s rôznymi zákutiami, kde vás čakajú nepriatelia a nimi chránené koristi,

čím hra dost' pripomína populárnu Dotu a jej klony. Okrem nepriateľov narazíte na mapách aj na NPC postavy, s ktorými môžete obchodovať, či sa pohovárať. Výber odpovedí je celkom obyčajný, rovnako ako obchodovanie s tovarom. Toho je, dovoľm si tvrdiť, neúrekom a hráč má skutočne z čoho vyberať.

Po určitom čase strávenom potulovaním sa po prírode a ničením monštier, dostávate pod svoju správu hlavnú budovu jedného z niekoľ'kých národov. A tu sa začína klasická real-time stratégia, ktorej cieľom je zozbieranie čo najväčšieho počtu surovín na následnú stavbu budov či produkcia jednotiek.

V hre bez občasného taktizovania a zapájania viacerých druhov jednotiek, len s problémami dosiahnete splnenie cieľa. Okolité monštrá, ako gigantickí pavúci, či elementálne stvorenia chrániace poklady (ktorých obsah poväčšinou skončí u obchodníka) sa dajú pobiť iba hŕstkou vojakov, no súboje s Nameless majú trochu dlhšiu dobu a aj vyššiu úmrtnosť na vašej strane. Či už ide o strážne veže, likvidujúce na jednu ranu vašu pechotu

či obrnené stvorenia, bez kúziel a kombinácie vašich jednotiek sa d'aleko nedostanete. Náročnosť sa priamo úmerne zvyšuje a s vyšším stupňom náročnosti prichádza celkom slušná zábava, pri ktorej sa trochu zapotíte.

Umelá inteligencia je vcelku na kolísavej úrovni, hlavne pri vašich hrdinoch, ktorí mnohokrát nereagujú na blízko prebiehajúce súboje s nepriateľmi. Podobné ignorácie sa vyskytujú aj počas náhodných stretnutí vašich a nepriateľských skupiniek, pričom každá má namierené na nepriateľskú základňu.

Kúziel je rovnako ako použiteľných predmetov skutočne dost'. Väčšina z nich má slušné devastčné či regeneračné účinky. Navyše čas k znovupoužitiu kúzla a samotná veľká zásoba many vám dovol'uje používať kúzla často. Pripomeňme si, že budete mať pod kontrolou niekoľ'ko hrdinov, pričom každý z nich bude môcť zosieľať kúzla, takže si predstavte tú búrku kúziel na bojisku, ktorá vám značne uľahčuje postup vpred.

Okrem klasického singleplayeru ponúka hra multiplayer po sieti, ktorého lobby žíva prázdnotou, či hru po lokálnej sieti. Okrem nich majú hráči k dispozícii ešte notoricky známy Skirmish a Domination mód, ktoré vám popri kampani ponúknu ešte niekoľ'ko hodín zábavy na niekoľ'kých mapách.

Vzhľadom na to, že Spellforce 2 vyšlo v roku 2006, tak je pochopiteľné, že stand-alone datadisk Faith in Destiny nebude disponovať konkurencie schopnou grafickou stránkou. Nedá sa však povedať, že by hra mala vyslovene škaredú grafiku. Ešte stále vie zaujať, či,



lepšie povedané, očariť pestrofarebnosťou a hrou svetla a tieňa počas (dost' rýchleho) striedania dňa a noci. Nedostatky, ako slabšie textúry či grafické bugy, však výrazne podkopávajú výsledný dojem.

Zvuková stránka je rozporupľnejšia ako tá grafická. Hra na jednej strane ponúka slušné melódie, ktoré sa dynamicky prispôbujú dianiu na obrazovke, no na druhej strane je tých skladieb pomenej a prechody medzi jednotlivými skladbami sú katastrofálne. Prakticky žiadne ani nie sú. Ak sa napríklad skončí jeden z mnohých súbojov, tak hudba sa jednoducho vypne a spustí pokojnejšiu melódiu, čo by pre nejedného hráča pôsobilo vcelku otravne. Dabing je na počudovanie na slušnej úrovni. Okolité zvuky bojov sú, bohužiaľ, minimalistické.

Faith in Destiny skutočne neprináša okrem niekoľ'kých maličkostí (ako presun po mape na drakovi) nič nové. Stále však obsahuje kvalitnú, návykovú hrateľnosť, ktorá vás bude nútiť hrať hru až do konca. Aj napriek pre niekoho slabšej grafickej a príbehovej stránke ponúka hra za celkom slušnú cenu niekoľ'ko hodín kvalitnej zábavy. Veľká škoda, že sa Spellforce 2: Faith in Destiny nedočkal väčšej publicity a lepšieho dátumu vydania, vďaka čomu by mohla hra osloviť viacerých hráčov.

Lubomír Šottník





VITAJTE V DUBAJI

Spec Ops: The Line

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:
PC
Žáner:
TPS
Výrobca:
Yager Development
Vydavateľ:
Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové prostredie
+ príbeh
+ atmosféra
+ grafická stránka

- hordy nepriateľ'ov
- dĺžka
- absencia co-opu

HODNOTENIE:

85%

Nie však v tom, ako ho poznáte teraz. Autori hry zasadili filmovo-vojnový príbeh do zničeného mesta, ktoré zasiahla apokalypsa v podobe gigantickej púštnej búrky. Budovy sa prepadávajú pod zem, nikde živej duše, z Dubaja ostali iba trosky. Mesto sa autorom hry podarilo, stretnete sa aj so známymi budovami a navštívite aj pár dovolenkových rajónov.

Ked' sa tak zamýšľam, dávno sa na trh nedostalo niečo podobné, niečo s originálnym a neokukaným nápadom. Tým narážam hlavne na piesok, ktorý sa ako téma videohier častokrát neobjavil a jeho spracovanie ohúri každého na prvý pohľad...

Príbeh sa točí okolo kapitána Martina Walkera a jeho dvojčlenného tímu Adamsa a Luga. Americké jednotky mali pomôcť mestu, zachrániť, čo sa dá a previesť evakuáciu. Niečo sa však stalo. Veliteľ amerických jednotiek Conrad, ktorý všetkému velil, získal nadvládu mesta pod svoje krídla. Američania začali zabíjať nevinných ľudí a celkovo spravili z mesta mekku terorizmu. A hopla, máme tu zápletku. Conrad začal odmietat' rozkazy a nakoniec úplne zrušil spojenie s veliteľ'stvom. Tomu sa podarilo zachytiť núdzový signál z mesta, po ktorom nastupuje kapitán Martin Walker so svojou jednotkou, aby zachránili čo sa dá, našli a zistili, čo sa stalo s 33. divíziou a pomohli s evakuáciou. Walker



však vtedy ešte netuší, čo sa v meste naozaj stalo a ako sa z vyrovnaného človeka vytvorí monštrum, ktorého psychika klesne na dno. Všetko mu začne dochádzať, až keď narazí na islamských teroristov, zastrelených civilistov a v neposlednom rade, aj na zradu amerických vojsk.

Vtedy to začína byť drsné a začína dynamická akcia. Tu by som sa chcel pozastaviť. Dynamická akcia znamená, že sa Spec Ops priblížil ku Call of Duty. Samozrejme, nejdem porovnávať rozdielne žánre, ale štýl boja je vystrieľat' 20 vojakov, presunúť sa o 20 metrov d'alej a zažiť to isté, je niekedy dosť frustrujúce... Mimo iného o nepriateľ'och prezradím, že umelá inteligencia (AI) je na vysokej úrovni, postavy využívajú všetky schopnosti, ktoré majú k dispozícii, kryjú sa, hádzu granáty a pôsobia rozvážnym dojmom. Tým chcem povedať, že aj na nízkej náročnosti dajú zabrat' a nechcem si ani predstaviť ten hardcore masaker v hard režime.

Čo sa týka hrateľ'nosti, ide o klasickú third person strieľ'ačku. Kapitán Walker má schopnosť vydávať povely spomínaným Adamsonom a Lugom. Tento prvok by som z hry vyškrtol, keďže ho využijete iba už vo vopred nascriptovaných scénach a okrem toho vám bude k ničomu. Walker na sebe unesie dve zbrane a tri druhy granátov. Vojenský arzenál obsahuje desiatky skvelých kúskov, z čoho som bol mierne prekvapený. A občas príde dokonca aj k ťažším hračkám ako stacionárne guľ'omety, minigun v helikoptére a najväčšie prekvapenie, mínomet! Ak vás zaujíma, či je možné upravovať si zbraň, tak táto možnosť tu nie je.



Vlastne, jednej úpravy sa dočkáte, môžete si nasadiť tlmič na svoju M4, zmeniť kadenciu na Famase alebo vypínať a zapínať optiku.

Atmosféra hry? Pecka! Niekedy ma až zamrazilo. Hra je morbidna, občas aj nechutná, ale to k vojne patrí. Atmosféru tiež dolad'ujú filmové sekvencie, takzvané cutscény, ktoré vás oboznámia o priebežnej situácii. Príbeh začína asi v troch štvrtinách hry, kde sa váš vrtul'ník zrúti a vy spomínate, ako to všetko začalo. Príbeh tejto hry mi na dlhšie utkvel v pamäti, pretože som doteraz naozaj nehral nič, čo by ma do takej miery vtiahlo do deja. Slabším povahám neodporúčam hru hrať, keďže príde aj na radu morálnych rozhodnutí, ktoré vás postavia pred ťažkú úlohu. Sám som sa nevedel niekedy rozhodnúť. Zastrelím jedného a ostatní prežijú? Alebo nezabijem nikoho a všetci zomrú... V priebehu deja narazíte aj na pár postáv, ktoré vám budú pomáhať pri niektorých úlohách. Avšak pre nich sa to dobre neskončí.

Level-dizajn ohúri každého. Dokonale nasvietené prostredie a

miesta, ktoré sa nikdy neopakujú. Všetko je super vymodelované, luxus v troskách, na uliciach zoschnuté obete púštnej búrky. V budovách a na uliciach horiace sviečky, ktoré dopĺňajú temnosť hry. Náplň misí sa najčastejšie tvorí tak, že dostanete bod, kam sa máte dostať a prestrieľ'ate sa tam. Inokedy sa dostanete k rotačnému guľ'ometu na helikoptére, kde ničíte všetko, čo vám príde pod ranu. Vyzerá to fascinujúco a aj sa to tak hrá. Nechýba ani mínomet, po ktorom zostane v uliciach apokalyptická spúšť a dozviete sa, že ste zabili to, čo ste nechceli. Podotknem, že epilóg úplne na konci vás nechá rozhodnúť, ako sa to celé skončí. Túto pasáž musím veľ'mi pochváliť, príde mi to dosť nápadité.

Tu sa dostávam k enginu hry. Tým sa stal starý známy Unreal Engine, (ktorý je v snád' v stovke hrách, ale vždy dokáže niečím prekvapiť) z ktorého saje hra maximum a v konečnom dôsledku to vyzerá famózne. Hra tieňov, svetiel, piesku sa autorom podarila. Piesočné duny, prepadnutý Dubaj až pod zem, rozl'ahlé scenérie, to tu ešte nebolo. Textúry sú dosť ostré a na postavách je vidieť každý detail. Prekvapila ma aj vzdialenosť dohl'adu, kde je textúra u väčšiny hier rozmazaná, ale tu to vyzerá obstojne. V niektorých prípadoch som zaznamenal aj využitie fyziky piesku, ktorého animácia je realistická, a keď strelíte do skla, nad ktorým je piesok, ten sa zosype a zmetie so sebou aj nepriateľ'ov. Tieto sekvencie sú čisto nascriptované, čo je veľ'ká škoda. Epické scény v hre rozhodne nechýbajú, táto hra je totiž nimi prešpikovaná od začiatku po koniec. Ako som



spomínal helikoptéru, tak spomeniem aj pády budov, prechod tunelom, kde sú stovky pomliaždených obetí v pokročilom štádiu rozkladu a na koniec zbesilú jazdu na kamióne s pitnou vodou a granátometom v rukách, ktorá je snád' najlepšia spomedzi epických „eventov“. Z animácií postáv mám pocit, že autori doslova zabudli na mimiku, ktorá je chabá a ústa sa otvárajú iba hore dole, dol'ava, doprava, čo vytvára robotický dojem.

Za zmienku stojí aj zvuková stránka hry. Kapitána Martina Walkera dabuje Nolan North, ktorý tiež daboval Nathana Drakea zo série Uncharted. Soundtrack hry obsahuje rockové piesne s vojenským nádychom, ktoré sú vysielané cez rádiá, čo hre dodáva originálny efekt. Songov je, ak sa nemýlim, dokopy 14. Medzi nimi sa objavili aj staré známe klasiky ako Inner Circle - Bad boys alebo Martha and the Vandellas - Nowhere to run. Mimo iného je cez rádio počuť hlásky šialeného DJ-a, s ktorým sa nakoniec stretnete osobne, keď budete nútení dostať sa do éteru a prehovoriť k občanom Dubaja.

V priebehu deja, keď sa psychika celého tímu oslabuje, prídu na rad hádky, niekedy aj súboje medzi jednotlivými členmi tímu. V jednej časti, kde hľadáte svoj tím po núdzovom pristáti, sa dozviete dost' smutnú správu. Nejdem prezrádzať podrobnosti, pretože sa spájajú s koncom,

ktorý je veľmi mäťúci. Ale zároveň je to, podľa mňa, jeden z najzáhadnejších a najlepšie napísaných koncov, čo sa týka tejto žánrovej skupiny hier. Hlavnú kampaň prejdete za 5 až 6 hodín. Nekývajte ale hlavou, táto doba úplne stačí, a vôbec nebudete mať pocit, že kampaň bola naozaj krátka. Ale, bohužiaľ, to považujem za mínus. Hra nevyužila svoj plný potenciál, mohla byť dlhšia. Hraciu dobu však predlžuje aj multiplayer.

Multiplayer je ďalším prvkom v hre. Je to klasický multiplayer, ktorý sa nelíši od iných hier a obsahuje klasické veci ako sú triedy, odomykanie máp a tak ďalej. Multiplayer je celkom obstojný a celkom dobre sa aj hrá. Občas príde spestrenie hrania pomocou náhodne generovaných púštnych búrok. A keď sme už pri hre viacerých hráčov, čo naozaj zamrzí, je absencia co-opu. Autori si to našťastie



skoro uvedomili a v auguste nám prinesú balík co-op misí, a to dokonca zadarmo!

Táto hra je rozhodne najväčším prekvapením tohto leta. Sám som od tejto hry nečakal tak veľa. Zo začiatku sa to rozbieha pomaly, čo je mínus, ale postupom deja sa všetko zahusťuje. Jednoducho povedané, atmosférická hra plná zvratov, morálnych rozhodnutí a občas dojímavého a morbidného príbehu, vo výborne nasvietenom a vymodelovanom prostredí Dubaja. Hra sa príjemne hrá a je v nej plno epických momentov, ktoré vás nenechajú na pokoji. Zamrzí občasná frustrácia pri boji s hordami nepriateľov. Taktiež absencia co-opu, ale poteší aspoň vloženie multiplayeru. Toto všetko iba za niečo cez 35 euro. Nie je nad čím rozmýšľať.

Ján Kaplán

Súťaž s portálom GAMESITE.SK

V tomto letnom dvojčíse si budete môcť zasúť' ažit' o krásny audio dock Samsung DA E651. Viac o ňom si môžete prečítať aj v našej recenzii v magazíne. Určite vám pomôže pri doplnení chýbajúceho slova do nasledujúcej vety:

Vďaka výhodám, ktoré prináša rozhranie _____ a špičkový kodek apt-X, už prenos hudby neznamená stratu kvality. (Slovo napíšte do kolonky na nasledujúcom odkaze)

zapojiť sa do súťaže



SteelBattalion: HeavyArmor

Hardcore titul pre Kinect

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX360

Výrobca: From Software

Zapožičal: Cenega

Žáner: vojnová simulácia

PLUSY A MÍNUSY:

- + koncept hry by mohol teoreticky fungovať
- v praxi však nefunguje
- nepresné pohybové ovládanie
- zlý dizajn
- frustrácia

HODNOTENIE:

40%



SteelBattalion: HeavyArmor dokazuje jeden fakt – Kinect je výborná platforma, ale iba pre casual/party hry. Čokoľvek iné predstavuje smutný príbeh, ktorý sa zapíše do herných análov.

Samozrejme, každé pravidlo má svoje výnimky. V prípade „náročnejších“ hier pre Kinect je to rozhodne titul Children of Eden. Ten však predovšetkým staval svoj úspech na jedinečnosti atmosféry a na výborne navrhnutom hernom dizajne, ktorý pohybovému ovládaniu jednoducho vyhovoval. V prípade SteelBattalionu si však niekto pomyslel, že bude zábavné vydať hardcore vojenský simulátor a obohatiť ho o pohybové ovládanie pomocou Kinectu.

Aby sme niektoré informácie hneď na začiatku správne zadefinovali – SteelBattalion k spusteniu vyžaduje senzor Kinect. K hraní však budete potrebovať aj bežný gamepad. Ovládanie futuristického mecho-tanku je totižto rozdelené do dvoch častí. Okrem pohybu a strielania, ktoré vykonávate

pomocou gamepadu, je totižto vyžadovaná aj vnútorná interakcia v rámci bojovej kabíny a táto časť je práve tá „pohybová“ zložka hry.

Čo to znamená pre hráča? V prvom rade sa pripravte, že pokiaľ obvykle hráte Kinect hry vo vzdialenosti dvoch metrov postojáčky, teraz budete 2 metre od televízora/monitора sedieť. Samozrejme, keď chcete vykuknúť z vášho obrneného vozidla, musíte sa postaviť... a nadávať. Jedným z problémov recenzovanej hry je buďto zlý dizajn, alebo jednoducho nešikovnosť recenzenta.

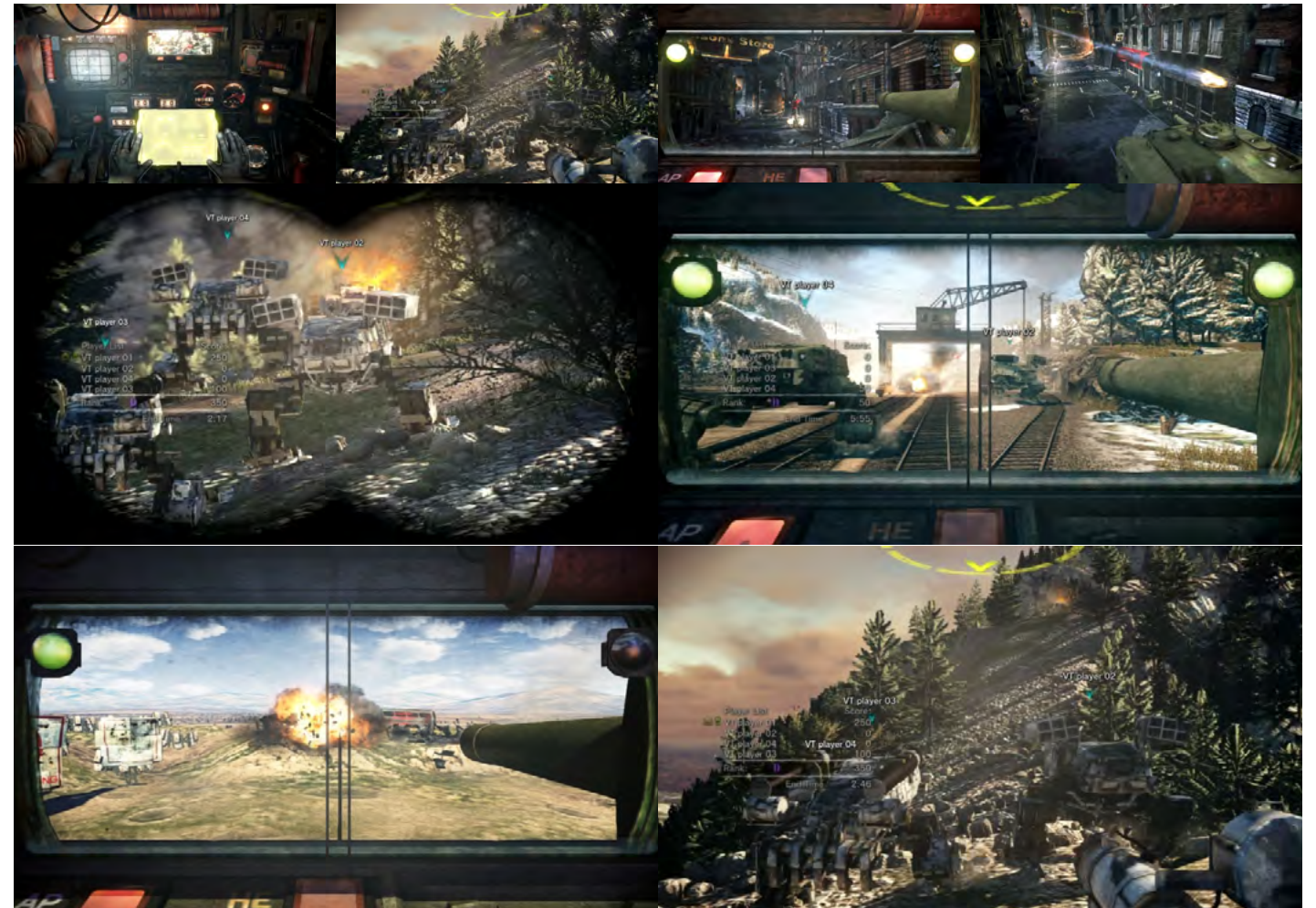
Alebo Kinect. Hoci máme tento senzor veľa radi a ponúka obrovskú porciu zábavy, všetci vieme o jeho nedostatkoch. Pohybové ovládanie nie je bezchybné a množstvo party hier pripúšťa určitú toleranciu – keď hráč poskočí doľava alebo doprava, tak hráčov avatar tento pohyb napodobňuje, avšak aj vďaka dizajnu herných úrovní obvykle nie je potrebný dôraz na presnosť. SteelBattalion: HeavyArmor

Hry majú byť o zábave: SteelBattalion HeavyArmor to bohužiaľ očividne nepochopil.

Hra nepatrí do kategórie benevolentných: Hodinu sme zápasili s tutoriálom a následne sme v prvom ostrom konflikte 4-krát umreli počas úvodných piatich minút.

však túto zlatú zásadu porušil. Jednoducho povedané, vnútro mecho-tanku v sebe skrýva až príliš veľa interaktívnych plôch. Vzdialenosť medzi nimi je mnohokrát veľa malá a v kombinácii s určitou nepresnosťou je výsledok zrejмый – jedným slovom definovaný ako frustrácia.

Popravde si nespomíname, kedy sme naposledy hrali nejaký tutoriál k hre hodinu. Nejde o to, že by samotný tutoriál bol príliš dlhý, skôr o fakt, že kombinácia vyššie spomenutého dizajnu a nepresnosti Kinectu sa prejavila na skutočnosti, že sme nedokázali rýchlo a pružne reagovať na príkazy



zhora, za čo hráč následne dostane aj vynadané. Ono, reálne popísať zážitok z hrania SteelBattalionu sa nedá, to sa jednoducho musí zažiť, a pokiaľ máte slabosť na futuristické mecho-tanky alebo chcete dôkaz, že aj na Kinect existuje hardcore hra, Battalion si určite kúpte – svojím spôsobom nebudete sklamaní.

Pre ostatných sa aspoň pokúsím bližšie popísať časť hry, ktorá je venovaná Kinect ovládaniu. Spomenuté interaktívne časti predstavujú rôzne páky, tlačidlá a iné ovládacie prvky vo vnútri kabíny. Problémom je, ako sme už vyššie spomenuli, že sú pomerne blízko pri sebe a všetky sa aktivujú vystretím ruky. Lenže, ako ruku vystriete, mnohokrát hra ponúkne aktiváciu iného prvku, ako by ste potrebovali. Špeciálnu kapitolu v tomto smere predstavuje aktivácia pohľadu cez ochranné sklo – tá vyžaduje vystretie dvoch rúk a ich umiestnenie na ovládacie panel, ktorý je pomerne malý. Rovnako funguje aj návrat do kabíny a v tomto smere je situácia ešte komplikovanejšia, nakoľko senzor potrebuje rozoznať konkrétne vystretie a nie je ničím neobvyklým, keď pár sekúnd mávate rukami, kým vás hra pochopí. Ignorujeme peripetie súvisiace s ovládaním a pozrime

sa na samotnú hru. Autori sa očividne snažili vytvoriť uveriteľný vojnový herný zážitok a síce sa hra odohráva v roku 2082, princíp vojnového konfliktu je stále rovnaký. Je potešiteľné, že vývojári sa snažili umocniť celkovú atmosféru aj prostredníctvom uveriteľných postáv vašich spoluvojákov, ktorí s vami sedia v mecho-tanku a dokonca vedia aj spanikáriť a utiecť – vtedy vám hra ponúkne možnosť, aby ste prchajúceho kolegu zachytili, ale Kinect naše vystretie ruky, bohužiaľ, nepochopil, ako snahu zastaviť dezertéra. Jednotlivé misie sú si veľa podobné a pre hráča pomerne

bolestivé. Okrem bojovania s ovládaním musí totižto bojovať aj na virtuálnom bojisku a hra nepatrí do kategórie benevolentných – hodinu sme zápasili s tutoriálom a následne sme v prvom ostrom konflikte 4-krát umreli počas úvodných piatich minút. Hry majú byť o zábave a SteelBattalion: HeavyArmor, bohužiaľ, tomuto konceptu očividne neporozumel – v snahe ponúknuť unikátne využitie Kinectu zabudli autori na esenciu hrateľnosti a tomu odpovedá aj finálne skóre.

Roman Kadlec



Game of Thrones

Ďalšia hra na motívy známej značky sa blíži...



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Cyanide

Vydavateľ: Comgad

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + Príbeh
- + Spracovanie obrazoviek
- + Rozhodnutia
- Lineárnosť
- Technická zastaranosť
- Slabý dabing

HODNOTENIE:

60%



Drvivá väčšina hier na motívy práve populárneho filmu, seriálu, knihy či komixu sa do sŕdc hráčov nezapisuje často tým najlepším spôsobom. Ide o tituly, ktoré boli narýchlo zbúchané, len aby dostali z naivných hráčov, poprípade neznalých rodičov hl'adajúcich darčeky, rýchle peniaze. Občas sa ale nájdú výnimky, kde napriek všetkým predpokladom bude hra založená na licenci naozaj dobrá a obstála by aj bez značky. Game of Thrones RPG sa ale medzi Riddicka či King Konga, bohužiaľ, nezaradí.

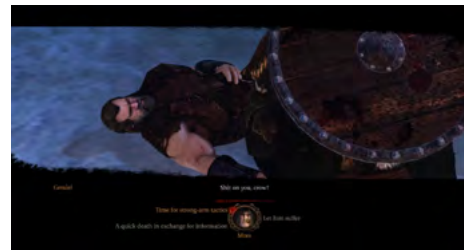
To však neznamená, že automaticky spadá do tej prvej kategórie. Nachádza sa skôr niekde v strede. Nasvedčuje tomu už len to, že štúdio Cyanide začalo pracovať na hre dlhé roky predtým, než sa pustilo seriálové šialenstvo a o univerze z pera George R.R. Martina vedela celá vaša rodina. Samotný autor dokonca spolupracoval pri vývoji, konkrétne na scenári, čo je skutočne vidieť. Čiže vývojári sa naozaj snažili priniesť kvalitný produkt.

Len im to skrátka nevyšlo. Až na pár výnimiek. Fanúšikovia sa môžu tešiť na zaujímavý príbeh z ich obl'úbeného sveta. Príbeh je tým, prečo by ste mali zvažovať kúpu. Nič iné. Rovnako ako knihy a seriál, predvážda niekolk'o viac či menej sympatických charakterov, s rôznymi cieľmi a rodinnými či politickými príslušnosťami. A taktiež im chýba aj príbehové brnenie, čiže váš obl'úbený charakter môže kedykoľvek zomrieť.

Ba čo viac, využíva aj najväčšiu prednosť svojho média a tou sú hráčove rozhodnutia, ovplyvňujúce

dej. Podobne ako v Zaklínačovi, aj tu často spravíte nejaké rozhodnutie a jeho dopad uvidíte až neskôr. Síce až tak veľké dôsledky oproti pol'skému konkurentovi neuvidíte, ale treba uznať, že ten nastavil latku veľmi vysoko a treba oceniť, ak sa niekto rozhodol ju aspoň podliezť, na rozdiel od iných RPG, kde rozhodnutia často zmenia akurát pár viet v dialógoch. Jediné, čo kazí príbeh, je technické spracovanie. Modely postáv sú slabé, rovnako ako ich animácie a, nanešťastie, aj dabing, aj keď v prípade toho sa pár výnimiek nájde. Dokonca spoznáte aj tri hlasy zo seriálu, z ktorých najviac vyčnieva Lord Varys.

Najväčším problémom hry je však súbojový systém. Ide o tradičný spôsob bojov, aký nájdete napr. v Dragon Age: Origins s pár úpravami a dokonca aj novinkami. Nejde však dostatočne do hĺbky, respektíve ani k tomu nemá dôvod, keďže vaši protivníci sa od seba veľmi nelíšia. Treba ale brať do úvahy, že mnohí hráči si tento taktický spôsob bojov užijú aj napriek istým nedostatkom a budú potešení, že



konečne vyšlo niečo, kde naozaj záleží na štatistikách. Snáď netreba dodávať, že tento systém tak najviac vynikne na PC. Počas hrania na konzole som si však často hovoril, že vývojári by spravili lepšie, ak by namiesto RPG vytvorili akčnú adventúru, ale so zachovaním príbehových rozhodnutí. Všetka tá námaha pri vytváraní a balansovaní štatistik by tak mohla byť presmerovaná inde.

A to nepíšem kvôli bojom, ale kvôli lokáciám, kam sa počas hrania dostanete. Z estetického hľadiska sú mnohé veľmi pekné a sám som prvých päť minút hry len behal okolo a obdivoval veľkú l'adovú stenu, deliacu kontinent na

dve časti, avšak keď sa už pustíte do samotného hrania, zistíte, že máte pred sebou lineárne koridory a v prípade otvorenejších priestranstiev malé bludisko, ktoré vám zväčša nič neponúka. Občas nejaký ten dialóg medzi dvoma NPC, preberajúce aktuálne udalosti či drobné vedľajšie questy, ktoré vám môžu pomôcť pri plnení toho hlavného, čo poteší. Ale celkovo je to pre RPG málo.

Game of Thrones RPG sa tak možno nezaradí do rebríčkov najlepších hier na motívy známej značky, no fanúšikov kníh a seriálu poteší. Hodnotenie je tak rozporuplné. Niekoľko taktických súbojov unudia k smrti, poprípade sklamú. Niekoľko

iného zase poteší a ten bude len krútiť hlavou nad tým, čože to tí recenzenti zase kritizujú za blbosti (preto nie je ani v plusoch ani v mínusoch). V tom prípade záleží dost aj na platforme. Technické spracovanie je bez diskusií zastarané, no občas dokáže oslovit' atmosférickými scénami. Čo však určite poteší každého, je silný príbeh, rešpektujúci univerzum a ponúkajúci množstvo rozhodnutí s rôznymi zakončeniami. Pokiaľ je pre vás príbeh na prvom mieste a neodpuďuje vás súbojový systém, tak by ste mali tomuto titulu venovať pozornosť. Môže vás prekvapiť.

Patrik Barto



Mario Tennis Open 3D

Ani z voza, ani na voz



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest
Žáner: arkádový tenis

PLUSY A MÍNUSY:

- + upravitel'nost' vlastného Mii
- + lokálny multiplayer
- + minihra Super Mario Tennis
- žiadny príbeh
- nevýrazná hrateľnosť
- quick-time-event ovládanie
- nuda

Mario Sport hry patria k tým najbláznivejším športovým "simulátorom" na trhu, s ktorými sú hodiny zábavy zaručené. Najmä pri hraní s kamarátmi. Mario Tennis Open 3D pre 3DS je najnovším prírastkom do série. Stojí však vôbec za zmienku?

Priznajme si to. Keď vidíme na obale hry meno Mario, chceme, aby bola dobrá. Chceme si ju zahrať a očakávame presne to, čo sme s Mariom zažili už mnohokrát. Kopec zábavy!

Pri hraní Mario Sports hier sme sa nemali na čo sťažovať. Šialené, prehnane a poriadne zábavné variácie rôznych športov sprevádzali naše oblúbené postavičky zo sveta ostatných titulov s Mariom.

Mario Tennis Open 3D však nie je tak jednoznačná hra. Iste, niektoré prvky ostali zachované. Stále máme na výber z množstva postáv z Mario univerza a grafické spracovanie prezentuje rovnako krikľavé farby. Ale niečo tu tak celkom neseď.

Ani Super Mario to nezachráni

Základné problémy sú dva. Prvým je celková schéma ovládania a mechanika hry, druhým je akási bezobsažnosť a prázdnota celej hry.

Nieže by MTO 3D bola vyslovene zlá hra, ale v snahe zaujať nové publikum spravili vývojári množstvo kompromisov. Na výber sú dve ovládacie schémy - s použitím gyrosenzoru alebo bez neho. Tá

bez neho je klasická, na akú sme v tenisových hrách zvyknutí. Analógom sa pohybujeme po kurtě a akčné tlačidlá slúžia na rôzne úderý a ich variácie.

Úderý sú však namapované aj na dotykovom displeji, takže situácia sa značne uľahčuje. Hra zachádza tak ďaleko, že zdôrazňuje miesta na kurtě, kam bude dopadať loptička. Podľa farby zdôraznenia vieme, aký úder je



najvhodnejšie použiť, takže vyššie funkcie mozgu môžeme pokojne odstavit'.

Druhá schéma funguje odlišne. Naklápaním zariadenia sa obzeráme po kurtě, z pohľadu cez rameno našej postavičky. Nielen, že hra stále zdôrazňuje miesta na kurtě, odkiaľ je najvhodnejšie loptičku odpáliť a naznačuje aj vhodný úder, v tomto režime ovládania za nás preberá aj samotný pohyb po kurtě.

Od hráča sa očakáva jedine vhodne načasované (aj toto je značne benevolentné) stlačenie správneho tlačidla. Inak povedané, v tejto schéme ovládania sa celá hra zmení na jeden dlhý (a nudný) quick-time-event. Našťastie si vývojári uvedomili, že gyro-ovládanie a 3D nejdú zrovna dokopy, a preto sa pri tomto spôsobe ovládania 3D automaticky vypína. Už v druhom zápase sme postrehli repetitívne vzorce a schémy, ktoré boli čoraz očividnejšie. Hra je stále rovnaká, absolútne bez príbehu, celou pointou je len pinkať loptičku ponad sieť.

Preto neprekvapí, že rýchlo začína nudiť (napríklad keď už tridsiatykrát vidíme rovnakú animáciu "špeciálneho" úderu, a to sme len v druhom turnamente). Nezachráni to ani celkom široká škála hrateľných postáv zo sveta Super Maria či štyri minihry, ktoré pobavia len na chvíľu.

Má to aj svoje svetlé stránky

Jednoznačne najzábavnejšou časťou hry je multiplayer. Hrať sa dá na lokálnej sieti alebo cez internet. Paradoxne, lokálne hra ponúka širšie možnosti. Okrem funkcie Download Play, keď môžeme zdieľať hru z jednej karty na jednom 3DS s ostatnými konzolami v okolí, takže si kamaráti nemusia kupovať hru, podporuje Mario Tennis Open 3D na lokálnej sieti nielen klasický singles mód, ale aj dvojhru, teda

až pre štyroch hráčov na kurtě. Zaujímavé pritom je, že online hra poskytuje len hru jeden na jedného. Najviac zábavy je rozhodne s kamarátmi, pokiaľ v jednej miestnosti - takto hra vydrží celkom dlho.

A čo by to bolo za japonský titul, keby sme si v MTO3D nemohli upravovať postavy. Hrať môžeme aj s vlastným Mii charakterom a postupne naň obliekať rôzne veci, čo vyhrávame v jednotlivých turnajoch. Mariova čiapka, Luigiho tričko či Donkey Kongova raketa - to všetko a omnoho viac si môžeme zakúpiť za internú hernú menu a upraviť si vlastného Mii.

Z minihier vyniká len jedna - Super Mario Tennis. Na druhej strane kurtu nestojí protihráč, ale obrazovka, na ktorej beží hra Super Mario Bros. Na obrazovke je všetko, okrem Maria. Toho symbolizuje loptička, kam udrie, tam akože skočil Mario. Je to náročnejšie, než sa zdá, ale rovnako ako celá singleplayer hra, ani táto minihra nezaujme na dlho. S neustálym vydávaním 35 rokov starej hry diery do sveta už dnes nikto nespraví.

Nemastné, neslané, ne...

Mario Tennis Open 3D je hrou postavenou na dvoch dobrých značkách - jednou je samotný Mario, druhou séria Mario Sports. Žiaľ, nevyužíva plný potenciál ani jednej z nich, len si požičiava postavičky a vizuál. Problém hry nie je v tom, že by bola zlá, je proste nevýrazná a až príliš vidieť strach o zákazníka. Vývojári sa evidentne báli spraviť hru, ktorá by mohla niekoho uraziť alebo snád odradiť (napríklad náročnosťou).

Výsledný produkt je tak priemerne priemerný, až to bolí. Hra nemá šancu uspieť ani v rámci série Mario Sports, pretože oproti svojim predchodcom je príliš umiernená, suchá a málo nápaditá, zároveň však nepriláka ani tenisových fanúšikov, ktorým budú viac vyhovovať prepracované simulátory na domácich konzolách (a v prípade handheldu radšej siahnu po Virtua Tennis 4 na PS Vita). Hru napokon drží nad vodou len multiplayer, ktorý je s kamarátmi celkom zábavný.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Simulátor

Výrobca:

SCS Software

Vydavateľ:

Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + interiér kamiónu
- + cena
- AI vodičov
- časom stereotyp
- ovládanie
- nemožný tuning kamiónov
- soundtrack

HODNOTENIE:

55%

Scania Truck Driving Simulator

„NUDA, NUDA, ŠEĎ, ŠEĎ...“

Ich revírom je dial'nica, ich tempo je vražedné, ich súpermi sú semafore, mýto a ľahké ženy. Sú v práci vo dne i v noci. Nie, nehovorím o žiadnom nemeckom seriáli, ale o novej hre od českého štúdia SCS Software, stojace za kvalitnými simulátormi ako Bus Driver či 18 Wheels of Steel. Pod'me sa spoločne pozrieť na to, ako tento kamiónový simulátor dopadol.

V prvom rade vás musím upozorniť, že ak ste sa s podobnými simulátormi nestretli alebo nie ste fanúškami kamiónov, hra vás veľmi nezaujme. Hra ponúka niekoľko módov, v ktorých si vyskúšate svoje vodičské zručnosti. Celá hra prakticky funguje na systéme minihier, až na jeden mód, ktorý sa nazýva voľné jazdenie. Ak ste hrali ostatné simulátory kamiónov, tak už viete, že ide o klasický mód, nachádzajúci sa v skoro každej takejto hre. Jednoducho vezmete náves z danej firmy a snažíte sa ho bezpečne doviesť k inej pobočke danej firmy. Bezpečnou jazdou získavate body, ktoré sa zapisujú do online tabuliek, kde si svoje výsledky môžete porovnávať s kamarátmi. Ak však havarujete, prejdete na červenú alebo prekročíte povolenú rýchlosť, body vám budú odpočítané.

Tento mód je najhranejší, no časom prejde do stereotypu a jazda stále

rovnakými trasami vám príde nudná. Ďalším módom je tzv. vodičský preukaz, v ktorom dostávate úlohy typu: zaparkujte kamión s návesom; odbočte prudkou zákrutou bez toho, aby sa vám odpojil náves. Tento mód však neobsahuje veľký úlohu, preto ním prejdete vcelku rýchlo. Zrejme najzaujímavejším módom v hre je nebezpečná jazda. Niektoré úlohy sú fakt výzvou, napríklad prejdí zaplaveným mestom, či zjádí na rockový koncert, aby si vyzdvihol aparátúru. Tu je však misia viac ako v predchádzajúcom móde.

Ďalším módom je súťaž mladých vodičov, ktorú každoročne zabezpečuje švédsky automobilka Scania, aby tak našli mladé talenty. V súťaži je viacero kôl, v ktorých porážate svojich súperov. Posledným módom je test reakčného času, čo v praxi znamená, že krúžite pretekárskym okruhom a vám do cesty vbehnú srnky alebo chodci. Vašou úlohou je zastaviť čo najskôr. Všetky svoje výsledky si môžete zaznamenať do internetových tabuliek a získať tak lepší čas ako váš kamarát.

Grafika je síce pekná, no miestami „vykukne“ textúra, a to by sa určite stáť nemalo. Interiér kamiónu je detailne spracovaný, no chýba „customizácia“ kamiónu, zmeniť sa dá maximálne

farba. Hudba je iba v menu a často sa opakujú hluché miesta a vy máte pocit, že máte vypnutý zvuk. V hre však funguje kamiónové rádio, kde si môžete vložiť vlastné piesne alebo online rádio. Chýbajú aj reálne trasy a mapa je len vymyslená. Umelá inteligencia vodičov je strašná a niekedy máte pocit, že ostatné autá šoférujú osoby, ktoré by nikdy nedostali vodičský preukaz.

Záverečné hodnotenie

Ak neobľubujete kamióny a nie ste ani fanúškami simulátorov, tak vám túto hru neodporúčam. Časom vám to príde nudné a po prejení všetkých minihier vám hra ponúkne len voľnú jazdu, a tá vás omrzí. Hru odporúčam len fanúšikom kamiónových sérií, pretože som postrehol len minimum inovácií oproti minulým dielom.

Dávid Tirpák



VEĽKOLEPÉ AKČNÉ SCI-FI NA BLU-RAY



BOJOVÁ LOĎ

Taylor Kitch, Rihanna a Liam Neeson v boji proti mimozemskej civilizácii

>> Myslíš, že by si to vedel napísať lepšie?
>> Skús to na www.gamesite.sk

Pro Evolution Soccer 2012 vs. FIFA 12 po dlhodobom hraní



Na začiatok si povieme systém hodnotenia. V každej kategórii môže každá hra dostať maximálne 5 bodov a na konci tá, ktorej súčet bodov bude vyšší, vyhráva.

PRO EVOLUTION SOCCER 2012

Hratel'nost: Ako prvú si zhodnotíme hratel'nost' Pro Evi. Tá je pre tých, ktorí od hry očakávajú simuláciu, na veľmi zlej úrovni. Všetky negatíva, ktoré hratel'nost' obsahuje, sa ani do tohto blogu nezmesia, preto vymenujem iba niektoré z nich: zázračne rýchla AI, ktorej rýchlosť sa pri vašom úniku zmení z 0 na 100 km/h za 0,000003 sekundy, ďalej sú tu brankári, ktorí sa, keď je to najmenej potrebné, hádžu po každej lopte ako Supermani, katastrofálny Online Multiplayer, kde na bezproblémový chod potrebujete aspoň 100 Mb internet, monštruózný rozhodcovia, ktorý po každom sklze ukazuje kartu. A takto by som mohol pokračovať aj donekonečna. Práve z týchto dôvodov dávam Pro Evi za hratel'nost' 1,5 bodu (za vydarený systém prihrávok a striel).

Grafika: Ako už býva zvykom, grafika je už od prvého dielu hry fantastická. Trávnik vyzerá ako živý, tváre hráčov reálne a fanúšikovia nie sú len zhľuky pixelov (ako je tomu pri Fife). Čo sa však nevydarilo, je bránková sieť, ktorá vďaka svojej rozťahnutelnosti nevyzerá príliš reálne. Za grafiku dávam 5 bodov.

Atmosféra: Pod pojmom atmosféra myslím atmosféru na štadióne počas zápasu. Tá je na veľmi dobrej úrovni, na rozdiel od Fify. Dokonca aj fanúšikovia, ktorí skáču počas celých 90 minút, sú reálnejší ako v hlavnom konkurentovi a je im jedno, či dal práve niekto gól, alebo bol niekto vylúčený. Atmosféru hodnotím piatimi bodmi.

Multiplayer: O problémoch online multiplayeru som sa zmienil už vyššie, no chcel by som sa vyjadriť ešte o lokálnom. Ten funguje bezproblémovo, a to aj vtedy, keď spolu hrajú aj štyria hráči. Multiplayer získava 3 body.

Celkové hodnotenie: Hra Pro Evolution Soccer 2012 získala celkovo 14,5 bodov z celkových 20-tich bodov.

FIFA 12

Hratel'nost: Hratel'nost' Fify nemá od ročníka 2010 prakticky konkurenciu. No má aj svoje temné stránky. Medzi ne patria tieto aspekty: vopred stanovené situácie, z ktorých padne gól a tiež nedokonalí rozhodcovia, ktorí často pískajú nezmyselné fauly. Hratel'nost' získava 4,5 bodu.

Grafika: Tá je na skvelej, no nie fantastickej úrovni ako je to pri Pro Evi. Skrátka, hráči nevyzerajú reálne, trávnik nevyzerá ako trávnik, ale ako niečo zelené, čo ani neviem, ako mám nazvať. A tí fanúšikovia... no comment. Grafika si odnáša 3 body.

Atmosféra: Ako som už vyššie spomínal, atmosféra sa nemá príliš čím pochváliť. Akú-takú úroveň jej zachraňujú skvelí komentátori, kde ma najviac prekvapila absencia stálice Andyho Graya. Atmosféra si odnáša 3,5 bodu.

Multiplayer: Po úvodných pôrodných bolestiach online multiplayeru teraz pracuje všetko tak, ako má. Taktiež oceňujem rýchlosť a systém matchmakingu, vďaka ktorému si ako začiatovník nezahráte hneď s hráčom, ktorý už má určitý skill. Lokálnemu multiplayeru sa taktiež nedá čo vytknúť. Multiplayer si odnáša 5 bodov.

Celkové hodnotenie: FIFA 12 si odnáša 15 bodov z celkových 20-tich bodov.

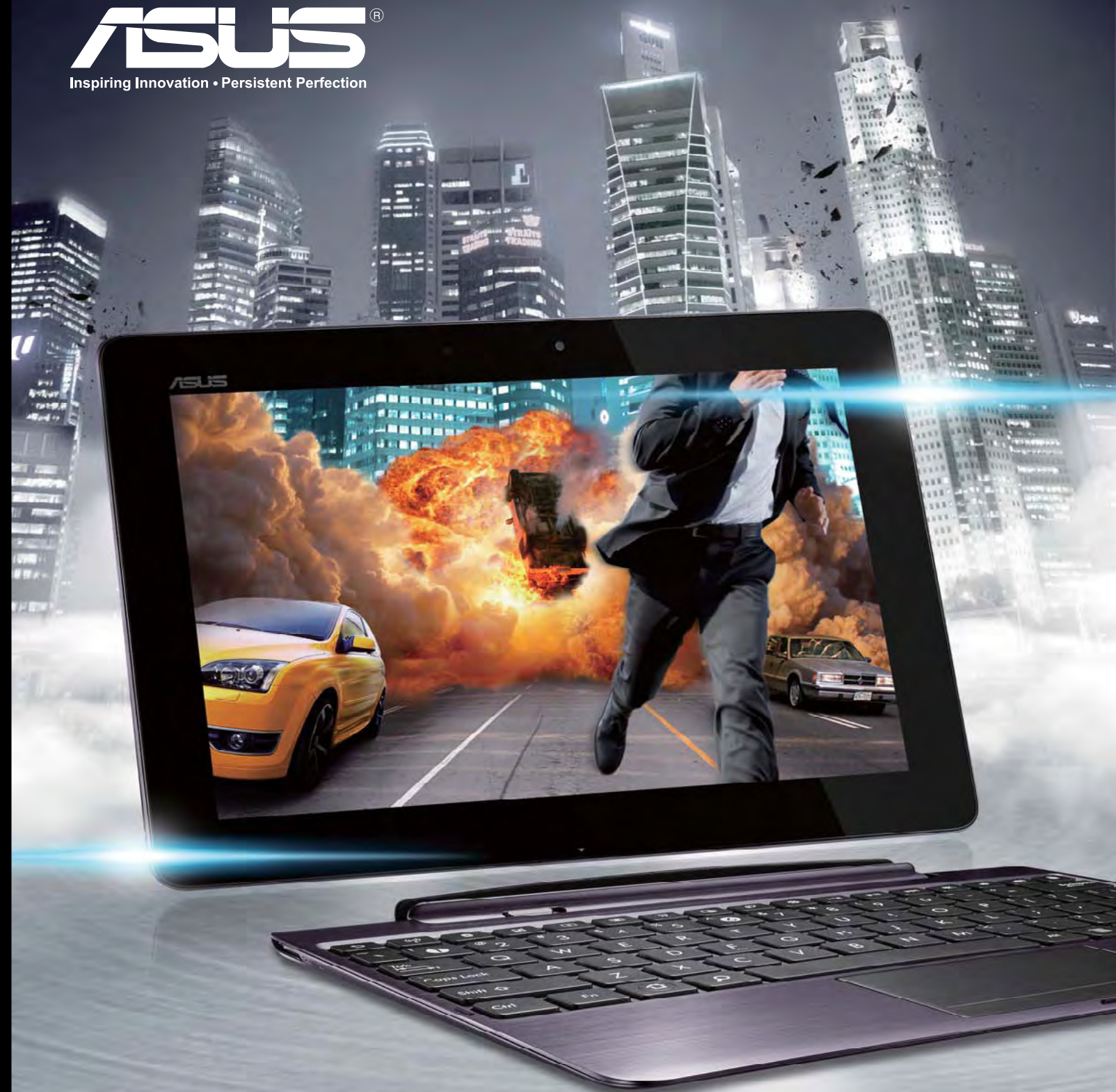


A VÍTAZOM SA STÁVA...

Tesným polbodovým rozdielom z tohto súboja víťazne odchádza FIFA 12, no musíte uznať, že ani ProEvo sa nemá za čo hanbiť.

Aký máte názor na tento súboj? Vyhrál váš favorit?

autor: Adam



ASUS Transformer Pad Infinity Prejdite na rozlíšenie Full HD Čaká vás svet nekonečnej zábavy



1920x1200 Full HD
Panel Super IPS+
Zvuková technológia SonicMaster

Najvýkonnejší štvorjadrový procesor s
taktom 1,6 GHz
Kovový kryt s hrúbkou 8,5 mm

Fotoaparát s rozlíšením 8 Mpx a
bleskom
Veľká clona f2/2 a široký uhol snímania

Až 14 hodín*
produktivity
s dokovacou klávesnicou

* Podmienky, pri ktorých bola batéria testovaná: Prehrávanie videa v rozlíšení 720p + jas 100 nitov + externý mikrofón + zapnuté Wi-Fi a pripojenie ku gmailu. Robot Android je reprodukováný či upravený na základe diela vytvoreného a zdieľaného spoločnosťou Google a používa sa na základe tzv. Creative Commons 3.0 Attribution License.

VYZERÁ PEKNE, NIE JE ZBYTOČNE VEĽKÝ A ZVLÁDNE AJ NÁROČNÚ ZÁBAVU. VÝROBCA SI DAL ZÁLEŽAŤ A AKO CELOK HO ZLADIL VEĽMI DOBRE.



Počítače ešte stále nevymreli, aj keď svetom teraz letia tenučké ultrabooky a tablety od všetkých výrobcov. Poriadny počítač preto určite nie je prežitok – na multimediálnu zábavu je ako stvorený a pre hry stále neexistuje lepšia platforma čo do kvality grafického zobrazenia. Do tejto skupiny sa snaží spoločnosť HP napasovať aj svoj počítač multimediálnej série Phoenix.

Počítaču od HP nemožno uprieť jeho pekný vzhľad. Výrobca si dal na skrinke očividne záležať, aby nevyzerala tuctovo a jasne sa odlišila od konkurencie. Samotný dizajn je založený na kombinácii čiernych a sivých plastov, doplnených o štýlové červené osvetlenie. To sa nachádza rovnako na prednej, ako aj na bočnej časti skrinky. Celá predná strana je navyše tvorená čiernym plastom s lesklou povrchovou úpravou, čo pôsobí veľmi pekne. Ako to už ale býva, zachytí všetky odtlačky a čisteniu sa preto nevyhnete. Skrinka navyše nie je ani zbytočne veľká, s výškou 41,5 centimetra sa vojde pod každý stôl.

Základným stavebným prvkom počítača je procesor a základná doska. HP vsadilo na výkonné riešenie od spoločnosti Intel a ponúka kombináciu čipsetu Intel H67 a štvorjadrového procesora Intel Core i5-2500. Jeho maximálna pracovná frekvencia sa pohybuje od 3,3 GHz až po 3,7 GHz, L3 cache pamäť má kapacitu 6 MB.

Procesor je vytvorený 32 nanometrovou architektúrou, maximálne TDP je stanovené na 95 wattov. Obsahuje v sebe integrovanú grafickú kartu Intel HD 2000, tá je ale deaktivovaná a jej úlohu zastáva dedikované riešenie od NVIDIE. Procesor nepodporuje technológiu HyperThreading, a preto dokáže spracovať súčasne len štyri vlákna.

Operačnú pamäť tvorí dvojica DDR3 modulov s pracovnou frekvenciou 1333 MHz. Ich celková kapacita je 8 GB, čo plne postačuje nielen na aktívnu prácu, ale aj na hranie hier alebo jednoduchšiu úpravu videa. Pamäť je možné rozšíriť pomocou dvoch ďalších slotov, výrobca udáva maximum 16 GB.

Pevný disk je zvolený veľmi dobre. S kapacitou 2 TB poskytne dostatok úložného priestoru nielen pre hráča počítačových hier, ale aj pre milovníka multimédií s poriadnou zbierkou HD filmov a hudobných albumov. Rýchlosťou sa síce nemôže rovnať moderným SSD diskom, 145 MB za sekundu pre zápis a aj čítanie je stále dobrý výsledok. Disk má navyše 64 MB cache pamäť a podporuje pripojenie aj cez SATA6.

Aj keď sa produktový leták snaží počítač prezentovať ako herný a patriaci vo svojej kategórii k absolútnej špičke, tak pravda je niekde 'medzi'. Skôr ako hernú, môžeme túto konfiguráciu označiť za multimediálnu. Nie že by nemal dobrý

základ, však štvorjadrový procesor a 8 GB operačnej pamäte dokážu rozbehať nejednu náročnú aplikáciu. Pre HC hráčov je určená konfigurácia s vyšším štandardom grafiky, ktorý spomenieme nižšie v článku.

Problémom je grafická karta NVIDIA GeForce GT 545, ktorá na moderné hry nemá dostatok výkonu. S jadrom GF116 sa už dnes veľa vody namútiť nedá, hlavne keď je vyrobené staršou, 40 nanometrovou architektúrou. Jadro má 144 Stream procesorov, 24 ROP jednotiek a pamäť komunikuje pomocou 192-bit širokej zbernice. Pracovná frekvencia jadra je 720 MHz, Stream procesory majú 1440 MHz a DDR3 pamäť je na bežných 1600 MHz.

Kapacita grafickej pamäti je nadpriemerná a stretávame sa s ňou hlavne pri tých najvýkonnejších riešeniach. GeForce GT 545 je ale karta nižšej strednej triedy, či skôr vyšší Low-end. Tu sú 3 gigabajty skutočne zbytočným luxusom a ich cena sa mohla radšej investovať do výkonnejšieho jadra. Samotná karta je spracovaná dobre. Zaberá jeden slot a má malý, avšak dostatočne výkonný chladič.

Aby sme ale nepísali len v negatívnom svetle. Karta na tom nie je úplne zle a na počítači spustíte prakticky akékoľvek hry, aj tie najnovšie. V závislosti od ich náročnosti sa budete musieť uskromniť s detailmi. Testovaný Stalker Call of Pripyat počítač zvládol vynikajúco aj vo Full HD

rozlíšení pri aktivovaných DirectX 11 efektoch. Znížiť sme síce museli detaily, výsledok bol ale stále veľmi dobrý a hra bola pekná a hrateľná.

Vo výsledku, ak nebudete mať zbytočne veľké očakávania, budete spokojní. A keby vám výkon grafiky nestačil, môžete si predsa vždy dokúpiť novú, výkonnejšiu. Výrobca totiž počítač vybavil 600 W zdrojom, ktorý by nemal mať problém ani s výkonnými grafickými kartami.

Počítač sa nekupuje na rok, a tak sú dôležité možnosti jeho rozšírenia. O operačnej pamäti a grafickej karte sme sa už bavili, vymeniť ide samozrejme aj procesor. Ak by ste pocítili nedostatok úložného priestoru, môžete počítač rozšíriť ďalšími štyrmi diskami, prípadne si ako systémový disk dokúpiť SSD.

Dvojicu grafických kariet prevádzkovať nebude možné, nakoľko je tu len jeden plnohodnotný PCIe slot. Okrem neho sú tu až tri 1x PCIe sloty a na doske sa dokonca nachádza aj integrovaná Wi-Fi karta, za čo výrobcu skutočne chválime. Zadná časť počítača obsahuje štyri USB porty typu 2.0, sieťový LAN konektor

a šesticu Jack konektorov ako výstup integrovanej zvukovej karty.

Horný panel obsahuje dva USB 3.0 porty, vstup na mikrofón a klasický zvukový výstup s podporou technológie Beats. Na prednom paneli sa nachádza optická mechanika a pod plastovým krytom je umiestnená aj multiformátová čítačka pamätíových kariet.

Spotreba počítača je adekvátna k použitým komponentom. Pri bežnej prevádzke v podobe nenáročnej práce v kancelárskom balíku si zoberie necelých 60 wattov. Maximálne vytázenie procesora spotrebu počítača zvýši dvojnásobne, presne na 123 wattov. To stále nie je veľa – pre porovnanie hráčsky High-end počítač si pri bežnej práci dokáže zobrať pokojne aj 180 wattov.

Aj keď je spotreba na slušnej úrovni a jednotlivé komponenty nie sú energeticky extrémne náročné, je potrebné počítač dostatočne chladiť. Grafická karta má chladič síce malý, ale účinný. Rovnako to je i v prípade procesora, pri ktorom je použitých chladič, aký sme u HP videli už pred piatimi rokmi (očividne

stále postačuje). Zdroj je na tom o niečo lepšie a pomáha pri tvorbe vnútorného prúdenia vzduchu v skrinke.

V zadnej časti skrinky sa nachádza jediný samostatný ventilátor. Nie je hlučný, milovníci extravagantných moddingov určite ocenia jeho červené osvetlenie. Celkovo je vnútorné usporiadanie vyriešené veľmi dobre a čisto – prúdeniu vzduchu tu nebránia zbytočné káble. Osadenie výkonnej grafickej karty a ďalších dvoch diskov by si ale určite vyžiadalo aj úpravu chladenia.

Chcelo by to nižšiu cenu

Výrobca počítač vybavil aj klasickou USB klávesnicou a myšou.

Počítač je ako celok veľmi slušne zladený na multimediálne využitie. Výkonné štvorjadro si poradí aj s náročnými aplikáciami, spracovaním videa, fotografií a je aj dobrým základom na hry. Grafická karta náročného hráča neosloví, výkonu má ale dostatok na stredne náročné hry a bez problémov si poradí aj s videom vo vysokom rozlíšení.

Ako sme už spomínali vyššie, je k dispozícii aj silnejší rad tohto modelu, kde i5kový procesor je nahradený procesorom i7-3770k, taktiež RAM je obohatená a dostanete sa až na 16GB. Samozrejmeaby sme nezabudli na grafickú kartu, kde Nvidiu nahradila výkonnejšia AMD Radeon HD 7950 s 3 GB GDDR5. Cena je tu vyššia, a pohybuje sa niečo málo cez 1500 € s DPH. Samozrejme všetky ostatné informácie budú doplnené v recenzii niekedy v najbližšom čase.

Výrobca si dal záležať nielen na výzore, ale aj na vnútornom usporiadaní komponentov. Čistá práca a výsledok lepší ako pri väčšine podomových odborníkov. Poslednou zastávkou je cena. 810 eur by sme boli ochotní akceptovať (keďže počítač vyzerá pekne, je dobre poskladaný a má dokonca aj integrovanú Wi-Fi kartu) s výkonnejšou grafickou kartou. Ale to už je údel väčšiny skladaných počítačov.

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzii poskytol:

HP Slovensko

Procesor: Intel Core i5-2500 (4 × 3,7 GHz, 6 MB L3)
Čipset: Intel H67
RAM: 2 × 4 GB DDR3 1333 MHz
Disk: 2 TB Hitachi 7200 RPM
DVD: HP GH80N
VGA: NVIDIA GeForce GT 545, 3 GB GDDR3
Wi-Fi: Realink RT5390
Zdroj: 600 W

Cena: 810 € s DPH

PLUSY A MÍNUSY:

- + atraktívny dizajn
- + kvalitné prevedenie
- + multimediálne možnosti
- grafika nevhodná na moderné hry so zbytočne veľkou pamäťou
- cena

HODNOTENIE:

80%

Matúš Paculík

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzii poskytol:
T Print+

PLUSY A MÍNUSY:

- + atraktívny dizajn
- + herný výkon
- + výborné chladenie
- + kvalita spracovania
- hmotnosť
- všetka portová výbava je len po stranách

HODNOTENIE:

90%

Asus G55VW

NOVÝ HERNÝ NOTEBOOK S IVY BRIDGE A KEPLER

Asus rozšíril svoju rodinu herných notebookov o nový model G55VW, ktorý ponúka skvelý výkon, založený na najnovších technológiách. G55VW ponúka procesor od Intelu najnovšej generácie Ivy Bridge a tiež novú grafickú kartu Nvidia GeForce GTX 660, založenú na architektúre Kepler.

Balenie

Notebook je dodávaný v stredne veľkej škatuli s motívom Republik of Gamers (ROG). Vo vnútri nájdete notebook, zabalený v látkovom obale s dobre známym logom ROG, ďalej AC adaptér, ktorý je dosť veľký, čo ale u herných notebookov býva zvykom. Nechýba manuál, CD s ovládačmi a ako bonus Asus pridal aj samolepký s motívom ROG.

Konštrukcia

Vzhľad notebooku je podobný ostatným modelom ASUS z hernej rodiny Republik of Gamers, ktorý je inšpirovaný americkým lietadlom Stealth F-117. Notebook je vyrobený z čierneho plastu, ktorý je na vekú a v oblasti pántov pogumovaný. Na gumenom povrchu ostávajú len jemné stopy po dotyku, hlavne v prípade vlhkých alebo mastných rúk. Na vekú je v strede strieborný nápis "ASUS" a hneď pod ním vygravírované logo ROG. V zadnej časti notebooku sa nachádzajú dva masívne

vývody chladenia, ktoré sú obklopené striebornou farbou, rovnako ako bočné strany, kde sa nachádza portová výbava.

Po otvorení veka zaujme zapustená klávesnica, ktorá je plne podsvietená s dostatočným rozstupom kláves, osadená v hliníkovom bloku. Podsvietenie klávesnice je jednofarebné na rozdiel od iných modelov či už od Asusu alebo iných výrobcov, ktoré ponúkajú multifarebné podsvietenie. Opierka dlaní je zo špeciálneho zmäkčeného materiálu, ktorému sa veľmi dobre darí odolávať odtlakom prstov. Multidotýkový TouchPad je pomerne veľký, obsahuje dve navzájom oddelené pogumované tlačidlá.

Pod displejom sa nachádza kovová mriežka, zakrývajúca reproduktory a s integrovaným subwooferom. Na pravej strane mriežky sa nachádzajú len dve tlačidlá pre zapnutie notebooku a zmenu režimu. Jednou z výhod je veľkosť, aj keď ide „iba“ o 15,6-palcový notebook, pomer veľkosť/hmotnosť tomu nenasvedčujú. G55VW váži 3,5kg, čo je viac ako niektoré 17,3-palcové notebooky. Má tiež pomerne hrubý rámik okolo displeja a masívne výhody chladenia výrazne výčnievajú zo zadnej časti notebooku. To je aj dôvod, prečo je otvorenie veka limitované na približne 120 stupňov. Celková konštrukcia je mohutná a šasi pevné, takže notebook odolá aj hrubšiemu

zaobchádzaniu. Pánty sú pevné a nie je problém otvoriť veko aj jednou rukou.

Konektivita

Po stranách notebooku sa nachádza vcelku slušná portová výbava notebooku. Na pravej strane nájdeme dva USB 3.0 porty pre externé monitory HDMI, VGA a DisplayPort, Ethernet port a vstup pre pripojenie adaptéra. Na ľavej strane sa nachádzajú ďalšie dva USB 3.0 porty, 3,5mm konektor mikrofónu, 3,5mm konektor pre slúchadlá alebo digitálny SPDIF výstup a nakoniec DVDRW mechanika. V prednej časti pod touchpadom sa nachádza čítačka SD kariet. O bezdrôtovú komunikáciu sa postará WiFi 802.11 b/g/n a BlueTooth 4.0.

Hardvér

Keďže ide o herný notebook, hardvérová výbava tomu odpovedá. O výkon sa stará štvorjadro najnovšej generácie Ivy Bridge, ktoré prináša výkon a úsporou energie. Presnejšie ide o procesor Intel Core i7-3610QM so základnou frekvenciou 2,3GHz, ktorá sa v prípade potreby môže zvýšiť na 3,3GHz. Po grafickej stránke prichádza G55VW s Nvidia GeForce GTX 660M s 2GB GDDR5 pamäte, čo je nová mobilná grafická karta, založená na architektúre 28nm Nvidia Kepler. Je o čosi rýchlejšia ako GT650M, ale stále pomalšia v porovnaní

s GTX 670M, ktorá je postavená na staršej architektúre Fermi. Výhodou GTX660M je ale nižšia spotreba a nižšie teploty pri zaťažení.

V základe tento model ponúka 8GB operačnej pamäte (2 × 4GB DDR3 1600MHz), je tu ale možnosť rozšírenia na 16GB. Pre uloženie dát sú k dispozícii dva disky, avšak márne by ste pre ne hľadali dve šachty. Šachta je tu len jedna a je v nej umiestnený 750GB SATA disk s rýchlosťou otáčania platní 7200rpm. Druhý SSD disk, s kapacitou 128GB, je pripojený cez mSATA.

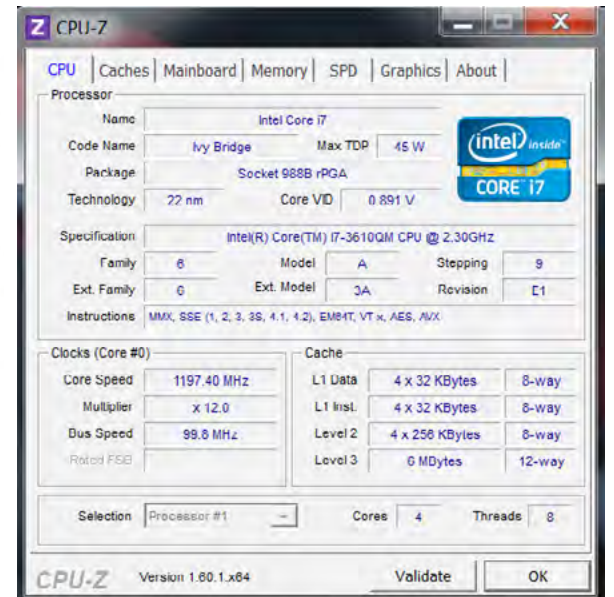
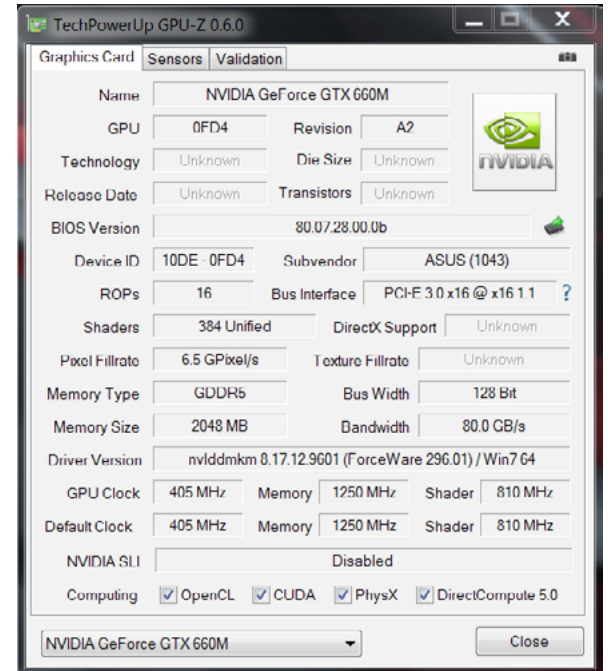
Nakoniec je tu 15,6-palcový matný FullHD displej (1920×1080) s LED podsvietením, veľmi dobrým jasom – 352cd/m², čo je veľmi vhodné pre vonkajšie použitie a vysokým kontrastným pomerom 550:1. Výdrž 8-článkovej batérie je maximálne 3,5 hodiny, pri bežnej práci (zapnutá WiFi, práca s dokumentmi) sme sa dostali na 2,5 hodiny, avšak ak notebook poriadne zaťažíme, výdrž klesne na približne 1 hodinu. Nedá mi ešte nespomenúť inteligentný chladiaci systém, ktorý vďaka dvom ventilátorom v zadnej časti odvádza

teplo smerom od hráča. Chladenie je tiché s hlučnosťou 32dB a pri náročnejších hrách okolo 40dB.

Záverečné hodnotenie

Ide o veľmi slušný 15,6-palcový herný stroj, s dobrým pomerom cena/výkon. Je vybavený najnovším hardvérom, či už ide o procesor 3. generácie od Intelu Ivy Bridge, alebo novú mobilnú grafickú kartu Nvidia GeForce GTX 660M, založenú na architektúre Kepler. Najväčšou výhodou môže byť už spomínaná hmotnosť 3,5kg, ktorú by sme čakali u 17-palcového modelu. Na druhej strane G55VW ponúka veľmi kvalitne prepracované chladenie, ktoré udržuje notebook chladný a tichý aj pri väčšej záťaži. Ďalšou z výhod je ponuka Display Portu alebo tiež, že všetky štyri USB porty sú vo verzii 3.0. Ak teda hľadáte výkonný herný notebook s veľkosťou 15,6-palcov, kvalitným chladením, avšak s o niečo väčšou hmotnosťou, je G55VW dobrou voľbou.

Marek Juhoš





Creative Live! Cam Connect HD

MINIREPRODUKTORY NA KAŽDÚ PRÍLEŽITOSŤ

Webkamera s certifikátom Skype HD, nahrávaním videa v HD rozlíšení a nízkymi nárokmi na systém vďaka prítomnosti samostatného čipu na spracovanie videa v plnom rozlíšení.

Obsah balenia netvorí žiadne špeciálne príslušenstvo, nachádza sa v ňom len webkamera s 1,5m dlhým USB 2.0 káblom, stručná príručka a CD s doplnkovým softvérom. Samotný modul kamery má rozmery približne 2 x 6,5 cm a z jej zadnej strany je vyvedený jednoduchý plastový držiak, s dvoma klbmi pre lepšie uchytenie na displej. Kamera sa tak dá použiť nielen tenkými displejmi notebookov, ale aj s klasickým LCD monitorom a nie je problém ju používať položenú napríklad na stole. Vďaka konštrukcii uchytenia je tiež možné meniť sklon kamery bez najmenších problémov.

Telo tvorí lesklý čierny plast a na prednej strane sa nachádza optika kamery. Napravo od nej sa pod striebornou mriežkou nachádza mikrofón s funkciou potlačovania okolitého hluku, zaznamenávajúci jednokanálový zvuk. Na vrchnej strane je umiestnené tlačidlo pre rýchle odfotenie.

Webkamera sa pýši Skype HD certifikátom, čo zaručuje

bezchybnú kompatibilitu s touto službou a jej softvérovým klientom. Medzi podporovanými operačnými systémami nie je len Windows, ale aj Linux a Mac OS. Vďaka podpore plug-and-play je tak možné kameru použiť aj bez inštalovania dodatočného softvéru, ten však využije kameru na plno.

Dodávaný softvér Creative Live! Central 3 tiež dokáže nahrávať video a snímáť fotografie. Vytvorený obsah sa potom dá priamo z programu zdieľať či už prostredníctvom emailu alebo rôznych webových služieb a sociálnych sietí. V súvislosti so zdieľaním nechýbajú pomôcky pre vytváranie avatarov a profilových fotografií. Na zaznamenávaný obraz, ale aj hlas, je možné aplikovať množstvo efektov. V softvérovom balíku sa nachádza aj jednoduchý nástroj na strihanie videa a aplikácia pre streamovanie obrazu z kamery na mobilný telefón prostredníctvom služby MobileCamStreamer.

Kamera obsahuje obrazový snímač, schopný zhotoviť video v HD rozlíšení 1280x720 bodov, s frekvenciou 30 snímok za sekundu. Samozrejmosťou je aj prítomnosť automatického zaostrovania, ktoré je vďaka použitiu technológie LiquidCrystal absolútne nehluché.

Okrem videa dokáže webkamera zhotovovať aj fotografie v maximálnom rozlíšení 8 megapixelov, toto rozlíšenie sa však dosahuje softvérovým prepočítaním.

Video sa do počítača posielajú vo formáte H264 a spracováva ho samostatný čip v kamere, čo znamená nižšie nároky na hardvér počítača. Kvalita záznamu je však priemerná. Obraz je jemne „zašumený“ a neobsahuje až také detaily, aké by sa čakali od videa v HD rozlíšení. Môže za to vyššia kompresia prenášaného videa a kvalitu nie je možné nikde nastaviť. Pre videohovory na Skype však kvalita plne postačuje.

Záver

Webkamera Creative Live! Cam Connect HD je vďaka Skype HD certifikátu nenáročná na použitie a inštaláciu. Skype ju nájde automaticky a používať sa tak dá hneď po jej pripojení k počítaču. Aj keď nie je kvalita zaznamenávaného obrazu práve najlepšia, mikrofón má veľmi dobrú citlivosť a zvuk je naopak kvalitný. Cena za túto webkameru sa pohybuje na úrovni 50 eur.

Miroslav Konkol'

PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchla inštalácia
- + nenáročná obsluha
- + kvalitný mikrofón

- menej kvalitné video

HODNOTENIE:

75%

Na recenziu poskytol:

Creative,
cs.creative.com
Cena: 50 €

The World's Smallest PC?

Introducing the NEW SAPPHIRE **Edge HD3**. The Paperback PC....

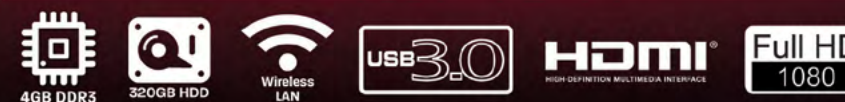
EDGE



Only 2.2cm thick. About the size of a paperback book!



SAPPHIRE EDGE HD3 features include:



Connect to your TV for HD entertainment, read e-mail, surf the internet or carry out basic office tasks anywhere in your home with the simple, fun and affordable SAPHIRE Edge-HD Mini PC. Based on AMD's new FUSION technology, the SAPHIRE Edge-HD3 features a DUAL Core CPU, RADEON HD 6320 graphics, 4GB of DDR3 memory, a 340GB hard drive, full HD (1920x1080) HDMI interface, wireless connectivity and 2 high speed USB3.0 ports.



SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

Logitech G600

MYŠ PRE DLHÉ MMO VEČERY

Herná myš Logitech G600 je primárne určená pre hráčov MMO hier (massively multiplayer online), teda online hry s veľkým počtom hráčom, ako je napr. World of Warcraft, Lineage, World of Tanks a podobne.

Pod'me si teda myš detailnejšie predstaviť. G600 je dodávaná v dvoch farbách, v bielej a čiernej. My sme pre účely recenzovania obdržali biele prevedenie. Po rozbalení na nás v balení čakal biely hľadavec atraktívneho dizajnu i manuál.

Pre plnohodnotné využitie myši si musíte Logitech Gaming Software (LGS) stiahnuť z internetu. Myš je ale možné používať aj bez neho.

Od výroby sú nám v integrovanej pamäti G600-vky k dispozícii 3 preddefinované profily, 2 pre MMO hry a jeden pre "normálne" hranie, ktoré sú farebne odlišené podsvietenými tlačidlami na paneli pre palec. Tieto profily sa okrem rôzneho podsvietenia líšia aj úrovňami citlivosti DPI, profil 1 má 1200 DPI, profil 2 má taktiež 1200 DPI a v profile 3 je na výber pomocou tlačidla prepínania režimov možné zvoliť 400, 1200, 2000, 3200 DPI. Pre vysnívaných 8200 DPI je

potrebné stiahnuť a nainštalovať softvér LGS, o ktorom si povieme neskôr.

Prejdime ale späť k dizajnu a ergonomii. Ako som spomínal, myš je dodávaná v dvoch farbách, mne osobne príde biela verzia elegantnejšia a jej farba umožní viac vyniknúť prepracovanému luxusnému dizajnu. Pri kúpe bielej verzie je však potrebné rátať s vyššou náchylnosťou k vytváraniu nečistôt na jej povrchu, ktorý je vyrobený z pogumovaného plastu, čím G600-vka sedí pohodlne aj vo vlhkej ruke.

Myš váži 133g. Dĺžka 118mm v jej najdlhšej časti, šírka 75mm v jej najširšej časti a výška 41mm v jej najvyššej časti. Avšak celkovú hmotnosť nemožno meniť pomocou výmenných závaží, čo by mohlo niekomu vadit'.

Celkovo sa na nej nachádza 20 tlačidiel, z toho až 12 ich je na paneli pre palec. Pre prsty sa na tele nachádzajú 3 hlavné tlačidlá, mimo dvoch klasických sa celkom vpravo nachádza tretie, ktoré plní funkciu G-Shift. Samozrejme nesmie chýbať koliesko myši, ktoré je možné stlačením do strán využiť napr. pri práci s internetom (pohyb medzi stránkami dopredu/dozadu). Za kolieskom sa nachádzajú posledné 2

tlačidlá, ktoré plnia funkciu prepínania profilov a vol'by DPI pre jednotlivé profily.

Kábel G600-vky je mäkký, no vďaka jeho zapleteniu dostatočne pevný, takže



k jeho poškodeniu by dôjsť nemalo. Jeho dĺžka je dostatočných 2000mm a hrúbka 3mm. Pre maximálny pocit luxusu mi však chýbal pozlátený USB konektor, ktorý by som pri takejto myši očakával.

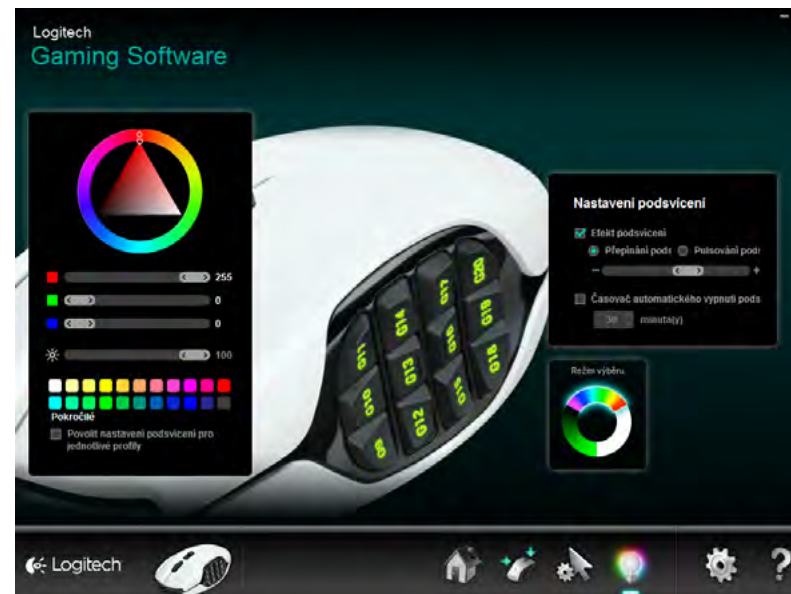
V ďalšej kapitole si predstavíme ovládacie prvky a softvér LGS, ktorý je možné stiahnuť zo stránky Logitech. Ako som v úvode spomínal, na myši sa nachádza celkovo 20 tlačidiel, 3 tlačidlá sú hlavné, funkciu 3 tlačidiel plní koliesko, tlačidlo G8 slúžiace na zmenu profilov, tlačidlo G7 slúžiace ako shift-B a 12 programovateľných tlačidiel G9 – G20 s RGB podsvietením a kompatibilitou s väčšinou obľúbených MMO hier. Tretie hlavné tlačidlo je označené ako G-Shift, ktoré vo východiskovom nastavení slúži na aktiváciu funkcie G-Shift v profiloch 1 a 2, a prepínanie DPI v profile 3. Úlohou funkcie G-Shift je zdvojnásobenie počtu príkazov priradených tlačidlám G600-vky.

Ďalšie nastavenia je možné sprístupniť až po stiahnutí a inštalácii softvéru LGS. Po spustení

softvéru nám myš ponúkne na výber jej integrovanú pamäť alebo automatickú detekciu hry. Pri oboch možnostiach máme na výber vlastné nastavenie tlačidiel, prispôbenie nastavenia ukazateľov, prispôbenie farby podsvietenia a obecných nastavení.

Vlastné nastavenie tlačidiel nám ponúka bohatú ponuku priradenia klávesových skratiek pre každé jedno tlačidlo zvlášť. Spomeniem len niektoré, napr. príkazy pre Ventrilo, médiá, klávesy, multiklávesy, funkcie tlačidiel myši a iné. Ak si v úvode vyberieme automatickú detekciu hry, softvér vyhl'adá nainštalované hry v počítači a ponúkne nám vytvorenie profilu pre hru s uloženými najpoužívanějšími príkazmi, ktoré je možné priradiť pre jednotlivé tlačidlá. Zoznam hier je rozsiahly, v súčasnosti ponúka profily asi pre 250 hier a je priebežne aktualizovaný. Pre profily 1 a 2 je navyše možné vďaka funkcii G-Shift zdvojnásobiť počet príkazov priradeným tlačidlám.

Prispôbenie farby podsvietenia má za úlohu nastavenie RGB



podsvietenia pre jednotlivé profily. V ponuke máme vol'bu farby, možnosť prepínania/pulzovania podsvietenia + interval pre ich zmenu, časovač automatického vypnutia podsvietenia a nastavenie jas. K dispozícii je aj možnosť vypnutia podsvietenia, pri ktorej je potrebné zrušiť zaškrtnutie efektu podsvietenia a stiahnuť jas na minimum.

Ďalšou vol'bou je nastavenie ukazovateľov, čiže priradenie úrovni citlivosti pre jednotlivé profily. Integrovaná pamäť myši ponúka vol'bu 4 úrovni citlivosti pre každý z profilov, automatická detekcia hry ponúka o jednu vol'bu navyč, teda 5. U oboch je možné pre každú úroveň priradiť 200 – 8200 DPI. Mimo toho sa v tomto nastavení nachádza aj vol'ba frekvencie hlásení za sekundu, resp. odozvy, kde je možné vybrať si z hodnôt 125, 250, 500 a 1000, pričom hodnota 1000 zodpovedá odozve 1 ms.

Prejdime ale k vyskúšaniu G600-vky v hrách samotných. Myš som mal možnosť otestovať len v dvoch hrách (World of Tanks, Diablo II), no aj to mi stačilo na to, aby som si o nej vytvoril obraz a našiel pár nedostatkov. Ako prvé spomeniem nedostatky, ktoré som si mal možnosť všimnúť. Začnem podsvieteným panelom pre palec, ktorý ma sklamal najviac.

Na jednej strane RGB podsvietenie pôsobí zaujímavo a vynikne najmä

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzii poskytol:
Logitech, www.logitech.cz
Cena: cca 90 € s DPH

PLUSY A MÍNUSY:

- + atraktívny dizajn
- + možnosť stiahnuť predvolené profily pre rôzne hry
- rozmery
- prehrievanie podsvieteného panela pre palec
- absencia zobrazenia profilu a hodnoty DPI na ploche monit
- kompatibilita len s OS Vista a vyššie
- cena

HODNOTENIE:

80%



vo večerných hodinách, no na strane druhej ma už po pár minútach používania myši nepríjemne prekvapilo prehrievanie, ktoré zasahuje aj do oblasti ľavého tlačidla myši, čo som v tomto letnom období veľmi "ocenil" a hneď som si podsvietenie vypol. Tým som odkryl ale ďalší nedostatok, ktorý priamo súvisí s výberom profilov. Vyzerá to tak, že RGB podsvietenie je jediným ukazovateľom zvoleného profilu, keďže nikde v nastaveniach som nenašiel možnosť zobrazenia zvoleného profilu na ploche monitora. To isté platí aj pre prepínanie hodnoty DPI. Zapamätať si nastavenia pri jednej hre nemusí byť problém, no pri 5-6 hrách to už problém asi bude. No a aby toho nebolo dosť, nevedel som prísť na chuť ani tretiemu a štvrtému radu tlačidiel (G15-G20). Pri hraní hier je možnosť stlačenia týchto tlačidiel nepohodlná a hlavne pri štvrtom rade dochádza k neprirodzenému ohýbaniu palca.

Ďalšiu výčitku by som smeroval k myši samotnej, a to konkrétne k jej rozmerom. Osobne mám stredne veľkú ruku a subjektívne mi myš prišla do ruky hlavne vďaka jej šírke veľká a nie veľmi pohodlná. Preto by som odporúčal si ju pred kúpou vyskúšať, pretože nemusí každému sadnúť. Ďalším negatívom pre niektorých hráčov môže byť požiadavka na operačný systém Windows Vista a vyššie. Windows XP a ani ostatné operačné systémy som k dispozícii nemal, a preto z osobnej skúsenosti nekompatibilitu s iným operačným systémom neviem potvrdiť, ani vyvrátiť.

Aby som len nekritizoval, musím pochváliť trojicu vysoko odolných hlavných tlačidiel až na 20 miliónov kliknutí (ľavé, stredné a pravé), ktorých obsluha je pohodlná a dobrý pocit som

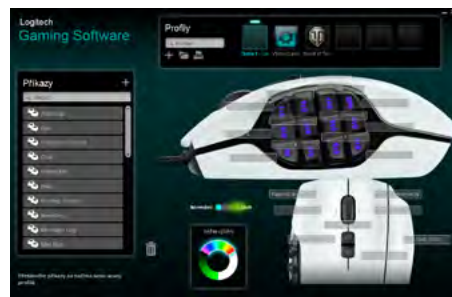
mal aj z kolieska. Ďalším pozitívom sú precízne navrhnuté kĺzné plochy, ktoré minimalizujú trenie a uľahčujú tak pohyb myši na podložke. V hre World of Tanks som ocenil predovšetkým možnosť nastavenia 5 rôznych hodnôt DPI pre každý profil v rozmedzí 200-8200, čo mi umožnilo nájsť optimálne nastavenie pre každý druh tanku.

Príjemne som bol prekvapený z citlivosti 8200 DPI, ktorá mi hru v niektorých prípadoch o dosť uľahčila.

Čo dodať na záver? Dizajnový ide o veľmi podarený kúsok, ktorý výborne dopĺňajú ponúknuté funkcie. Dobrý dojem kazí hlavne podsvietený panel pre palec, absencia zobrazenia zvoleného profilu, ako aj hodnoty DPI na ploche monitora a jej rozmery, ktoré nemusia vyhovovať každému. Vzhľadom na nemalé rozmery osloví najmä starších a kvôli vysokej cene zrejme len tých najzarytejších hráčov.

Miroslav Konkol'

Tlačidlá: 20 vrátane kolieska (12 palcom ovládaných)
Životnosť: 20 miliónov klepnutí
Senzor: laserový
Rozlíšenie: 200 - 8200 DPI
Spracovanie obrazu: 11,25 megapixelov/sekunda
Max. zrýchlenie: 30 G *
Max. rýchlosť: až 4,06 m/s
Formát dát USB: 16 bitov pre každú os
Frekvencia USB: až 1000 hlásení/sekunda (odozva 1 ms)
Režim spánku: zablokovaný
Dynamický koeficient trenia: 09 μ (k) **
Statický koeficient trenia: 14 μ (s)
Hmotnosť kábla: 15 g
Podporované OS: Vista, Win 7 a 8
Rozhranie: USB (dĺžka kábla 2 m)
Farba: biela, čierna
Rozmery: 118 x 75 x 41 mm
Hmotnosť: 133 g
 *Merané na obľúbených látkových a plastových podložkách herných myši.
 **Merané na drevenom dyhovanom stole.
 Technické údaje sa môžu líšiť v závislosti od povrchu.



DARKSIDERS II
DEATH LIVES

COMGAD
www.comgad.cz

Google+ Facebook YouTube Twitter

DARKSIDERS.COM

V PRODEJI OD 21. SRPNA 2012
HRA S ČESKÝMI TITULKY

16
www.pegi.info

VIGIL GAMES

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3 PlayStation 3

PlayStation Network

PC DVD-ROM

THQ

Nielen filmy, ale aj šport a hry sú na veľkom plátne lepšie

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkový obraz
- + kvalitná optika
- + farebná vernosť
- + konektivita
- + nastavovanie

- potrebuje čo najväčšiu tmu
- hluk chladenia nie je nulový
- nie je to náhrada za TV

HODNOTENIE:

95%

Na recenzii poskytol:
Epson Slovensko,
www.epson.sk



■ **Televízor kino nenahradí, pretože aj keď máme stále väčšie a väčšie obrazovky, ich uhlopriečky sú len zlomok tej uhlopriečky, akú si môžete dopriať pri projektore. Sledovať filmy na veľkom plátne je úplne iný zážitok ako pozerat' na televízor. A nielen filmy!**

Sme uprostred športového leta. Futbalové majstrovstvá sa už síce skončili, ale máme ešte rozohranú Corgoň ligu a blíži sa nám olympiáda. To je dobrý čas vyskúšať jeden z najlepších projektorov na trhu. Leto síce nie je pre projektory ideálne obdobie, pretože je dlho svetlo a projektor, podobne ako kino, potrebuje tmu, no ani televízor na tom nie je o moc lepšie a projektor spraví iste lepšiu atmosféru.

Skúsili sme si to – veľká biela stena, zatiahnuté rolety, projektor Epson TW6000 pripojený na digitálny HD set-top-box, pre zvuk špičkové 5+1 reproduktory Logitech Z906 a odrazu zázrak! Akoby ste sa odrazu ocitli priamo na štadióne, uprostred všetkého diania. Verte tomu, že takému kinu sa nič nevyrovná, teda ak nerátam návštevu štadiónu. Prečo si športové prenosy, alebo koncerty nevychutnať naozaj naplno? Ihneď, ako sa usadíte, ste v strede diania a pri správnom ozvučení je to skutočne neopakovateľný zážitok, nech už sledujete čokoľvek. Dokonca aj počítačové hry.

Samozrejme tu je už dôležité, aby ste ako zdroj použili výkonný počítač, ktorý dokáže prekresliť každý detail vo Full HD. Hra na SD konzolách typu

Nintendo je síce zábavná, no je škoda nevyužiť naplno tak vysokú kvalitu obrazu, akú projektor Epson ponúka. S modernými hernými konzolami (skúšali sme Xbox 360 aj PS3) to bolo cítiť nelepšie. Mnohé hry však stále pracujú len v rozlíšení HD 720p a používajú slabšie textúry, čo sa na veľkom plátne prejavilo „štvorčekovaným obrazom“, no stále je to lepší zážitok ako ponúka akýkoľvek televízor. S našliapaným počítačom to bola iná paráda, avšak po pripojení Blu-ray prehrávača... Až tu zistíte, čo je to domáce kino. Neskutočne nádherné!

Kino s projektorom je niečo, čo vám umožní naozaj prežiť nejaký film. Pokiaľ si ho pozriete v mobile, notebooku alebo v televízore, pozriete si obsah, no neprežijete ten dej. Atmosféra veľkého kina s dobrým ozvučením dá filmu úplne nový rozmer. Takýto obraz vás prakticky okamžite vtiahne do deja. A nie je to drahšie, než trochu lepší televízor s priemernou uhlopriečkou.

Ani inštalácie sa netreba báť. Moderné projektory pripravíte doslova za minútku. Stačí na HDMI alebo video vstupy pripojiť prehrávač, konzolu, set-top-box, počítač, notebook, tablet alebo iný zdroj videa a nasvietiť obraz na plátno (prázdnu stenu), urobiť drobné obrazové korekcie ako je napr. zoom, doostrenie alebo lichobežníkové skreslenie obrazu, no a máte doma skutočné kino, s neopakovateľnou atmosférou veľkej kinosály hoci aj v malej obývačke. Dokonca aj bez ohľadu



na premietací uhol môžete projekciu ľahko prispôbiť plátnu (stenu) a zaistiť tak rovný a správny obdĺžnikový obraz.

My sme si pri testoch dopriali obraz s cca 3 m uhlopriečkou v bežnom panelákovom byte. Celý proces inštalácie sme zvládli asi za 3 minúty (aj s vybalením z krabice). Nevieť si predstaviť koľko by nám trvala inštalácia televízora s tak veľkou obrazovkou (pravdepodobne by sme ho ani nedostali cez dvere) a už vôbec si nechcem predstavovať koľko rokov by som ho musel splácať.

Testovaný projektor Epson EH-TW6000 je jedným z cenovo najdostupnejších domácich projektorov s plným rozlíšením 1080p na trhu, ktorý navyše ponúka aj 3D obraz s veľmi jasnou projekciou. Kontrastný pomer 40 000: 1 je vylepšený technológiou 3LCD spoločnosti Epson na dosiahnutie kvalitného obrazu a vysokého svetelného výkonu až 2 200 lúmenov. To umožňuje sledovať ho aj počas dňa bez nutnosti zatemnenia miestnosti, prípadne ako sme ho vyskúšali aj my, aj na konci dňa hoci na terase alebo záhrade rodinného domu. Samozrejme pre najlepší obraz je dôležité vytvoriť čo najväčšiu tmu, pretože ako inak vytvoríte čiernu pomocou svetla na bielom plátne? Svietiť tmu zatiaľ nedokážeme. Vďaka 3LCD technológii, kde je obraz tvorený tromi LCD displejmi a sústavou optických hranolov, majú projektory Epson veľmi verné zobrazenie všetkých farieb. Lacné DLP projektory napríklad nezobrazia

dobre zelenú a sýtu žltú farbu a musia to kompenzovať rôznymi doplnkovými filtrami. Pri 3LCD projektoroch tento problém nehrozí. Epson navyše do svojho projektoru implementoval automatickú optimalizáciu, ktorá vyberie vhodný režim farieb v závislosti na úrovni osvetlenia miestnosti a vy sa tak namiesto úprav nastavení môžete sústrediť plne len na premietaný obraz, alebo prípravu popcornu.

Stlačením jediného tlačidla môžete tiež jednoducho prepnúť na trojrozmerný obsah, kde si vďaka jedinečnej technológii vylepšenia svietivosti od spoločnosti Epson okamžite všimnete jasnejší 3D obraz v porovnaní s mnohými konkurenčnými projektormi pre domáce kiná. Projektor TW6000 podporuje veľké množstvo aktuálnych 3D zdrojov, čo zaručuje dostupnosť veľkého množstva filmov a programov na sledovanie. Nech už si vyberiete satelitné vysielanie, Blu-ray, DVD alebo 3D prehrávané z počítačov, vždy je tu obraz naozaj na špičkovej úrovni.

Projektor tiež dokáže premietat dva rozdielne obrazy naraz použitím funkcie rozdelenia obrazovky, ktorá je ideálna napr. na hranie videohier v režime viacerých hráčov alebo sledovanie dvoch športových udalostí súčasne. Pomocou 3D okuliarov každý divák vidí to svoje kino

v 2D na celom plátne. Jediné, čo treba v takomto prípade riešiť je zvuk, no aj to sa dá napríklad pomocou dobrých slúchadiel.

Za cenu trochu lepšieho televízora so stredne veľkou uhlopriečkou tak môžete mať doma naozaj špičkové 3D kino s niekoľko násobne väčším obrazom. Pri projektoch si totiž veľkosť uhlopriečky môžete meniť sami podľa aktuálnej potreby. Projektory Epson patria k tomu najlepšiemu na trhu a model TW6000 je aktuálne jednou z ich vlajkových lodí.

My ho môžeme len a len odporúčať každému, kto chce video naozaj precítiť a nielen pozrieť si obsah. Nezabudnite ale, že projektor nemá byť náhradou za bežný televízor. Na správy alebo klasické TV vysielanie (telenovely, seriály a pod.) je stále lepšie mať poruke hoci aj malý televízor.

Projektor má slúžiť ako náhrada za veľké kino. Alebo chodíte do kina aj na telenovely?

Marek Liška





Transcend PF830

KONIEC PAPIEROVÝM FOTOALBUMOM?

Myslíte si, že fotorámiky slúžia len za zobrazovanie fotografií? Transcend PF830 je jasným dôkazom, že v dnešnej dobe to ani z d'aleka pravda nie je. Čo teda dokáže?

Fotorámiky v dnešnej dobe nie sú veľmi rozšírené, spôsobuje to hlavne veľmi rýchlo sa rozrastajúci trh tabletov, ktoré ponúkajú omnoho viac funkcií, avšak za vyššiu cenu. Ale kto by preplácal viac funkcií, ak si chce len prehrať fotky alebo videá z dovolenky? Tento fotorámik patrí medzi tie najlepšie na trhu a cena je viac než prijateľná. Podľa mňa sa teda pozrite, čo všetko ponúka.

rozlíšenie okolo 12 Megapixelov. S ľahkosťou zvládne aj prehrávanie videa vo vysokom rozlíšení (HD-720p), s čím má väčšina fotorámikov a tabletov problém. Dokáže prehrať aj hudbu vo vysokej kvalite, až 320 Kbps, ktorú prehráva cez reproduktor na zadnej strane. Pripojenie slúchadiel alebo externého reproduktora možné nie je. Sledovanie multimédií spríjemňuje stojan, ktorý umožňuje umiestniť fotorámik do dvoch polôh, horizontálnej a vertikálnej. Zabudovaný polohový senzor zaisťuje správne otočenie displeja. Škoda, že výrobca do fotorámika nezakomponoval akumulátor, aby ho bolo možné používať aj na cestách.

Používateľské rozhranie je jednoduché a pekne graficky spracované. Na ovládanie sa používa diaľkový ovládač alebo hardvérové tlačidlá, nachádzajúce sa na druhej strane zariadenia. Cez ne je však ovládanie dosť obtiažne a vyžaduje časté otáčanie, aby sme videli čo stláčame. Obsahuje tiež funkcie ako kalendár, hodiny, svetový čas, budík, časovač a automatické vypnutie/zapnutie. Podporovaná je aj optimalizácia farieb v obrázkoch. Fotorámik

podporuje 13 jazykov, žiaľ, bez slovenčiny a češtiny.

Zariadenie disponuje vysokou konektivitou. Neobsahuje port pre pripojenie externého monitora. Pre pripojenie s počítačom sa používa mini USB (redukcia v balení). Poskytuje 1 USB port na pripojenie USB kľúča. Zvládne aj širokú škálu pamätí: MS (Memory Stick), MS PRO DUO, MS PRO, MS DUO, MS PRO-HG DUO, microSD, M2 (Memory Stick Micro), CF (Compact Flash), SD (Secure Digital) a SDHC (Secure Digital High Capacity).

Ak hľadáte kvalitné zariadenie na prehrávanie multimédií, s jednoduchým ovládaním a pekným dizajnom, ktoré neplánujete často prenášať, fotorámik typu PF830 od firmy Transcend bol stvorený exkluzívne pre vás.

Eduard Čuba

Podporované formáty obrázkov:

JPEG (viac ako 8000 x 8000 pixelov), BMP

Podporované formáty videa: AVI, MOV, MPG, MPEG, MP4, 3GP (všetky až 1280 x 720 30 fps - HD), WMV (až 720 x 576, 25 fps)

Podporované formáty audia (320Kbps): MP3, WMA (bez DRM), WAV, OGG

PLUSY A MÍNUSY:

- + Skvelý pomer cena/funkcie
- + Prehrá aj 720p
- + 4GB pamäte
- + Široká konektivita
- Všetky tlačítka na zadnej strane
- Nemá akumulátor

HODNOTENIE:

85%

Na recenziu poskytol: Transcend

Cena: 60 €

Logitech®

Mini Boombox



Ať už svůj „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.



Logitech MiniBoombox

MINIREPRODUKTORY NA KAŽDÚ PRÍLEŽITOSŤ

Dnes si v recenzii predstavíme minireproduktory z dielne Logitech, a to MiniBoombox, ktoré vynikajú najmä svojimi rozmermi, zaujímavým zaobleným dizajnom a slušnou kvalitou zvuku, úlohou ktorého je vysporiadanie sa s nekvalitným zvukovým výstupom a prejavom zabudovaných reproduktorov v mobilných telefónoch, notebookoch, tabletoch a podobne.

Čo sa konštrukcie týka, telo Boomboxu je vyrobené prevažne z plastu, výnimku tvorí len kovový perforovaný kryt reproduktorov,

ergonómiu. Dizajnovú celistvosť povrchu zaoblených tvarov naruša len logo výrobcu, umiestnené v prednej dolnej časti a lemované modrým podsvietením.

Horná časť je vyhradená pre dotykové tlačidlá ovládania, ktorých je celkom 6. Prvý rad tlačidiel slúži na prepínanie skladieb dopredu/dozadu a ich pozastavenie/zapnutie. Druhý rad tlačidiel je určený pre zvyšovanie/znižovanie hlasitosti reproduktorov a ich synchronizáciu s iným zariadením. Podsvietenie tlačidiel je červené a pri stlačení dotykovej časti

microUSB nabíjačka, ktorej dĺžka kábla je však len 70 cm, čo nemusí vždy stačiť.

Prenos zvuku z externého zariadenia do Boomboxu je zabezpečený pomocou technológie Bluetooth, teda funguje bezdrôtovo.

Dosah pre prenos zvuku je maximálne 10 metrov, avšak je výrazne ovplyvnený rôznymi prekážkami, ako sú napr. steny, ktoré túto vzdialenosť značne skracujú. O prevádzku sa stará integrovaná batéria, ktorá na jedno plné nabitie užívi

POD POJOM BOOMBOX SI VÄČŠINA Z VÁS PREDSTAVÍ OBROVSKÉ 'KAZEŤÁKY', UMIESTNENÉ NA RAMENÁCH AMERICKÝCH POULIČNÝCH HIPHOPEROV. V TOMTO PRÍPADE IDE O MINIREPRODUKTORY OD ŠVAJČIARSKÉHO VÝROBCU HARDVÉRU.

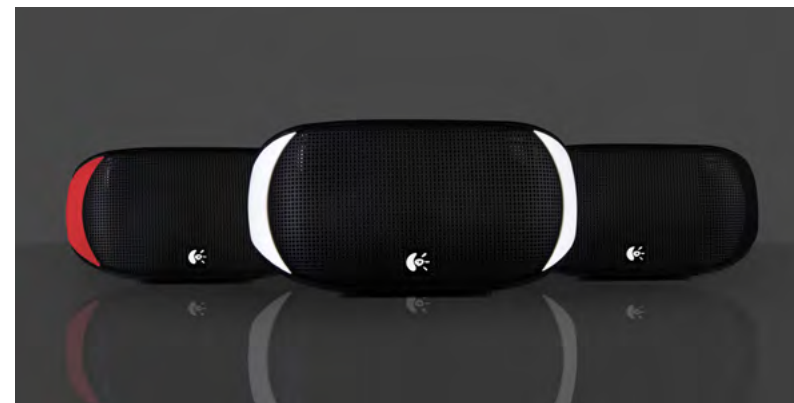
nachádzajúci sa v prednej časti. Vďaka plastovému prevedeniu váži Boombox prijemných 214 gramov pri rozmeroch 50x115x65 mm. Dominantou farbou je čierna, ktorá tvorí takmer celý povrch reproduktorov, farebne odlišené sú len boky, a to v bielej, červenej alebo čiernej farbe. Zároveň majú pogumovaný povrch, ktorý poznáme najmä z krytov mobilných telefónov, slúžiaci pre lepšiu

tlačidlá svietia presne minútu. Potom zhasnú.

V zadnej časti sa nachádza tlačidlo On/Off pre zapínanie/vypínanie Boomboxu, microUSB konektor pre nabíjanie a zvukový vstup pre zapojenie zariadenia pomocou 3,5 mm jack kábla, ktorý sa však v balení nenachádza. V balení sa v rámci príslušenstva nachádza len

Boombox až na 10 hodín. Dĺžka plného dobitia batérie sú približne 4 hodiny.

Boombox je možné teda využiť s každým zariadením, ktoré disponuje spomínanou technológiou Bluetooth. Zariadenia je pred prvým použitím nutné spárovať, čo sa prevádza stlačením tlačidla so znakom Bluetooth – slúchadla na Boomboxe. Samotné spárovanie trvá



od pár sekúnd až po niekoľko desiatok sekúnd, v závislosti od použitého zariadenia. Po úspešnom spárovaní zariadení zasvieti logo v prednej časti načerveno a Boombox je pripravený na použitie. Úloha Boomboxu je teda jednoduchá, a to vysporiadanie sa s nekvalitným zvukovým výstupom a prejavom zabudovaných reproduktorov v mobilných telefónoch, notebookoch, tabletoch a podobne.

Boombox nám teda funguje a už neostáva nič iné, len porovnať kvalitu jeho zvukového prednesu oproti externému zariadeniu. Pre účely recenzie ako externé zariadenie poslužil mobilný telefón a notebook.

Ako prvý sa na rad dostal mobilný telefón, ktorý vo všeobecnosti kvalitou zabudovaného reproduktora neohúri. Najmä preto ma Boombox príjemne prekvapil, pretože rozdiel v kvalite zvuku bol značný. Prehrávané skladby sa zrazu vyznačovali slušnými výškami a

basmi, taktiež hlasitosť bola viac ako dobrá a Boombox nemal problém ozvučiť aj väčšiu miestnosť.

Pri maximálnej hlasitosti však dochádza k degradácii kvality zvukového prednesu, čo sa pri nesprávne zvolenom ekvalizéri prejavovalo bzučaním, vibrovaním a presúvaním Boomboxu po celom stole. Ako problém sa ukázali privysoké basy, s ktorými si malička konštrukcia nevedela poradiť. Jednotlivé tóny bez neprirodzených výšok vynikli hlavne pri strednej hlasitosti. Keď už je reč o mobiloch, na Boomboxe sa nachádza mikrofón, vďaka ktorému je možné využiť aj pri telefonovaní. Kvalita hovoru je vynikajúca a je bez akýchkoľvek ruchov v reproduktore.

Ako druhý na rad prišiel notebook, u ktorého však rozdiel v kvalite hudobného prednesu nebol až taký značný, ako tomu bolo v prípade mobilného telefónu. Aj v tomto prípade je potrebné dať si pozor na nastavenie ekvalizéra, ktorého



ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenziu poskytol:
Logitech, www.logitech.cz
Cena: cca 60 € s DPH

PLUSY A MÍNUSY:

- + atraktívny dizajn
- + hmotnosť
- + rozmery
- + možnosť využiť ako handsfree
- + 10 hodinová výdrž batérie
- krátky USB kábel
- degradácia zvuku pri vysokej hlasitosti a vysokých basoch

HODNOTENIE:

90%

Miroslav Konkol'





Transcend JetFlash 220

MALÝ OCHRANCA SÚKROMIA

Chcete mať svoje dáta v bezpečí, a zároveň stále pri sebe? Chcete sa vyhnúť otravnému písaniu hesiel na pracovnom počítači? Firma Transcend prichádza s riešením v podobe USB kľúča JetFlash 220.

Prvé, čo vám pri tomto USB kľúči udrie do očí, je biometrický snímač, ktorý sníma váš otláčok prsta namiesto zadávania hesla. Výrobca sa rozhodol túto vymoženosť využiť viacerými zaujímavými spôsobmi, ktoré zaručujú vysokú bezpečnosť a jednoduchosť používania. Kľúčik je možné dostať v 2, 4, 8 a 16 Gigabajtovej verzii, každá sa vyznačuje inou farbou kľúbu. JetFlash 220 disponuje teoreticky nezlomiteľným šifrovaním AES-256 bit, ktoré spoľahlivo ochráni vaše dáta.

Kľúč je chránený zatváracím krytom, ktorý chráni biometrický snímač a zabraňuje poškodeniu disku napríklad vo vrecku, konštrukcia samotnej flashky však pôsobí lacným dojmom, čomu dopomáha mierne priesvitný plast a troška kývajúci sa konektor. Pri USB kľúči, ktorý vsádza na bezpečie dát, by mohla byť konštrukcia trochu pevnejšia.

Po pripojení do počítača sa USB kľúč ohláci svietiacim kĺbom s informáciou o kapacite a na obrazovke sa JetFlash 220 zobrazí

ako virtuálne CD a USB s 10 MB verejného priestoru, prístupného aj bez hesla. Pri prvom pripojení vás požiada o vytvorenie účtu a zadanie odtlačku prsta, s ktorým sa budete prihlasovať.

Zvyšný priestor sa zobrazí až po identifikácii cez odtlačok prsta. Výhodou je, že sa nemusí inštalovať žiaden softvér, všetko potrebné na používanie je obsiahnuté na virtuálnom CD.

V nastaveniach sa dá určiť typ zabezpečenia, teda či na prihlásenie stačí odtlačok prsta, alebo bude požadované aj heslo a koľko pokusov má používaťel' na prihlásenie cez danú metódu.

Po prihlásení sa vám v System Tray zobrazí ikonka ruky, ktorá obsahuje nasledujúce funkcie. Kľúč môže slúžiť ako databáza našich hesiel, používaných na internete a keď je kľúč zasunutý, automaticky nás prihlási na dané stránky.

Túto funkciu však podporuje len Internet Explorer. Ďalšou z užitočných funkcií je PC-Lock, pri ktorej použijete JetFlash 220 na prihlásenie sa do počítača namiesto zadávania hesla, pre použitie tejto funkcie je potrebné pri vytváraní účtu zadať heslo od počítača. Funkcia Virtual Disk umožňuje vytvoriť virtuálny priestor na disku,

ktorý bude prístupný len po pripojení vášho JetFlash 220 USB kľúča.

Za bezpečnosť sa však pri JetFlash 220 platí daň v podobe nízkej prenosovej rýchlosti, ktorá dosahuje 3-4 MB/s pri zápise a 10MB/s pri čítaní, čo je pri 16 Gigabajtovom kľúči dosť málo. Výrobca tým asi chcel naznačiť, že USB nie je určený na multimédiá, ale na firemné využitie. JetFlash používa štandard USB 2.0, ktorý síce nie je najnovší, ale na potreby JetFlash 220 bohato stačí.

JetFlash 220 je použiteľný iba na systémoch Windows XP, Vista, 7 a 8. Na obsluhu USB kľúča výrobca ponúka rozličný doplnkový softvér, ako vlastný správca súborov známy ako Transcend Elite. Ďalej ponúka on-line softvér na opravu USB a záchranu dát. A program, ktorý sa stará o prerozdelenie priestoru na verejný a súkromný, zároveň umožňuje reset USB kľúča. Cena je celkom prijateľná, závisí od modelu a pohybuje sa od 10 € za 4 alebo 8 Gigabajtový, do 25 € za 16.

Ak zvažujete kúpu USB kľúča, ktorý chcete používať na zálohu dôležitých firemných dokumentov, hesiel a iných nerozmerných súkromných dát, Transcend PF220 je pre vás ten pravý.

Eduard Čuba

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bezpečnosť
- + Prijateľná cena
- + Netreba inštalovať softvér
- + Užitočné funkcie
- + Softvérová podpora
- Prenosová rýchlosť
- Málo pevná konštrukcia
- Použiteľné len na Windowse

HODNOTENIE:

70%

Na recenziu poskytol: Transcend



WAGNER BROS. PICTURES PRESENTS
IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A SYNCOPY PRODUCTION A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN CHRISTIAN BALE "THE DARK KNIGHT RISES" MICHAEL CAINE GARY OLDMAN ANNE HATHAWAY TOM HARDY MARION COTILLARD JOSEPH GORDON-LEVITT AND MORGAN FREEMAN MUSIC BY HANS ZIMMER COSTUME DESIGNER LINDY HEARIVING PRODUCTION DESIGNER JORDAN GOLDBERG EDITOR LEE SMITH EXECUTIVE PRODUCERS NATHAN CROWLEY KEVIN KAWANAUGH PRODUCED BY BENJAMIN MELNIKER MICHAEL E. USLAN KEVIN DE LA NOY THOMAS TULL BASED UPON BATMAN CHARACTERS CREATED BY BOB KANE PUBLISHED BY DC COMICS STORY BY CHRISTOPHER NOLAN & DAVID S. Goyer SCREENPLAY BY JONATHAN NOLAN AND CHRISTOPHER NOLAN DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN
LEGENDARY DC ENTERTAINMENT THE DARK KNIGHT RISES CO. UK
LEGENDA KONČÍ 26.7.



Samsung DA-E651

LUXUSNÝ DOK PRE CELÚ RODINU

Po tom, ako Samsung vytvoril kvalitné mobilné zariadenia, spadajúce do série Galaxy, sa rozhodol vytvoriť rovnako kvalitné a štýlové príslušenstvo pre svoje produkty. Nezabudol ani na širokú kompatibilitu a podporu Apple iPhone, iPod a iPad. Na tomto parádnom 2.1 kanálovom doku si vypočujete hudbu zo všetkých prenosných zariadení.

Dok patrí medzi high-end dokovacie stanice. Ako prvý na svete ponúka systém duálneho dokovania, v ktorom môžete dokovať 2 zariadenia naraz. Takže môžete počúvať hudbu, a zároveň si nabíjať obe zariadenia. Dok disponuje futuristickým dizajnom v tvare ohnutej tuby zatočenej smerom dopredu. Dok je vyrobený z čierneho lesklého plastu, ktorý síce vyzerá skvele, ale pôsobí ako magnet na odtlačky prstov. Na oboch stranách doku sú kvalitné, špeciálne konštruované reproduktory so sklenenými vláknami, každý s výkonom 10W. Na zadnej strane nájdeme 20 W subwoofer, ktorý zaručí poriadne basy. Celkový výkon doku tak dosahuje 40W. Zvuk zariadenia je kvalitný a čistý, a myslím, že patrí k elite dokových systémov. Samozrejme, nedá sa to porovnať s profesionálnym 7.1 kanálovým domácim kinom, ale na reprodukciu hudby bohato stačí.

Po stlačení tlačidla na prednej strane sa nám vysunie modul s 29-pinovým

konektorom pre Apple zariadenia vpredu a microUSB pre zariadenia Galaxy vzadu. V prehrávaní hudby s týmito zariadeniami môžete pokračovať aj po vybratí z doku, vďaka bezdrôtovým technológiám allshare pri zariadeniach Samsung a AirPlay pri zariadeniach Apple. Pre dokovanie zariadení Samsung je potrebné si stiahnuť aplikáciu Samsung Audio Dock. Pri zariadeniach Apple nie je potrebné nič inštalovať, v prípade dokovania stačí len zastrčiť zariadenie do doku. Pri hraní cez Bluetooth ho stačí len spárovať so zariadením menom [Samsung]W_Audio XXXXXX, kliknúť na ikonku Airplay a nastaviť výstupné zariadenie. Samozrejme, v doku je možné nabiť akékoľvek zariadenie, ktoré sa nabíja cez micro USB. Reprodukcia hudby však bude musieť ísť cez Bluetooth.

Do doku môžeme bezdrôtovo pripojiť akékoľvek zariadenie, ktoré podporuje technológiu Bluetooth. Vďaka výhodám, ktoré prináša rozhranie Bluetooth 3.0 a špičkový kodek apt-X, už prenos hudby neznamená stratu kvality. Táto technológia dokáže rýchlo a kvalitne preniesť hudbu do doku, dokonca aj v CD kvalite. Podporované sú, samozrejme, aj zariadenia s Bluetoothom starším ako 3.0. Závisí však od zariadenia. Napríklad Apple iPod Touch 4g, ktorý má Bluetooth 2.1, zaručuje kvalitný a rýchly prenos zvuku. Pri mobile ako je Nokia 5530 XM s

Bluetoothom 2.0 sa však už stretneme s asi sekundovým omeškaním pri spúšťaní hudby a pol sekundovým pri zastavovaní hudby. Pre spustenie hudby stačí zapnúť Bluetooth na zariadení a spárovať sa z dkom. Párovanie je jednoduché a trvá len pár sekúnd. Potom stačí už len zapnúť hudbu na zariadení a užívať si jeho zvuk. Výrobca nezabudol ani na majiteľov MP3 prehrávačov a mobilov, ktoré Bluetooth nemajú. Tie sa dajú jednoducho pripojiť pomocou pribaleného AUX kábla.

Bluetooth, samozrejme, umožňuje aj prehrávanie hudby z PC. Už nemusíte naťahovať kábel z PC do doku, za pomoci Bluetooth to máte spravené za pár sekúnd. Na konektivite pridáva aj USB port, stačí len nakopírovať hudbu na flashku a zastrčiť do doku. Dok automaticky vyhľadá hudbu a začne prehrávať formáty MP3, WAV a WMA. A teraz dobrá správa pre majiteľov televízorov Samsung (len pre vybrané modely). Vďaka technológii SoundShare je možné cez Bluetooth spárovať váš televízor s dkom. A potom už stačí len užívať si zvuk tohto zariadenia aj pri sledovaní televízie.

Na ovládanie doku sa používajú 4 dotykové tlačidlá, umiestnené na pravej strane. Pre zapnutie doku sa stačí dotknúť ľubovoľného tlačidla. Pre vypnutie je treba podržať tlačidlo play/pause 3 sekundy. Ďalej tu nájdeme tlačidlo



meniace aktuálnu funkciu doku a tlačidlá na ovládanie hlasitosti. Zvolenú funkciu nám ohlásí na malom prednom displeji, ktorý sa nachádza na výsuvnom module. Nájdeme tam indikátory štyroch funkcií, a to televízia, dokovanie, USB a Bluetooth. Indikátory majú biele podsvietenie a s čitateľnosťou problém nie je. Mód pre prehrávanie z AUX je aktivovaný, ak nesvieti žiadny indikátor. Výrobca umiestnil tlačidlá blízko seba, a tak sa stáva, že nechtiac stlačíme niečo iné. Chýbajú tlačidlá na prepínanie skladieb.

Samozrejme, k doku je aj štýlový diaľkový ovládač. Z vrchnej strany jeho povrch vyzerá ako čierny nerez, zospodu je drsný. Ovládač je ľahký a akurát padne do ruky. Na ovládači nájdeme rovnaké tlačidlá ako na doku, sú však doplnené tlačidlami na prepínanie skladieb, tlačidlom mute, tlačidlom na vypínanie a zapínanie doku a tlačidlom na prepínanie funkcie Power bass, ktorá vypeckuje 20W subwoofer na maximum. Výrobca však nikde nezakomponoval diódku, ktorá signalizuje, že Power Bass je zapnutý. Budete to musieť počuť. Nie je to až také náročné, už pri polovici maximálnej

hlasitosti a zapnutom Power Bass sa vám bude triasť aj podlaha.

Do dokovacej stanice je možné pripojiť zariadenia Galaxy S2, Galaxy Note a Galaxy Player. O svojom najnovšom kúsku Galaxy S3 výrobca zatiaľ nehovoril, ale predpokladám, že podporovaný bude. Dok je stvorený na domáce použitie, keďže nedisponuje akumulátorom a so svojimi rozmermi 631 x 163 x 192 mm (šírka x výška x hĺbka) a hmotnosťou 3,6 kg nie je veľmi prenosný. Sieťový adaptér je bežnej notebookovej veľkosti.

Výrobca nám do škatule zabalil handričku na leštenie a gumové opierky, ktoré prilepíme na reproduktor v závislosti od veľkosti nášho zariadenia. V škatuli sa nachádza niekoľko manuálov, ako používať zariadenie. Je v ňom zahrnutá aj slovenčina. Samozrejme, všetko má svoj háčik, a myslím, že v tomto prípade je ním cena. Tento dok rozhodne nie je „lacný špás“ a predáva sa za dobrých 230 €.

Za týmto dkom by sa mal pozrieť každý milovník hudby, používajúci mobilné zariadenia od firmy Apple



alebo Samsung, ktorý hľadá niečo na oživenie domácnosti. S týmto dkom sa nemusíte starať o to, kde máte hudbu uloženú. Stačí pripojiť príslušné médium či už cez Bluetooth, USB alebo zasunutím do doku a pustiť. Cena je však dosť vysoká a používať by sa v prvom rade mal zamyslieť nad tým, či využije funkcie tohto doku.

Eduard Čuba



ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzii poskytol:
Samsung Slovensko
www.samsung.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výkon, kvalitný zvuk a vstavaný subwoofer
- + Široká konektivita
- + Duálne dokovanie
- + Štýlový dizajn

- Horšie ovládanie
- Cena

HODNOTENIE:

90%





Asus Transformer Pad Infinity TF700T >>

Do redakcie sa dostal v skutku exkluzívny kúsok z rodiny Transformerov. Avšak nie filmových, ale tých... Zoznámte sa s Asus Transformer Pad Infinity TF700T.

ZÁKLADNÉ INFO: Infinity v prvom rade zaujme luxusným dizajnom a sympatickými rozmermi 263 x 181 x 8,5mm pri hmotnosti 598g. Telo tabletu je vyrobené z brúseného hliníka, ktorého povrch zdobí vybrúsená mozaika tvaru kruhov. Výnimkou je horná časť, ktorú tvorí na výšku asi 20mm plastový pásik prechádzajúci cez celý tablet. Tento plastový prvok má však svoje opodstatnenie. Pod ním sa nachádza GPS a Wifi modul a práve plastová konštrukcia má dopomôcť k zlepšeniu signálu, čo bolo vyčítané predchodcovi Transformer Prime. Mimo toho sa tu nachádzajú prvky fotoaparátu, a to šošovka, LED blesk a mikrofón na nahrávanie zvuku pri videozázname. V strede zadnej časti sa nachádza logo Asus, napravo od ktorého je umiestnený stereo reproduktor.

Cena: 719 €
Zapožičal: Asus

PLUSY A MÍNUSY:

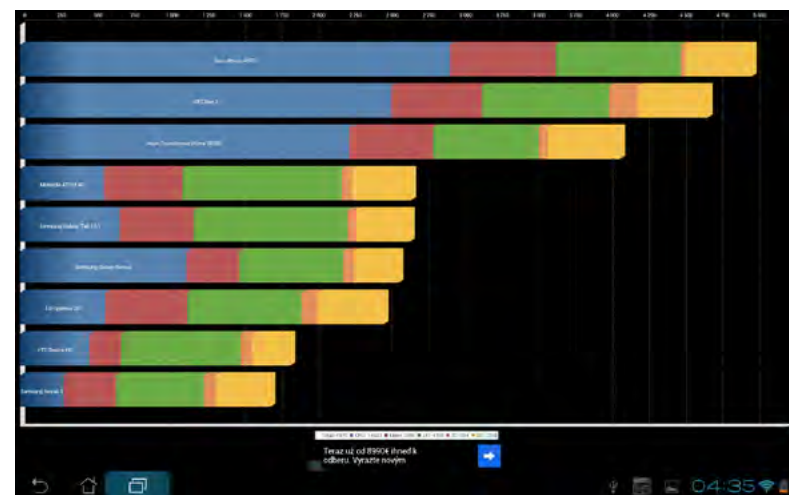
+ atraktívny dizajn
+ použité materiály
+ displej
+ hw výbava
+ zadná kamera
+ dokovacia klávesnica

- nevyladenosť OS
- cena

strane tabletu nájdeme Super IPS+ displej o uhlopriečke 10,1", o ktorého ochranu sa stará Gorilla Glass kategórie II. V prednej časti sa nachádza ešte predná kamera, senzor pre automatickú reguláciu jasú a v ľavej časti logo výrobcu.

Ovládacie prvky a konektory sú umiestnené po bokoch tabletu. V

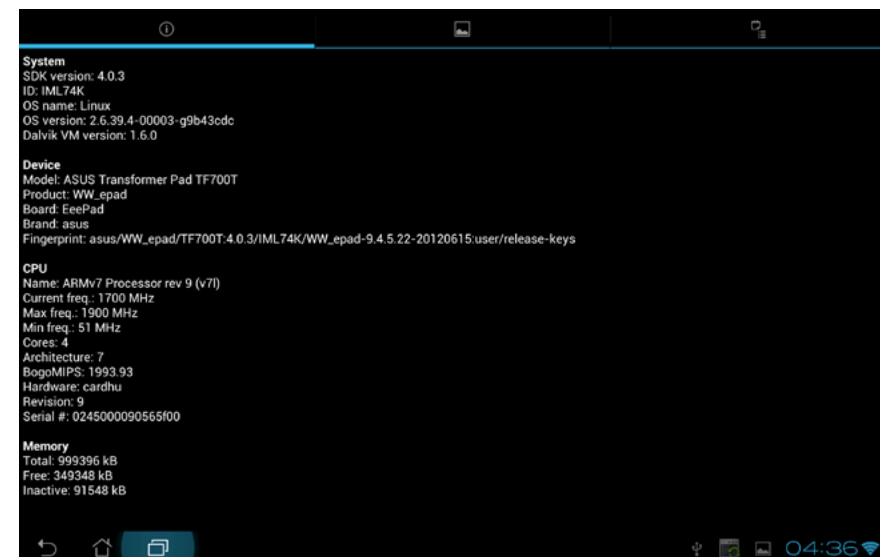
ľavej hornej časti nájdeme tlačidlo pre zapínanie/vypínanie tabletu, v pravej časti sa nachádza dvojité tlačidlo pre ovládanie hlasitosti. Na ľavej strane sa nachádza slot pre pamäťové karty typu micro SD, micro HDMI port a 3,5mm výstup pre slúchadlá. V dolnej časti sú umiestnené otvory pre pätu externej klávesnice, medzi



HODNOTENIE:

90%

Tablet je vyrábaný v dvoch farebných variantoch - v striebornom a zlatom, pričom strieborné prevedenie je skôr sivé s nádychom dofiolova. Na opačnej



ktorými sa v strede nachádza konektor pre nabíjanie tabletu.

Čo sa týka rozmerov a hmotnosti, tie sú takmer identické ako u predchodcu Transformer Prime. To isté platí aj o dizajne, až na pár detailov umiestnenia ovládacích prvkov, konektorov a plastového krytu pre GPS a Wifi modul sa tieto tablety nelíšia.

Ako ďalší si predstavíme displej, ktorý je zrejme najväčšou pýchou tabletu. Dotykový panel typu WUXGA má uhlopriečku 10,1" s pomerom strán 16:10 pri natívnom rozlíšení 1920*1200 pixlov. Displej tabletu Infinity navyše disponuje technológiou Super IPS+, vďaka ktorej displej predovšetkým vo vonkajšom prostredí zobrazuje farby reálnejšie a pri podstatne lepších pozorovacích uhloch ako displeje bez tejto technológie. Ochrannú ruku nad displejom drží Corning Gorilla Glass 2, ktoré poskytuje ešte väčšiu odolnosť proti poškrabaniu, tlaku, nárazom, pádom, a to pri menšej hrúbke skla. Jeho odolnosť sme však v praxi neskúšali. Vďaka technológii Super IPS+ je displej aj na priamom slnku veľmi dobre čitateľný (treba však zapnúť automatický jas) pri širokom rozmedzí pozorovacích uhlov, až 178°. Prezeranie filmov a fotografií vo vysokom rozlíšení je vďaka rozlíšeniu 1920*1200 pixlov zážitok, ktorý umocňuje špičková technológia Sonic Master pre zabezpečenie vynikajúceho zvukového rozsahu. O ten sa starajú

stereo reproduktory umiestnené zo zadnej strany tabletu, ktoré ma (vzhľadom na svoju 'veľkosť') príjemne prekvapili, čo sa týka reálnosti zvukového prednesu. Na môj vkus by však mohli hrať aj o trochu hlasnejšie, v prípade potreby je ale k dispozícii 2 v 1 audio konektor, ktorý slúži pre slúchadlá a mikrofón zároveň. Po pripojení slúchadiel Sennheiser HD 555 som bol s hlasitosťou spokojný už aj ja. Mimo toho užívateľ vysoké rozlíšenie privíta aj pri čítaní textov, ktorých kontúry sú o poznanie detailnejšie. Nesmiem zabudnúť ani na prednú 2-megapixelovú kameru, ktorá sa nachádza nad displejom a slúži na účely videohovorov cez skype a podobne, ktorej kvalita obrazu pre spomínané videohovory je dostačujúca.

Srdcom Infinity je dvoj- alebo štvorjadrový procesor v závislosti od verzie. Na svetových

trhoch by sa mali objaviť konkrétne 2, a to 3G verzia s dvojjadrovým Snapdragon S4o takte 1,5 Ghz a Wifi verzia so štvorjadrovým procesorom NVIDIA Tegra 3T33 4-PLUS-1o takte 1,6 Ghz pre každé jadro. Procesor navyše obsahuje špeciálne dedikované jadro, ktoré šetrí batériu tým, že sa aktivuje pri úlohách s nízkymi nárokmi na energiu, ako je napr. standby režim, prehrávanie hudby a podobne. Súčasťou procesora je aj zabudovaný dvanásťjadrový grafický procesor GeForce. Pre slovenský trh je zatiaľ určená Wifi verzia s dokovacou klávesnicou a vnútornou pamäťou 64 GB, ktorá pre naše dáta poskytuje 56,3 Gb využiteľného úložného priestoru. Ten je možné vďaka slotu pre micro SD karty rozšíriť ešte o ďalších maximálne 32 GB. Kúpou tabletu Asus však automaticky získate ďalších 8 GB úložného priestoru, ku ktorému sa ľahko dostanete vďaka aplikácii MyCloud. Tento úložný priestor vám bude slúžiť pritom doživotne. Pre plynulý chod systému a aplikácií slúži operačná pamäť typu DDR3Lo veľkosti 1 GB, ktorá má stále rezervu aj pri viacerých spustených aplikáciách. Zabudovaná 2940 mAh batéria vám umožní prácu s tabletom po dobu takmer 10 hodín, pričom jej plné dobíjanie trvá približne 2 hodiny 15 minút. Ďalšie 4 hodiny získate pripojením dokovacej klávesnice so zabudovanou 3380 mAh batériou, vďaka ktorej sa celková výdrž tabletu môže vyšplhať až na 14 hodín, čo s prehľadom postačí aj na dlhé cesty vlakom/autobusom.

Ďalšia časť recenzie bude venovaná operačnému systému a predinštalovaným aplikáciám. Tablet poháňa operačný systém Android Ice Cream Sandwich v aktuálnej





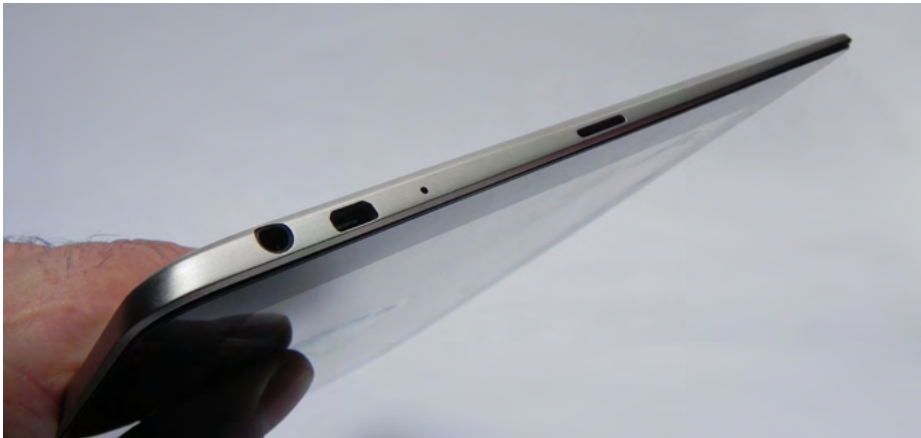
verzii 4.0.3. S ohľadom na výdrž batérie je možné si zvoliť z 3 úrovní výkonu: šetriaci režim, vyvážený režim a normálny režim. Počas recenzovania som mal väčšinu času zapnutý vyvážený režim, ktorého výkon postačoval na všetky úlohy. Vyšší výkon preto nebol potrebný, šetriaci režim je značnou brzdou pre systém, vzhľadom na čo najväčšiu úsporu batérie ide skoro všetko trhať, čo pôsobí dosť rušivo.

Z prostredia Androidu tu nechýbajú aplikácie, ktoré sa bežne vyskytujú či už v tabletoch alebo mobiloch, ako napr. gmail, facebook, youtube, navigácia a podobne. Mimo nich pre užívateľov pripravil Asus zopár vlastných programov, ktorých úlohou je zabezpečiť pohodlnú a plnohodnotnú prácu, či už zdieľanie videa a hudby prostredníctvom Wifi, prípadne Reader na kupovanie a čítanie novín a časopisov. Ak hovorím o plnohodnotnej práci, spomeniem predovšetkým prepracovaný poznámkový blok SuperNote, alebo obdobu kancelárskeho balíka Office s názvom Polaris Office, v ktorom sa nachádza Polarisovský Word, Excel a PowerPoint, pričom vo Word je možné vybrať si z niekoľkých druhov motívov textu, ako napríklad list, obálka a podobne. Hotový dokument je potom možné otvoriť aj na počítači s kancelárskym balíkom Microsoft Office, avšak s nie príliš sympatickým formátovaním, ktoré je potrebné dodatočne upraviť. Spomínaný program je k dispozícii v plnej verzii a hlavne zadarmo. Ďalšie programy a hry je možné stiahnuť z Android Marketu,

viacerými formátmi, ako napríklad .mpg, .flv, .mkv, ktoré buď neprehrá vôbec, alebo ich prehrá bez zvuku. Vzhľadom na možnosť sledovania filmov vo Full HD rozlíšení to zamrzí. V nie veľkom dobrom svetle sa ukázal aj predinštalovaný webový prehliadač, ktorého odozvy sú pomalé, rovnako ako aj prepínanie medzi otvorenými kartami. Inak proti systému ako takému vážnejšie výhrady nemám.

Ako ďalšiu si predstavíme dokovaciu klávesnicu so zabudovanou 3380 mAh batériou. Vy, ktorí ste sa stretli s modelom Transformer Prime, prekvapení nebudete, pretože tá klávesnica je v podstate rovnaká. Svojimi rozmermi a hmotnosťou sa približuje Padu, presne ide o rozmery 263 x 181 x 8 ~ 10,5mm pri hmotnosti 537g. Spojením klávesnice a Padu sa nám tablet pretransformuje na netbook o rozmeroch 263 x 181 x 16,5~19mm a príjemnej hmotnosti 1135g. Dokovacia klávesnica je podobne ako Pad vybavená konektorom na nabíjanie, slotom na SD karty a USB 2.0 portom pre pripojenie napríklad USB kľúča.

Povrchová úprava je totožná s Padom, teda brúsený hliník s mozaikou v tvare kruhov, opäť s nádychom doľadova. Dokovacia klávesnica pôsobí konštrukčne ako jednoliaty celok bez zbytočných medzier, otvorov a nachádza sa na nej len nevyhnutné množstvo spojov. Vďaka zabudovanej batérii je možné získať ďalšie 4 hodiny prevádzky, čo je však podľa môjho názoru na kapacitu batérie dosť málo. Dobíjanie batérie trvá rovnako dlho, ako dobíjanie batérie Padu, teda približne 2 hodiny a 20 minút. Po pripojení dokovacej klávesnice dochádza automaticky k odoberaniu energie z nej, pričom zároveň dochádza aj k dobíjaniu Padu. Čo sa týka rozloženia kláves na klávesnici, kto pozná, alebo videl model



Transformer Prime, uvidí to isté aj pri modeli Infinity. Klávesnica obsahuje množstvo užitočných ovládacích prvkov, ktoré značne uľahčujú prácu na tablete, a aj napriek tomu, že sú klávesy dosť malé, vďaka ich oddeleniu a zväčšeniu vzdialenosti sa dá na ňu pomerne rýchlo zvyknúť. Jediná vec, ktorá mi na klávesnici vadila, je nízky zdvih kláves, tie sú vďaka uloženiu v zníženej časti zároveň s rámom. Ako posledný prvok ostal už len touchpad, ktorý je multitouchový a práca s ním je pohodlná.

Čo sa týka konektivity, drôtovo je možné Infinity pripojiť buď k počítaču prostredníctvom USB kábla, prípadne k televízoru cez HDMI, ktorý v tom prípade posluží ako externý monitor pre prezeranie videa, fotografií, internetu a podobne. Tablet sa po pripojení k počítaču správa ako veľkokapacitné zariadenie, ktoré obsahuje zložky podobné tým zo smartphonov, bežiacich na Anroide. Súbor je teda možné jednoducho kopírovať či už z tabletu, alebo aj do neho. Nesmiem však zabudnúť na USB port umiestnený na dokovacej klávesnici, pomocou ktorého taktiež môžeme kopírovať súbory z/do tabletu, prípadne ukladať napríklad dokumenty priamo na kľúč. Pre prenos zvuku slúži 3,5mm jack konektor, ktorý plní funkciu 2 v 1, teda funkciu slúchadiel a mikrofónu zároveň. Čo sa týka bezdrôtového pripojenia, k dispozícii je WiFi triedy 802.11 b/g/n a Bluetooth vo verzii 4.0.

Ako poslednú vec by som chcel spomenúť zadnú kameru, ktorá ma zaujala najviac. Oproti modelu Prime došlo k zníženiu clony z F/2,4 až na F/2,2, vďaka čomu sa zvyšuje množstvo svetla a podrobností, ktoré môžu byť zachytené na fotografiách a vo videu.

Maximálne rozlíšenie fotoaparátu je 8 megapixelov a videa 1080p pri zachytení 30 záberov za sekundu. Fotoaparát obsahuje podsvietený CMOS snímač, ktorému za zhoršených svetelných podmienok dopomáha LED blesk. Fotoaparát ponúka klasické nastavenia, ako veľkosť fotografie, vyváženie bielej farby a jas, rôzne možnosti zaostrovania, zapnutie/vypnutie blesku, možnosť vytvárania panorám a podobne. Zaostrovanie sa vykonáva dotykom na obrazovke. Pri natáčaní videa poteší prítomnosť stabilizácie obrazu, ktorá dokáže vykompenzovať množstvo nechcených pohybov. Ako som spomínal na začiatku kapitoly, zadná kamera ma zaujala najviac z celého tabletu, pretože vytvorené snímky a videozáznam vyzerajú perfektne. Môžete sa o tom presvedčiť sami vo fotogalérii.

Čo dodať na záver? Týždeň strávený s Asus Transformer Pad Infinity TF700T



som si užil. Tablet je exkluzívny takmer po každej stránke, predovšetkým dizajnu, Full HD displeja vybaveného Super IPS+ technológiou, kvalitného fotoaparátu, až po dostatočnú hardvérovú výbavu. Najväčším sklamaním bol pre mňa operačný systém Android Ice Cream Sandwich, ktorý mal ďaleko k bezproblémovému používaniu. Verím však, že updateom sa vychytajú aj jeho muchy a prispeje tak k plnohodnotnému používaniu. K zvýšenému pohodliu dopomáha aj dokovacia klávesnica so zabudovanou batériou, ktorá značne uľahčuje a zrýchľuje prácu na tablete a navyše pridá nejakú tú hodinku navyše pri výdrži. K exkluzívnemu zariadeniu patrí aj exkluzívna cena, ktorá sa (verzia určená slovenskému trhu) vyšplhala na 719€. Nechám na uvážení každého, či je suma adekvátna tomuto tovaru, alebo nie...

Miroslav Konkol'

displej: 10,1" 1920x1200 IPS+, multitouch 10 prstov
ochrana proti poškrabaniu: Corning GorillaGlass
procesor: NVIDIA® Tegra™ 3 QuadCore CPU 1,6 GHz
operačný systém: Android 4 SK (IceCreamSandwich)
WLAN: WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.0
pamäť: 1GB RAM 1333 MHz
pevný disk: 64GB EMMC
kamera: 8 Mpx zadná Autofocus F/2,2, podsvietený CMOS + Flash, 2 Mpx predná kamera
audio: SonicMaster, kvalitný mikrofón
rozhranie: microHDMI, microSD, 2-in-1 AudioJack
rozhranie Mobile Dock: 1x USB 2.0, 1x SD Card
výdrž na batériu: 10 hodín + 4 hodiny s dock
senzory: G-senzor, Light senzor, Gyroscope, GPS
rozмеры Pad: 263 x 181 x 8,5 mm
rozмеры Mobile Dock: 263 x 181 x 8 ~ 10,5
hmotnosť Pad: 598g
hmotnosť s dokovacou klávesnicou: 1135 g

Preview: Total Recall



Philip K. Dick uverejnil poviedku We Can Remember It for You Wholesale v roku 1966. Odvtedy vyšla ešte mnohokrát ako súčasť rôznych zbierok. Tento americký spisovateľ mal výrazný vplyv na sci-fi žáner a to aj vo filme.

Paradoxne, Hollywood v láske nemal a dlho sa bránil akémukoľvek sfilmovaniu svojich diel. Jedinou adaptáciou, ktorá bola nakrútená počas jeho života, je Blade Runner. Aj k tomu však napísal od pôvodnej knihy Snívajú androidi o elektronických ovečkách odlišný príbeh. Práva však predal aj k ďalším prácam, medzi nimi aj k tejto poviedke. Reálne rozbehnutie nakrúcania však trvalo dlhé roky, a tak sa ho nedožil. Striedali sa scenáristi, režiséri aj producenti. Urobilo sa viac ako 40 prepísaní textu. Nakoniec však do hry vstúpil Arnold Schwarzenegger, ktorý presvedčil dvojicu významných producentov, aby projekt kúpili a nakrútili, samozrejme s ním v hlavnej úlohe. Pod režisérskym vedením Paula Verhoevena vznikla potom kultová snímka, ktorá je síce od predlohy v istých bodoch odlišná, zvýraznené však boli prvky dôležité v Dickovej tvorbe. Do kín bola uvedená v roku 1990 a stretla sa s veľkým komerčným úspechom.

Vstupovať na takúto pôdu s úmyslom nakrútiť remake je vždy riziko. Podujal sa na to producent Neal H. Moritz so svojou firmou Original Film (aké trefné, že?). Sľubuje, že nepôjde o čistokrvný remake. Ideou je nakrútiť vernejšiu adaptáciu Dickovej poviedky, ako bol prvý film, čo vytvára celkom slušný priestor pre zmeny. Podobností bude, samozrejme, stále veľa, ale až v kine budeme môcť povedať, či ide len o remake alebo o nové spracovanie. Trailer nám toho až výnimočne veľa povedal. Na jednej strane vidíme podobnosti s Verhoevenovým filmom, na druhej aj pomerne veľké rozdiely. Total Recall bol jedným z posledných filmov robenými cestou klasických vizuálnych efektov, tie digitálne-počítačové boli použité len v jednej scéne, čo dodalo filmu špecifickú atmosféru. Dnešný Total Recall teda bude v tomto vizuálnom smere úplne iný a vďaka väčšiemu rozpočtu (200 miliónov oproti 60) má aj kvalitnejšiu výpravu. O zopakovanie si hlavnej úlohy mal Arnold Scharzenegger záujem, ale produkcia nad tým zrejme nikdy neuvažovala.

Chcelo to mladšieho herca a prednosť nakoniec dostal Colin Farrell. Ústredná postava, Doug Quaid, je síce zabudnutý tajný agent, ale v civilnom živote je to hlavne chudobný robotník. A túto polohu zaiste viac napĺňa Ír Farrel ako nabúchaný terminátor. Takže v tomto smere by hrdina mohol byť oveľa reálnejší a uveriteľnejší. Navyše, takéto postavy mu celkom idú. Jeho manželku Lori/tajnú agentu-strážkyňu hrá Kate Beckinsale, čo nie je vôbec náhoda, keďže režisér Les Wiseman stál za Underworldom. V ďalších úlohách uvidíme Jessicu Biel ako členku odboja Melinu či obľúbeného Billa Nighya.

Produkcia dala dokopy veľmi schopný tím. Les Wiseman toho za sebou ešte veľa nemá, popri dvoch dieloch Underworldu režíroval už len štvrtú časť Smrtonosnej pasce, ale v akčnom žánri je zbehlý. Hlavným scenáristom bol Kurt Wimmer, ktorý napísal už snímky ako Aféra Thomasa Crowa (1999), Equilibrium (2002, to aj režíroval), či Salt (2010). Nie všetko mu síce stopercente vyšlo, tiež sa však orientuje v akčnom žánri a navyše má skúsenosť aj so sci-fi. Skúsený je aj hlavný kameraman Paul Cameron (Collateral, Gone in 60 Seconds) a hudobného skladateľa Harryho Gregson-Williamsa netreba predstavovať. Soundtrack vytvoril spolu s britskou elektronickou skupinou Hybrid.

Philip K. Dick aj Paul Verhoeven patria medzi mojich obľúbených tvorcov, takže k ich „spoločnej“ práci, k filmu Total Recall z 1990, by som mal mať obzvlášť silný vzťah. Je to, samozrejme, veľmi dobrý film, výrazne sa však v ňom odráža doba, v ktorej vznikol. Snahu opäť sfilmovať Dickovú poviedku, či urobiť remake filmu, teda vôbec nevnímam negatívne. Silných atribútov má dnešný Total Recall viacero, a tak rozhodujúce bude, či využije svoj potenciál. V mnohom by totiž mohol predčiť pôvodnú snímku. Premiéra je naplánovaná v USA na 3. augusta a v našich kinách už 9. augusta.

Michal Klembara



Lososy v Jemene (3,5/5)



Lov na mušku je podľá všetkého elegánom vo svete rybolovu a s golfom má spoločný potenciál blahodarne stimulovať podnikateľské či politické partnerstvá. A čo má spoločné s Jemenom – touto málo rozvinutou arabskou krajinou kdesi pri rovníku?

No, na začiatku filmu veľmi málo. Avšak Lososy v Jemene sa vás za sto minút pokúsia presvedčiť, že aj niečo také bizarné a prosté ako lov pstruhov môže byť dôležitým krokom k politickej stabilite regiónu.

Autorom rovnomennej knižnej predlohy je Brit Paul Torday. Stvoril naozaj príjemnú komédiu (miestami i paródiu) o politike, vizionárstve a medziľudských vzťahoch. Toto lákavé a šťavnaté jadro sa však v nahľade stáva iba nosičom priemernej lovestory s nadpriemerným obsadením. Ak by sa príbeh odbremenil od silného dohadzovania, vynikli by úprimnosť, humor a nevyrátiteľná jedinečnosť filmu.

Existuje dobrý dôvod, prečo marketing filmu predstavuje švédskemu režisérovi Lasseho Hallströma, skrze viac ako desaťrocie staré snímky. Obľúbená Čokoláda (Chocolat, 2000) a skromné ale o to srdečnejšie Pravidlá muštárne (The Cider House Rules, 1999) sú bezpochyby vynikajúcimi dielami, ale odvtedy to, žiaľ, režisérovi s romantikou ide od deviatich k piatim. Jeho šikovné ručičky totiž nájdeme zapletené aj vo všelijakých priemerných sladkostiach od Casanovu (2005) so zosnulým Heathom Ledgerom cez príliš sentimentálneho Drahého Johna (Dear John, 2010). A tak musím smutne konštatovať, že romantická línia komédie je štandardne naivná, a to aj napriek tomu, že ľúbostný život oboch ústredných postáv je celkom zaujímavý a ponúka nešedné témy (ale len kým neprejavia záujem o seba navzájom).

Nevadí. Prizval si totiž do projektu naozaj skvostných hercov, ktorí sú navyše populárni aj za veľkou mláskou. Ewan McGregor zosobnil rezervovaného doktora Alfreda Jonesa so slabosťou pre vedný odbor, ktorý, žiaľ, nezaujíma nikoho, dokonca ani

jeho ženu. Pred rozpadom manželstva ho chráni iba komfort nemennosti a strach z toho, že by si musel priznať, že je v skutočnosti nespokojný. Emily Blunt hrá v komédii jeho pravý opak. Jej postava, Harriet, je bezstarostná, spontánna a neváha nechať svojim emóciám voľný priebeh. Ich životy sa pretnú, keď si istý šejk Muhammed (Amr Waked) povie, že lov lososov je presne to, čo jeho domovine chýba a istá PR manažérka britského premiéra (Kristin Scott Thomas) sa rozhodne projekt využiť pre utuženie britsko-arabských vzťahov.

Lososy v Jemene sú však ako nevystrieľaný arzenál spoločenskej a politickej satiry, ktorá – ako sa dá dočítať – v procese adaptácie z rovnomenného literárneho diela musela ustúpiť obligátnej romantike pre potešenie divákov. Úsilie zvýšiť atraktivitu príbehu vyšlo kontraproduktívne a filmový divák si takéto vypočítavé zaobchádzanie naozaj nezaslúži. Obzvlášť, keď predloha je plná humoru a komických postavičiek, za čo bola aj ocenená ako najzábavnejší román roku 2007.

Aj keď sa film nechal lákať z cestičky, ktorú mu ukázal jeho knižný predchodca, Lososy v Jemene sú ľahkou a zvodnou komédiou – dokonca jednou z najvydarenejších za posledné roky. Zároveň to znamená, že ak na pultoch obchodov objavíte preklad tohto románu, môžete sa tešiť na plnokrvnú a naozaj kvalitnú zábavu.

Petra Adamková



Amazing Spider-Man (4/5)



Nový zrod pavúcieho muža čerpá z nedávnej série The Untold Story, ktorá vnáša svetlo do záhadnej príčiny smrti Petrových rodičov. Otec Richard bol genetickým inžinierom v Oscorpe, kde spolupracoval na prevratnom projekte s hendikepovaným kolegom, dr. Curtom Connorsom.

Pavúčí fanúšikovia veľmi dobre poznajú vývin postavy doktora Connorsa. Stane sa z neho obávaný jašter Lizard. Ťažko vybrať lepšieho antagonista, ak chcete ponúknuť alternatívny reštart obohatený o úplne novú dejovú líniu. Zápletku okolo tajomnej aktovky Petrovho otca chytá až špiónsky nádych. Rovnica kríženia kmeňových buniek výborne dopĺňa mozaiku mutácie chlapca s pavúkom, rovnako ako premenu doktora v nebezpečného jaštera. Záštitou zlovestnej korporácie Oscorp tvorcovia navyše brilantne pripravujú pôdu pre Spideyho odvekého nepriateľa, Normana Osborna.

Webb hľadá spôsoby, ako prísť do vyšľapaného cieľa celkom novými trasami. Dá sa mu to na plnej čiare. Do značnej miery tomu pomohlo vynikajúce herecké obsadenie. Andrew Garfield vstúpil Parkerovi značnú dávku šibalstva, energie a chlapčenskej nadzlosti. Jeho Peter nepôsobí ako t'ut'mák predošlého predstaviteľa. Zmenou prešla i samotná postava Spider-Mana. Modročervý pavúk teraz omnoho viac hľáskuje, je ohybnejší, rýchlejší a sarkastickejší ako kedýkoľvek predtým.

Dnešné mladé publikum sa skôr stotožní s takto vykresleným typom hrdinu. Petrovu prvú lásku Gwen Stacy hrá očarujúca Emma Stone. Okatá Emma je konečne frajerka, akú si hrdina Spider-Manovho formátu zaslúži. Chémia medzi mladými hercami je priam hmatateľná. Scéna medzi školskými skrinkami je toho jasným dôkazom. Umelci zamilovaný pár v podstate nemuseli predstierať, pretože sa ním stali v reálnom živote.

Rhys Ifans sa zrodil pre úlohy vyšinutých jedincov. Osudom skúšaného Dr. Connorsa vystihol dokonale. Novou tvárou je Dennis Leary ako Gwenin autoritatívny otec. Kapitán Stacy je zhodou scenáristických okolností nielen tvrdou hlavou rodiny, ale aj Newyorskej polície. Spideymu ako aj Petrovi pripraví celý rad ťažkých chvíľok. Starými známimi sú opatrovatelia strýko Ben a teta May. Tých si s chuťou zahrali starnúci Martin Sheen a Sally Field. Tomuto hereckému ansáblu skutočne niet čo vytknúť.

Z technického hľadiska je film na veľmi vysokej úrovni. Najmodernejšia technika sa pochopiteľne zaskvie v laboratóriách Oscorpu. Z niektorých hi-tech vychytávok zostáva až rozum stáť. Za desať rokov sa technika pohla vpred míľovými krokmi a na novom dobrodružstve pavúcieho muža je to dôrazne vidieť. Slová chvály môžu padnúť aj na zobrazovanú akciu. Choreografia akčných scén je strhujúca a súboje jaštera s heroickým pavúkom berú dych. Nudiť sa rozhodne nebudete



aj v prípade, že nepatríte k najväčším komiksovým fanúšikom. Obzvlášť vtipné je cameo Stana Leeho v školskej knižnici, ktoré znalci označujú za jeho suverénne najlepšie. Mnohými zatracované 3D je v prípade pavučinových scén úžasnou vizuálnou atrakciou. Hrdina svištiaci pomedzi mrakodrapmi a obzvlášť horolezecká púť z jeho pohľadu je jednoducho zážitok.

Jedinou chybičkou krásy napínavého finále je patetická scéna oddaných žeriavnikov. To autori skutočne prehnaní. Český dabing tomu navyše výrazne dopomohol. Slabým článkom Webbovej pavučiny je zvuková stopa. James Horner nedokázal prekonať svojho predchodcu Dannyho Elfmana. Geniálny Elfman



vystrúhal neprekonateľný soundtrack s hlavným motívom, ktorý sa divákovi okamžite vryl do pamäte. Horner sa zmohol na vykrádanie svojho vlastného Titanicu a pamätihodný tón akosi nikde. Možno je na čase povolať dobrodružného Hansa Zimmera. Ten komiksovú hudbu zvláda na jednotku. Čo to z hudobnej zložky zachraňuje skupina Coldplay svojou podmanivou romantickou piesňou Til kingdom come.

Na svoje si určite prídu milovníci treskúcej akcie, špeciálnych efektov i romantických happyendov. Sklamaní by nemali byť ani najskalnejší odborníci na spideyho komixové univerzum. Nový Spider-Man je hravý, odľahčený, vtipnejší, civilnejší a netrpí tisíckrát omieľanou vetou o zodpovednosti. No napriek tomu zatiaľ ostávajú prvé dva diely predošlej pavúčej série neprekonanou klasikou. V mnohých ohľadoch si Marc Webb Amazing Spider-Manom našťapol k výbornej trilógii. Ponúkol vydarený príbeh v strhujúcej forme so skvelými hercami. Kto vie, možno nás po vzore netopierieho kolegu nabudúce prekvapí najlepším pavúčím dobrodružstvom, aké sme kedy videli.

Martin Zielosko



Iron Sky (3,5/5)



Na Zemi sa človek asi nikdy nedoreže pokoja! Mierumilovné nažívanie homo facebookus je narušené novou hrozbou. Ako obvykle, mieri z temného vesmíru a napáda výhradne americkú pôdu (prekvapivé). Lenže, kto sú tí záhadní votrelci, ktorí kolaborujú so samotnou prezidentkou USA? A hľadá, svastika! V plnej palebnej sa vracajú nacisti. Ako je to možné? Ved' Argentína nie je predsa vo vesmíre. Či?

Dvojica amerických astronautov pristáva na Mesiaci a rozprestiera reklamné bannery, podporujúce znovuzvolenie hlavy Spojených štátov. Náhle sú napadnutí oddielom nacistov. Ukazuje sa, že počas druhej svetovej vojny si Árijci zriadili na odvrátenej strane Mesiaca základňu v tvare svastiky a dlhé roky čakajú na impulz, po ktorom sa vrátia na Zem a obnovia svoju zašlú slávu. Ten prichádza práve s astronautom Jamesom Washingtonom. Miestny Führer Kortzfleisch poveruje prieskumom a následnou inváziou ambiciózneho Klausa Adlera. V sprievode svojej naivnej budúcej ženušky Renate Richter začína pomyselný plán, v ktorom kolaboruje, s kým sa dá.

Koprodukčný Iron Sky bol v hľadáčku filmovej verejnosti dávno predtým, než sa vôbec začalo naplno filmovať. Viac ako desať percent z rozpočtu vo výške sedem a pol milióna eur totiž pochádza priamo od fanúšikov. Táto metóda zvaná crowd-funding sa v poslednej dobe ukazuje ako vhodný prostriedok dofinancovania kinematografie. Aj v prípade Iron Sky však

išla drvivá väčšina peňazí z istejších zdrojov (napr. Eurimages). Ale pre fanúšikov to v zásade znamená, že za symbolickú čiastku si môžu predobjednať výhradné právo vidieť film. No čo im ponúka fínsko-nemecko-austrálska spolupráca?

Bolo zrejme, že pôjde o synkretizmus braný s nadhľadom. Koniec koncov, ironický nádych je jasný už z úvodnej scény pristátia na Mesiaci. Námet znovunavrátania nacistov je v tomto kontexte prinajmenšom veľmi úsmevný a oplýva riadnou dávkou humoru a sebaíronie. Nacisti sú prezentovaní ako ambiciózný národ (ako inak). No tým, že žijú na Mesiaci, sú mierne pozadu a žijú stále v 40-tych rokoch, i keď prekypujú zaujímavými technológiami (albinisérum, meteorblitzkrieg). Ich hlavný vedec akoby z oka vypadol Majstrovi N a divnou súhrou náhod sa tak aj správa (porovnávanie mobilu s počítačom veľkosti posuvnej skrine Rolldoor). Navyše ich nevedomosť nielen o dianí na Zemi, ale aj jednoduchosť Renaty Richter, ktorá si myslí, že práve nacisti sú tí dobrí, núti k smiechu.

Po dramaturgickej stránke je však film mierne nevyvážený. Po výbornom set-upe na Mesiaci prechádza do „pozemských“ reálií, ktoré z lajtovej zábavy mierne uberajú a ťahajú sa viac do vážnejšej roviny. To je škoda, pretože filmu svedčí európska odlahčenosť a v kontraste k americkej produkcii má v hanobení kultúrnej stránky jasne navrch. Na dĺžku hodiny a pol to však vo vážnejšej rovine kríva, dejová línia prezidentky, jej poradkyne a



zhýralého Klausa Adlera je neporovnateľne rozpačitejšia než dianie na Mesiaci. Avšak ku koncu líniu strieda akcia a v samotnom závere nastoluje režisér Timo Vuorensola znova satiru spoločnosti a politiky (hašterenie svetových lídrov).

Primárnou zbraňou filmu je zábava. Tá je prezentovaná rôzne, najmä ako spomínaná kritika spoločnosti a klasické odvolávanie sa na všetko možné. Mimo nacistickej myšlienky to schytáva aj Amerika alebo samotné Fínsko. V istom zmysle je film riadnou paródiou. Vyčítať sa dá napríklad Chaplinov Diktátor, Bayov Armageddon alebo pamätná scéna Hitlerovho hnevu z Pádu tretej ríše, v ktorej sa objavil aj predstaviteľ Klausa Adlera – Götz Otto. Hlavné dejisko invázie, ako vystrihnuté z Emmericha, prebieha väčšinou vo vesmíre a narážkam sa film nevyhýba ani tu (vesmírna loď USS George W. Bush). Snímka má na svoj rozpočet nevidane skvelé efekty a okrem zbúrania polovice mesta sa nacisti neštítia urobiť veľký kráter aj na Mesiaci (ako keby ich nemal už dosť).

Iron Sky nemožno brať veľmi vážne, len si ho užiť ako niečo mierne nezvyčajné, no v zásade vtipné. Ako jednohubka je podarenou záležitosťou, ktorá obsahuje aj niekoľko nezabudnuteľných momentov. Vtipné scény sú umne



rozložené počas celého filmu, takže nuda nehrozí. Ako protipól k americkej produkcii film demonštruje, že sa technicky solídne filmy dajú robiť aj na starom kontinente a netreba na to ani stomiliónové rozpočty. Škoda, že sám seba dehonestuje prepálenou mierou vážnosti, no ak nebudete príliš prísni a len si užijete crazy nacistickú jazdu, satisfakcia sa dostaví. Chybičky ako význam a konanie niektorých postáv (Renata Richter) vyvažujú prítomnosť nemeckej legendy filmu - Uda Kiera (hrá Führera Kortzfleischa, ktorý pení zakaždým, keď je oslovený „Heil Hitler!“) a televíznej dračice Pety Sergeant.

Lukáš Slovák



ZÁKLADNÉ INFO:

John Carter, 2012, USA, 132 min
akčný/fantazijný/sci-fi

Réžia: Andrew Stanton
Hudba: Michael Giacchino
Obsadenie: Taylor Kitsch, Mark Strong, Willem Dafoe, Lynn Collins, Samantha Morton...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + akcia je super
- + dizajn rekvizít
- + zaujímavý záver
- + občas kamera
- tragická forma podania
- nuda
- réžia, občas kamera

HODNOTENIE:

50%



Skoro sto rokov stará sci-fi klasika od Edgara Burroughse síce zaujala čitateľov, avšak Hollywoodu nepriniesla práve úspech.

Dafoea a iných hercov neuvidíte naživo. Ale nebojte sa – sú tu aj ľudia. Lynn Collins, ktorá hrá princeznú, síce vyzerá rozkošne, no ako herečka je tu na Kitschovej úrovni. Vcelku vlastne nikto z obsadenia neohúri.

Istým zdrojom nudy bude istotne aj nadstavená stopáž. Viac ako dve hodiny času skrátka roztáhujú príbeh a aj trhajú prezentáciu postáv. Hlúpe vtipy situácií navyše pomáhajú len výnimočne a neubránim sa pocitu, že Carter (postava Cartera, ako aj film) mohol byť zaujímavejší, ak by to celé skrátili aspoň o polhodinu a vyhodili zbytočné zábery. Skákanie hlavnej postavy by bolo bez nudy a celé by to skončilo ako „popcornová jedohubka“.

Záverečné hodnotenie

John Carter vyzerá v HD skvelo. Navyše si môžete zaobstarat' aj 3D verziu. Či už 2D alebo 3D – stále máte krásny zvuk DTS-HD Master Audio v pôvodnom znení. V nevydarenom dabingu sa môžete tešiť len na klasický Dolby Digital. Pokiaľ sa chcete ešte viac nudiť, čakajú vás aj vystrihnuté scény a dodatočné bonusy. A teraz k verdiktu. Pokiaľ sa vám páčil Avatar, John Carter je mu podobný v istých vonkajších znakoch (iný svet a ľudský hrdina), avšak je značne horšie spracovaný a nedisponuje režijnou sviežosťou. Na druhej strane poteší ladným zvládnutím akcie a záverom, ktorý síce naznačuje možné pokračovanie, no v rámci príbehu ako takého je pozitívnym prekvapením. Skrátka – film neurazí až tak príliš, ako by sa dalo a na druhej strane vôbec nepoteší tak, ako by mohol. Tak snáď nabudúce.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

The Ides of March, 2011, USA, 101 min
Dráma

Réžia: George Clooney
Hudba: Alexandre Desplat
Obsadenie: Ryan Gosling, George Clooney, Marisa Tomei, Evan Rachel Wood, Paul Giamatti...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra a kostýmy
- + réžia a scenár
- + obsadenie
- + Ryan Gosling
- + hudba
- scenár nestačí
- forma rozprávania

HODNOTENIE:

75%



V HD veľa čara neponúka, no poteší kvalitným zvukom DTS-HD Master Audio aj v netradične dobre zvládnutom českom dabingu.

čiernobielo, ako je tomu v podobných filmoch. Poteší aj rozkošná Evan Rachel Wood a tradične výborný Clooney.

Deň zrady (The Ides of March)

VOJNA KAMPANÍ PRÁVE ZAČALA...

Divadelná sála je plná ľudí s vlajočkami a plagátmi, prevolávajúcimi slávu rečníkovi. O pár blokov ďalej sa to isté deje v inej sále – avšak s iným rečníkom. Nie, nerozprávame sa o volebných kampaniach tu na Slovensku. Tu to tak nefunguje. USA si však výber svojich prezidentov už odjakživa spojuje so skutočnou túžbou po zmene a patrične to vidno práve na súbojoch lídrov v kampaniach. Zdá sa to ako živná pôda pre drámu, ťažiacu z boja konkurentov a vzájomných intríg. To si zrejme myslel aj režisér Dňa zrady – George Clooney – keď sa podujal režírovať a zároveň aj hrať v tomto kvalitnom snímku...

Morris (Clooney) verzus Pullman (Michael Mantell)... dvaja senátori pripravení zdriť toho druhého skrze svojich voličov. Len ich treba mať viac. A na to sa vedie kampaň, pozostávajúca z množstva ľudí, ktorí sa na jej fungovaní podieľajú a majú svoje príbehy. To všetko môže zamávať aj samotnou kampaňou, ako zistí hlavný tlačový hovorca Morrisovej kampane – Stephen – keď sa jeho nevinný romárik s 20-ročnou stážistkou kampane Molly prevalí do veľkých zistení. Kartami však môže zamávať aj jeho nervózne stretnutie s hovorcom konkurenčnej kampane – Tomom Duffym. V prvom rade je dôležit

povedať, že scény vo filme hrajú, rovnako ako kostýmy, vážnu rolu a sú realistickým poňatím zavedené do tohto silne interiérového orientovaného filmu nenásilnou cestou, pripomínajúcou kvality Untergangu z roku 2004. Vyvolávajú dojem režisérskej presnosti, čo aj bezchybne dosahujú vďaka vhodnému zvoleniu obsadenia. Napriek prísne politickej a zároveň ľudsky dramatickej atmosfére intríg je však film občas nudný. Necháka na nič a rozbaľuje svoj kvalitne napísaný scenár rýchlo, no zabúda pritom na to, že by mal byť funkčný aj v celkovej architektúre formy podávania príbehu, ktorý si zvolil vzhľadom na svoje prostredie. A na to scenár nestačí celú prvú polovicu filmu. Druhá je už dokonalou drámou.

Na dobrom obsadení trvám objektívne, ako aj subjektívne. Stephena hrá charizmatický Ryan Gosling, ktorý sa minuloročným Drive nezmazateľne zapísal medzi elitu a v tejto úlohe zasa prezentuje to, že mu sadne aj rola politika. Špecificky musím pochváliť aj zvolenie Paula Giamattiho ako člena konkurenčnej kampane. Prejavuje sa totiž nielen ako skúsený herec, ale v rámci príbehu plní svojím vystupovaním a zvolením úpravy výzoru aj dostatočne dobrú postavu na to, aby snímok nevyznel

Nudný rozbeh je iste vráskou, ak si uvedomíme, že film má čistý čas stopáže iba hodinu a pol. Za to však stačí vygradovať posledný záber na filmárske zlato a predložiť pointu hodnú dlhšieho zamyslenia. Navyše je druhá polovica filmu umením aj vďaka širšiemu využitiu hudby od Alexandra Desplata, ktorý trafil do najčernejšieho bodu, do akého len mohol v prípade politického filmu plného intríg a vnútorných bojov postáv, ktoré sú na výbornej úrovni spolu s rozmiestnením kamier.

Záverečné hodnotenie

Deň zrady nie je typickým filmom na Blu-Ray, ktorý si kúpi každý. V HD totiž veľa čara neponúka, no za to poteší kvalitným zvukom DTS-HD Master Audio nielen v origináli, ale aj v netradične dobre zvládnutom českom dabingu. Ak mám byť k filmu ako celku objektívny, tak všetko, čo v sebe má, je na svojom mieste presne tam, kde má byť. Nič nie je prehnané ani podcenené. Režisér však popri radošti z perfekcionistického zvládnutia atmosféry a prostredia volebného boja zabudol na divákov a na ich očakávania. Film nie je vhodnou drámou pre bežného diváka, pokiaľ nerátame druhú polovicu. Príliš sa totiž snaží byť presný vo svojom zámere, čím ale trpí atraktivnosť a zaujímavosť formy. Každopádne – na nudné popoludnie je to na vašej televízii ďaleko lepšia voľba, ako keby ste to mali vidieť v kine.

Jozef Andraščík

>> Kami Garciová, Margaret Stohlová

Nádherná temnota

Ked'že deň narodenín nedopadol pre Lenu tak, ako by plánovala, nemohli sme si na konci knihy Nádherné tvory prečítať slová: „... a žili spolu šťastne, až kým nepomreli.“ V Ethanovi však ostalo dost' života na to, aby nám vyrozprával, čo bolo potom.

Nedá sa povedať, že by bol prvý diel literárny klenot. Latku nenastavil príliš vysoko a v oceáne tých čudesne prít'azlivých potvor zrejme nebude vaša prvá voľba. Škoda. Nádherné tvory bol (teda podľa mňa) ten lepší výtvor romantiky pre mladších.

A preto mi je ľúto, že druhý diel sa nikam neposunul. Ethanovo občasné chlapské konanie a zmýšľanie sa v druhom diele úplne vytratilo, zaniklo niekde vo fňukaní a v schizofrenickom zmätku, ktorý mu jeho stvoriteľky pripravili. Lena sa v sebazničujúcom opare stráca s novým zaklínačom v koženej bunde na motorke a svojho milovaného necháva napospas letným prázdninám a hroznej nude v Gatline.

Okrem frajera na motorke nám autorky prinášajú niekoľko ďalších nových článkov. Prvou je Olivia, sympatická vševedkyňa z Anglicka, ktorá sa u knihovníčky Marian zaúčala za budúcu strážkyňu zaklínačskej histórie. Občas som nadobúdala pocit, že Lenu odpratali schválne, len aby vybudovali akýsi chaotický a ťažko uveriteľný vzťah medzi Oliviou a Ethanom. Mohlo sa stať, že dve ženy sa akosi nenaladili na rovnakú vlnu, lebo to čudo, čo stvorili, vôbec nevzerá ako skutočné iskrenie medzi dvoma mladými ľuďmi.

Ďalej sa nám konečne vykryštalizoval poriadny zloduch – a to dávno mŕtvy strýko Abraham Ravenwood a jeho diabolské plány. Pribudol Ethanov otec, ktorý konečne nadobudol formu žijúcej literárnej postavy, aj keď jeho prítomnosť nie je pre dej nijako prínosná či zaujímavá. Lucille, mačka troch pra pra pratieť, je tiež čarovný prvok, a ešte zamotanější je zistenie, že aj jedna z tých senilných dám sa, len tak mimochodom, rada poprechádza bájnymi tunelmi zaklínačov.

A keďže už určite máte dost' vtipov o nudnom južanskom zapadákov, vrhli sa Garciová so Stohlovou práve do tunelov. Tam sa odohráva väčšina príbehu a buď si tie dve nechávajú priestor pre ďalšie časti, alebo to s vykreslením prostredia poriadne odflákli. Alebo teda, mali sme možnosť vidieť fantastický svet vo fantastických piatich sekundách.

Sklamaním boli aj akčné zápletky. Čitateľovi už v polovici knihy dôjde, že akékoľvek nebezpečenstvo, ktoré sa Ethanovi a jeho priateľom priťrafí, nie je reálne nebezpečenstvo.

V každej situácii sa totiž ukázu občas dost' nezmyselné figúrky, ktoré ich dostanú z každej kaše. Akoby stačil ľahký pokec o tom, že sa len tak prechádzali okolo, keď ich počuli kričať, a je to.

Nádherná temnota sa nerozvíja, príbeh ostáva plochý, prekvapivé zvraty už ani veľmi neprekvapujú. Jediné, čo stálo za to, bol humor, ktorý sa preniesol z prvého dielu. Link ostal rovnako zabedený a rovnako zábavný, čo posilnila postava Olivie, ale aj Ridley pri troške priestoru. Už len kvôli tomu teraz nenadávam, že som s tou knihou strácala čas.

Čo vám budem klamať. Žiadna sláva. Ale našťastie autorky otvorili priestor pre ďalšie pokračovanie, ktoré snád' zachráni prekombinované zauzlenia a vráti nás späť na chodník páchnuci spálenými citrónovníkmi a rozmarínom. Každopádne to bolo oddychové osvieženie, aj keď v trochu naivnom ponímaní.

Zuzana Uhalová

Vydavateľstvo: Vydavateľstvo: Ikar
Počet strán: 344
Väzba: pevná

>> Margaret Stohlová, Kami Garciová

Nádherné tvory

Dve ženy sa rozhodli napísať knihu z chlapčenského pohľadu pre romantické dušičky s vražednou zápletkou. Výsledok? Nuž, určite svetlo sveta neuzrel ďalší Twilight či Harry Potter. Kniha Nádherné tvory je prechádzka citrónovými sadmi s jemnými náznakmi mystéria a nebezpečenstva. No aj tak je čo čítať.

Začnime typickou zápletkou niečoho, čo sa v dnešnej dobe nazýva romantické fantasy, kde jediný originálny prvok je v tom, že v tejto knihe sa úlohy obrátili.

A teda: on, Ethan Wate – basketbalista s úplne ľudsky komplikovanou rodinnou situáciou, ona, Lena Duchannesová – tajomná krásavica zo zaklínačskej rodiny, ktorá sa zhodou okolností v deň svojich narodenín môže stať potenciálne smrtiacou hrozbou. Je treba písať viac?

O tom, ako Ethan stretol Lenu, namočil sa do neskutočného sveta problémov, vyriešil pár záhad a ďalších pár objavil, a ako si zachránili navzájom životy (ved' musí ostať priestor pre pokračovania), si radšej prečítajte sami.

Ja napíšem to, čo knihu odlišuje v nekonečnom oceáne romantickej literatúry o nádherných príšerkách.

Prvé plus, ktoré vzhľadom na to, že knihu písali dve ženy, je humor. Humor, tak zriedkavá súčasť tohto žánru (ak nerátam pár výnimočných postáv), sa touto knihou naozaj čarovne preplietla a uvíta vás hneď na začiatku knihy.

„V našom meste žili iba dva typy ľudí – hlúpi a uviaznutí...”

Už len samotné vykreslenie prostredia, juh USA, ktorý zaspal v dobe občianskej vojny Severu proti Juhu, je ľahko ironické, svieže a s príjemným nadhľadom.

„Južanské krásy boli oblečené v štýle Scarlett O'Hareovej, čiže mali tvar obrovského kravského zvona.“ Okrem tejto (skoro) kultúrnej vložky, vedia pobaviť aj rýchle, dynamické dialógy a, samozrejme, čo by to bolo za knihu bez komedianta, postava Ethanovho najlepšieho priateľa, Linka.

„Ja som bol múdry, lebo moji rodičia boli profesori. Link bol hlúpy, lebo pri naháňačke nechtiac pokrčil niekoľko strán Písma a raz sa pogrcaľ na vianočnej besiedke.”

Celkovo sa nám núka veľmi pestrá zbierka postáv. Všetci s jasným charakterovým zaradením, bez žiadnej sivej myšky. Múdra a prísna jasnovidka – Amma, južanský gentleman – Lenin strýko, Macon, hlúpe roztľieskavačky, zlá, veľmi zlá sesternica Ridley a ešte horšia zaklínačka Sarafina, vševediaci knihovníčka Marian, atď. atď.

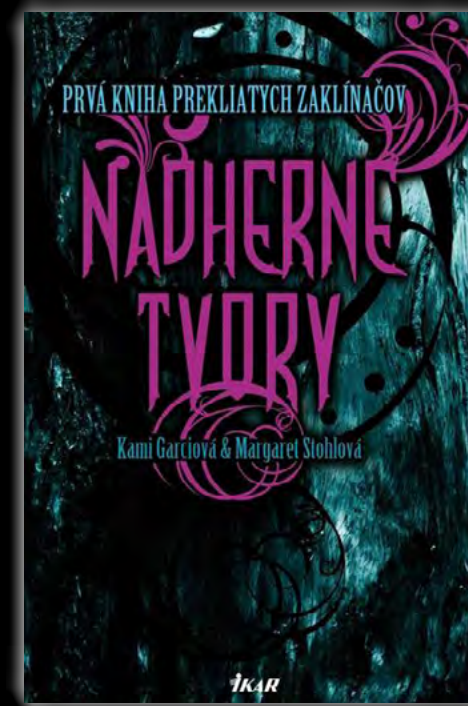
Čo sa týka témy a spracovania, ako som vyššie naznačila, ťažko hovoriť o nejakej originalite, aj keď, chvalabohu, nestretnete sa so žiadnymi typickými upírmí, vlkolakmi, či, nedajbože, anjelmí. Tiež ja-rozprávania z pohľadu chlapca je niečo iné na trhu a prekvapivo sa autorky vyvarovali sladkým rečičkám a prílišnému ženskému uvažovaniu (predsa len – dve ženy, romantická fantasy).

Jediné, čo naozaj pôsobilo rušivo, boli niektoré nelogické, či skôr plytké konania postáv. Neuveriteľné, nelogické, no stále typické pre tento žáner.

Inak vás pri tejto knihe určite nestrasie od odporu. Prechádzka s pachom vypálených citrovníkov a rozmarínu je trošku naivná, trošku plochá, občas napínava a občas dojímavá. Solídne čítanie pre všetkých, čo obľubujú momentálne knižné fantasy trendy.

Zuzana Uhalová

Vydavateľstvo: Vydavateľstvo: Ikar
Počet strán: 384
Väzba: pevná



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK



V tomto letnom dvojčíse máte možnosť vyhrať programovateľnú myšku Logitech G600. Recenziu nájdete v tomto čísle magazínu, tak si ju poriadne prečítajte, aby sa vám ľahšie odpovedalo na súťažnú otázku.

Kol'ko váži spomínaná myška Logitech g600? Slovo napíšte do kolonky na nasledujúcom odkaze:

[KLIKNITE TU](#)

