



Gamesite MAGAZÍN

Testovali sme



Oplatí sa investovať do mobilnej zábavy?

ROZHOVOR

Naši redaktori

V novej rubrike postupne vypovedáme členov redakcie Gamesite.sk. Ako prvý mal tú česť Dominik Farkaš alias MarkusFenix.



HARDVÉR

Ekologický LED

Pozreli sme sa odborným okom na lacný 24" LED monitor Samsung SA350. Oplatí sa doň investovať? Prečítate si v recenzii!



SOFTVÉR

Seznam DVD

Máte doma kopec diskov a strácate v nich prehľad? S programom Seznam DVD si veľmi jednoducho urobíte poriadok vo filmoch.



OBSAH

FEBRUÁR 2012 | číslo 2 | ročník 1. | GAMESITE MAGAZÍN



Šéfredaktor:
Zdeno HIRO Moudrý

Zástupca šéfredaktora:
Roman Kadlec

Odborná redakcia:

Michal Dulovič
Branislav Brna
Dominik Farkaš
Pavol Ondruška
Patrik Barto
Jakub Pokorný
Tomáš Ďuriga
Lubomír Šottník
Matej Minárik
Juraj Vlha
Adrián Goga

Spolupracovníci:

Michal Klembara
Petra Adamková
Jana Radošinská
Marek Liška
Robin Vizzini
Benjamin Maďorán
Braňo Rác

Marketing a inzercia:
marketing@gamesite.sk

Grafika&design:
TS - grafik@gamesite.sk

Jazyková redaktorka:
Lenka Macsaliová

Adresa redakcie:

Gamesite.sk
Železiarská 39
040 15 Košice 15

www.gamesite.sk
magazin@gamesite.sk

O magazíne:

Digitálno-lifestylový magazín Gamesite je šírený v elektronickej forme prostredníctvom internetu. Aktuálne vydanie nájdete vždy na domovskej stránke Gamesite.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Jednotlivé články vyjadrujú vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa, alebo názorom redakcie. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne inzerenti. Všetky publikované texty sú majetkom redakcie, prípadne jej partnerov. Akákoľvek reprodukcia je možná len so súhlasom redakcie/vydavateľa.

TRENDY A LIFE STYLE

- 4 Novinky
- 6 PlayStation Vita a herné novinky
- 12 Stretnutie s legendou - Mark Levinson
- 16 Rozhovor s Danom Bártom
- 18 Rozhovor Dominikom Farkašom
- 20 JC vo Vegas
- 22 Anketa: Limitka roka 2011

Hry

- 28 Star Wars: The Old Republic
- 30 Ski Region Simulator 2012
- 32 Indie Hry
- 34 The Settlers online
- 36 Resident Evil Revelations
- 38 King Arthur II
- 40 Sonic Generations
- 42 Global Ops: Commando Libya
- 46 Silent Hill HD Collection
- 44 PS VITA - Uncharted: Golden Abyss
- 48 The Legend of Zelda: Skyward Sword
- 50 The Mystery Team
- 51 Infinity Blade 2
- 52 Richard Lvi Srdce: Tažení králů
- 54 BLOG: FlashBack Dota

Hardvér

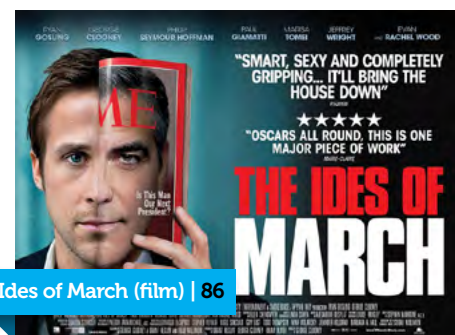
- 55 Chladiace podložky Logitech
- 56 BLOG: HTC Titan s WP 7.5 Mango
- 58 Logitech Touch Mouse M600
- 58 Acer TravelMate 8481
- 60 LG DM2350D
- 60 HP TopShot LaserJet Pro M275
- 62 Nintendo Circle Pad Pro
- 64 Olympus PEN Mini (E-PM1)
- 66 Samsung SA350
- 68 Sapphire Radeon HD 7950 OC
- 70 Notebook MSI GT683DX
- 72 Notebook MSI GE620DX
- 74 Asus Transformer Prime

Softvér

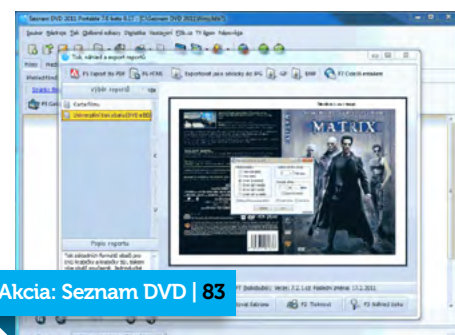
- 78 Alfa, Omega a Olymp
- 81 Seznam DVD

Filmy

- 84 John Carter
- 86 Deň zrad
- 88 StarWars: The Phantom Menace



Ides of March (film) | 86



Akcia: Seznam DVD | 83



Legend of Zelda | 48



Súťaž o 5 hier | 92

Hirov Editoriál



Kedže február sa blíži ku koncu a my sme vám v posledný piatkový deň v mesiaci sľúbili nové číslo, sľub splníme magazín s číslom 2 je na svete. Február zvykne byť každý rok poslabší a keďže ani tento rok sme sa mu nevyhli, bol tak trochu problém naplniť ho zaujímavými témami. PS Vita však zachraňuje situáciu a keďže v deň vydania magazínu je už dva dni v predaji, veríme, že pripravené články vám prišli vhod.

Keďže sme hlavne herný magazín určite vás potešia pripravené recenzie na pár vyvolených hier. V spolupráci s www.limitky.net vám prinášame vyhodnotenie ich ankety o limitovanú edíciu minulého roka. Samozrejme ani na hardvérovú časť sme nezabudli a môžete sa tešiť na recenzie notebooku od MSI, grafickej karty od Sapphire, alebo fotoaparátu od Olympusu. Vo filmovej sekcii naďabíme na preview k filmu John Carter, ale aj ďalšie recenzie.

Vráťim sa však trochu k prvému číslu, ktoré uvedenie na trh predčilo

naše očakávania, čo sa ohlasov týka. Sme veľmi radi, že sa vám spracovanie, ako také páčilo a s určitou možnosťou prehlásiť, že do budúcnosti nepočítame a pokúsime sa dodržať minimálne štandard prvého čísla. Sú veci, ktoré ovplyvniť nevieme, a to je počet hier, ktoré v danom mesiaci vychádzajú, a preto sme sa rozhodli zaradiť do našej pravidelnej rubriky aj Indie hry, ktoré by mali pre vás pravidelne prinášať Babli s Raggamuffinom. JC nám priniesol svoje zážitky zo svojej cesty do Las Vegas prostredníctvom článku priamo na vaše monitory, obrazovky.

Radi by sme sa vám poďakovali za prejavenu dôveru a poskytnuté názory, v ktorých ste nás inšpirovali a dúfame, že každé číslo nám dostatočným počtom komentárov ohodnotíte, či už kladne, alebo záporne, aby sme vedeli pre vás pripraviť pohodlné čítanie.

Ostaňte s nami, váš verný

Zdeno Hiro Moudrý

Vyberáme pre vás...

Šéfredaktor odporúča v tomto vydaní:

6



PlayStation VITA

Kto z vás by nepoznal PSP? Teraz sa dozviete o jej mladšej sestre s názvom VITA.

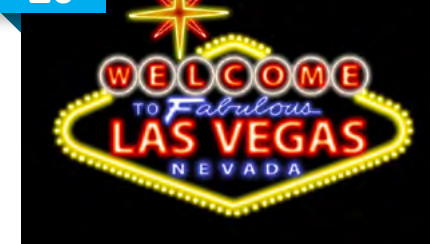
32



Indie hry

Fenomén ostatných mesiacom. Zopár z nich vám predstavíme trochu detailnejšie.

20



JC v Las Vegas

Roman Kadlec, alias JC sa bol pozrieť, ako to chodí vo Vegas. Stálo to za to?

36



Resident Evil: Revelations (3DS)

Survival horor, ktorým nás CAPCOM kŕmi niekoľko rokov, má nové pokračovanie.

68



Sapphire RADEON HD7950

Zvukné meno, ktoré prináša „nadupanú“ grafiku. A že z nej tuhne krv v žilách!

74



Asus Transformer PRIME

Do rodiny tabletov prináša Asus nový PRIME so systémom Android 4 a CPU Tegra.

ČO PRINIESOL FEBRUÁR



PS Vita štartovací balíček

Spoločnosť Sony sa snaží zastaviť neuspokojivý, klesajúci trend ukazovateľov predaja PS Vita. Koncom januára fanúšikov tejto zaujímavej, no jasne predraženej hernej konzoly, mohol potešiť pokus o zvýšenie jej hodnoty, vo forme štartovacieho balíčka. Ten obsahuje 8GB pamäťovú kartu, voucher na stiahnutie jednej hry z PSN a predplatený dátový balík na vyskúšanie 3G funkcie. Z toho nám vyplýva, že sa balíček týka iba 3G verzie PS Vita. Negatívom je, že cena konzoly, ktorá je nepochybne hlavným dôvodom slabých predajov, zostáva naďalej nezmenená, a v neposlednom rade aj fakt, že štartovací balíček je určený primárne pre USA. Takže efekt tohto opatrenia od Sony v našich končinách pôsobí prakticky bezvýznamne. Nám zostáva len dúfať, že sa v spoločnosti chytia zdravého

rozumu, a cenu PS Vita prispôbia aj našim peňaženkám, alebo sa aspoň inak pokúsia zvýšiť jej hodnotu.

Steam beta pre Android a iOS

Ak ste zvyknutí na služby, ktoré poskytuje Steam, ako poskytovateľ online obsahu, a doma nemáte zbierku škatúl od softwaru, už čoskoro sa určite dočkáte rovnakého komfortu aj na svojom smartfóne. Zatiaľ je Steam pre mobilné zariadenia k dispozícii iba v beta verzii, čo znamená obmedzenie na chatovanie, prehliadanie noviniek, profilov, či galérií. Nikto z nás však nepochybuje, že už čoskoro si Valve bude chcieť v oblasti poskytovania mobilného obsahu ukrojiť svoj "kus koláča", a to naplno, keďže sa z tejto oblasti stáva veľmi lukratívny biznis,

a u používateľov na všetkých platformách sa teší čoraz väčšej obľube.

Hranie hier ako tajomstvo dlhovekosti

Kathleen Connell, známa ako Kit, pochádza zo Škótska a rada používa svoje Nintendo DS. Na tom by nebolo nič zvláštne, keby nešlo o 100 ročnú babičku. Táto obdivuhodná dáma tvrdí, že za svoj stále aktívny mozog vďaka svojmu milovanému Nintendo. Vlastní tituly ako Scrabble, či Brain Trainer (ktorý ohodnotil jej mentálny vek na 64 rokov, na čo je aj patrične hrdá). V každom prípade, ani jej fyzický vek nie je na nej viditeľný, a vyzerá mladšia ako je (posúďte sami na videu), takže sa zrejme my hráči, môžeme pochváliť, že v podstate hráme hry pre svoje zdravie. Samozrejme, na všetko

sa treba dívať s rozumom. Ja sa na to dívam tak, že som práve dostal dobrý tip na darček pre svoju babičku.

Tiger Woods PGA Tour 13

Po 6-ročnej prestávke sa na scénu opäť vracia golfová hra, ktorá je celosvetovou jednotkou v množstve predaných kópií vo svojom žánri, a nesie meno žijúcej legendy Tigera Woodsa. Či je väčšou legendou pre svoje mimoriadne golfové schopnosti, alebo pre svoje aféry s rekordne vysokým počtom žien, ktorých menný zoznam by snáď presiahol kapacitu nášho magazínu, to už necháme na vaše posúdenie. S istotou ale môžeme tvrdiť, že všetci fanúšikovia nenásilných, relaxačných hier, prípadne aj tí z vás, ktorí máte golf radi, ale nemáte na drahú výbavu peniaze, by mali nad týmto titulom

určite pouvažovať. Naopak fanúšikov hernej série GTA musím varovať - v tejto hre golfovou palicou okrem loptičky neudriete nikoho a nič iné. Hra by mala uzrieť svetlo sveta 30. mája a bude určená pre PS3 a Xbox360.

The Last Of Us

Tohto roku môžeme určite očakávať, že témy postapokaliptického sveta sa určite chopia mnohí tvorcovia filmov i hier. Po čase sa z tejto témy vyvinul prakticky samostatný žánr, tzv. survival hier (hier o prežití). Sľubnou hrou v tomto modernom štýle sa javí byť hra od Naughty Dog, s názvom The Last Of Us. Názov hovorí sám za seba. Dej sa bude odohrávať v dobe po tom, ako bolo ľudstvo, už klasicky, zdecimované nejakou chorobou a príroda sa snaží opäť prebrať kontrolu nad planétou. Hlavnými hrdinami budú "drsnák" Joel, ktorého budete ovládať, a ktorý už má čo-to za sebou, a 14-ročná Ellie, ktorá vám bude pomáhať prežiť. Zaujímavosťou je grafické zobrazenie sveta po katastrofe, ktorý hra ukazuje aj v sýtejších farbách, ako sme zvyknutí z iných hier tohto žánru. Tie bývajú z pravidla tmavé, šedé a ponuré, zrejme aby šetrili podsvietenie našich monitorov. Informácie o hre boli vypustené koncom minulého roka, dátum vydania zatiaľ nie je presne určený, no malo by to byť na prelome rokov 2012 a 2013. Snáď to ešte stihnú pred 21. decembrom... Vyvolenou platformou pre The Last Of Us bude zrejme iba Playstation 3.

Xbox360 sa stal najpredávanejšou konzolou

Microsoft môže byť na Xbox právom hrdý. Za minulý rok sa predalo 14,9 milióna kusov hernej konzoly Xbox360, čo z neho robí najpredávanejšiu konzolu na svete. Nedá sa však povedať, že by toto prvenstvo bolo nejak zásadné, pretože v relatívne tesnom závесе, s výsledkom 14,1 milióna predaných kusov, je na druhej priečke Sony PS3. Nintendo Wii s 10,33 mil.

predaných kusov sa od nich trochu vzdaluje, no napriek tomu môžeme povedať, že Nintendo za minulý rok na nejakých tých pár pív určite zarobilo. Aj vzhľadom na to, že v celkovom počte predaných herných konzol jednoznačne vedie s výsledkom 95 miliónov kusov.

V Asuse sa pripravuje nová séria herných notebookov

Nové modely budú postavené na komponentoch, ktoré zatiaľ ešte neboli uvedené na trh. Konkrétne ide o procesory od Intelu s novou technológiou Ivy Bridge, zlepšujúcou spotrebu energie. Ako grafické čipy, vďaka ktorým sa budú môcť tieto notebooky označovať ako herné, budú použité GeForce GTX670M od Nvidie, ktoré taktiež ešte neboli uvedené na trh, a zaujímavé budú 28nm technológiou Kepler, ktorá by mala výrazne znížiť spotrebu grafiky. Interná pamäť modelovej rady bude 16GB a pevné disky budú buď do veľkosti 1,5TB, alebo budete mať na výber aj SSD disk s kapacitou 256GB. Displeje budú FullHD s podporou stereoskopického 3D zobrazenia, u modelu G55 to bude na uhlopriečke 15,6" a model G57 sa bude môcť pochváliť svojimi rozmermi displeja 17,3". Zvolený operačný systém je Windows 7 Ultimate 64-bit, a modelová rada by sa mala na pultoch obchodov objaviť v apríli tohto roku, so štartovacou cenou okolo 900€ za najnižší model.

Počet príležitostných hráčov rastie

Podľa výskumov Park Associates sa oproti roku 2008 zvýšil počet Američanov, ktorí hrajú hry aspoň hodinu mesačne, z 56 miliónov na 135 miliónov. Zvyšovanie počtu týchto príležitostných hráčov má na svedomí hlavne zvyšujúca sa popularita hier na mobilných zariadeniach a free to-play-system. Výsledky výskumov ďalej hovoria o tom, že 18% všetkých amerických hráčov si sťahuje hry do svojho smartfónu. Je to dosť

výrazný vzostup oproti údajom z roku 2008, kde to bolo iba 7%. Čo sa týka tabletov, 71% dospelých a 79% tínedžerov sa na svojom tablete zahrá aspoň 1 hodinu mesačne. 80% amerických hráčov v súčasnosti hrá niektorý z online titulov free-to-play, alebo niektorú z hier na Facebooku. Napriek tomu, že výskum sa týka iba amerických hráčov, môžeme určite predpokladať, že u nás dochádza tiež k podobnému rastu.

Epická bitka v Skyrime

Na Youtube sa objavilo pôsobivé video, vytvorené za pomoci rôznych modifikácií Skyrimu. Zobrazuje epickú hromadnú bitku medzi 500 trpasličími bojovníkmi, proti 200 kostlivcom a 500 Draughtom. Každá skupina má svojho veliteľa, do boja sa zapojí aj drak. Na videu je zaujímavé hlavne to, že pôsobí filmových dojmom, vďaka použitej hudbe a strihu. Určite zaujme aj ľudí, ktorí zatiaľ Skyrim nehrali, a možno ich tak trochu na túto skvelú hru aj navnadí.

NCSOFT slávi úspech s free-to-play Lineage 2

Po zhruba 2 mesiacoch od prechodu MMORPG Lineage 2 na verziu Goddess Of Destruction, a po prechode na F2P systém, NCSOFT zverejnil výsledky, s ktorými môžu byť predstavitelia spoločnosti určite viac, než spokojní. Došlo k zásadným zmenám v hernom systéme, aj v prostredí jednotlivých miest, úvod hry je jednoduchší pre nových hráčov, pribudli nové typy výbavy, posunul sa level cup, atď. Najviac sa však na úspechu zrejme podieľa skutočnosť, že hru si odteraz môže zahrať každý a zadarmo. Potešujúcimi údajmi sú najmä zvýšenie tržieb na štvornásobok, zvýšenie počtu hráčov o 800%, zdvojnásobenie počtu serverov a v neposlednom rade aj veľké zvýšenie aktivity hráčov na fórach a Facebooku.

Peter Vnuk

SÚŤAŽ

Chcete 4 GB USB disk Lenovo?

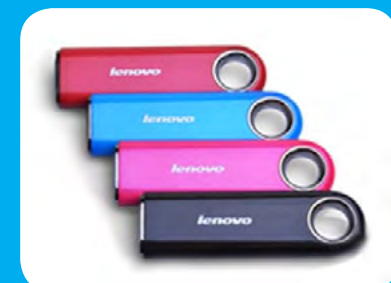


Poznáte nejaký dobrý IT vtip (aj kreslený)?

POŠLITE NÁM HO na e-mail sutaze@gamesite.sk

Zo všetkých vyžrebujeme jedného výhercu.

cenu venuje Lenovo



PlayStation Vita



PS Vita je nástupcom vreckovej hernej konzoly PlayStation Portable (PSP). Dotykový displej s vysokým rozlíšením, zadná dotyková plocha, dve analógové páčky a moderný design sú novinkami, ktoré zaujmú na prvý pohľad. Pár dní pred uvedením na pulty predajní zavítala Vita aj do našej redakcie...

<http://sk.playstation.com>

PÁČILO SA NÁM:

- + displej, zabudované kamery
- + konštrukcia
- + dva analógy, six-axis
- + výkon a grafika
- + otvorený OS, GPS, 3G
- + množstvo preinstall apps
- + sociálne hranie
- + výdrž akumulátora

NEPÁČILO SA NÁM:

- proprietárny nabíjaci a komunikačný konektor
- nutnosť dokúpiť si drahú pamäťovú kartu
- nemožnosť ovládať menu tlačidlami
- citlivosť L a R tlačidiel
- málo podporovaných video formátov

Cena s DPH:	249 €
Hodnotenie:	90 %

PS Vita je nástupcom vreckovej hernej konzoly PlayStation Portable (PSP). Hoci Sony priamo bojuje len s jedným konkurentom, nič nenecháva na náhodu, a preto hardvér vybavili výkonnými súčiastkami a zdá sa, že sa poučili z chýb minulosti. Dotykový displej s vysokým rozlíšením, zadná dotyková plocha, dve analógové páčky a moderný design sú novinkami, ktoré upútajú na prvý pohľad. Pár dní pred uvedením na pulty predajní zavítala Vita aj do našej redakcie.

Sony malo pri vývoji novej konzoly dostatok podnetov a skúseností z minulosti, aby mohlo vytvoriť naozaj kvalitnú platformu. Pri návrhu konzoly sa poučili z minulosti, a tak narozdiel od PSP Go sú hry pre Vitu distribuované nielen cez PSN (onedlho SEN), ale aj na kartách v klasických obchodoch.

Dizajn zariadenia je veľmi podobný starému PSP, pričom elegancii pomáhajú zaoblené tvary. Oproti svojmu predchodcovi je Vita trochu väčšia, za čo môže najmä podstatne väčší OLED displej, ale je približne rovnako hrubá a ťažká. Čistému výzoru handheldu prospieva hladký lesklý povrch, pod ktorým sa ukrýva 5" displej. Ten disponuje jemným rozlíšením 960x544 bodov. Vzhľadom na použitú technológiu organických diód má veľmi vysokú svietivosť, krásne a sýte podanie farieb a bez problémov sa dá čítať aj na slnku.

Na prednej strane nastali zásadné zmeny. Pribudol druhý analógový joystick na pravej

strane a obe páčky sa posunuli bližšie k displeju oproti ovládacím tlačidlám. Takéto rozloženie ovládacích prvkov je ergonomickejšie a viac sa podobá na rozvrhnutie originálneho DualShocku. Navyše tvar páčok sa zmenil, teraz vystupujú



z tela zariadenia a majú, pre značku PlayStation, charakteristický „klobúčikovitý“ tvar. Ovládanie je preto pre tých, ktorí už držali v rukách DualShock veľmi prirodzené a na zmenšené tlačidlá sa dá rýchlo zvyknúť.

Tlačidlá „Start“ a „Select“ sa presunuli na pravú stranu, pod emblematické PS tlačidlá (krížik, krúžok, štvorček, trojuholník). Pribudlo tlačidlo s logom PlayStation, ktoré má rovnakú funkciu ako pri PS3 – pozastaví hru a otvorí základné menu konzoly. Vedľa ružice tlačidiel na pravej strane pribudol nenápadný objektív prednej kamery. Nachádza sa nad štvorčekom a naľavo od trojuholníka. Pod displejom sa vyníma len logotyp PS Vita. Reprodukory sú umiestnené na vonkajších stranách vedľa analógových páčok. Nutno podotknúť, že úroveň ich hlasitosti je dostatočná a umožňuje hrať aj v hlučnejšom prostredí.

Na krajoch hornej strany nájdeme tlačidlá L a R, ktoré sa oproti PSP zmenili len kozmeticky. Ich citlivosť je prakticky identická, ako na PSP a priznám sa, že som v tomto smere čakal zlepšenie. Nie je to však žiadny väčší problém, len ich stláčanie, aby správne reagovali, vyžaduje trochu cviku.

Ďalej sa na hornej strane, zľava do prava, nachádza zapustené zapínacie tlačidlo, krytka na vloženie karty s hrou, krytka na konektor pre periférie a zapustené tlačidlá ovládania hlasitosti.

Na okrajoch spodnej strany sa usadili pútka na šnúрку pre tých, ktorí by si ju chceli na konzolu pripnúť. Sú z pevného plastu a dotvárajú elegantný obľúbený tvar zariadenia. Medzi nimi sa nachádza konektor pre nabíjaci a komunikačný kábel, kvalitný výstup na slúchadlá a malá zapustená krytka pamäťovej karty. V nenápadnej dierke sa ukrýva mikrofón.

Na ľavej strane sa

v 3G modeli nachádza krytka pre SIM kartu, pod ňou sa skrýva plastová redukcia, vďaka ktorej sa nemôžete pri vkladaní karty pomýliť. Pravá strana ostala prázdna.

Zadnej strane konzoly dominuje veľká dotyková plocha, ktorej povrch je na dotyk podobný ako predný displej. Celá je zdobená charakteristickými znakmi krížikov, štvorčiek, krúžkov a trojuholníkov. Po stranách sa nachádzajú dve priehlbinky, ktoré majú pomáhať ergonomickému držaniu. Podľa mňa sa v nich však handheld dobre drží len ľuďom s menšími rukami. Nad dotykovou plochou je umiestnený objektív kamery.

Je šikovne navrhnutý tak, aby sa nedotýkal povrchu, na ktorý Vitu položíte.

Napriek tomu, že je telo konzoly z plastu, nikde nič nevŕzga, neškripe, všetky diely precízne lícujú. Vita je v rukách až prekvapivo ľahká vzhľadom na pevnosť svojej konštrukcie. Spracovanie je tak dobré, že ani po dvoch hodinách intenzívneho hrania AAA titulov sa Vita neprehrieva, je len príjemne teplá, zhruba na úrovni teplých rúk.

V základnom balení nájdete okrem manuálov v rôznych európskych jazykoch pribalený aj napájací USB kábel a adaptér do elektrickej zástrčky. Vytknúť musím rozhodnutie použiť proprietárny konektor, kvôli ktorému sa strata kábla stane podstatne drahšou záležitosťou. Nerozumím tomu, prečo nemohol byť vo Vite štandardný konektor Mini USB. Takisto sa mi nepáči nutnosť používať nové pamäťové karty z dielne Sony, ktoré sú čokoľvek, len nie lacné.

Výkon PS Vita spočíva v štvorjadrovom ARM



procesore a štvorjadrovom grafickom procesore. K tomu sa pridáva 512MB RAM a 128MB VRAM. Porovnajme si to s PS3, ktorá má vyhradených 256MB RAM a 256MB VRAM. Množstvo operačnej pamäte vo Vite umožňuje funkciu cross-game chatu, teda komunikácie s kamarátmi aj keď sa každý hrá inú hru.

V ďalšej výbave handheldu nájdete Bluetooth, Wi-Fi a v modeli s 3G aj GPS. Nechýba ani six-axis, teda trojosový gyroskop a trojosový akcelerometer a trojosový elektronický kompas.

Hoci akumulátor je zabudovaný v tele a sami si ho len tak nevyženíte, jeho výdrž je, vzhľadom na výkon, úctyhodná. Vita nemá problém vydržať vyše 5 hodín hrania, samozrejme, na výdrž sa odrážajú nastavenia jasu displeja a

zapnuté komunikačné funkcie. Rozhodne je to lepšie ako v prípade konkurenčného 3DS.

Na rozdiel od PSP a PS3 už Vita nepoužíva rozhranie XMB, ktoré sa prvýkrát objavilo už na PSX v roku 2003. Nahradilo ho dotykové grafické rozhranie LiveArea. Všetky funkcie zariadenia sú v podobe samostatných aplikácií, a to nie len hry a prehrávač hudby či videa, ale aj nastavenia a webový prehliadač.

Vita je oproti PSP a PS3 podstatne sociálnejším zariadením. Už po vybalení na vás bude čakať aplikácia Near, ktorá vyhľadáva ostatných hráčov vo vašom okolí, porovnáva, aké hry sa hráte a aké máte skóre a motivuje vás súperiť s ostatnými hráčmi vo vašej štvrti. Tu sa však socializácia nekončí. Ako som už spomínal, Vita umožňuje cross-game chat. Stačí si vytvoriť skupinu, zvoliť si, či bude verejná pre všetkých kamarátov a ich kamarátov, alebo uzavretá len pre niekoľko vybraných osôb a môžete sa rozprávať pomocou





zabudovaného mikrofónu. Cez Bluetooth nie je problém použiť bežné bezdrôtové headsety.

Ďalšiu sociálnu vymoženosť nájdete pred spustením aplikácie na kartách hier. Najviac pripomína funkciu Autologu z nových dielov NFS – pri každej hre sa dozviete, kedy sa ju ktorý kamarát hral a aké v nej dosiahol úspechy.

LiveArea je čisto dotykovým prostredím a priznám sa, že mi chýba možnosť ovládať menu pomocou tlačidiel. Na obrazovke sa zobrazuje maximálne 10 ikon v tvare bubliniek. Po ťuknutí na bublinu sa otvorí karta aplikácie, na ktorej sa vám zobrazí viacero možností. Typicky sa uprostred nachádza veľká ikonka na spustenie aplikácie, po stranách odkaz na web, odkaz do PS Store, náhľad a vlastne čokoľvek, čo tam chce výrobca aplikácie mať zobrazené. Karta sa dá posunúť a na jej spodnej strane nájdete už vyššie spomínané sociálne údaje o tom, ako ju používajú vaši kamaráti.

Môžete mať spustených viac kariet naraz a listovať medzi nimi. Na pozastavenie aplikácie a k návratu do menu slúži PS tlačidlo na ľavej strane. Nie je tak problém mať na jednej karte spustený prehrávač hudby, na inej mať rozohranú hru a na ďalšej napríklad pozeráť film z PS3 pomocou remote play.

Jednotlivé aplikácie sa vypínajú stiahnutím rohu karty nadol. Podobne sa odomkne uzamknutý systém po prechode do šetriaceho režimu. Všetko funguje rýchlo a napriek tomu, že ikonky majú bohaté animácie, systém je svižný a dobre reaguje aj na jemné dotyky.

Medzi základnými aplikáciami nájdete internetový prehliadač, ktorý ešte nemá integrované všetky funkcie plnohodnotných prehliadačov na PC, ale dokáže napríklad zobraziť aj Facebook. Sony plánuje rozšíriť možnosti internetového prehliadača v budúcich updatoch. Vo Vite sa nachádza prehrávač hudby

a prehrávač videa. Zariadenie bez problémov prehráva bežné MP3 súbory. S videom je to už o niečo horšie a považujem to za veľkú chybu na kráse. Vita, zatiaľ, prehráva len MP4 súbory, nespustíte na nej najrozšírenejšie AVI ani MKV. Dostať hudbu a filmy do Vity nie je ale žiadny problém. Multimediálne súbory môžete nahrávať z PS3 alebo počítača. Podporované sú systémy Windows aj Mac OS X, potrebujete si ale stiahnuť malú aplikáciu.

Multimediálne možnosti Vity pokračujú vo fotoaparáte. Hoci rozlíšenie oboch kamier je neslávnych 640x480 bodov, video sa natáča v 60fps a pre potreby zariadenia to bohate stačí.

V menu Vity nájdete aj GPS, aspoň v 3G modeli. Vzhľadom na to, že aplikácia je zadarmo, nikoho neprekvapí, že sa jedná o Google Maps. Je to štandardné riešenie, ktoré väčšine užívateľov bude vyhovovať. V možnostiach a rozhraní aplikácie nie je prakticky žiadny väčší rozdiel oproti verziám na smartphonoch, tabletoch a iných zariadeniach s dotykovými obrazovkami. Predpokladám, že v budúcnosti sa počíta s profesionálnejšími GPS aplikáciami, ktoré si budete môcť zakúpiť online.

Vo Vite je zastúpená aj aplikácia Remote Play, známa už z PSP. Zatiaľ sú možnosti približne na úrovni starej platformy, môžete robiť všetko to, čo sa dalo robiť s PSP, teda pozeráť video a počúvať hudbu, a to pokojne aj streamovanú z media serveru, hrať PS1 hry a Minis hry. Novinkou je, že Vita zvládne spustiť aj niekoľko PSN hier a dokonca bežných PS3 hier

z BD disku, avšak ich počet je tak malý, že nepokrýva odhadom ani len jedno percento hier na trhu. Množstvo hier, ktoré sa budú dať hrať cez Remote Play, ale určite časom narastie.

Vita je plne kompatibilná s PSP hrami. Teda s tými, ktoré vyšli na PSN a môžete si ich zakúpiť online. V súčasnosti je to takmer 300 titulov a ich počet bude len narastať. Pri hraní na Vite vyniknú farby PSP hier v sytejších tónoch a grafika je doladená pomocou bilineárneho filtrovania. Výhodou je možnosť nastaviť si ovládanie kamery podľa vašich preferencií – buď na ľavú alebo pravú ružicu ovládacích tlačidiel alebo na pravý „analog“. Túto možnosť uvítajú najmä fanúšikovia FPS, ktoré síce vychádzali v malom počte aj na PSP, ale s veľmi improvizovaným ovládaním.

Špeciálnou funkciou je cross-play. Je to možnosť zahrať si hru online s protivníkmi hrajúcimi na PS3. Zatiaľ túto funkciu podporuje Wipeout 2048. MotorStorm RC má zase ponúknuť možnosť hrať hru na PS3 a po vypnutí pokračovať tam, kde ste skončili na Vite, napríklad vo vlaku či v autobuse. PS Vita tak má slúžiť aj ako akési rozšírenie pre PS3, ponúknuť alternatívny pohľad na hru, spätné zrkadielko v pretekárskych hrách a podobne.

PS Vita je prekvapivo výkonné zariadenie v špičkovom remeselnom spracovaní. Nikde nič nevýzga, všetko pekne drží pohromade, a vďaka veľkému dotykovému displeju som mal pocit, akoby som držal v rukách malý tablet s niekoľkými prídavnými tlačidlami.

Predinštalované aplikácie sa postarajú o to, aby ste mali čo robiť, aj keď ešte nebudete mať zakúpenú žiadnu hru – skrátiť čas a nazbierať prvé trofeje môžete v tréningovej aplikácii Welcome Park a internetový prehliadač je oknom do sveta. Predpokladám, že krátko po uvedení zariadenia na trh sa sprístupní množstvo aplikácií, ktorými si budete môcť doplniť svoju Vitu. Medzi nimi nebude chýbať napríklad ani Twitter, a určite na seba nenechá dlho čakať ani Facebook a Gmail.

Vzhľadom na to, že hneď po spustení predaja bude na trhu 25 hier pre Vitu a budete mať prístup k bohatej knižnici PSP titulov, nemyslím si, že by ste sa s novou vreckovou konzolou mali čas nudiť. V dohľadnej dobe očakávam aj spätnú kompatibilitu s PS1 hrami.

Vzhľadom na blízku transformáciu PlayStation Network na Sony Entertainment Network sa sprístupní aj široký výber filmov a hudby. Otázkou však ostáva, kedy a či vôbec bude spustený PS Store aj na Slovensku a či v našich končinách umožní Sony online distribúciu filmov a hudby.

Napriek slabým predajom v Japonsku verím tomu, že ak sa Sony vhodným spôsobom zhostí online distribúcie obsahu, zvolí prijateľnú cenovú politiku, a ak sa hackerom nepodari prelomiť ochranu, bude PS Vita dominovať nášmu trhu vreckových herných konzol. Konkurencia v podobe smartphonov a krátkych hier za dve eurá je však nemilosrdná.

Pavol Ondruška



PlayStation Vita hry

PlayStation Vita práve dorazila na pulty predajní a preto vám teraz prinášame rýchly prehľad vybraných titulov, na ktoré sa môžete tešiť buď od prvého dňa alebo vo veľmi krátkom čase.

Všetky tieto hry som v priebehu pár dní osobne vyskúšal, a hoci to nie sú plnohodnotné recenzie (tie prídu až po spustení predaja konzoly), verím, že vám tento článok pomôže pri výbere vašej prvej hry, ktorú si na novej platforme budete chcieť zahrať, prípadne pri rozhodovaní, či sa vôbec oplatí investovať do nového herného zariadenia.

Všetky testované hry bežia plynulo, bez framedropov, framerate neklesá pod 30 fps. Audiovizuálne spracovanie je na vysokej úrovni, presne ako sa patrí na tituly, od ktorých sa očakáva, že predajú konzolu. Sony s novými možnosťami ovládania a prepracovanými tutoriálmi umožňuje hrať tieto hry prakticky každému, aj typickým nehráčom. Mnohé z nich skutočne majú potenciál a ukazujú, že mobilné hranie s tlačidlami a joystickmi je na úplne inej úrovni, než súčasný trend krátkych hier na smartphonoch.

K jednotlivým hrám prikladám aj predbežné subjektívne hodnotenie, ktoré vychádza najmä z mojich pocitov z hrania a po podrobnom zrecenzovaní hier sa môže zmeniť. V dobe skúšania konzoly ešte neboli sprístupnené úplne všetky funkcie, najmä multiplayerové zložky nebolo možné vyskúšať.

Pavol Ondruška

UNIT 13



Unit 13 je moderná striedačka z pohľadu tretej osoby z prostredia malých taktických jednotiek. Hra, v nie príliš komikovej cell-shade grafike, beží plynulo a čo sa týka hrateľnosti, skúsenejší hráči iste odhalia genetickú podobnosť so sériou SOCOM. Unit 13 má totiž na svedomí to isté štúdio - Zipper Interactive.

V hre sa zúčastňujete rozličných misií, vyhýbate sa priemyselným kamerám, zneškodňujete míny a iné explodujúce pasce, hackujete počítače, sabotujete nepriateľskú vojenskú výrobu a likvidujete protivníkov. V závislosti na tom, ktorého bojovníka si vy-

beriete, budete môcť k jednotlivým úlohám pristupovať rozličnými spôsobmi. Na výber máte z piatich charakterov, medzi ktorými nájdete osvedčeného odstrelača, technika aj priamočiareho „komando“ bojovníka.

Súboje prebiehajú dnes už bežným spôsobom, ukrývate sa za steny a iné objekty, plížite sa, likvidujete nepriateľov zozadu – frontálny útok sa veľmi nevypláca. Hra plne využíva potenciál dvoch „analogov“, pričom niektoré funkcie sú nastavené na dotykovej obrazovke. Vývojári vás tak vyslovene nútia presunúť prsty z tlačidiel na obrazovku, napríklad pri ovládaní menu, nastavovaní výzbroje či pri zbieraní zbraní a deaktivovaní výbušnín. To je však neuh takmer všetkých hier na Vite.

Poteší možnosť zahrať si túto taktickú striedačku aj v kooperatívnom móde.

Uvedenie Unit 13 do predaja je naplánované na začiatok marca.

Predbežné hodnotenie: **70 %**

EVERYBODY'S GOLF



Táto hra, známa aj ako Everybody's Golf 6 alebo Hot Shots Golf, si získala srdcia japonských zákazníkov aj kritiky. Japonci si ju nevedia vynachváliť, západné publikum je však odlišné, a preto nevestím až takú úspešnosť tejto hre, v ktorej ovládáte anime postavičky hrajúce golf.

Graficky je Everybody's Golf vynikajúco spracovaný a špeciálne vo chvíľach, keď sa kamera odpúta od hráča a sleduje loptičku, som mal pocit, že sa pozerám na záznam z golfového turnaja.

Hra je dynamická, rýchla a naučiť sa triafať do jamky naozaj chvíľu trvá. Niežby bolo ovládanie komplikované, jednoducho to vyžaduje trochu praxe a skúseností so správnym načasovaním úderu, takisto aj nastaviť si správny spin a podobne.

Oceňujem, že menu tejto hry sa dá pohodlne ovládať aj tlačidlami a nenúti hráča používať dotykovú obrazovku.

Počas odpaľovania loptičiek už ale budete musieť siahnúť prstami na displej, niektoré precíznejšie nastavenia úderu prebiehajú práve týmto spôsobom.

Hrať môžete sami, s kamarátmi na lokálnej sieti alebo aj online. Zaujímavé sú aj možnosti personalizácie nielen herných charakterov, ale aj vášho avatara, s ktorým sa prezentujete v online miestnostiach. Everybody's Golf je hrou s masívnym odomykateľným obsahom, nastaviť si môžete prakticky čokoľvek, od farby tričky po vzor na ponožkách, len najprv musíte nazbierať dosť bodov. Tie budete môcť minieť v „obchode“, kde sa budú postupne objavovať nie len nové golfové palice, loptičky a oblečenie, ale aj hrateľné postavy.

Čerešničkou na torte je schopnosť hry pracovať s AR, pričom platí, že nepotrebuje žiadne kartičky, stačí akákoľvek rovná plocha, na ktorú vám Vita „premietne“ zvolenú postavičku z hry.

Predbežné hodnotenie: **80 %**

MODNATION RACERS: ROAD TRIP



Séria Modnation Racers sa už predstavila na PS3 a PSP. Novinka s podtitulom Road Trip prichádza na Vitu s rozšírenými možnosťami personalizácie a socializácie. Graficky sa hra drží v štýle svojich predchodcov, len s prepracovanejšími modelmi a realistickjšími textúrami. Hra sa ešte viac ako v minulosti zameriava na sociálny zážitok z pretekania, a to nie len v hraní a tvorení tratí, ale aj v zbieraní exkluzívnych raritných predmetov.

Inak sa hra neodlišuje od svojich predchodcov, herné mechaniky ostali zachované, pribudli nové zbrane a nová kampaň – pokračovanie príbehu z predošlých dielov. Na novej platforme vyniká najmä vylepšený a prepracovaný editor tratí, ktorý vám umožní kresliť cesty prstom na obrazovku a využívať pri dotváraní vašich výtvorov aj prsty na zad-

nej dotykovej ploche. S trochou šikovnosti takto môžete aj vy sami vytvárať a zdieľať online s ľuďmi z celého sveta.

Predbežné hodnotenie: **80 %**

REALITY FIGHTERS



Pokusy o bojové hry v rozšírenej realite (augmented reality – AR) tu už boli aj na PSP v podobe série Invizimals. Slabý hardvér však nebol práve najúspešnejší pri hodnovernej reprodukcii postáv na skutočnom pozadí, otravná bola aj nevyhnutnosť používať špeciálne karty. Hlavným problémom bola prehnaná infantilnosť, ktorá mnohých hráčov odradila ešte pred tým, ako mohli zistiť, že sa jedná o relatívne slušnú alternatívu k Pokémonom.

Reality Fighters ide o niečo ďalej a tento krát je určený pre najširšiu skupinu potenciálnych hráčov – od vašej babičky, cez školo-povinné deti, a snáď by ste do hry mohli dostať aj vlastného psa. V tejto bojovej hre nie ste totiž obmedzení na prednastavené postavy, hrať môžete aj sami za seba, stačí len odfoťiť tvár, nastaviť množstvo telesného tuku a svalov, obliecť postavu, vybrať preferovaný bojový štýl a hurá do arény. Tou môže byť pokojne aj podlaha v obývačke, tento krát bez AR kariet a prídavnej kamery. Postavy dokonca vrhajú tieň a vyzerajú naozaj dobre. V prípade, že nemáte k dispozícii vhodnú plochu, hra obsahuje niekoľko virtuálnych prostredí, ktoré vás prekvapia svojou detailnosťou a realistickým spracovaním.

Súbojový systém je jednoduchý, šípkami alebo ľavým „analogom“ určujete pohyb, štyrmi PS tlačidlami ovládate útoky. Každý bojový štýl pridáva tlačidlám odlišné funkcie, čo spestruje celú hru a najmä jej to pridáva na vtípnosti. Medzi prvými bojovými štýlmi nájdete balerínu, zombie či boxera. Ďalšie, ako napríklad breakdance, si budete môcť odomknúť neskôr za nazbierané body. Každý bojový štýl má svoje špecifiká a je výrazne odlišný od ostatných.

Nebude trvať dlho, kým zistíte, že pod farebnou a vtípnou maskou sa skrýva serióznosť bojovka. Tento krát však s rozšírenými možnosťami, najmä čo sa týka pohybu v priestore. Postavy sa pohybujú okolo vás a musíte ich nasledovať objektívom kamery, aby sa vám nestratili z dohľadu. Súboje už nie sú viac obmedzené šírkou obrazovky.

Medzi hlavné devízy patrí pestrosť charakterov a súbojových štýlov, ale aj celková vyváženosť hry. Modifikovať môžete takmer bez obmedzení, za nazbierané body si

môžete dokupovať aj oblečenie a výbavu pre bojovníka.

Predbežné hodnotenie: **70 %**

LITTLE DEVIANTS



Little Deviants je zbierkou minihier s piatimi mimozemskými príšerami v hlavných úlohách. Keďže sú určené pre všetky vekové kategórie, hry sú zaobalené v rozprávko-infantilnom vizuálnom kabátiku. To však neznamená, že by neboli výzvou aj pre skúsených hráčov. Iste, prejsť do cieľa nie je také náročné, ale získať v hrách zlatú medailu nie je vôbec jednoduché.

Medzi minihrami nájdete strielačku v prostredí rozšírenej reality (principiálne podobná hre Face Raiders na 3DS), reflexy skúšajúce ťukanie po vykukujúcich hlavách, lietanie pomocou pohybového senzora či spievanie do mikrofónu. Za najviac fascinujúcu z týchto hier ale považujem tú, v ktorej pomocou prstu na spodnej obrazovke deformujete prostredie, a tak navigujete príšeru do cieľa. Niečo také tu ešte nikdy nebolo, na žiadnej inej platforme.

Tieto minihry, podobne ako aplikácia Welcome Park, demonštrujú potenciál konzoly, avšak omnoho hravejšou a pestrejšou formou prezentácie.

Predbežné hodnotenie: **75 %**

WELCOME PARK



Welcome Park je aplikácia, ktorú nájdete už predinštalovanú vo vašej Vite. Je to skôr viac technické demo, než hra v pravom slova zmysle, ale za úspešné zvládnutie jednotlivých minihier môžete získať trofej. Jednotlivé minihry sú naprogramované tak, aby demonštrovali potenciál samotného zariadenia. Veď načo by boli všetky tie funkcie, keby sme si ich nemohli hneď po vyba-lení vyskúšať? Niektoré hry demonštrujú

obidve dotykové plochy handheldu, ďalšie napríklad mikrofón a možnosti nahrávania zvuku či rozšírenú realitu.

Jednotlivé minihry majú jednoduchý a čistý dizajn, prevládajú abstraktné tvary a celkovo po ich prejení získate predstavu o prvotných možnostiach zariadenia, najmä o citlivosti a rýchlosti dotykových plôch.

Predbežné hodnotenie: **N/A**

WIPEOUT 2048



Sériu Wipeout netreba veľmi predstavovať. Futuristické antigravitačné preteky nás sprevádzajú ešte od čias prvého PlayStation a séria sa teší veľkej popularite na každej novej generácii konzoly.

Preto neprekvapilo, že štúdio Liverpool sa postaralo o ďalší adrenalinový diel s názvom Wipeout 2048, ktorý nájdete na pulkoch predajní spolu s uvedením PS Vita na trh. Ako už názov napovedá, hra sa odohráva v roku 2048, teda v relatívne neďalekej budúcnosti a v časovej línii celej série sa zaraďuje na začiatok antigravitačného pretekania. V tomto univerze ešte nie sú vystavané špeciálne trate, a preto sa preteká v modifikovaných mestských prostrediach. Trate sú rozvrstvené do troch úrovní, na spodnej môžete vidieť staršie časti mesta, vrchná predstavuje víziu futuristickej nadstavby New Yorku.

Hra síce trpí dlhšími časmi načítavania, ktoré ale kompenzuje kvalitnou elektronickou hudbou a fascinujúcou možnosťou hrať sa s pozadím pomocou prstov na zadnej dotykovej ploche. Po spustení pretekov sa začína audiovizuálny orgazmus, hra môže smelo konkurovať svojmu veľkému bratovi z PS3. Fantastickému a detailne bohatému grafickému spracovaniu sekunduje nadupaný soundtrack plný energických elektronických, najmä DnB trackov.

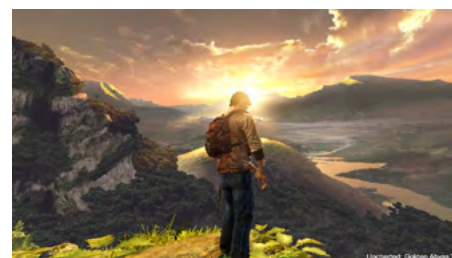
Ak ste sa už niekedy v minulosti so sériou Wipeout stretli, potom máte predstavu o ovládateľnosti a hernej mechanike. Trate sú kľukaté a plné rôznych odbočiek, ktoré vám síce poskytnú strategickú výhodu v preteku, ale najprv musíte mať dostatočné skúsenosti s ovládaním vášho vozidla. V extrémnych rýchlostiach neostáva priestor na chyby. Do tohto kokteilu pridajte zbrane, ktoré zbierate na trati, a získate pekne výbušnú kombináciu.

Novinkou je funkcia cross-play, čo v skratke znamená možnosť hrať niektoré trate online s protivníkmi, ktorí hrajú Wipeout HD Fury na PS3. Hra obsahuje sólovú a multiplayerovú kampaň, pričom postup

v každej je podmienený odlišnými parametrami. Postup sólo kampaňou je podmienený plnením určených podmienok, pričom vždy môžete získať obvyčajný postup (Pass), alebo pri splnení náročnejších podmienok získate elitný postup (Elite Pass).

Predbežné hodnotenie: **90 %**

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS



Ďalšie dobrodružstvo Nathana Drakea sa presúva z veľkých obrazoviek v obývačke do vášho vrecka, a to so všetkou parádou, na ktorú ste boli zvyknutí. Príbeh sa odohráva ešte pred prvým dielom Uncharted, hlavný hrdina je o čosi mladší a pri jeho pátraní

po príčinách zániku španielskej výpravy pred 400 rokmi, ho sprevádzajú nové postavy – jeho starý kamarát Jason Dante a vnučka zmiznutého archeológa Marisa Chase. Samozrejme, v hre sa mihne aj Sully, ale nemá až tak veľkú úlohu ako v predošlých dieloch.

Hoci má hru na svedomí Bend Studio, tvorcovia série Uncharted z Naughty Dog im poskytli všetky materiály potrebné na vytvorenie autentického dobrodružstva. Herci, dabéri, databáza zvukov a textúr, to všetko z pôvodných dielov na PS3 poslúžilo pri vývoji Golden Abyss.

Hra má exkluzívne audiovizuálne spracovanie, samozrejmosťou je dynamické tieňovanie a pocit hĺbky a priestoru, keď beháte po okrajoch hôr, je zrovnateľný so zážitkom z hrania God of War 3. Avšak stále vidno nejaké tie kostnaté hrany, sem-tam sa neubránite veľmi blokovému pocitu, ako z čias PS2. Graficky hra nedosahuje kvalitu Uncharted 2 a 3, ale porovnanie s prvým dielom je na mieste.

Hra je našťastie až prekvapivo dlhá, príbeh tradične zamotaný s niekoľkými zvratmi, herná mechanika známa z pôvodných dielov ostala zachovaná a je rozšírená o nové možnosti handheldu. Tie uvítajú najmä nováčikovia v sérii, skúsenejší hráči pravdepodobne ostanú pri tradičnom ovládaní, ktoré sa takmer nezmenilo. Z nových prvkov

spomeniem využívanie zadného panelu pri šplhaní po reťaziach a lanách, využitie gyroskopu pri zameriavaní a možnosť navigovať Nathana pri šplhaní pomocou dotykového displeja. Tieto funkcie sa však dajú ovládať aj tlačidlami. Potom sú v hre úplne nové prvky, pri ktorých jednoducho musíte použiť dotykový displej. Medzi ne patrí napríklad zbieranie niektorých artefaktov či ovládanie pástných súbojov a sekanie mačetou.

Uncharted: Golden Abyss je rozsiahlym dobrodružstvom, ktoré nemá na mobilných platformách obdoby. Najviac sa podobá prvému Uncharted: Drake's Fortune, či už grafickým spracovaním alebo prostredím, v ktorom sa odohráva väčšina častí hry. Je to plnohodnotné Uncharted dobrodružstvo, ale celé skryté vo vašom vrecku a vydrží aspoň tých päť hodín na jedno nabitie.

Predbežné hodnotenie: **90 %**



Pavol Ondruška

Referáty za babku!

Podklady pre:

- referáty
- seminárky
- bakalárky
- diplomky

Vaša ochrana:

- záruka originality
- kontrola antiplagiátorským systémom



www.referatyzaabaku.sk

referáty za babku rýchlo, kvalitne a lacno

Mark Levinson



Mark Levinson je medzi audiofilmi uznávanou osobnosťou. Tento pôvodom hudobník v roku 1972 založil malú firmu a začal s predajom vysoko kvalitných a drahých zosilňovačov a príslušenstva. Jeho meno sa veľmi rýchlo stalo pojmom medzi odborníkmi na celom svete. Má vraj oveľa citlivejšie uši ako aj tie najcitlivejšie meracie prístroje, a preto získal prezývku „Zlaté ucho“.

Vďaka tejto výnimočnej schopnosti ho oslovila aj spoločnosť LG, aby im pomohol „vyladiť“ ich audio systémy a spoločne tak mohli priniesť „Levinsonovskú“ kvalitu zvuku aj do malých a cenovo dostupných audio zariadení pre bežných spotrebiteľov. Za veľmi priaznivú cenu si tak dnes môžete kúpiť minivežu, alebo domáce kino so zvukom, aký by vám poskytli len veľké a drahé zvukové systémy.



Mali sme možnosť na chvíľu sa s Markom stretnúť a porozprávať, ako sa vraví, „medzi štyrmi očami“.

Mark je veľmi sympatický a charizmatický človek. Sám najradšej rozpráva o hudbe, no počas nášho rozhovoru musela hudba ostať vypnutá, pretože by sa nedokázal sústrediť. Keď totiž niekde počuje hrať hudbu, musí tam ísť, zavrieť oči a počúvať...

Q Je naozaj možné integrovať profesionálny zvuk známy z veľkých drahých zostáv s cenou desiatok tisíc dolárov do „malej lacnej skrinky“?

A Áno a mikrosystém LG FB163 je toho dôkazom. Toto bol vôbec prvý skutočný hig-end s naozaj nízkou cenou - tzv. Baby Master System – zariadenie nízkej ceny, ale vysokej emocionálnej hodnoty. S reprodukciou hudby je to ako s jedlom. Je veľa miest, kde sa dá rýchlo najesť, ale tá chuť sa tam stráca. Môžete ísť do McDonaldu, Burger Kingu, Pizza Hut a podobne, lenže to nie je to, čo vyhľadávajú gurmáni. Rovnako to funguje aj s hudbou. Ak vyhľadáвате elektronickú samplovanú hudbu, nepotrebuje drahú zostavu, pretože na nej to nebude hrať lepšie (rovnako ako fast food). Už samotné nahrávky sú totiž zle vytvorené (väčšina MP3 má iba 8-bitové rozlíšenie). Ak teda hovoríme o hudbe, musí to byť naozaj HUDBA vytváraná človekom, hudobnými nástrojmi a v dobrej HD kvalite.

Q Kto prišiel s myšlienkou spojiť Marka Levinsona a LG?

A Tento nápad skrsol v hlave môjho dlhoročného priateľa Simona Lee v Kórei. Má tam taký malý obchod, kde predáva najmä drahé audio systémy. Neustále mi vyvolával: „Príď sem do Kórey,

niečo som vymyslel.“ Samozrejme sa mi príliš nechcelo, až mi jedného dňa zavolať: „Máš tu rezervovaný hotel a čaká ťa letenka“. Tomu som nemohol odporovať. Simon zorganizoval stretnutie s tými „najvyššími“. Mal totiž víziu spojiť „malého človeka“ s veľkou spoločnosťou, a tým vytvoriť unikátne spojenectvo, ktoré prinesie vysokú kvalitu aj malým ľuďom. Toto malá spoločnosť bez veľkej investície nedokáže, no spoluprácou s LG to vieme prekonať.

Q Stereo vystriedali viackanálové systémy 5.1 alebo najnovšie aj 7.1. V Japonsku sa už chystá nástupca Blu-ray, ktorý by zhruba za 6 - 8 rokov mal priniesť kino s ozvučením 20.2 kanálov. Čo myslíte, ako bude pokračovať tento vývoj? Bude mať každý hudobník v orchestri a každá postava vo filme „svoj reproduktor“?

A Treba si uvedomiť jednu vec – dôležitá je kvalita filmu a nie počet jeho audio kanálov. V prvom rade ide o obsah. Film nepotrebuje veľa reproduktorov. Veď napríklad v 50-tych a 60-tych rokoch stačil väčšine ľudí len jeden (mono) reproduktor. Veľa spoločností má militantnú politiku predaja. Snažia sa vás presvedčiť o potrebe veľkého množstva malých reproduktorov, a pritom dôležitejšia ako kvantita je stále kvalita. Ak budú nahrávky s kvalitným viackanálovým záznamom, má to iste význam investovať, ale dnes ich je tak málo, že všetkým radšej odporúčam uprednostniť kvalitnejší 2.1 systém, ako veľa malých „lacných“ satelitov. Neporovnateľne jednoduchšia je aj inštalácia. Veď kam v obývačke umiestnite tých 22 reproduktorov?

Q Ako si vyberať audio zostavu?

A Ľudia by si mali v prvom rade nájsť niekoho, kto tomu rozumie a pomôže im s výberom toho pre nich najvhodnejšieho zvukového aparátu. Nejde tu totiž o „hľadanie vhodnej medicíny, ale o to nájsť doktora“, no a tým „doktorom“ môže byť aj váš magazín.

Mark, ďakujeme za rozhovor a veľa dobrej muziky do uší ;-)



Mikrosystem LG FB163: Tak toto je prvý výsledok spolupráce Marka s LG. Hrá to fakt bombovo a za super cenu.

MARK LEVINSON

„ZLATÉ UCHO LEGENDY“



O hrách a hraní sme sa porozprávali so známym hudobníkom Danom Bártom (42 rokov)

(rozhovory s ďalšími známymi osobnosťami
nájdete na našom webe www.gamesite.sk)



Na akých platformách sa venujete
hraniu hier? Akému typu? Máte nejaký
oblúbený herný titul?

Život už je taký a ja už som raz taký, že
sa hrám vôbec nevenujem, čiže žiadnu
ani špeciálne neobľubujem. Ak sa
za hranie nedá považovať desať
rokov stará koketéria s futbalovým
"plejstejšnom", tri roky stará občasná
správa ríše v Age of Empires na leveli
medium (ktorá ma neskutočne bavila,
až na to nekonečné bojovanie),
v nedávnej minulosti online Scrabble,
a teraz tak maximálne Angry Birds
na iPade, keď nemôžem zaspať; tak ja
hry proste nehrám.

Aký je váš názor na hry ako také? Ako
vnímate často medializovaný názor, že
niektoré hry sú príliš násilné?

Možno, že sú násilné, no pritom som
zaznamenal názor, že spoločnosti
pomáhajú, lebo spoločne
s terminátormi a predátormi kanalizujú
násilie v nás. Človek normálne nažíval
vo svete, ktorý mu sprostredkával
dostatok príležitostí, ako sa vyžiť, alebo
vybiť. Dnes sú pre mnohých ľudí práca
(niekedy aj partnerstvo alebo svet)
pomernie zvirtualizované, sprístupnené
len monitorom ako bránou. Aj jedla je
všade dostupné, takže už je dobojované,
doútočené, avšak základné inštinkty
sa tak ľahko vykoreniť nepodariť. Čiže
je naopak možno v poriadku, že má
spokojný a najedený človek (zväčša
muž) v teple svojho bytu uprostred
pekne organizovaného mesta možnosť
sa trochu napnúť a roztočiť to v súboji
s nepriateľom. Možno je to aj psychicky
ozdravné. Okrem toho, tí, ktorí spolu
online horečne bojujú, sú vlastne
kamaráti. Samozrejme, nehovorím
o závislosti na hrách – byť závislým
na čomkoľvek, aj keby to bolo Človeče,
nehnevaj sa, je oveľa horšie, než dva-tri
razy do týždňa odrezať po odvážnom
prechode katakombami a labyrintom
hlavu podmorskej príšere. Aj keď váš
kardiológ určite nebude rád – ten by

vás radšej videl skúšať v poli chytiť
holými rukami zajaca.

Akým spôsobom ste sa k hraniu hier
dostali? V akom veku ste ich začali
hrať?

V tom to práve je – ešte som nezačal
a už hádam ani nezačnem. Ani ma to
neláka, a to predovšetkým z časových
dôvodov. Pravdu povediac, aj tak
mávam výčitky svedomia, že strácam
čas, keď len brúsim po internete –
nebudaj by som ešte niekde behal
po virtuálnej krajine a hľadal
diamantovú zbroj alebo niečo.
Workoholici hry nehrajú. (smiech)

Aký je váš názor na deti, ktoré sa hraniu
herných titulov venujú od malička?

Dnes je už z úplne rovnakej kategórie
trhať muchám krídla a zbavovať
karatistickým kopom (presnejšie
stisnutím gombíka) nejakého robota
vlády. Dokonca je ten "kompjútrový"
detský sadizmus menej invazívny,
ale: chytiť muchu vyžaduje určité
sústredenie celého tela. Taká mucha
má oveľa väčší počet možných
únikových manévrov. Ja som svoje
detstvo prežil na ulici sídliska a potom
v hore za domom šumavskej dediny –
dokonca takmer bez televízie, len
s loptou a knihami a menšími úlohami
v chode drobného hospodárstva. Doba
je iná, nevzdychám, len rozprávam.
Ja som ešte zabíjal skutočne, aj keď
v kooperácii s kamošom. Bolo to
len raz – išlo o jedného jediného
bažanta a tri jesene pokusov
s rôznymi oštepami, lukmi a pascami
vlastnej výroby, behaním do tmy
po poliach s vrecami plnými kameňom
a podobne. Lovili sme pstruhy do rúk
pri brehu rieky a piekli ich na ohni
pred utajeným bunkrom zastrešeným
vlastnoručne nakradnutou sololitovou
doskou... Chcel som však povedať,
že moje schopnosti, svalová hmota,
myokard, samostatnosť, ostrážitosť,
a tak podobne rástli reálne, nielen

virtuálne. Nevieť to posúdiť, ale
nazdávam sa, že dieťa tento pomerné
podstatný rozdiel vôbec nevníma.
Emócia strachu je možno tá istá, keď
hrozí, že pridete neskoro domov
a navyše s roztrhaným kabátom, alebo
keď niekde na vás čaká chobotnica
a váš avatar (Stanislav Lem používal
pre tú istú entitu slovo telemat) má
len dve-tri sekundy na to dobehnúť
k truhle v rohu a zobrať si zlatý
ochranný štít. Unikáť nasratému ockovi
tiež nie je ľahké a truhly s ochranným
štítom zväčša doma niet... Čiže, ja
by som s tým hraním herných titulov
v detstve radšej šetril, lebo zapnúť
počítač, nájsť ikonku, spustiť hru a hrať,
ešte stále neznamena chápať operačný
systém a poznať softvér. Pre mňa je PC
hlavne pracovným nástrojom – lenže
ja som štyridsaťdvaročný pánko...
Poznate ten vtíp? Počítačové hry mi
zničili život, no našťastie mám ešte dva.

Vnímate videohry ako umenie?

Tú grafickú stránku vecí možno
chápať ako istý druh contemporary
art, ale ten rendering a uvedenie
jednotlivých komponentov do pohybu
je v najlepšom prípade dobre urobené
remeslo. Aj architekt vily je umelcom
a ten, ktorý ju postaví nie – aj keď ju
vlastne realizuje. To sú však len také
úzy, ktoré už možno ani neplatia.
Nezabúdajte, že ja som nehrač. Robiť
rozhovor pre časopis o počítačových
hrách je už len krok od rozhovoru pre
automobilový magazín. Ako nevlastník
vodičského preukazu a človek, ktorý
je schopný jazdiť na aute len ako
spolujazdec, by som len táral o
krásnom tvare karosérie Porsche
911, ale ďalej by sme sa, bohužiaľ, asi
nedostali. (smiech)

Ktorý herný titul vás najviac oslovil
v roku 2011? Prečo?

Všetky, pre lásku božiu. (smiech)

Ďakujeme za rozhovor

Slovenská medzinárodná výstava a konferencia o hrách

GAME EXPO®

16.-18.marec, ISTROPOLIS, BA 2012

**IV.ročník Výstavy
POČÍTAČOVÝCH HIER,
KARTOVÝCH a STOLOVÝCH HIER**

EXKLUZÍVNE: PSP Vita

**Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 3, Wii,
Xbox 360 a PC**

**RETRO HRY:
Super Nintendo a
Sega MegaDrive**

**Exkluzívne štúdiá:
Cauldron [Soldier of Fortune],
Sketch Games [Arkano Arena]**

3 dni zábavy len za 12,90 Eur*

ticketportal
VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

gamesweb.sk
na o hrách viete všetko!

sponzori:

BRLOH
Ten najlepší úlet!

mediálni partneri:

score

NETLAB

games

Logitech

indian

PS3

ZyXEL

Logitech

PCREVUE

REO

FRAG

COMGAD

DOUPĚ.CZ

RA

Rádio FM

EA

BKIS

Predpredaj vstupeniek 12,90 - Eur* (BRLOH), na mieste 15,90 - Eur (ISTROPOLIS, BA)

*12,90 do 15.2., 13,90 do 8.3., 14,90 od 9.3.

www.game-expo.sk | www.facebook.com/gameexpo



V novej pravidelnej rubrike postupne vypovedáme členov redakcie Gamesite.sk. Ako prvý mal tú česť Dominik Farkaš, ktorý sa na stránke skrýva pod nickom MarkusFenix.

Redaktor Gamesite.sk

Dominik FARKAŠ

Na začiatok sa nám skrátka predstav. Ako sa voláš, odkiaľ si, koľko máš rokov a do koľko vieš počítať?
Takže, volám sa Dominik Farkaš, pochádzam zo Zemplínskej Teplice, momentálne mám 19 rokov a počítať viem.

Ako vznikla tvoja prezývka?
Veľmi jednoducho. V čase vytvárania profilu na jednom webe som fičal na Gears of War 1 a bolo to. Teraz mi to už akosi prischlo a aj keď v niektorých momentoch mám chuť na zmenu, radšej to nechávam tak, ako to je.

Ako vyzerala tvoja cesta ku Gamesite.sk a čo máš na stránke na starosti? Koľko času denne venuješ stránke?
Písanie užívateľských recenzií, po ktorom nasledovala krátka anabáza na server Splat.cz, po ktorej nasledovalo odporúčanie Hirovi a bolo to. Momentálne sa na stránke venujem videorecenziám, recenziám, mesačným prehľadom a sem-tam novinkám. A čas strávený na webe priamo súvisí s daným časovým obdobím, takže sa to nedá zovšeobecniť. Väčšinou mi samotné spracovanie materiálov na videorecenzii, prehľad, či napísanie recenzie zaberie celý deň.

Ako vyzeralo tvoje úplne prvé stretnutie s hrami a herné začiatky?
Moje herné začiatky sú momentálne dosť hmlisté a nesúvislé, no z tých

útržkov viem, že medzi moje prvé hry patrili: Mario, ElastoMania, Doom, Duna, Lemmings, či prvý Deus Ex. Bolo toho oveľa viac, no na tieto kúsky si aj pamätám.

Aká je tvoja najobľúbenejšia hra a prečo?
Je dosť zložitá si vybrať jednu "vyvolenú" hru, no keď už musím, tak si vyberám druhý Mass Effect, keďže tejto hre, sa ako jednej z mála, podarilo vyvolať u mňa riadnu dávku emócií, ktorú doplnila parádna hrateľnosť a kvalitný príbeh. No hriechom by bolo nespomenutie prvého Deus Exu a Bioshocku.

Ak by si sa musel reinkarnovať do nejakého herného charakteru, koho by si si vybral?
Asi by to bol John Shepard.

A čo tvoj život mimo hier? Čomu sa mimo hier venuješ?
Tak v prvom rade sa venujem štúdiu na vysokej škole. Keď mi popri tom (a popri práci pre gamesite) zvýši čas, tak si veľmi rád pozriem nejaký kvalitný film, popripade seriál, alebo si pustím kvalitnú muziku a relaxujem. Veľmi rád spím. Okrem toho si rád pozriem v televízii aj nejaký kvalitný športový prenos, alebo si ho zahrám v reáli. A ak by som ešte náhodou mal nejaký voľný čas, tak si vyrazím von s kamarátmi.

Povedz nám o sebe niečo, čo o tebe doteraz nikto netušil?
Som troll od prírody a rád si robím srandu z fanboyov, ktorí na to väčšinou naletia.

Ako vidíš svoju budúcnosť?
Keď zvládnem letný semester na vysokej škole a doštudujem na bakalára, tak sa ma môžete spýtať. No tak či onak, spájam svoju budúcnosť s Gamesite.sk.

A na záver, aké je tvoje životné motto?
Tu by som asi pripojil dva výroky z hier, ktoré možno považovať za moje osobné motto.

You can't predict how people will act, Garrus. But you can control how you'll respond. In the end, that's what really matters.
John Shepard

*"Ezio....why will you not surrender?"
"I never learnt how!"*
Ezio Auditore



Aktualizuj sa!



JC vo Vegas

Písať o ceste do Las Vegas do herného magazínu má v určitom slova zmysle svoje odôvodnenie. Predsa len, mesto hriechu je známe tým, že predstavuje raj pre všetkých hráčov - avšak, trošku inej kategórie, než akej je tento magazín a celkovo videoherný svet určený.

nejaká akcia, akú mala napr. spoločnosť DICE týždeň pred mojim príchodom.

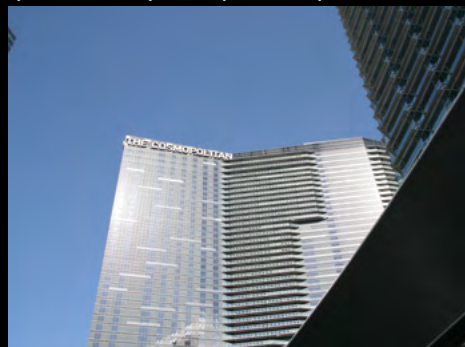
s týmto názorom sa po prvej návšteve stotožní možno aj viacero turistov.



Samozrejme, na Facebooku si zahráte poker vo virtuálnom kasíne a našli by ste aj online ruletu alebo Black Jack. Teoreticky sa tak môžete vytrénovať, zobrať dostatočný kapitál a ísť do Vegas s naivnou predstavou rozprávkovvej výhry. O tom, ale tento článok nebude - „gambling“ ide do peňazí a síce na mňa všetky hracie automaty žmurkali, mal som celé kasíno, ako turistickú atrakciu s heslom „pozerať, nechytať“.



Keď ma Hiro pôvodne oslovil s návrhom na tento článok, teória znela - popíši Vegas z pohľadu hráča. Vyššie sme si už uviedli, pre akých hráčov je Vegas rajom. Pre bežného konzolistu alebo PC-čkára však Vegas nemá čo ponúknuť - pokiaľ práve neprebíha



Pozrime sa však na samotné mesto Las Vegas. Treba uznať, že Američania sú majstrami propagácie a v súvislosti so slovami „Las Vegas“ sa spájajú rôzne prívlastky. Pre mnohých ľudí je toto mesto niečo unikátne a keď sa povie „idem do Vegas“ resp. „bol som vo Vegas“, podaktorým slečnám sa z tohto tvrdenia rozšíria zrenice. Niet sa čomu čudovať - pre ženy, ktoré rady nakupujú, je Vegas ideálnym letoviskom. Aspoň na pár dní.



Treba si uvedomiť, že celé Las Vegas je v skutočnosti takmer 5 km dlhá ulica, známa aj pod názvom „Strip“. Táto ulica je pýcha celého Vegas, na minimálnom priestore sa pokope tlačí viacero veľkých (dal by sa použiť aj prívlastok „obrovských“) hotelov. Mimo Stripu je však Vegas iba ďalšie klasické mesto, ktoré sa nachádza uprostred púšte. Hlavnú ulicu lemuje množstvo malých bežných domčekov, kde žijú lokálni obyvatelia svoje každodenné životy - Vegas im nepríde až tak čarovný a



Prvý dojem z Las Vegas je však jedinečný. Pokiaľ máte šťastie a do Vegas priletíte v noci, čaká vás pri pristávaní skutočne unikátny pohľad na krásnu súhrnu svetiel - ktorú po pár dňoch možno pomenujete prívlastkom „gýčovitú“. Bez ohľadu na to, kedy prídete, pripravte sa na množstvo ľudí a taxíkov na letisku. Našťastie, letisko od samotného Stripu nie je príliš vzdialené a po 10 minútach jazdy budete s otvorenými ústami obdivovať „megalomanskosť“ všetkého naokolo - Las Vegas je najmä o obrovských hoteloch a vstupná garáž resp. hala vie celkový dojem znásobiť. Následne vás možno prekvapí, že na recepcii sa prakticky neustále niečo deje. Na druhej strane, hotely ponúkajú obrovské množstvo izieb a napr. hotel Cosmopolitan má kapacitu pre približne 3 000 hostí. Aj z tohto dôvodu je Las Vegas veľmi obľúbené mesto, pokiaľ treba organizovať nejakú konferenciu - tu jednoducho plus-mínus 1000 - 2000 ľudí zo dňa na deň nespraví rozdiel.



Samotné hotely sú pomerne generické - na prízemí sa nachádza recepcia a rozľahlé kasíno (v ktorom je mimochodom zakázané fotiť, takže žiadne fotografie dôchodcov s malými plastovými pohárkami na drobné som, bohužiaľ, nemohol k reportáži priložiť). Následne na ďalšom poschodí nájdete zopár značkových obchodov a konferenčné centrá, kde sa práve tieto akcie konajú. Samozrejme, nechýbajú samotné izby pre hostí, v mojom prípade to bolo 61 poschodí a moja izba na 51. poschodí ponúkala pomerne pekný pohľad na časť Stripu.



Každý z hotelov má svoj špecifický dizajn - Caesars Palace sa nesie v znamení rímskej kultúry a nechýbali teda rôzne sochy. V hoteli Venetian, priamo v jeho útrobách, je postavená časť repliky Benátskych kanálov a nechýbajú ani gondoly. Cosmopolitan je špecifický vďaka svojmu modernému dizajnu, ale aj napriek tomu sú v princípe všetky hotely v princípe na jedno kopyto.



Samostatnou otázkou je, čo robiť vo Vegas. Toto nie je bežná turistická atrakcia, pokiaľ je pre vás hotel iba dočasný úkryt na prespatie. Mimo Stripu prakticky nemáte čo robiť, jedine, ak patríte k dobrodružným náturám, požičiate si auto a idete sa povoziť po Štátoch, alebo minimálne k Veľkému Kaňonu. Pre tých ostatných je Las Vegas o mňaní peňazí - kasíno, obchody a

predstavenia. Práve posledná menovaná forma zábavy je mne najbližšia a Vegas v tomto smere ponúka pomerne exkluzívne predstavenia - či už ide o špeciálne upravenú verziu muzikálu Fantóm Opery, vystúpenia Davida Copperfielda alebo o svetoznámu produkciu Cirque du Soleil, ktorá má vo Vegas až 7 rôznych predstavení. Samozrejme, okrem týchto hlavných atrakcií nájdete aj ďalšie predstavenia - mnohé z nich aj s prímiesou ženského topless šarmu. Apropos ženy - po Vegas chodí reklamné auto s číslom na ľahké devy a podobne sú propagované aj vo forme malých kartičiek, ktoré sú rozdávané okolo- loidúcim. Je to forma brigády - zatiaľ čo u nás sa roznášajú letáky Kaufland alebo Billa, vo Vegas sú to kartičky blondínky, brunetky, aziatky.



Vrátim sa ešte k spomínaným predstaveniam - v určitom slova zmysle ma prekvapilo, že David Copperfield má prakticky každý deň dve predstavenia za večer, v niektorých prípadoch aj tri. Väčšina predstavení sa opakuje raz za večer, 5 dní v týždni, nájdú sa však aj také, ktoré sa opakujú aj niekoľkokrát za večer. Je zrejme, že v tomto prípade už pre umelcov ide o tvrdú drinu a už len z princípu by som si niekedy rád pozrel tri predstavenia Copperfielda behom jedného večera, aby som ich mohol navzájom porovnať.



Veľkoleposť hotelov, celebrity, množstvo jedinečných predstavení, to



všetko robí z Las Vegas ideálne víkendové letovisko. Viacerí Američania toto mesto v tomto duchu aj berú. Pre nich náklady na „skok do Vegas“ sú iba zlomkom toho, čo musí zaplatiť Európan. Z nášho pohľadu je toto mesto svojím spôsobom čarovné - ide však iba o optický klam, za ktorý treba vzdať poklonu šikovným Američanom a ich schopnosti mesto „predať“. Mimochodom, tento článok mal aspoň čiastočne súvisieť s videohrami, ale snáď mi odpustíte, že s nimi v podstate nič nemá. Apropos, na hlavnom Stripe sa nenachádza ani BestBuy ani Gamestop, takže žiadne hry som nenašiel a mohol by som tak jedine rozprávať o podobnosti aktuálneho Las Vegas s futuristickým poňatím vo Fallout: New Vegas. Pre tých čo hrali - áno, Lucky 38 sa skutočne čiastočne podobá na Stratosféru.

Roman Kadlec



Anketa: Limitka roka 2011

Rok 2011 bol rokom plodným na udalosti, hry a aj na zberateľské edície. Toľko tých krásne zbytočných škatuliek na nás vychrlili všakové firmy, až by sa zdalo, že im ide len o to, aby z nás vymámili čo najviac peňazí. Ba čo je horšie, kope z tých škatuliek sa to aj podarilo, a tak naše súdružky manželky, priateľky či matky (podľa toho, kto s vami zdieľa váš rozpočet) zasa raz museli odložiť plány na nákladnejší život. Teda nie, že by som sa sťažoval, veď koho by už len mrzelo, že kvantum z tých edícií vyzeralo k svetu a neboli to len „odfláknuté čínske šmejdý“ z tržnice („Ded Spejs dva“ odpusti). Naopak, mnohé z edícií nám sánku tlačili „prokuratúre nízko k pasu“!

Prakticky nebolo mesiaca, kedy by sa na trhu nezjavila nejaká tá edícia, ktorá stála za hriech. A to najlepšie čakalo pred koncom roka. November 2011 vstúpi svojím lineupom určite do histórie. Toľko skvelých hier a „kolektoriiek“, koľko nás zahltalo ten mesiac, to je niečo absolútne výnimočné. Aký to kontrast s rokom 2009, kedy v novembri vychádzalo CoD Modern Warfare 2 a ostatní sa báli s ním vkročiť v jeden mesiac na trh. MW3 už neodstrašil nikoho. Veru, pozhennane toho bolo. A tak, berúc si príklad zo všemožných ankiet, súťaží, misiek a talentov, rozhodli sme sa aj my, že by bola škoda strčiť hlavu do piesku a tváriť sa, že netreba vyhlásiť anketu o najlepšiu, najkrajšiu a najviac sympatickú edíciu roka 2011. Nuž rozhybali sme sa, oprášili emailové adresy a iné masovokomunikačné prostriedky a otravovali sme život pár ľuďom, o ktorých si myslíme, že sa v „kolektorkách“ vyznajú minimálne tak dobre ako my. Mená všetkých tých, ktorých sme dňom i nocou otravovali, aby nám pomohli, spolu s ich odôvodneniami prečo hlasovali tak, ako hlasovali, nájdete nižšie. A ako sa vyberalo, hlasovalo a hodnotilo? Nuž, nominovaných bolo 19 edícií, tie sme vybrali my na Limitkách, aby sme trochu ohraničili možnosti výberu. Z nich každý respondent vyberal päťku, ktorá bola podľa neho najlepšia za minulý rok. Tých päť vybraných edícií každý zoradil podľa poradia (1. miesto - 5. miesto) tak, aby to odrážalo jeho súkromnú spokojnosť s edíciami. My sme následne, po skompletizovaní všetkých hlasujúcich, týmto edíciám priradili podľa umiestnenia bodové ohodnotenie, ktoré bolo nasledovné:

1. miesto - 10 bodov
2. miesto - 5 bodov
3. miesto - 3 body
4. miesto - 2 body
5. miesto - 1 bod

A tak sme po zrátaní všetkých hlasov, bodov a sympatií určili konečné poradie a hlavne prvé miesto. Takže zatajte dych a pustite sa do čítania.

NOMINOVANE EDICIE:

1. Anno 2070: Collectors Edition
2. Assassins Creed Revelations Animus edition
3. Batman Arkham City Collectors Edition
4. Crysis 2 Nano Edition
5. Deus Ex Human Revolution Collectors Edition

6. Duke Nukem Forever Balls of Steel Edition
7. Gears of War III Epic Edition
8. Homefront Voice of Freedom Edition
9. Heroes: Might and Magic VI Collectors Edition
10. Infamous 2 Hero Edition
11. Killzone 3 Helghast Edition
12. Mortal Kombat Collectors Edition
13. Resistance 3 Survivor Edition
14. Star Wars The Old Republic Collectors Edition
15. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition
16. Total War Shogun 2 Collectors Edition
17. Two Worlds 2 Royal Edition
18. Uncharted 3 Explorer Edition
19. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

ANKETA LIMITKA ROKA 2011

Prečo sme hlasovali tak, ako sme hlasovali:

Norbert "Norino" Bitto

1. Uncharted 3 Explorer Edition

Nádherný zberateľský box, ktorý ponúka všetko, čo dokáže pravého fanúšika série Uncharted dostať. Nájdeme v nej krásnu figúrku Nathana, pre mňa neskutočne vzácny prsteň, opasok a okrem toho aj hru zabalenú v peknom obale pripomínajúcom knižku. Samozrejme, zvyšné bonusy sú tiež len plusom.

2. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition

Nádherne prepracovaná socha, ktorá zaujme na prvý pohľad. Doslova vyraža dych. Pekná veľká mapa, artbook a making of, ktoré vás prevedie svetom The Elder Scrolls, určite potešia.

3. Killzone 3 Helghast Edition

Na prvý pohľad veľká zberateľská edícia, ktorá prináša fanúšikom peknú repliku Helghast helmy, zberateľskú figúrku Cloaking Marksman a klasické bonusy ako inde t.j. artbook, a rôzny digitálny obsah. Fanúšika série, ako mňa, určite tieto bonusy potešia.

4. Two Worlds 2 Royal Edition

Perfektná edícia plná skvelého obsahu je naozaj excelentná. Krásna vysoká figúrka

je nádherná, no nie je jediným skvelým bonusom. Herné karty, knižka, mapa či netradičný bonus v podobe podložky pod myš naozaj potešia. Samozrejmosťou sú aj exkluzívne predmety alebo soundtrack a pod.

5. Duke Nukem Forever Balls of Steel Edition

Dukeho edícia zaujala okamžite. Aj napriek (podľa mňa) slabšej hre ponúka balenie naozaj bohatý obsah. Zberateľská busta, kniha alebo veci z kasína v podobe kariet a pod. sú super. Okrem toho fanúšika potešili aj pekným komiksom, skladačkou alebo pohľadnicami.

Jaroslav Kraif

1. Two Worlds 2 Royal Edition

Mezi prvým a druhým miestom jsem se rozhodoval opravdu těžce. Proč jsem ale nakonec zvolil, jak jsem zvolil? No protože Royal Edition pro X360 je naprosto nádherná záležitost. Ta zelená barva a vůbec design celé krabice je naprosto úžasný (PC verze má černou krabici bez nápadu), i když obsahově nijak extra neexceluje.

Možná by bylo dobré na začátek zmínit, že jsem poněkud vysazený na steelbooky...

2. Star Wars The Old Republic Collectors Edition

Přestože Star Wars nijak extra nemusím a MMO už vůbec ne, sběratelce SW TOR musím přiznat jisté kvality. Jak jsem napsal výše, jsem vysazený na steelbooky, a tady jeden je. V podstatě by mi stačil jen ten, avšak EA nešetřilo, takže dostanete ještě badass figurku Sitha, speciální klíčenku s generátorem kódů, knižечku, luxusní box... Co víc by si sběratel mohl přát?

3. Mortal Kombat Collectors Edition

Ano, ano, vím, že v té krabici prakticky nic navíc není. Ani ten steelbook. Musím však ocenit nápad šoupnout do sběratelky oba legendární hrdiny světa Mortal Kombat v podobě postavíček. Kromě toho se mi strašně líbí design krabice.

4. Resistance 3 Survivor Edition

Oceňuji hlavně nápad a originalitu - vynil totiž ve sběratelkách najdete málo kdy. A pak se mi pochopitelně hodně líbí boxart - asi nejvíce ze všech nominovaných sběratelek.

BRL04 www.brloh.sk
Ten nejlepší úlet!

Všetko pod jednou strechou

Akčné figurky

Knihy a Komiksy

Videohry

Zberateľské kartové hry

Cool trička

5. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition

Skyrim tu pôvodne vôbec nemal byť. Jak to? No pretože v té sběratelce dohromady nic není. Jasně, obrovská knížka s concept-arty, a? A hnusný kus plastu, který by měl představovat skálu se Slovem. A co ještě? No mapa. Ale ta je přeci i v obyčejné edici. A na co teda ta obrovská krabice a 3500 Kč ceny? Eh... Přeci Alduin! Alduin! Alduin! Ano, je tam, nejúžasnější figurka, kterou kdy do jaké sběratelky dali (teda z těch, které jsem viděl). Když na vás navíc kouká každý den z políčky nad stolem (a víte, že jste za něj museli zaplatit jen polovinu ceny), nemůžete mu odepřít alespoň páté místo...

Na pátém místě mělo být původně Uncharted 3. Proč tam nakonec není? Impozantní truhlička, pěkná postavička a luxusní krabička na disk jsou sice super věci, jenže truhlička už tu několikrát byla a figurku hlavního hrdiny má dneska skoro každá sběratelka. Prsten a přezka? Nuda. Tak proto...

Mohl bych pokračovat dál a dál, třeba sběratelka Anno 2070 mě zaujala hračkami, ocenění za steelbooky by zašloužil Deus Ex i Crysis 2, parádní figurku má taky Killzone 3 a krásné krabičky Gears of War 3. Bohužel, prostě nešlo zvolit všechny, a tak se, holt, na některé nedostalo. Třeba příště...

Juraj "Đuri" Dolniak

1. Batman: Arkham City Collectors Edition

V roku 2011 na mňa urobila najväčší dojem zberateľská edícia Batman: Arkham City. Skvelý a bohatý obsah (vrátane samotnej skvostnej hry) v podobe soundtracku, artbooku, DLC prídavkov, korunovaný kvalitne spracovanou figurkou netopierieho muža, tvorí jednoducho neodolateľný celok, ktorý by si žiaden zberateľ nemal nechať ujsť. V súvislosti s touto „limitkou“ hovorí za aj prijateľná cena.

2. Gears of War III Epic Edition

Socha Marcusa Fenixa, artbook, medaila a opäť výborná hra. Od 1. miesta v mojom rebríčku túto „limitku“ delí len o čosi vyššia cena. Bodka.

3. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition

Veľkolepé RPG s veľkolepou „limitkou“, ktorej, samozrejme, kraľuje detailne spracovaná soška draka. Spolu s rozsiahlym artbookom a making of DVD povinnosť pre každého prívrženca čarovného sveta Tamriel.

4. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

Už len základná edícia prekypovala obsahom, akým sa nemôže pochváliť len tak hocijaká hra. Skrátka a proste „nabušená limitka“, ktorá pre svojho majiteľa predstavuje hotový zberateľský raj.

5. Assassins Creed Revelations Animus Edition

Assassin, moja srdcovka, preto tu nie je čo riešiť. Krásna „limitka“, u ktorej absenciu nejakej tej figúrky ľavou zadnou nahrádza rozsiahla encyklopédia o univerze Assassins Creed.

Radim "Virus" Joch

1. Gears of War III Epic Edition

Marcus je impozantní a již legendary edice s Halo her jasně ukazují, že edice na X360 jsou myšleny skutečně vážně, na rozdíl od PC.

2. Crysis 2 Nano Edition

Sice přestřelená cena, ale od EA už jsem si na něco také zvykl a ten, kdo si počkal, to měl pak za půlku a za ty prachy to už byl vynikající nákup. Edice je bohatá a obrovská, a také hra byla neskutečně primosní.

3. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

Dle hodnocení opět vynikající kousek a opět Poláci vědí, jak zaujmout hráče i přidanou hodnotou, jako byl díl první, velmi bohatá edice a opět jasná předobjednávka.

4. Mortal Kombat Kollektors Edition

Návrat legendy se nadmíru povedl a edice působí přesně takovým brutálním dojmem, jako je celé toto universum.

5. Deus Ex Human Revolution Collectors Edition.

Díky tomu, že jsem ji sehnal na PC v eng. zde v ČR za vynikající cenu a pevně doufám, že hodnocení mluví za vše. A ten soundtrack.

Velkej Al

1. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

Jako RPG fandovi je první pozice jasná. Hra je parádní, s perfektním příběhem (o to víc, pokud znáte knížky) a i CE kolekce je dobře zvolena. Osobně bych řekl lepší nadstandard, klasicky obsahuje A4 artbook, vystřihovánky Geralta, hrací kostky, minci ze hry, hrací karty, nějaké to DLC, making of, a hlavně sošku hlavy Geralta ze sadry - co více si přát?

2. Homefront Voice of Freedom Edition

Druhá volba taky jasná, jakožto i FPS fanda, je každá dobrá střilečka požehnání. Sice Homefront není moc dlouhý a příběh je těžce nascriptovaný, až je to často přezpřlíš vidět, příběh je slušně vyprávěný a odsypa, což se od dob Half life 2 moc nenosí... Freedom edice obsahuje steelbook (ty ja poslední dobou rád), mapy, A5 artbook, soundtrack, DLC do multiplayeru a hlavně solidní, hodné velké, opravdické AM/FM radio s line-in vstupem pro mp3. Nutno říci, že tato edice byla exkluzivní pro Amazon.de.

3. Two Worlds 2 Royal Edition

Jako u Witchera, i tady je především RPG příběh, ale ja jsem tuto edici kupoval spíše kvůli obsahu CE edice, což je cca 20cm soška hlavní záporáčky ze hry, hrací karty, DLC do hry, bonus dvd. Bohužel, musím uznat, že soška až tak úžasná není, jak vypadala na fotkách, a jsem z edice lehce zklamán, ale na druhou stranu je to celé v parádní výstavní krabici, btw. CE edice TW1 je mnohem lepší, co se obsahu týče...

4. Anno 2070: Collectors Edition

A do třetice jsem i RTS fanda. Hry Anno sleduji už od prvního dílu, mám i všechny CE, které k nim vyšly (převážně německé), jakožto konkurence Settleru se stejně hraje i vypadá v tom žádná věda, poslední díl jsem opět kupoval kvůli obsahu CE, než hře. Bonusy jsou v podobě A4 artbooku, 2 CD soundtracku, plakátu a pár DLC věcem. Hlavním tahákem bude solární stavebnice cca 6. typu hraček na sluneční energii, dlužno říci, že „china made“ a kvalita tomu odpovídá... .

5. Duke Nukem Forever Balls of Steel Edition

No Duke je tu spíše do počtu, každé na něj čekal, každé ho chtěl (naštěstí jsem odolal full price a koupil potom ve výprodeji za miň, než třetinovou cenu), tuhle edici jsem bral vyslovene kvůli obsahu CE, hra těžce zaostává snad za vším a je vidět, že dyl už to prostě nešlo odkládat a muselo to ven (vono i 16 let je celkem dost). Bohužel, celkově je tahle CE lehkým zklamáním, na fotkách to vypadá bůh ví jak, ale ve skutečnosti je krabička velikosti jako dvd box, busta Duka je asi 10cm, k tomu mini hrací karty (asi 4cm vysoké), hrací kostky, 2 žetony z kasína, A5 artbook, 5 pohledů, samolepka, A5 komiks.

Šimon Slávik

1. Gears of War III Epic Edition
2. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition
3. Crysis 2 Nano Edition
4. Uncharted 3 Explorer Edition
5. Assassins Creed Revelations Animus Edition

Filip "ApsidalTill" Voržáček - xlive.cz

1. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

Na druhého Wiedzmina som čakal ako na zmlovanie. Paradoxne som si kvôli tejto hre musel kúpiť nové PC. To však nastalo až po kúpe limitovanej edície, a práve jej obsah a aura pre fanúšikov sveta od Andrzeja Sapkowského, vo mne pre rok 2011 zanechal najkrajšie pocity. Asi nie je fér, že poznám každý románový krok Geralta, ale o to viac som mohol posúdiť nasledovné prvky. Kamenná busta mi do dnes krásli obývaciu izbu a aj keď sa vždy dobrá

limitovaná edícia má vyznačovať jedným predmetom, tak v tomto prípade to nie je useknutá hlava hlavného hrdinu hry. U mňa zanechal najväčší dojem prvok precíznosti a prebalu celej „limitky“. Krásne tvrdý prebal s medailónom vlka, dobové prevedenie papierov u depeší, kovové mince či kocky s hracími kartami. Všetko úhľadne zabalené do detailného obsahu za 90 eur (cenu udávam zámerne, keďže na nižších stupienkoch tejto ankety sa z môjho pohľadu nachádzajú oveľa nerentabilnejšie záležitosti).

2. Batman Arkham City Collectors Edition

Dlho by som váhal, koho dať na miesto druhé v kombinácii bizarného súboja medzi menami Bruce Wayne a Geralt z Rivie. Avšak práve cena a hojnosť obsahu v tejto konfrontácii hovoria jasne. Aj keď, čo sa týka sympatií ku obom hrám, by to bolo len tesné. Batman rozhodne naviazal na prvé miesto čo do prebalu. Symetrická kocka s plastovým lemovaním, ktorej kraľuje (ako inak) postavička bojovníka za práva s tvrdým výzorom. Na prvý pohľad, oku lahodiac, sa táto vitrína dá jednoducho rozobrať zdvihnutím plastu a následne, po vzore Jokerovej hracej skrinky, sa pred vami otvorí celý Arkham. Figúrka je od renomovanej firmy, čo musí každý doceniť dotykom, avšak, okrem soundtracku (len vo virtuálnej forme), sa tu už nedá hovoriť o ničom viac trefnom. Art obrázky v jednotnom prebale s hrou je krásne riešenie, zvlášť ak ho zabalíte do snehovej bielej farby. Avšak ten sa vkladá do zadnej časti celého balenia, ktorá sa už nedá jednoducho odstrániť tak, aby ste si neutrhlí kúsky papiera z boku. Druhé miesto však zaslúžené s ohľadom na originalitu balenia a bohatej zásoby DLC expanzií.

3. Crysis 2 Nano Edition

Bronzovú pozíciu vyhráva a medailu za najväčšiu škatuľu „limitiek“ pre rok 2011 (tesne pred Skyrimom)... Áno, dostať Nano ediciou po hlave niekde v tmavej uličke, tak by ste museli dlho spomínať, koľko pív vám pretekalo vašim vlastným fermentačným ústrojenstvom. V tejto limitovanej edícii to však sú hneď dva elementy, ktoré jej udávajú tempo. Naozaj veľká postavička hlavného hrdinu hry a ešte väčší batoh na váš chrbát, ktorý má dizajnom reprezentovať špeciálny Nano oblek pre Proroka. Čo sa týka prevedenia postavičky, tak autorom sa tu dostalo chuti aplikovať do celku aj blikajúce svetielka (tie sú implementované do svetiel taxíka, na ktorom hrdina stojí a do obleku, ako takého). Na batohu si už ale EA nechcelo vylámať všetku fantáziu, keďže jeho druhá verzia (prvá vyzerala naozaj lákavejšie, ale asi bola aj drahšia), je defacto len klasický batoh s jemným plastovým náznakom chrbtice a logom EA na zipse. Ak ku tomu prirátam naozaj honosné prevedenie balenia DVD (plech), tak si druhý Crysis toto umiestnenie u mňa naozaj zaslúžil. Len som asi nemal dávať Proroka svojmu malému bratovi, ktorý ho behom jedného dňa poslal do hrobu jednoduchým trhnutím a zrazu sa už nezdalo, že by Nano oblek bol až takou výhodou proti realnej sile.

4. Killzone 3 Helghast Edition

Zemiačik ostáva pre tretí akčný a exkluzívny projekt v znamení PS3. Keď som si pred objednaním tejto „limitky“ prezeral fotografie z internetu, neuveriteľne mi padla do oka jedna jediná vec. Ak by toto bol kvíz, asi by ste už teraz počítali svoju výhru v zákulisi, avšak udrzte ruky vo vreckách. Jasné, je to helma vojaka s Helghast artom. Tá je jedinou perspektívnou vecou po kúpe (cena bola vtedy naozaj šialená) a keby nebol jej význam pre môj dom tak zásadný, asi by sme sa teraz o tomto umiestnení s hrou Killzone 3 vôbec nebavili. Helma, aj keď je komplet z plastu, ponúka dizajnový prvok do akejkolvek miestnosti. Zvlášť ak neradi utierate prach, dostane po nejakom tom mesiaci špeciálny „look“, ako keby ste ju teraz vytiahli z realného bojiska niekde uprostred misie. DLC cheat do multiplayer schémy (toto už je asi vec, ktorej sa v týchto edíciách nezabíame) a disk, zavedený do plechového obalu. Toto všetko sa vkladá do vnútra pod helmu, čím si doma môžete vyrobiť ďalšie miesto na odkladanie predmetov, ktoré chcete skryť pred ženou či priateľkou. Preto má zemiačková pozícia svojho jasného výhercu. Gratulujem.

5. Resistance 3 Survivor Edition

No a posledné miesto, v tejto zaujímavej ankete, si odnáša druhá exkluzívna projekcia pre PS3. Tretí boj o našu planétu Zem nás nenechal nijako na pochybách čo do vybavenia limitovaných edícií. Veď čo už viac by sa hodilo do bojiska, než plátenná lekárska taška s logom hry, do ktorej si musíme pribaliť ohnivú vodu na povzbudenie v plechovej tabatierke (obsah nie je dodávaný s „limitkou“), či strelecký terč na vyladenie správnej mušky. Takto vybavený vojak si potom (po dobre odvedenej misii v hre) môže sadnúť ku kartám v okolí svojich kamarátov (ak sú ešte nažive), pohrať sa s plastovými vojakmi, alebo zapísať do svojho denníku: dnes som objavil na internete stránku limitky.net.

Michal "MickTheMage" Nemec

1. Witcher 2 Assassins of Kings Collectors Edition

Zaklínač je unikát. Nielen vo svojej klasickej edícii, ktorá ponúka - na dnešnú dobu - nevídaný obsah, ale hlavne v jej zberateľskej forme. Bohatosť, ktorá sa istotne vypláť - teda pre zberateľa - a ozdobí ne jeden zberateľský brloh.

2. Duke Nukem Forever Balls of Steel Edition

O hre si môžeme myslieť, čo chceme. Hádať sa o tom, či to bol skutočne najväčší "prieser" minulého roka alebo len prenesené dieťa jednej, zabudnutej dekády. Čo sa však Dukeovi odoprieť nedá, je výborne nahustená zberateľská edícia. Naplnená kopou všelijakých hlúposti a „hovadiniek“, že človek ani nebude vedieť, kam to všetko uloží.

3. Batman Arkham City Collector´s Edition

Bez netopierieho muža by to ani nešlo... Tretie miesto jej, samozrejme, získala veľmi kvalitná figúrka, ktorá je snom každého „batmanofila“. Treba snád dodávať niečo viac?

4. Star Wars The Old Republic Collectors Edition

Za melódie zvanej "The Old Republic" si prichádza pre svoje i zberateľská edícia k tejto nešťastnej MMO hre, ktorá mohla fungovať lepšie ako singleplayer. Lenže to je stav, s ktorým jediniec nič nenarobí. Zlatým klincom tejto edície je opäť nádherne spracovaná figúrka z poriadnych materiálov, žiadna umelá hmota desiatej kategórie. K tomu pripočítajte denník objasňujúci a prepojujúci „starorepublikovú“ históriu s hernou súčasnosťou - teda pridanú hodnotu pre fanúšika Hviezdnych vojen - a máme tu jednu zo zaujímavejších edícií minulého roka.

5. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition

No dobre, tak má drak neuveriteľne lacný podstavec z umelej hmoty desiatej kategórie... Lenže samotný zážitok z prevzatia obrovskej škatule a následného rozbalenia jej obsahu sa len tak z hlavy nevydymí. Okrem toho, Alduin samotný je skutočne nádherným dromom a artbook tiež patrí k tým dobre spracovaným doplnkom zberateľskej edície. Pre Elder Scrolls mám skrátka slabosť.

Daniel "Lorddan" Hujo - limitky.net

1. The Witcher 2: Assassins of Kings Collectors Edition

Prvé miesto za veľmi dobrú hru a bohatý obsah. Navyše cena edície je primeraná za jej obsah. Miesto figúrky je netradične len busta Geralta. Tu získava edícia ďalšie plus, za správanie sa vývojárov k majiteľom poškodených edícií, ktorým na vlastné náklady zaslala úplne novú bustu, pôvodnú vôbec nepožadovala zaslať späť a navyše odškodnila aj malým darčekom v podobe medailónu. Artbook je kniha vo formáte A4 v pevnej väzbe s popismi, takže plnohodnotný artbook, a nie len nejaká „kvázi“ položka v edícii. Pre mňa numero uno.

2. The Elder Scrolls V: Skyrim Collectors Edition

Číslo dva tohto roku, na druhé miesto ju zraža pomerne vysoká cena edície, a hlavne veľmi lacno spracovaný podstavec pod draka. Inak škatuľa imponujúca svojím mega rozmerom s peknými armí, opäť a zas kvalitný artbook, za ktorý sa človek nemusí hanbiť vystaviť na obdiv a, samozrejme, hlavne obrovský a veľmi pekne spracovaný drak.

3. Might and Magic: Heroes VI Collectors

Trošku zamrzí absencia figúrky, inak opäť kvalitný artbook v pevnej väzbe vo formáte

A4, chcelo by to ale viac textu, málo vydané tričko v edícii, zaujímavo a netradične vyriešené otváranie edície, prsteň, ktorý vám nijak nehyzdí ruku, naopak veľmi decentný a aj ja som ochotný si ho dať na ruku. Škoda, že absentuje steelbook.

4. Gears of War III Epic Edition

Druhá mega edícia tohto roku. Je snáď jasné, prečo je v rebríčku. Aj keď nie som fanúšik tejto hry, tak jednoducho tak kvalitne spracovaný Marcus Fenix s Retro Lancerom v ruke a veľkou diorámou v pozadí, to je must-have edícia tohto roka. Navyše k figúrke je pribalená aj Limited Edition s ďalším zaujímavým obsahom, ktorý poteší nejedného fanúšika tejto série.

5. Batman: Arkham City CE

Krásna čierno-biela edícia, ktorá zaujme už len napohľad každého. Škoda, že u nás nie je dostupný film, a tak zmysel zásuvky edície zostáva nevyužitý. Samotný Batman, vyvedený v čierno-bielych farbách, sa za seba nemusí hanbiť a krčiť sa na podstavci. Pekne vyriešené otváranie s armí popri figúrke, veľmi dobre zvolené arty na škatuli - Batman a Joker. Pre niekoho nie najlepšie vyriešená kombinácia artbooku a obalu na CD, navyše klasický artbook malého formátu u mňa vzbudzuje pocit, že je to vec, ktorá tam musí byť len z princípu, tak ju autori zjednodušia a dajú tam.

Roman "JC" Kadlec - gamesite.sk

1. Uncharted 3 Explorer Edition

Najmilším prevkapiením tohto roka bola pre mňa „limitka“ hry Uncharted. Jej štýlové spracovanie a zaobalenie do krásnej truhličky následne podporila veľmi pekná figúrka Nathana. „Limitka“ potešila aj ďalšími hmatateľnými bonusmi a nechýba ani in-game obsah. U mňa si však získala prvenstvo tým, že očarila na prvý pohľad.

2. Batman Arkham City Collectors Edition

Batman potešil najmä krásnou figúrkou Batmana, ale aj pomerne nízkou cenou, za ktorú sa dala nová „limitka“ zohnať. Artbook (ako obal hry) alebo animovaný film na DVD sú výborným bonusom. Pokiaľ by sme sa však pozreli na minulo-ročné „limitky“ z pohľadu cena/výkon, Batman by bol určite víťazom.

3. Deus Ex Human Revolution Collectors Edition

Deus Ex som musel do rebríčka zakomponovať, už len z princípu. Collectors Edition je síce na prvý pohľad mierne predražená, samotná figúrka, ktorá je hlavným lákadlom, sa však predáva za 40 eur. Figúrka je výborne spracovaná a radosť z nej je silnejšia ako sklamanie z nekvalitne spracovaného (väzba) artbooku.

4. Heroes: Might and Magic VI Collectors

„Limitka“ Might and Magic: Heroes VI potešila poriadnou tvrdou veľkou knihou, tričkom a

konečne poriadnym prsteňom, ktorý sa dá aj normálne nosiť na verejnosti. V tomto smere niet čo viac dodať.

5. Witcher 2: Assassins of Kings Collectors Edition

K tomuto niet čo dodať. „Limitka“ Witchera patrí tomu najlepšiemu, čo sa na trhu urodilo. Busta Geralta, kvalitný artbook a ďalšie bonusy hovoria jasnou rečou - toto je jedna z najbohatších „limitiek“ za minulé rok.

Braňo "Chinaski" Hujo - limitky.net

1. Gears of War III Epic edition

Vlastne je to prevkapienie aj pre mňa samotného, že som takto hlasoval, ale nemohol som inak. Nepatrím dokonca ani medzi fanúšikov série GoW, ale presvedčila ma kvalita spracovania a detailov masívnej sošky Marcusa Fenixa + bohatosť a kvalita ostatného obsahu. Jednoducho, táto edícia sa remeselné vydarila na výbornú.

2. Uncharted 3 Explorer Edition

Srdcovka a mnou najočakávanejšia edícia roka, ktorej (o figúrku) uniklo prvé miesto. Bez rozpakov priznávam, že edícia splnila všetko, čo som od nej čakal a chcel, sklamaro ma akurát prevedenie figúrky Nathana Drakea, a preto "až" druhé miesto. Aj napriek tomu považujem drevený cestovný kufrik za najkrajšiu vec, ktorú som minulé rok z akejkolvek škatule s „kolektorkou“ vylovil.

3. Batman Arkham City Collector's Edition

Pre mňa osobne najmilšie prevkapienie celého minulého roka. Zaujímavo riešená škatuľka, kvalitná a detailne opracovaná figúrka, skvelý soundtrack atď., atď. Čím si ale edícia získala mňam boli artworky na obale, tie sú tak nádherné, syte a živé, že u mňa subjektívne táto edícia predstihla aj možno kvalitnejšie spracovaných a bohatších edícií od konkurencie.

4. Crysis 2 Nano Edition

Táto edícia je pre mňa zaujímavá tým, že pôvodne som ju ani nechcel kupovať, potom som však niekde (ešte pred jej vydaním) našiel jej detailné obrázky a neodolal som. A neľutujem. Vysoká kvalita figúrky a krásny artbook v hrubom viazaní správnosť mojej kúpy potvrdili. Ale najprijemnejším prevkapiením pre mňa je kvalita batohu. Ten so mnou už zvládol nejednu túru, dokonca bol so mnou aj v Koline na Gamescome a zatiaľ drží ako nový. Bol by som teda zlý porotca, keby som ju sem neuviedol.

5. Deus Ex Human Revolution Collectors Edition

Táto edícia možno nehyri bohatým obsahom, ani opulentnosťou, ale jednoducho je krásna a na policičke svojim nezvyklým, kvázi retro artom, vyniká. A pre mňa osobne sa v nej nachádza najkrajšia figúrka roka. Adam Jensen sa skutočne na seba podobá a vďaka množstvu klbov, ktoré na sebe má, vás po čase neznudí. A preto je aj v mojom hodnotení.

CELKOVÉ VYHODNOTENIE

„Limitkou roka 2011“ sa po hlasovaní na stránkach Limitky.net stáva

Witcher 2: Assassins Of Kings Collector's Edition

Nech si každý vraví, čo chce, že je to tým, že v Čechách a na Slovensku je PC scéna stále oveľa silnejšia ako v zahraničí, že nám zaplatili, že sme boli nadrogovaní, alebo hocičo iné. Witcher 2: Assassins of Kings Collector's Edition v našej ankete dominovala. Edícia porazila všetko ostatné a žiadne „preto“ a „lebo“ neexistujú. CD Projekt Red dokázali, že aj vo východnej Európe sa nielenže dajú vytvárať kvalitné hry, ale aj krásne a vzácné zberateľské edície, ktoré navyše dokážu obhájiť svoju (na prvý pohľad) vyššiu cenu. Navyše, body k dobru treba CDP Red prirátat aj za to, že keď sa po uvedení edície do predaja objavili problémy s kvalitou busty Geralta, pružne zareagovali a každému, kto mal bustu poškodenú, poslali zadarmo novú a tiež aj malý darček, ako ospravedlnenie. A keby predsa len niekto pochyboval, či je víťaz zaslúžený, dodávame jedno. Ktorá iná herná edícia v histórii bola kedy daná niekomu tak významnému ako prezident USA ako štátny dar? Jednoducho Witcher 2 zavraždil kráľov a sám sa nim stal!

Poradie na ďalších miestach

2. Miesto - Gears of War III Epic Edition
3. Miesto - Batman Arkham City Collector's Edition
4. Miesto - Uncharted 3 Explorer Edition
5. Miesto - The Elder Scrolls V: Skyrim Collector's Edition

(pozn. Batman a Uncharted 3 mali rovnaký počet hlasov, o poradí napokon rozhodlo to, na koľkých hlasovacích lístkoch sa hra nachádzala Uncharted 3 - 4, Batman AC - 6)

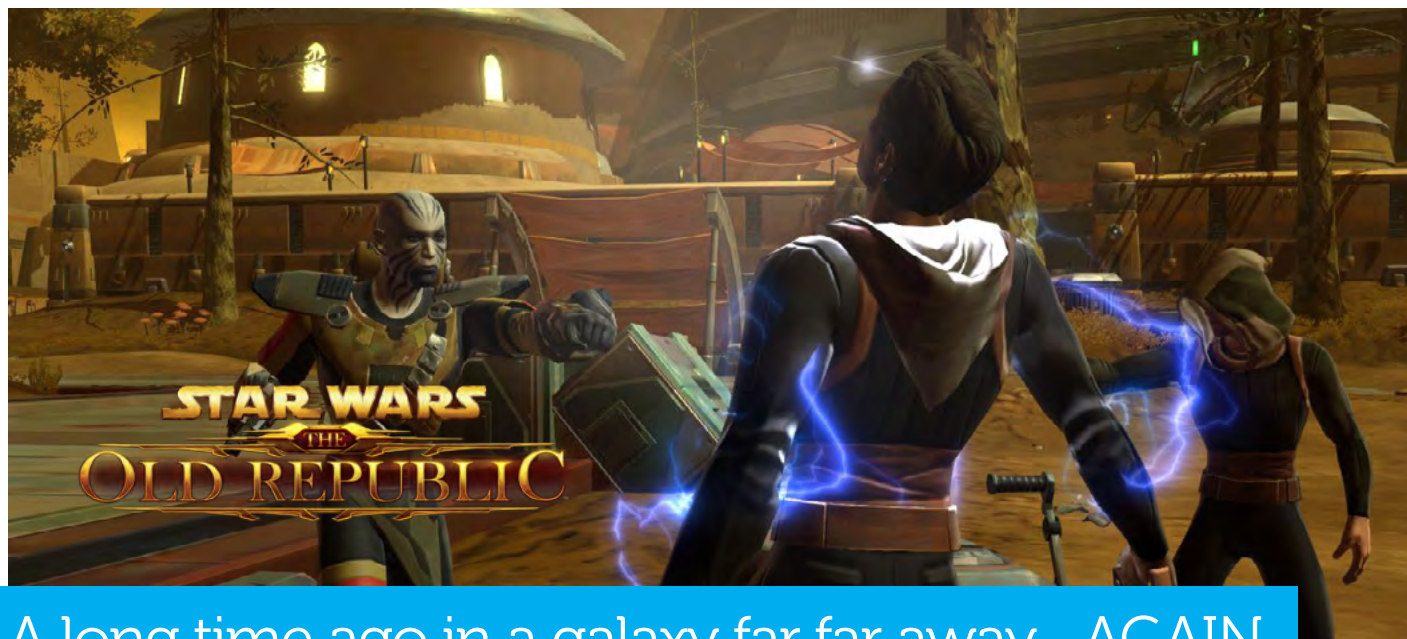
A na záver podakovanie, najprv všetkým tým, ktorí to dočítali až sem, ale hlavne veľké ĎAKUJEM všetkým, ktorí sa našej ankety zúčastnili a venovali jej svoj súkromný čas. Ešte raz ďakujeme, a snáď naša tradícia bude pokračovať.

www.limitky.net



www.gsshop.sk

...už onedlho



A long time ago in a galaxy far far away... AGAIN

Od nášho posledného čitateľského stretnutia ubehol mesiac. Star Wars mánia sa nám prvýkrát prezentuje v 3D v kinách s otrasným slovenským dabingom a my sa dnes pozrieme na zopár posledných aspektov tejto ambiciózne, nedávno vydané MMORPG a pridáme finálny verdikt. Pokiaľ ste nečítali prvú časť našej megarecenzie, hor sa sem!

Eatlightsaberjerk!

PVP alias boj hráčov proti sebe je v MMORPG hrách tak trochu ošemetná vec a tohto faktu sú si vedomí či už hráči a tak isto aj vývojári samotní. Dôvody, prečo je tomu tak, sú hneď dva a úsmevne za ne môžu rovnakou mierou obidve zmienené skupiny. Tým prvým, za ktorý môžu vývojári, je balans jednotlivých classov a ich skillov. Pokiaľ náhlo nemyslite od začiatku ich designovania (žiariť príkladom sú v tomto prípade Guild Wars), tak si pletiete sám na seba bič, pretože na vašu hlavu zletí najskôr sprška negatívnych reakcií od hráčov classov, ktoré sú underpowered. Následne po pokuse o rebalans cez patche, druhá sprška nemenej negatívneho feedbacku o tom, ako ste tú a tú classu úplne pokazili, od hráčov classov, ktoré boli overpowered. Druhým dôvodom, za ktorý pre zmenu môžu hráči samotní, je správanie, s ktorým sa pri MMORPG s otvorenými PVP zónami stretnete na dennom poriadku. Teraz je, samozrejme, reč o max. level hráčov, ktorí cítia potrebu chodiť do low lvl pvp zón a zabíjať všetkých hráčov druhej frakcie len tak z nudy, prípadne si vyhladiť svoju obeť a kempovať na ňu

dovtedy, až druhá strana radšej zónu opustí, alebo rovno znechutene vypne hru (že sa toto správanie následne replikuje ďalej, lebo takmer každý cíti potrebu pomstiť sa, asi písať nemusím). Z týchto dôvodov každá MMORPG umožňuje hráčom vybrať si, či chcú hrať na PVP serveroch (otvorené PVP zóny a PVP arény), PVE serveroch (PVP arény a otvorené PVP zóny, kde však máte možnosť vybrať si, či sa ich chcete zúčastňovať) a RP-PVP a RP-PVE serveroch (hráči sa tvária, že sú naozaj súčasťou sveta, a teda musia diskutovať v rámci daných pravidiel – niečo ako LARP v digitálnej podobe). SWTOR, tak ako som sa zmienil už v prvej časti recenzie, v tomto prípade nie je žiadnou výnimkou. Pri pohľade na server list, samozrejme, tak ako to už pri MMORPG hrách býva, dominujú práve PVP a PVE servery (aby ste hrali na RP serveri, musíte byť tak trochu vyšinití, aj keď pri pohľade na hardcore Star Wars fanúšikov sa vcelku vysvetľuje, ako je možné, že v SWTOR má aj tých pár RP serverov rovnakú popularitu ako tie PVP a PVE). Čo sa týka PVP, ponúka SWTOR okrem priateľských duelov a otvorených PVP zón taktiež warzóny (PVP arény), pričom aktívne sa zúčastňovať týchto aktivít môže hráč už od 10 levelu.

Svetlá strana: Základná premisa SWTOR, ktorou je boj Impéria proti Republike, ponúka (podobne ako WoW) skvelé logické zázemie pre PVP a krásne tak zapadá do univerza hry. Bioware si dal taktiež tú námahu, že každá warzóna má niečo ako svoj mini príbeh, a tak hráč pri vstupe do nich nemá pocit, ako keby prešiel z jednej hry do druhej. K tomu sa taktiež viaže náplň činností, ktoré musí jedna splniť, aby sa dopracovala k víťazstvu.

Aj keď v konečnom dôsledku ide takmer stále o obsadenie vybraného bodu alebo jeho ochranu. Výnimku v tomto prípade tvorí tzv. Huttball, ktorý je niečo ako futbal, respektíve zamaskovaný capture the flag, v ktorom hráči musia spolupracovať, aby dostali loptu do súperovej bránky. Za zúčastňovanie sa warzón získava hráč špeciálnu menu, za ktorú nakupuje PVP výbavu. Valor, ktorý je potrebný na používanie lepšej PVP výbavy, kredity a taktiež XP na levelovanie i legacy, a to dokonca aj v prípade, že váš tím prehrá, čo z tejto činnosti na prvý pohľad robí skvelú alternatívu k štandardnému questovaniu. Čo sa týka otvorených PVP zón, sú tu zastúpené v pomerne hojnej miere a stretávanie sa hráčov opačnej frakcie pri plnení questov býva pomerne bežný jav.

Temná strana: Slovo na prvý pohľad som použil v predošlom odseku zámerne, pretože ako náhle sa zúčastníte svojej prvej warzóny, čo bude určite hneď na levelu 10, už do nich minimálne do levelu 50 neveziete. Prvým zásadným problémom je systém warzón, kedy hra automaticky hádže všetkých hráčov, bez rozdielu ich levelu, do tých istých warzón, čiže zo železnou pravidelnosťou uvidíte pokusy hráčov bojovať proti druhým o 30 až 40 levelov vyšších hráčov. Inými slovami, pokiaľ nemáte fakt šťastie, že sa vám podarí natrafiť na hráčov s postavami s relatívne rovnakým levelom, nemáte šancu. Logicky si teda warzóny inteligentný človek odloží až na 50 lvl. Bohužiaľ, tu sa problémy ani zďaleka nekončia vďaka zlému balansu jednotlivých classov a úplne otrasného technického spracovania, kedy sledujete spomalený, trhaný film o 15 FPS.

Podotýkam, že hra sa takto otrasne správa len vo warzónach a pri nastavení rozlíšenia na archaických 800x600 a všetkého na minimum sa dostane človek na 20 - 30 FPS, pričom na tom istom HW zvyšok hry beží pri rozlíšení 1920x1080 v plných detailoch s vyhladzovaním na 40 - 60FPS. Otvorené PVP zóny zase občasne trpia vyššie spomínaným syndrómom niektorých hráčov, ktorí si potrebujú dokazovať svoju silu a tiež tým, že Impérium na väčšine PVP serverov dominuje svojím počtom hráčov.

Power, I need more poweeeeeeeeer!

Kritickým momentom každej MMORPG s platenou subskripciou je z pohľadu tvorcov dosiahnutie maximálneho levelu, kedy hráč už nie je motivovaný hnaním sa za nejakým konkrétnym merateľným cieľom a v prípade, že odrazu zistí, že vlastne už nemá čo robiť, sa začína nudiť a následne hru opúšťa a vracia až v momente, keď sa objaví datadisk a aj to len za predpokladu, že na hru nezanavrie úplne. Práve táto situácia potápa pravidelne jednu novodobú MMORPG za druhou a v rádu mesiacov sú tak tvorcovia nútení meniť hru z plateného na free to play model. Pokiaľ sa chce teda MMORPG hra v dnešnej dobe presadiť, potrebuje mať neustály prísun nového zaujímavého obsahu a udržať si tak hráčov. Druhou vecou, ktorá hráčov dokáže pri hre udržať, je komunita, ktorá sa v hre vytvorí, keďže veľká väčšina dnešných hráčov nehrá ani tak preto, aby mali najlepšiu postavu na realme (čítaj ľudia, ktorí majú reálny život), ale preto, lebo pri hraní môže spoznať a komunikovať s novými ľuďmi z celého sveta. SWTOR prináša štandardnú plejádu nápadov – hráči sa majú možnosť združovať v guildách a po dosiahnutí maximálneho levelu sa zúčastňovať tzv. operácií (instancie stavané pre 8 – 16 hráčov) a hardcore verzií všetkých flashpointov. K týmto pridáva zaujímavé maličkosti v podobe world bossov na každej planéte a datacrony (jednorazové permanentné zvýšenie štatistik), ktorých zozbieranie, ak ich chcete mať všetky, vám nejakú tú dobu zaberie.

Svetlá strana: Hlavnou devízou SWTOR, oproti akejkolvek inej doterajšej MMORPG, je, že hra obsahuje 8 rôznych príbehov, ktoré svojou kvalitou dosahujú štandard single-playerových RPG hier. Pokiaľ teda dosiahnete maximálny level a hra vás stále baví, ale zistíte, že už práve nemáte čo robiť, je logickým krokom vytvorenie si ďalšej postavy a užívanie si nových zážitkov. K tomuto sa

viaže aj legacy, ktorá, tak ako som uviedol už minule, má priniesť rôzne bonusy pre vaše alter postavy, keďže jej získavanie sa nezastavuje na levelu 50, ale ďalej ju môžete získavať plnením questov, ktoré ste zatiaľ nesplnili. Operácie, tak ako všetko v SWTOR, majú taktiež svoje príbehy, ktoré sa k nim viažu a svojím rozsahom a poňatím predstavujú epický zážitok ako zo Star Wars filmov.

Temná strana: Obsah pri levelovaní druhej postavy je, až na príbehové questy v prípade, že hráte za tú istú frakciu, na 100% totožný a veľmi rýchlo sa tak môže dostať pocit nudy. Taktiež čas na vylevovanie postavy na maximálny level nie je na pomery MMORPG hier nijak závažný – pri mojom hraní sa zastavil na nejakých 150 hodinách, a to som sa pomerne často len tak flákal po svete. Hra aktuálne obsahuje len dve operácie, ktoré budete (v prípade, že chcete poriadny equipment) veľmi často opakovať, takže ich budete veľmi rýchlo poznať naspamäť. Čo je však najhoršie, je momentálne otázná rýchlosť, akou bude pribúdať do hry nový obsah, keďže hra pri launchi obsahovala operáciu len jednu, a aj keď Bioware pridal druhú po mesiaci, sám priznal, že na nej pracoval už niekoľko mesiacov. Po zvážení toho, že každý nový quest musí byť kompletne nahovorený – všetky NPC, plus XY odpovedí, pričom každú treba nahovoriť 16-krát (8 rôznych classov, krát dva pre každé pohlavie), bude každý nový výraznejší patch pre Bioware časovo a pravdepodobne aj finančne pomerne nákladný. Čím som si tiež nie pomerne istý je komunita, ktorá zažíva svoj prvý odliv hráčov, a tak na jednotlivých planétach sa momentálne cez víkendový večer, kedy je logicky najviac hráčov online, podľa social listu pohybuje priemerne okolo 40 ľudí, pričom rovnaké je to na oboch stranách barikády. Že niečo úplne nie je v poriadku zjavne tuší aj Bioware, ktorý sa snaží udržať hráčov pomerne úsmevným spôsobom – pokiaľ ste neukončili subskripciu, po prvom mesiaci dostane vaša postava titul Foundera, taktiež nedávnym trailerom comming up, v ktorom ukazujú nedokončený herný obsah, na ktorom stále pracujú.

I am with you to the end, but I hope it's long ways off!

V prvom diely tejto recenzie som písal, že SWTOR určite stojí za vyskúšanie a po ďalšom odohranom mesiaci sa na tomto tvrdení nič nemení. Hra ako taká má svoje

zuby na krásu, ale prakticky ani jeden z nich nie je kompletný gamebreaker. Pre človeka, ktorý nikdy MMORPG hru nehral, je SWTOR ideálnou voľbou, čo je úspech sám o sebe, pretože podobný bezproblémový vstup do sveta online hrania bol schopný doposiaľ ponúknuť jedine World of Warcraft. Z pohľadu človeka, ktorý hráva online hry pravidelne, patrí po obsahovej stránke k tomu najlepšiemu, s čím sa dá stretnúť, avšak, samozrejme, s tým, že hra ako taká si vyžaduje úsilie zo strany Bioware o opravu spomenutých chýb a doplnenie zopár vecí, ktoré sa stali vďaka WoW určitým nepísaným štandardom. Čo si treba taktiež uvedomiť je, že o úspechu SWTOR, tak ako pri každej MMORPG hre po jej vydaní, nerozhoduje len jej tvorca, ale aj je komunita samotná, ktorá v prípade, že sa rozhodne odísť a vrátiť sa neskôr, dokáže potopiť sebe lepšiu online hru. Za seba môžem povedať, že minimálne ešte pár mesiacov to s SWTOR potiahnem, pretože je v ňom vidieť potenciál, a preto si podľa mňa zaslúži šancu.

P.S. pre zarytých odporcov platenia mesačných poplatkov: 13 eur dokáže normálny človek prepíť za jeden večer a zabáva sa pár hodín. Stále sa vám zdá dať 13 eur za viac ako 700 potenciálnych hodín zábavy za mesiac?

Branislav Brna



PLUSY

+ SW feeling, 8 kvalitných príbehov, spoločníci, plne nahovorený svet kvalitným dabingom, stovky hodín zábavy, hladký vstup do hry aj pre MMORPG nehráčov

MÍNUSY

- repetitívnosť vyplývajúca zo žánru hry, nulová invencia v prípade classov, takmer celý PVP systém v jeho aktuálnej podobe, nekonzistentná kvalita flashpointov, aktuálne chýbajúce nástroje na efektívne groupovanie hráčov, aktuálny end game obsah

Hodnotenie

85%

SKI REGION SIMULATOR 2012

Adrenalín, rýchlosť, balansovanie a krásna krajina naokolo.
Doslova entuziastický zážitok! Avšak aj o svah sa musí niekto starať...

Pre každého, ktorého fascinovali ratraky, snežné skútre so saňami alebo vozidlá soliace cesty je tu Ski Manager 2012. Takže do ta... ratrakov a na svah!

V hre sú 2 režimy. Zahráte si sólo kariérny režim, kde budete mať celé stredisko len pre seba. Postupne budete skupovať nové a nové zjazdovky, hotely, vozidlá, doplnky,... Vlastne asi všetko, čo je k technickej úprave svahu a k jeho fungovaniu potrebné. Okrem toho je tu aj multiplayer. Kampaň alebo tutorial v hre nehľadajte. Od začiatku sa všetko musíte naučiť sami z krátkych hintov, ktoré budú akurát tak otravovať počas hrania.

Hru začínate v tzv. „pešo-mobile“. Ako každé pekné ráno na zasneženom svahu je najlepšie naskočiť do ratraku, pripojiť pluh a „uťapkávač“ snehu. Čím lepšie je totiž svah zjazdový a upravený, tým ľahšie prilákate na svoju zjazdovku lyžiarov. Okrem toho však budú popularitu zjazdovky ovplyvňovať aj ceny a ponuka služieb. Na to budú v okolí svahu miesta, ktoré budú zastavané či už bufetmi, požičovňami lyží, drogériami alebo detskými kútikmi. A je toho ešte viac. Každopádne, cena týchto služieb bude tiež ovplyvňovať návštevnosť danej zjazdovky.

Avšak nie je návštevník ako návštevník. Je preto možné

skupovať rôzne hotely. Zameraniu hotelovej služby bude zodpovedať aj jeho návštevnosť. Pokiaľ bude hotel pre študentov a mladých, dostanete vysoký príval chudobných študentov, ale naopak pri luxusných hoteloch sa vám do strediska nahrnie celá banda zbohatlíkov. Ceny hotelov, ako aj služieb na svahu, sú regulovateľné. Hotely budú lákať klientelu. Tá bude potom vyberať preferovanú zjazdovku práve na základe cenovej ponuky na svahu.

No zatiaľ som písal o aspektoch hry, ktoré s technickou úpravou vozovky, zjazdovky a strediska nemajú moc spoločného. Na úpravu bude treba ratrak, na posolovanie a odhrabanie cesty iné vozidlo. Okrem toho sa v hre vyskytnú aj questy. Nepôjde o nič časovo nezvládnuťelné, aj keď to bude často časovo obmedzené. Za rýchle splnenie questu/misie dostanete voľajaké drobné navyše, plus aj základnú odmenu. Buď budete vozit' zranených lyžiarov, alebo nosiť minerálky do odľahlých staníc...

Vozidlá však budú vyžadovať aj drahú údržbu a povinné tankovanie pohonných hmôt. Čo treba autorom kvitovať je fakt, že nádrže sa vyprázdňujú reálnou rýchlosťou. Teda zatiaľ za jazdu z a na svah skútom nevytrieskate 75% nádrže. Avšak,

ako vieme, čím silnejší motor a ťažšia kára, tým bude spotreba väčšia. Okrem spomínaných vozidiel však bude treba sledovať napríklad aj počasie. Pokiaľ bude dlhšiu dobu teplejšie a sneh sa začne topiť, bude treba buď navoziť na zjazdovku sneh z iného miesta, alebo použiť na zasneženie svahov snežné delo. Len je tu problém, že je trocha drahšie.

Časovo by však manažment celého strediska bol nezvládnuťelný, a tak je v hre možné najat' si na úpravu svahov pomocníka. Ten jednotlivé zjazdovky za nemalý peniaz vyrovna a navozi na ne celú fúru snehu. Okrem toho je hra ďalej zľahčená tým, že je k dispozícii aj možnosť prepínať si jednotlivé vozidlá v rámci sekundy. Tým pádom teda odpadá povinnosť hľadať po celom stredisku káry, ktoré ani poriadne neviem zaparkovať, ale nechávam ich bársako po stredisku.

Aby sa však všetko nemaľovalo len ružovou (keďže

Matej Minárik

PLUSY

+ nová skúsenosť, netradičná téma a prostredie, na chvíľu aj zabaví

MÍNUSY

- po čase veľký stereotyp, grafika, nič nie je poriadne dotiahnuté

INFO

Žáner: *simulátor života*
Výrobca: *Giants Software*

Na recenziu poskytol:
Comgad, www.comgad.cz

Hodnotenie **60%**



ON-LINE TURNAJ
ALIENWARE TRACKMANIA
PRICHÁDZA!

SI GAMER?

Máš rád rýchlu akciu, preteky a súťaživosť?

ZAPOJ SA

A VYHRAJ NOTEBOOK ALIENWARE



Veľké finále si t'a počká
na Notebook Expo,
už 24. marca 2012.

notebook
expo

Začínáme už 25. 2. 2012!

Viac informácií na www.notebookexpo.sk



INDIE GAMES

Indie hry sa každým rokom dostávajú stále viac a viac do popredia hrenej scény. Niet divu. Zatiaľ čo mnohí hráči nariekajú nad stále horšou kvalitou hier od veľkých vydavateľov, ktorým chýba odvaha experimentovať a inovovať, dnešná indie scéna pripomína osemdesiate roky minulého storočia, kedy sa na kvalitnej a úspešnej hre mohlo podieľať len zopár ľudí. A preto by bola škoda, keby sme tieto výtvory v našom magazíne ignorovali. Gamesite magazín vám tak teda bude prinášať každý mesiac menší prehľad najnovších nezávislých hier, ktoré stoja za vyskúšanie.

Dear Esther

„Opustený ostrov... stratený muž... spomienky na fatálnu nehodu... kniha napísaná umierajúcim bádateľom.“



sa dá prirovnať k Portalu 2, kde sa hráč dozvedal viac o Aperture Science cez prostredie, nápisy a kresby na stenách, či staré hlasové záznamy. Pokiaľ ste si teda mysleli, že hra, ktorá by sa celá zameriavala práve na tento aspekt, by mohla byť naozaj výnimočná, tak Dear Esther by malo byť presne tým, na čo čakáte.

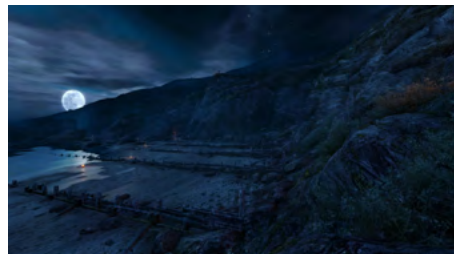
Dátum vydania: 14. február 2012

Dostupnosť: Steam Store – 7,99€

Fortune Summoners Secret of the Elemental Stone



Je možné, že názov tejto hry je vám povedomý. Dear Esther bol totiž pôvodne mód pre Half-Life 2, vydaný v roku 2008. Jej tvorbu mal na starosti Dan Pinchbeck z Univerzity Portsmouthu vo Veľkej Británii a cieľom projektu bolo priniesť experimentálny gameplay a rozprávanie príbehu v hrách. O rok neskôr sa profesionálny herný umelec, Robert Briscoe, rozhodol prerobiť mód do lepšej kvality, z čoho sa nakoniec vyklúlo kompletne prerobenie v Source Engine a s podporou Valve sa z Dear Esther stal nezávislý projekt, ktorý vyjde ako plnohodnotná indie hra.



Náplňou hry bude predovšetkým prieskum záhadného pustého ostrova, na ktorom sa, ako hlavný hrdina príbehu, ocitnete bez akéhokoľvek vysvetlenia, prečo ste sa tam dostali, kto ste a kto je tá tajomná Esther. Všetko sa budete postupne dozvedať z útržkov príbehu, rozmiestnených po celom ostrove na rôznych lokalitách. A bude len a len na vás, aby ste si to dali všetko dohromady. Toto postupné odhaľovanie príbehu

Carpe Fulgur, vydavateľ a lokalizačné štúdio doujin hier (japonské indie hry), si pre fanúšikov japonských nezávislých hier prichystal už tretí titul. Fortune Summoners je akčné RPG v side-scrolling štýle, kde sa vydáte na dobrodružstvo spoločne s tromi malými, ale odvážnymi dievčatami. Príbeh sa odohráva v krajine Scotsholm tri storočia potom, ako boli stvorené prvé elementárne kamene, z ktorých ľudia začali čerpať mágiu. V dobe kedy sa hra odohráva, sú už masovo produkováné a používané, vďaka čomu je mágia každodennou súčasťou bežného života.

Hlavnou hrdinkou príbehu je dievča menom Arche Plumfield, ktoré sa spolu so svojimi rodičmi presťahovalo do mesta Tonkiness, kde plánuje navštevovať školu, kde sa okrem iného vyučuje aj mágia. Samozrejme, príbeh sa po čase rozhybe a pred hráčom sa otvorí dobrodružstvo plné cestovania, bojov, ale aj

priateľstiev a konania dobra, ktoré hráčovi vydrží cez viac než 20 hodín hracieho času. Má to skrátka ten šarm, aký by ste očakávali od rozprávok pre deti aj dospelých. Ale to neznamená, že podobne mierumilovný bude aj gameplay. Ten delí hráčov na dva tábory. Ten prvý hru kritizuje pre prehnanú náročnosť, kde navyše poriadne nefunguje ovládanie, zatiaľ čo druhý tábor hru obraňuje a jej náročnosť prirovnáva k Dark Souls, čo sa týka nutnosti zvládnutia herných mechaník. Svoje vlastné dojmy môžete získať z dema, ktoré je voľne dostupné na Steame.



Dátum vydania: 30. január 2012

Dostupnosť: Steam Store, Gamergate.com – 14,99€

Katawa Shoujo



Vizuálne novely to majú na Západe ťažké. A to z viacerých dôvodov. Či už ide o ich japonský pôvod, sexuálny obsah alebo absenciu tradičného gameplaya. To im však nezabránilo preniknúť na Západ, aj keď rady ich fanúšikov neprekročili hranicu mainstreamu a vizuálne novely tak zostávali zväčša pod radarom. Katawa Shoujo, jedna z prvých plnohodnotných západných

vizuálnych noviel vôbec, to ale, zdá sa, postupne mení. Od svojho vydania si našla veľké množstvo fanúšikov a prenikla aj na zopár väčších, zahraničných stránok. Určite tomu pomohol aj fakt, že jej korene siahajú na 4chan, aj keď sa autori od neho rýchlo distancovali a taktiež to, že príbeh tejto hry sa točí okolo školy pre zdravotne postihnutých, kde hlavný hrdina môže nájsť lásku.



Hisao Nakai, osemnásťročný chlapec, dostane infarkt počas toho, ako sa mu jeho spolužiačka vyzná z lásky a v nemocnici sa mu pride na vážnu srdcovú arytmiu, kvôli ktorej musí odísť na špeciálnu školu pre zdravotne postihnutých. Hisao, zničený z toho, že má pred sebou nanajvýš ďalších 15 rokov života a aj to len vtedy, ak bude pravidelne každý deň brať viac než desať rôznych liekov, odchádza na školu so zvesenou hlavou a len s malou chuťou do života. Tam však stretáva päť dievčat, ktoré mu môžu zmeniť život. Čo znamená, že hra obsahuje päť príbehov, v závislosti od toho, koho si vy (ako Hisao)



z týchto dievčat vyberiete. Bude to Emi, ktorá je napriek amputovaným nohám hviezdou bežeckého tímu? Nepočujúca Shizune, vedúca študentskej rady? Nevidiaca Lilly? Hanako s popáleninami na polovici tela? Alebo Rin, umelkyňa maľujúca nohami, pretože sa narodila bez rúk? Nech Hisao skončí po prvom akte s hociktorou z nich, hráč sa dočká kvalitného, dospelého príbehu o prekonávaní prekážok. A nielen tých fyzických.

Dátum vydania: 4. január 2012

Dostupnosť: zadarmo na Katawa-shoujo.com



Humble Indie Bundle



S nápadom, predávať balíček indie hier za ľubovoľnú cenu, prišiel Jeff Rosen z Wolfire Games, ktorý stojí napríklad za vývojom Lugaru a jeho chystaným pokračovaním s názvom Overgrowth. Inšpiroval sa jedným z výpredajov na Steame, ktorý každý deň ponúkal 5 žánrovo alebo tematicky podobných indie hier. Do istej miery ho ovplyvnil aj predaj World of Goo v duchu „zaplať koľko chceš“, ktorý zarobil okolo 117,000 amerických dolárov z 57,000 predaných kópií. Rosenovi sa podarilo dohodnúť s ďalšími vývojármi (napríklad Amanita Design, Frictional Games alebo 2D Boy) a vytvoril prvý Humble Indie Bundle. Bez nutnosti registrácie a vďaka jednoduchej platbe cez Pay Pal sa podarilo vyzbierať 1,270,000\$, pričom si každý mohol sám zvoliť, koľko z jeho príspevku pôjde vývojárom a koľko na charitu.



Momentálne prebieha 9. balíček s názvom Humble Bundle for Android a ako jeho názov napovedá, všetky hry si môžete zahrať aj na vašich mobiloch s operačným systémom Android. Bundle obsahuje hry Edge, Osmos, Anomaly: Warzone Earth a ak si priplatíte, dostanete aj World of Goo. Avšak na to, aby ste dostali kľúč na Steam, musíte prispieť minimálne jedným dolárom. Bohužiaľ, dochádzalo k zneužívaniu aktivácie kľúčov na novovytvorených Steam účtoch počas vianočného výpredaja a zavedenie hranice minimálneho príspevku bolo jedinou obranou. Ďalší Humble Indie Bundle by sa k nám mal dostať koncom februára až začiatkom marca, takže sa nezabudnite prihlásiť na newsletter a sledovať stránku humblebundle.com. Dostanete sa k hrám, ktoré by ste si bežne nezahrali, sami si určíte cenu a robíte to pre dobrú vec.

Dátum vydania: 31. január 2012

Dostupnosť: Humblebundle.com



Botanicula

České nezávislé vývojárske štúdio Amanita Design určite nemusíme predstavovať. Nadanie tvorí po audiovizuálnej stránke unikátne hry, predviedli už pri Samoroste a potvrdili v Machinarii, ktoré získalo mnohé ocenenia a dokonca bolo nominované na hru roka. Tento rok pracujú na plný výkon a chystajú hneď tri hry. Jednu z nich si už môžete zahrať, aj keď ide skôr o interaktívne hudobné video, než o čistokrvnú hru. Nesie názov Osada a nájdete ju na domovskej stránke Amanita Design, kde sa dá stiahnuť aj jej offline verzia. Ďalším titulom je už tretie pokračovanie ich spomínanej prvotiny Samorost, na ktorom, spolu s tretou pripravovanou hrou, pracujú už od marca minulého roka. Tou je pre mňa osobne najzaujímavejší projekt s názvom Botanicula.

Z Amanita Design o hre veľa informácií zatiaľ neuvoľnili a ukážok je tiež pomenej. Určite však vieme, že hra bude mať krásnu grafickú štylizáciu a hravú hudbu, ktorú tvorí česká alternatívna skupina DVA. Hlavnými hrdinami je päť malých stvorení, žijúcich na jednom strome, z ktorých tri už poznáme (Mr. Twig, Mr. Lantern a Mr. PoppyHead). Tie musia zachrániť posledné semiačko pred nástrahami prírody. Ovládanie bude typicky formou point-and-click a skôr než Machinarium, by malo dizajnom pripomínať Samorost. Hra ponúka množstvo hádaniek a úloh, ktoré musíme vyriešiť spojením síl konkrétnych hrdinov a zbieraním predmetov, roztrúsených po strome. Frustráciu z nevydareného pokusu zaženie vtipná animácia postavičiek neúspešne sa snažiacich vykonať, čo ste im zadali. Spolu so zvukmi, ktoré boli väčšinou nahraté ľudskými hlasmi, sa neubránite úsmevu na tvári. Škoda, že Amanita zatiaľ nezverejnila jednoznačný dátum vydania, takže nám ostáva len trpezlivo očakávať ďalšie informácie.

Dátum vydania: neznáma
Dostupnosť: neznáma



Juraj Vlha a Patrik Barto

the Settlers[®] -online-

Settlers zaslúžene patria k sériam s vyšším počtom dielov. Po siedmych častiach, ktoré nás sprevádzali niekoľko rokov, sa séria Settlers vydala osídlit nové, neprebádané územie online sveta. Ako dopadla prehliadačová free-to-play verzia tejto budovateľskej stratégie?

V princípe je Settlers rovnakou online hrou ako mnoho iných. Po registrácii, vytvorení účtu (ktorý môžete spojiť s tým na facebooku) a výbere avatara, môžete začať hrať.

Na začiatku hry sa ocitnete na relatívne veľkom ostrove rozdelenom na niekoľko sektorov. Za mínus by sme mohli považovať identický tvar ostrovov každého hráča. Spomínané sektory môžete postupne preskúmať vďaka vášmu prieskumníkovi, avšak preskúmanie sektoru sa nerovná vlastneniu sektoru. V každom novoobjavenom sektore sa skrývajú malé opevnenia dedinčanov, po ktorých zničení sa stanete novým zemepánom kraja.

Avšak, k samotným bojom sa dostanete v hre o niečo neskôr. Settlers Online je v prvom rade budovateľskou

stratégiou a svojim predkom nerobí žiadnu hanbu. Stavebné možnosti sú skutočne rozmanité. Niekoľko desiatok rozdielnych stavieb je rozdelených do štyroch kategórií.

Prvá obsahuje základné a nenáročnejšie stavby, no a štvrtá kategória obsahuje budovy, ktoré vám zaberú nadľudské množstvo času, úsilia a materiálov. Niektorí by mohli považovať za mínus absenciu dekoratívnych prvkov do vašej dediny, teda okrem tých, ktoré si môžete zakúpiť za reálne peniaze.

Aby toho nebolo málo, tak Settlers ponúka vskutku zaujímavý, neprijemný systém ukladania stavieb vedľa existujúcich stavieb či ciest, ktorý vám postaví stavbu všade, okrem požadovaného miesta. K stavbe potrebujete okrem robotníkov aj tony materiálu. Aj ten je rozdelený

do niekoľkých kategórií. Okrem rýchlo (skutočne rýchlo) sa mihajúceho dreva, sa môžete pustiť do ťaženia kameňa, medi, mramoru, železa a podobne. Všetky suroviny vám za určitý čas nájde postava geológa. Jeho počiatočné (pár minútové) hľadanie kameňa sa neskôr zmení na niekoľko hodinové pátranie po cennejších nerastoch. Vyššie spomínané boje prebiehajú skutočne jednoducho, až primitívne, v ktorých sprvu viac prevyšuje kvantita kvalitu, čo sa nedá povedať o samotnej príprave vojska.

Okrem veľkého množstva nazbieraných surovín, budov spracúvajúcich spomínané suroviny a vyrábajúcich zbrane, potrebujete baraky a v neposlednom rade generála, ktorého si za nemalý peniaz najmete v ďalšej, špeciálnej na to určenej,

budove. Ak ste nezabudli k týmto všetkým budovám pridať aj stavby produkujúce chlieb a pivo, tak sa môžete pustiť do zostavovania vašej armády, ktoré (ako všetko v tejto hre) nejaký čas trvá. Od vyslania vašej armády na nepriateľské územie vás delí iba skonštruovanie malej pevnosti, kde si pridelite vojská k vašim generálom.

Na tomto zmätočnom prípade sa mi podarilo priblížiť stavebnú rozsiahlosť hry, akou sa vyznačovala aj pôvodná séria. Settlers Online, ako hra s free-to-play modelom hrania, stále zaistuje zárobok v podobe mikrotransakcií. Svoje reálne peniaze si môžete vymeniť za virtuálne herné diamanty, ktoré váš postup v hre uľahčujú, zrychlujú a umožňujú nákup inak nedostupných predmetov. Za spomínané drahokami si



môžete kúpiť suroviny, ktoré vám chýbajú, nové stavby, ale aj hrateľné scénare. Najväčším plusom diamantov je však okamžité dokončenie stavby, či „regrutovanie“ vojska. Bohužiaľ, ako v každej hre zadarmo prístupnej pre každého, sú platiaci hráči bohmi v porovnaní s neplatiaci. Grafickú stránku online hry by si väčšina z nás predstavila ako jednoduchú, často krát aj

nevkusnú, či škaredú. So Settlers je to trochu iné. Ide o jednoduchý grafický kabát, spustiteľný skutočne na každom stroji. Nemá v sebe však spomínanú šedú bezvýraznosť online hier, ale štýl a nádych pôvodnej série. Či už ide o stavby, okolitú prírodu, podobizne postáv, či také drobnosti, ako ikony v menu, tak Settlers Online je skutočne podarenou hrou.



Zvuková stránka je naopak minimalistická, čo je v konečnom dôsledku plusom, ako mínusom. Okrem opakujúcej sa nahrávky štebotu vtáctva vám hra neponúka žiadne zvuky, čo bolo vzhľadom na hru, vhodnú pre hranie v práci v niektorých prípadoch aj v škole, dobrým krokom.

Settlers Online je v podstate rovnakou online hrou ako je každá iná, avšak s menšími

rozdielmi a menom, ktoré má v hernej sfére charakteristický cveng. Počiatočné nadšenie však, ako u väčšiny online hier a ako aj u väčšiny hráčov, vystrieda stereotyp. Settlers Online je ideálnou hrou pre nenáročných hráčov, ako dočasné stanovisko pred inou podobnou hrou, či trvalejšou základňou, avšak to závisí od povahy samotného hráča.

Lubomír Šottník



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

Start portálu se nezadržitelně blíží.

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

...bez ochrany.

RESIDENT EVIL[®]

REVELATIONS

Resident Evil Revelations je hrou, ktorá sa snaží uzavrieť aspoň časť spleťtých línií a vzťahov vo vlastnom univerze.

Séria Resident Evil má kľukatú históriu. Zamotaný príbeh, množstvo dielov, remaky, zmeny herných mechaník, rošády hlavných hrdinov, no v poslednej dobe je charakteristickým znakom najmä strata identity. Revelations, ktorý rozpráva o udalostiach medzi štvrtým a piatym dielom, má za úlohu to zmeniť.

Od survival hororu, v ktorom ste okrem likvidácie zombíkov museli počítať každý náboj, zháňať kľúče a riešiť rôzne hádanky z pohľadu zo statickej kamery, sa séria v posledných dieloch transformovala na konvenčnejšiu priamočiariu striedačku z pohľadu tretej osoby, v ktorej sa hlavnou náplňou stalo kosenie zombíkov po tuctoch. Všetko ostatné, vrátane faktoru strachu a beznádeje, bolo potlačené do úzadia.

Resident Evil Revelations je hrou, ktorá sa snaží uzavrieť aspoň časť spleťtých línií a vzťahov vo vlastnom univerze. Je kombináciou viacerých dielov, šľavnatým mixom, ktorý vhodne využíva herné mechanizmy pos-

ledných dvoch dielov, pričom sa v jadre vracia k počiatkom série.

Dej hry je zasadený do roku 2005, rok po udalostiach v Stredozemnom mori. Agenti Jill Valentine a Parker Luciani sú vyslaní po stopách Chrise Redfielda a Jessicy Sherawat, ktorí sa stratili niekde uprostred mora. Prichádzajú na výletnú loď Queen Zenobia, kedysi luxusný vrak plný... toho, čo ostalo z posádky.

Ich nepriateľom nie je len zlo, ukrývajúce sa na palube lode. Spolu s ďalšími agentmi musia odhaliť pravdu o sprisahaní, ktoré môže ohroziť celé ľudstvo. Aká je pravda o umelom ostrove Terragrigia? A aké tajomstvo skrýva loď Queen Zenobia? Prečo sa vrátili teroristi zo skupiny Veltro?

Hra je vizuálne podobná hre Resident Evil 4. Dokonca modely postáv vyzerajú v 3DS verzii o niečo lepšie a celkovému dobrému dojmu prispieva aj dynamické tieňovanie.

Herná mechanika je podobná ako v štvrtom a piatom dieli - akciu sledujete spoza ramena

hlavnej postavy. Revelations sa však drží viac v duchu prvých dielov série, len miestami okorení príbeh akčnými sekvenciami. Ak budete hrať na normálnej náročnosti, väčšinu času budete počítať náboje, vyhýbať sa nepriateľom a sem-tam niektoré monštrum dorazíte nožom. V prípade, že si zvolíte "casual" náročnosť, nebudete mať problémy s muníciou, ale ani tak sa nedá povedať, že by ste si mohli dovoliť hrať hru ako akčnú striedačku.

RE: Revelations sa nesie v duchu survival hororových adventúr, a preto budete musieť riešiť logické problémy, hľadať

kľúče, otvárať nedostupné miestnosti a dokonca prísť aj na potápanie sa. Faktor strachu je niečo, čo sa postupne zo série vytratilo a znovu sa objavilo až teraz. Pri sekvenciách, keď vám chýba váš NPC partner, alebo ste v beznádejnej situácii uzavretí v stiesnených priestoroch s novým nepriateľom, vám zaručene stúpne tlak.

V hre je zakomponovaný nový prvok. Bioskener, nazývaný "Genesis", vám pomáha hľadať muníciu, vylepšenia na zbrane, odtlačky rúk a rôzne indicie, ktoré vám pomôžu rozlúštiť hádanky nastolené v príbehu. Jeho šikovné využitie na rôz-



norodé účely (zistovanie polohy neviditeľných monštier) z neho robí nástroj, ktorý si obľúbite a nie len nevyhnutný otravný prvok.

Väčšinu hry budete hrať za Jill Valentine alebo Chrise Redfielda. Sprevádzať vás pritom bude Jessica a Parker, nové charaktery, ktoré nie sú síce veľmi nápomocné, ale predsa sem-tam vystrelia a našťastie sa nedajú zabiť. Na chvíľu si zahráte aj za Parkera a jednu inú postavu, nechcem ale poodhaliť príliš mnoho z príbehu.

Ovládanie je v rámci možnosti 3DS celkom dobre vymyslené a pre tých, ktorí hrali Mercenaries, nebude ničím neznámym. Novinkou je využitie prídavného Circle Pad Pro. S druhým analógom je zrazu ovládanie veľmi podobné bežným strieľačkám na veľkých konzolách. Ak nemáte prídavný Circle Pad Pro, hra sa ovláda ako klasický survivalový Resident Evil, bez možnosti pohybu pri strieľaní. S prídavným zariadením sa už aj pri strieľaní môžete pohybovať,



čo niekedy naozaj pomáha. V každom prípade pôsobí ovládanie prirodzene, jednoducho a hrať sa je potešením.

Medzi hlavné kľady hry patrí skvelá grafika, zatiaľ, jednoznačne najlepšia na 3DS. Ďalej dobrý príbeh, ktorý je pútavo rozdelený na kapitoly - každá z nich je zakončená cliffhangerom a nová kapitola začína krátkou rekapituláciou deja. Príbehovú líniu prejdete za zhruba desať hodín, ale je to desať hodín naozaj kvalitnej zábavy. Potom sa vám odomkne ešte jedna, náročnejšia, úroveň náročnosti. Zároveň za prechádzanie hry získavate ocenenia a s nimi spojené odmeny. Napríklad po prejení prvých troch kapitol sa otvorí Raid Mode, časom nazbierate rôzne vylepšenia pre zbrane alebo nové zbrane a hrateľné postavy. Tento systém odmieta je zavedený aj v Raid Mode a pridáva hre RPG prvky.

Raid Mode je prídavkom k hlavnej dejovej línii. Môžete ho hrať sami alebo s kamarátmi



a to buď na lokálnej sieti alebo online. Je to kooperatívny herný mód, v ktorom prechádzate levely zo sólovej kampane. Okrem zbierania nových zbraní a ich postupného vylepšovania na vás čaká odomykanie nových hrateľných postáv a levelovanie charakterov.

Čo dodať? Hra je skvelá. Návrat k survivalovým koreňom, bezútešná atmosféra na potápanie sa lodi, sprisahanie a zrada - to je základ 10-hodinového,

vynikajúco rozprávaného príbehu. K tomu pridajte na 3DS nevidanú grafiku, vývojári si engine požičili z hry Lost Planet 2. Nič sa nezasekáva, výrazné framedropy nastávajú len pri načítavaní nového prostredia. Napríklad vo výťahu. Bonusom je Raid Mode s RPG prvkami a systém odmeňovania, vďaka ktorému bude hranie príjemne desivým zážitkom.

Pavol Ondruška



PLUSY

+ grafika, príbeh, návrat ku koreňom, Raid Mode, systém odmeňovania

MÍNUSY

- plytkosť nových charakterov, dlhšie doby načítavania úrovní

INFO

Žáner: survival horor
Výrobca: Capcom

Na recenziu poskytol:
Brloh, www.brloh.sk

Hodnotenie

92%



Ono taková válka není jen tak něco. Je to dlouhodobá záležitost, a vůbec to tak nějak připomíná vztah mezi vámi a vaší polovičkou. Období, sladké jako med, či odvrácená strana zmrzlá jako led...

Otcem této hry je vývojářský tým Neocore Games. Madaři nejsou žádní troškaři, a proto jejich hry běží na vlastním Coretech 3D enginu, který má zaručit nadstandardní herní elementy.

Jak již samotný název napovídá, budete svědky historické události věnované králi Artušovi. Ve druhém díle této série budete hrát za Williama Pendragona, panovníka, který se snaží urovnat spory mezi lidmi a příslušníky chaosu nazývané Formorian. Tato havěť se objevila proto, aby vyhladila lidskou rasu, a to se vám nelíbí a jako správný vojevůdce zasáhnete a pokoušíte se tuto nezdrané vypadající špinu smést z povrchu Britského. Po spuštění hry vás čeká chudší menu, ve kterém si vyberete mezi kampaní, či scénářem. Hra, bohužel, nepodporuje multiplayer, takže je čistokrevným singleplayer jedincem.

Nás, jako singleplayerovou hru, bude zajímat spíše druhá možnost výběru - kampaň. Po spuštění se seznámíte s dějovou linkou pomocí intra a dostáváte na výběr mezi několika cestami. Například uvedu první, která se vás zeptá na jakou cestu, z těchto 3 typů hrdinů, se vydáte. Máte na výběr vojevůdce, šampióna a mága. Rozdíl se vám

následně projeví v pozdní fázi hry, kdy vaše specializace hrdiny se projeví na bitevním poli. Dále se vaše cesty jednotlivě více třídí a na konci dostáváte armádu podle vašeho gusta, a také jste parádně utvoření podle vašeho obrazu ideálního hrdiny.

Hra vás vyhodí do provincie, ve které vlastníte ubohý hrad a s tímto kusem dlabaného šutru byste asi neuspěli při oslňování Formorianů bojovou silou. Proto vám do oka padne Sherwood, kde odjakživa zpravoval místní kasu legendární Robin Hood. Berete své vojsko, na mapě označené pod figurkou rytíře Williama, a kliknete na nepřátelské území, váš cíl. Armáda se v tomto tahu přemístí, vám se objeví okénko a ve stylu dračího doupěte, kdy si vybíráte jednotlivé akty, které vás následně pošlou na druhý rozcestník, volíte mezi správným (vaším) rozhodnutím. Takto vám hra ukazuje jednotlivé "questy", které za splnění vám přidělí menší, či větší odměnu, podle důležitosti řešeného problému. Váš hrdina může za každé kolo urazit omezenou vzdálenost - jedná se tak o tahovou strategii s prvky RPG.

A aby vše nebylo tak lehké, tak se ve hře střídá roční období, to znamená, že každé kolo přísluší jednomu ročnímu období, přičemž zima se nese v souladu upgradování jednotek a budov na jednotlivých vámi vlastněných území. V tomto ročním období se neválcí a vy tak máte čas si srovnat v hlavě, kterou budovu postavíte v dané provincii, či jakým směrem povede vaše diplomacie, která

pomáhá nebojovou cestou k výdělkům, jako jsou peníze, jednotky či cenné artefakty. Můžete s ostatními královstvími uzavírat obchodní smlouvy, pasovat jejich mladé rytíře, nebo uzavřít alianci, či vyhlásit válku. V tomto ohledu je Král Arthur velice rozmanitou hrou, která vás v tomto ohledu nebude nudit.

Po každé bitvě dostáváte nějaké ty hmotné hodnoty, v tomto případě jsou to zlatáky, obecná měna, které není nikdy dost a artefakty, vylepšující bojové schopnosti hrdinů. Nedílnou součástí bojů jsou duchovní hodnoty, ve smyslu zkušeností, které dostanete. Po několika bitvách se z vašich jednotek stávají veteráni, kteří normální nezkušené jednotky roznaší na kopytech. Není tomu divu, protože po každém levelu můžete vylepšit jednotlivé vlastnosti vašich jednotek. Takže jezdcům přidělíte větší útočné číslo a vaši lukostřelci zpřesní svoji střelbu na cíl.

Vše ve hře je velice propočítané, takže se zajistě nedivíte, že každé vaše činy upravují vaši osobnost. Jedná se o takové kolo, které je rozděleno na 4 směry, stejně jako kompas. Jedná se o cestu spravedlnosti, křesťanství, tyranie a staré víry. Avšak vašim jednáním bude výsledek orientující v rozmezí mezi některými 2 směry, které vyplývá z vašeho jednání při plnění úkolů.

Postupem času při plnění úkolů se dostáváte do dalších kapitol, které vedou k vyústění příběhu a řádnému zakončení. Hra se stává stereotypní a vy už kašlete na to, co u každého úkolu je napsáno, abyste klikli na správný, vámi vybraný

úsudek. Ukládáte hru, nervujete se u vybalancování sil u jednotlivých armád, které vám kříží cestu při plnění zásadního úkolu a nemůžete jinak, jelikož to jinak prostě nejde. Souboje přeskakujete, a když zrovna souboj přeskochit nejde, znuděně pošlete všechny jednotky do boje, protože ono to stejně jinak nedopadne.

To vše je zabaleno do vysoké HW náročnosti, která mě nemile překvapila. Grafické zpracování je sice adekvátní hardwarovým požadavkům, ale co naplat, když hra je nehratelná. Pochválit mohu audio, ve kterém jsem narazil na zajímavost. Jedná se o zvuk, stejný jako ve hře Imperium - Great Battles of Rome, který mě velice zaskočil při výstavbě objektu. Zde je vidět, že Madaři mají vlastní engine prospěl a vše funguje adekvátně.

King Arthur 2 je ve své podstatě krásná hra, která je zábavná, ale asi příliš dlouhá na to, abyste ji mohli dohrát. V polovině hry totiž zjistíte, že už vás příběh nezajímá, jelikož si pokaždé někde stěžují mniši, že někdo jim něco šlohnul a na to fakt nervy dvoje nemáte.

Pro fanoušky strategií tohoto typu možná zajímavá hra, která zabaví a potěší. Ve své podstatě připomíná něco jako směs Warhammeru: Mark of Chaos a Medieval: Total War. Jste-li zastánci toho žánru, klidně si přihodte dalších 20%, ostatní počítejte s průměrnou hrou. Pro běžného hráče hardcore konina, kterou nemá smysl hrát, navíc když hra není lokalizována.

Robin Vizzini

PLUSY

+obsahuje legendární příběhy
+ atmosférické prostředí

MÍNUSY

- nevyváženost, stereotyp
- hw náročnost
- absence překladu
- cena

INFO

Žánr: Strategie
Výrobce: Neocore Games

Na recenzi poskytl:
Cenega, www.cenega.cz

Hodnotenie **50%**

Viac informácií nájdete na:
eu.playstation.com/psvita



PS VITA™

PlayStation®Vita



PS VITA™
PlayStation Vita

SONY
make.believe



Sonic patrí do dôchodku spolu aj s jeho priateľmi. Už dlho sa nám do ruky nedostala horšia hra, ktorá mala byť pôvodne oslavou obrovského kalibru.

Modrý ježko, ktorý má zrejme v zadku vrtulku, sa snáď nikdy nepoučí. Je síce najrýchlejší, no problémy útekom vždy nevyrieši a tvorcovia zo štadiónu menom Sega by sa mohli už raz poučiť tiež. Sonic patrí do dôchodku spolu aj s jeho priateľmi. Už dlho sa nám do ruky nedostala horšia hra, ktorá mala byť pôvodne oslavou obrovského kalibru.

Sonica spolu s jeho priateľmi stretnete pri jeho oslave narodenín, kde sa vo vzduchu zjaví čosi zlé, čo mu kamarátov ukradne. Jediné, na čo sa hrdina zmôže je prísľub, že ich zachráni. Prečo sľúbi to, čo splní len ťažko, nám ostáva záhadou. V Generations sa nám do ruky dostanú v podstate dve verzie Sonica. Jeden je hypermoderný v 3D, a tým prepadá celkovo na plnej čiare. Druhým je jeho 2D podoba, ktorá (nebyť zaostalej hrateľnosti a pozadiu) je ako-tak zaujímavá. Odpoveď, prečo sa nám tak nepáči 3D svet modrého

ježka, je úplne jednoduchá. Celé je to veľmi frustrujúce a neovládateľné. Orientovať sa v bláznivom a rýchlom svete chce veľa zručnosti a ani tá často nepomôže, kvôli veľmi zlému odhadu vzdialenosti, ktorý sa, bohužiaľ, v hre stáva pravidlom. Veľkým mínusom je teda aj to, že pre postup ďalej v hre je nevyhnutné hrať aj 3D levely. Tie 2D časti nejedného pána nostalgika ponoria do delíria a minimálne sa rád prebehne po leveloch, v ktorých už raz tak veľmi dávno bol.

A aj tu kladú autori hráčovi pod nohy banánové šupky. Sonic bol vždy založený na rýchlosti celej hrateľnosti a ten, kto to sledoval, buď dostal epileptický záchvat, alebo sa poriadne odreagoval. Nechápeme, prečo hra aj v 2D toľko frustruje a doslova núti vypínať hernú konzolu. Samozrejme sa tu objavujú aj momenty, kde si len užívate rýchlosť zrejme najrýchlejšej hernej postavičky,

ale je ich veľmi málo. Naopak, je veľa momentov vďaka nezvládnutému hernému dizajnu, kde je ultrarýchly ježko nútený ísť pomaličky. A ruku na srdce, pokiaľ to u talianskeho inštalatéra a zajaca so zamoťanými ušami funguje, ježko vykašľáva hlien.

Každú chvíľku totiž padáte na ostne, všimnete si krásne a prepracované pozadie, v prípade 3D levelu aj zle koordinujete pohyb. Level, ktorý by ste mali v dobre zvládnutom ovládaní prejsť za dve až tri minúty, vám tu trvá pri najlepšom osem.



pričom ježka najskôr časom zakryje prach.

Modrý ježko bol vždy v tieni svojich lepších kolegov od konkurenčných firiem, dokazuje to toto "narodeninové" pokračovanie. Kedysi ho vyšachoval Mário, a teraz je to výrobok od Ubisoftu. Nechceme však celý čas na hru písať iba zle. Ako pripomenutie starých časov hra v tom 2D režime funguje. Celkom sme sa zabavili, ale druhá polovica hry nám doslova liezla na nervy. A keď si spočítame, že nám celá tá zába-va vydrží prinajlepšom päť hodín, je to viac než smutné. Naopak pre fanúšikov japonského Anime, je hra pohladením. Momenty, kde prebiehajú emócie hrdinov,

sú lákavé a v tomto momente hra funguje ako oddych od Naruta, či Pokémonov. V každom prípade si takto spracované výročie, jedného zo symbolov Sega, nikto nepredstavoval.

Medzi plusy patrí jednoznačne ozvučenie, ktoré je verné svojej predlohe, takisto celkové spracovanie výberu levelov je (ak nie nápadité, tak minimálne spracované) lepšie ako nudné textové menu, ktoré sa má objaviť v dospelej hre a nie v hre, po ktorej najčastejšie siahnu deti. Ale ak máme byť úprimní, deťom do ruky patrí skôr ten zajko. Nuž, zajace sú inteligentnejšie, než ježkovia.

Jakub Pokorný



PLUSY

+ nápaditosť levelov, poriadna dávka nostalgie, zvuková a vizuálna stránka

MÍNUSY

- ovládanie, celkovo 3D spracovanie, príliš častá frustrácia

INFO

Žáner: plošinovka
Výrobca: Sega

Na recenziu poskytol:

Brloh, www.brloh.sk

Hodnotenie

45%

GLOBAL OPS COMMANDO LIBYA



Budgetovky to majú vždy ťažké. Najmä vtedy, keď je ich dátum vydania vystavený silnej konkurencii zo strany AAA titulov. A aj keď je ich kvalita takmer vždy vyššia ako u „filmových hier“, určite to nemajú na ružiach ustlané, najmä v dobe, kedy je každá nová herná značka prijímaná značne chladne a v takýchto prípadoch závisí práve od recenzentov, či presvedčia o kúpe. No a dokonca keď je tá hra na cenovej úrovni veľkých titulov, tak musí byť fakt kvalitná, aby sa predávala. Do tejto kategórie dokonale spadá third-person strieľačka Global Ops: Commando Libya. No zatiaľ čo cenovú podmienku spĺňa, s kvalitou to už tak ružové nie je.

Všetky príbehové kľíše absolútne prehliadnutelného príbehu zostali zachované. Máme tu jadrovú hlavicu, jasne definované zlé postavy (ruského či arabského pôvodu), ktoré hrozia jadrovým útokom a jediným kto ich dokáže zastaviť, je dvojica nabúchaných „týpkov“ zo špeciálnych jednotiek, ktorí majú drsné „hlášky“, ktoré však v tomto prípade pôsobia dosť samoučelne a jedine na čo sú užitočné, je navigácia v teréne a akýsi sprievodca, ako na nepriateľa v podobe vášho „partáka“, pretože sa autori rozhodli, že niečo ako mapa nie je potrebné a tobôž už nie označenie cieľového bodu, čo niekoľkokrát spôsobí situáciu, že

sa má spustiť nejaká cut-scéna, no na jej spustenie potrebujete niekam dôjsť, no netušíte to, pretože vám to nikto nepovie, a tak po mape beháte ako taký „kretén“, až pokiaľ náhodou na ten „spúšťač“ nenatrafíte.

Ako som na začiatku spomínal, hra je klasickou third-person strieľačkou s možnosťou krytia, čo je v základe dobrý a osvedčený nápad, no ako sa pri tejto hre ukázalo, aj na zvládnutie tohto konceptu treba kvalitných vývojárov. Tu totiž dva faktory totálne zhadzujú celý princíp cover based strieľačiek, a vďaka týmto faktorom padá celý systém. Prvým je tradične umelá inteligencia. Keby ste to chceli mať vyjadrené v porovnaní, tak si predstavte dnešnú bežnú naskriptovanú FPS, kde celý proces prebieha tak, že sa spustí skript, pomocou ktorého nabehne na bojiisko určitý počet nepriateľov a skryjú sa za presne určený kryt. Problémom Global Ops je to, že vo väčšine prípadov nepriatelia nestihnú ku krytom prísť, pretože koridor, v ktorom sa pohybujete, je veľmi malý. Ďalším (z toho vyplývajúcim) problémom je to, že nepriatelia na vás nereagujú, pokiaľ k tomuto krytu nepridu, takže okolo vás často prebehnú, ako keby sa nechumelilo a s ich presnosťou strelby to tiež nie je bohvieako dobre.

Druhým faktorom je samotné spracovanie cover systému, kedy sa kamera stavia tak, že

často vám celú obrazovku zaberie váš charakter, a tým pádom strácate prehľad o diani. Keď sa už po nastavení toho správneho postoja pri kryte rozhodnete vystreliť pár mozgov z hláv nepriateľov, tak si všimnete, že zo všetkých rýchlopalných zbraní sa strieľa prakticky rovnako, nehovoriac o otrasnom ozvučení strelby. Ďalšou „featurkou“, ktorá dojem z hry nijako nevylepšuje, je deštrukcia krytov, kde je problémom to, že je implementovaný iba na niektoré kryty. Takže sa môže stať, že jeden drevený kryt v pohode rozstrieľate, ale do druhého, rovnako vyzerajúceho, môžete páliť o stošesť a nič sa nestane. Problémom je tak isto pohyb medzi krytmi, kde niektoré môžete preskočiť a iné, taktiež rovnako vyzerajúce, nemôžete. Preto je tomu tak, mi ostáva záhadou. Každopádne spomenutá umelá „neinteligencia“ často spôsobuje, že žiaden kryt nepotrebujete, pretože nepriatelia padnú skôr, ako stihnú stlačiť spúšť. Vrcholom nechute do hrania je „stealth“ misia, ktorá je tak nechutne naskriptovaná, že ak to vydržíte hrať aspoň do tejto doby, tak po tomto extempore stratíte aj zvyšky motivácie. Oživenie hrateľnosti v podobe pasáží vo vozidlách je rovnako stereotypné ako zvyšok hry.

Výsledný dojem nezachraňuje ani audiovizuálna stránka. Grafické spracovanie je podpriemerné. Spomínaný úzky koridor totiž ani nemôže graficky ohúriť a všetko ešte podčiarkujú slabšie textúry a ich zaostrovanie počas hrania. V rámci kampane vystriedate rôznorodé prostredia

od snehovej kalamity až po púštnu zástavbu či lesy. Audio zložku som už na začiatku v predchádzajúcom odseku pri zvukoch zbraní a v rovnakom tempe sa nesú aj ostatné zložky tejto kategórie. Hudobné remixy, ktoré sú v slučke a absolútne sa nehodia do hry, sú hnusné, nadabovanie hlavných postáv preafektované. Takto by sa to dalo v krátkosti zhrnúť. Ešte šťastie, že kampaň trvá priemerných 6 hodín a multiplayer nikto nehrá, takže sa ani vyskúšať nedal.

Takže, ak by som to mal zhrnúť, jedná sa o hru, ktorá sa neoplatí ani za budgetovú cenu. Tu totiž zlyhávajú základné herné mechaniky a to je pádny argument pre hodnotenie, ktoré sa nad 40% vyšplhať nemôže. Dôrazne teda varujem pred kúpou tohto titulu a odporúčam v tomto období dohrávať zameškané tituly, alebo jednoducho počkať a vychutnať si síce drahšie, ale zato oveľa kvalitnejšie tituly.

Dominik Farkaš



PLUSY

+ strieľanie je fajn
+ nízka cena

MÍNUSY

- systém krytia
- audiovizuálne spracovanie
- umelá demencia
- otrasne podaný kľíše príbeh

INFO

Žáner: Akcia
Výrobca: bitComposer Games

Na recenziiu poskytol:
Comgad, www.comgad.cz

Hodnotenie **40%**

WYBER SI JOE!

Ponúkame prácu pre programátora hernej mechaniky v počítačových hrách

- Požiadavky
- hlboká znalosť programovania v C++ a všetkých jeho vlastností
 - skúsenosti s objektovým programovaním
 - technická znalosť anglického jazyka
 - schopnosť práce v tíme
 - záujem pracovať v oblasti počítačových hier a prehľad v počítačových hrách
 - hľadanie vhodných algoritmov a vývoj nových technológií

Viac informácií na <http://www.cauldron.sk> • <http://www.facebook.com/cauldron> • jobs@cauldron.sk



Wii
XBOX 360
PLAYSTATION 3



zasielajte svoj životopis



Uncharted: Golden Abyss

Jedna z prvých hier, ktoré si budete môcť zahrať na novej PS Vita.



Hoci séria po prvýkrát zavítala na pole handheldov a vyvíjalo ju iné štúdio, Golden Abyss sa nevyhne porovnávaniu s predošlými dielmi. Podarilo sa vývojárom z Bend Studio naplniť naše vysoké očakávania a udržať štandard série?

Bend Studio nepatrí medzi nováčikov na hernej scéne. V portfóliu spoločnosti nájdete všetky diely populárnej série Syphon Filter a vydarenú PSP hru Resistance: Retribution. Z pozície jedného zo štúdií vyvíjajúcich exkluzívne pre PlayStation platformy majú prístup k mnohým interným technológiám a pri vývoji Uncharted úzko spolupracovali s Naughty Dog. Vďaka tejto spolupráci je nové dobrodružstvo Nathana Drakea na Vite hlasovo, hudobne, zvukovo aj graficky okamžite identifikovateľné, ako nefalšované Uncharted.

Dej hry nás zavedie do minulosti, ešte pred udalosťami z Uncharted: Drake's Fortune.

Mladý Nate je najatý Jasonom Dantom, jeho starým známym, ktorý chce odhaliť tajomstvo stredoamerickej džungle. Netrvá dlho, kým sa zapletie do rivalít medzi Jasonom a mladou archeologičkou Marisou Chase. Okolo nej sa točí nielen nevyhnutná romantická zápleтка, ale pôsobí aj ako katalyzátor udalostí v príbehu. Golden Abyss, rovnako ako každý diel série, predstaví aj nového hlavného nepriateľa, ale príbeh je oproti predošlým dielom jednoduchší, menej prepracovaný, predvídateľnejší a má len málo zvrátov.

Spolu s Jasonom a Marisou budete hľadať stopy po španielskej výprave, ktorá pred štyrmi rokmi záhadne zmizla v džungli. V druhej polovici hry sa našťastie objaví aj Sully, ktorý svojím výkonom s ľahkosťou prekonáva plytkosť nových postáv. Jeho charakter je ale rozvíjaný v každom dieli série, a preto je pochopiteľné, že ani v prenosnej verzii hry nemôže sklamať.

Napriek spolupráci s Naughty Dog však Golden Abyss zaostáva v príbehu. Ten síce nie je podstatne slabší, než na čo sme zvyknutí, slabšie je jeho podanie hráčovi a je citelné, že trochu trpí na nových postavách. Ani jedna z nich neočarí tak, ako Sully, Chloe či Elena, s ani jednou z nich si nevytvoríte emocionálne puto. Napriek tomu je príbeh funkčný a dopĺňa ďalší malý kúsok skladačky histórie série.

Čo sa týka audiovizuálneho spracovania, hra vo všetkých smeroch exceluje a podobá

sa najmä na prvý Uncharted. Je priam fascinujúce, ako sa vývojárom podarilo využiť výkon zariadenia a vtesnať tak peknú grafiku a také fascinujúce prostredie do tak malého zariadenia. Hrať Golden Abyss na Vite je neskutočný zážitok – plnohodnotný a zrovnateľný s dielmi na PS3. Na tom sa v nemalej miere podieľa ovládanie pomocou dvoch „analogov“.

Zásadnejšie zmeny nastali v ovládaní hry. Keďže Vita je plná nových funkcií a GA patrí medzi launch tituly, hra je prešpikovaná možnosťami ovládania dotykom,



pohybom, nakláňaním či svetlom. Takmer ku všetkému, čo sa v hre dá robiť, existuje alternatíva pomocou nových ovládacích prvkov. Liezť po stenách môžete klasicky, pomocou „analogov“ a tlačidiel, ale aj dotykom. Skákať z prekážky na prekážku sa dá klasickým spôsobom, ale aj správnym naklonením Vity. Všetky nové prvky sú detailne predstavené v tutoriálových obrazovkách, ktoré sa vás postupne snažia naučiť, čo sa ako robí. Nových spôsobov je ale tak veľa, že sa v nich začnete strácať, a pokiaľ ste hrali aj predošlé diely, takmer určite ostanete pri klasickom, tlačidlom ovládaní. Výborne však posluží mierenie pomocou gyroskopu, ktorým ľahko detailne zamierite, a „zoomovanie“ pomocou prstov na zadnej dotykovkej ploche.

Nový Uncharted má ale plno možností, ktoré nemajú priradenú funkciu na tlačidlách. Tie sa dajú rozdeliť na lepšie spracované, ktoré sú naozaj zábavné a zaujímavé, a na tie otravné, ktoré v podstate len strpčujú hranie, najmä preto, že sa bez nich nepohnete ďalej. Medzi tie lepšie patrí napríklad obkresľovanie mapiek uhlíkom, pričom prstom súčate po displeji, čistenie nájdených artefaktov od nánosov špiny, pričom využijete obidve dotykové plochy zariadenia, alebo napríklad čítanie mapiek nakreslených neviditeľným atramentom, pričom musíte objektív Vity namieriť proti silnému zdroju svetla, aby ste papier na obrazovke presvietili. K otravným funkciám patrí napríklad integrácia dotykových gest v súbojoch, kde jeden nesprávny pohyb môže znamenať reštart od checkpointu, alebo nutnosť kresliť pohyby mačety na obrazovku, pričom niekedy je náročné správne kopírovať žiadaný pohyb, predkreslený na obrazovke.

Napriek menším nedostatkom sú akcia a dobrodružstvo vynikajúco spracované. Je citelné, že hra je prispôbená širšiemu publiku. Logika zasadania príbehu pred hlavnú líniu Uncharted robí z hry ľahko prístupný titul pre nováčikov, zatiaľ čo skalkní fanúšikovia môžu hru odignorovať a o nič zásadné

sa nepripravia. Pri zakrádani sa a tichom zabíjaní protivníkov je značné zníženie AI u nepriateľov – niekedy si nevšimnú ani to, keď im dva metre za chrbtom zadusíte kamaráta. Je to však pochopiteľný krok voči novému publiku, pre ktoré by mohla byť náročnosť zakrádania na úrovni Uncharted 3 až odradzujúca.

Nový je aj systém zbierania trofejí. Mnohé z nich sa zbierajú pomocou zbierania rôznych artefaktov, fotografií a iných dôkazov k jednotlivým otázkam. Počas hry zbierate poklady, fotíte zaujímavé miesta, vytvárate si vlastný denník. Toto je prvýkrát v sérii, čo Nathan nemá v ruke v denníku odpoveď na všetky otázky, ale sami dopĺňate prázdne miesta. Samozrejme, v hre sú aj iné trofeje, za pástné súboje, za headshoty, za zbieranie pokladov, atď.

Poteší aj skutočnosť, že teraz Nate nosí na chrbte rucksak, v ktorom logicky schováva nazbierané poklady. Pozitívne hodnotím aj množstvo dialógov, hoci často postavy len prehodia jednu dve vetičky, ale hernému svetu to dodáva na autentickejšť.

Hre chýba multiplayer. Kvôli výkonu a výdrži akumulátoru sú počas hrania úplne odstavené všetky network funkcie. Golden Abyss však prináša novinku, akúsi tržnicu rôznych pokladov a artefaktov, ktoré ste v hre nazbierali. Môžete si určovať cenu, ponuku, aj dopyt podľa toho, čo práve potrebujete. Tieto funkcie neboli ešte v dobe recenzovania aktívne, takže som nemal možnosť si ich vyskúšať, vyzerajú však veľmi zaujímavo a vytvárajú tak akýsi sociálno-ekonomický systém medzi jednotlivými hráčmi.

Celkovo je Golden Abyss vynikajúcim vstupom série na mobilné platformy. Technicky je dobrodružstvo veľmi podobné predošlým dielom Uncharted, a vďaka dvom „analogom“ sa ovláda veľmi prirodzene. Jedná sa o audiovizuálny skvost, naplnený skvelou akciou, o dobrodružstvo trvajúce dosť cez 10 hodín. Hra obsahuje množstvo nových, zaujímavých prvkov, ale aj za hrst vecí, bez ktorých by mohla byť lepšia. Je prístupnejšia novým hráčom, ale akosi stráda tú iskru dielov od Naughty Dog.

Pavol Ondruška



PLUSY

+ grafika, hudba, živost herného sveta, vytváranie denníku, skúmanie sveta

MÍNUSY

- plytšie charaktery, vynútené dotykové ovládania

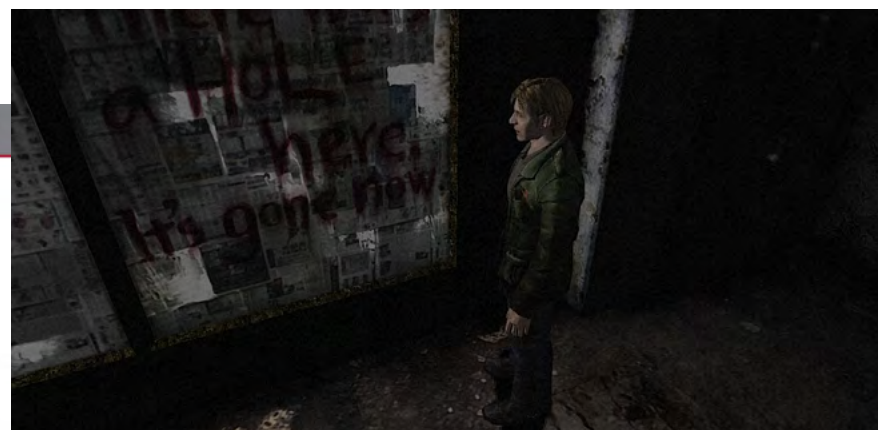
INFO

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Bend Studio

Na recenzii poskytol:
Sony SCEA

Hodnotenie

85%



Séria Silent Hill patrí k tomu najlepšiemu, čo sa kedy dalo označiť v hernom priemysle za „survival-horor“. A dva diely (SH2 a SH3), ktoré si teraz predstavíme, sú spolu s prvým SH jednoznačne najlepšími vstupmi do tohto univerza.

Toto preview by som chcel napísať trochu inou formou, ako by niekto od preview čakať. To preto, že situácia je iná - obe hry už vlastne vyšli. Kedysi pred desiatimi rokmi. Obe hry sú legendy, hoci dnes už po nich ani pes neštekne. Rád by som vám obe hry predstavil formou akýchsi minirecenzii, pretože už vyšli.

Za čias PS a PS2 sa hry robili inak. Tvorcovia AAA hier sa nebáli byť tvoriví, čo sa odzrkadľovalo aj na výsledku - nie všetky AAA hry boli pre každého. Pri Silent Hill to platí dvojnásobne. Prvý Silent Hill sa nepochybne nechal tak trochu inšpirovať Resident Evilom, ale fanúšikovia masakraovania bio-zombíkov si na svoje neprišli. Silent Hill totiž ponúka úplne iný druh strachu.

Prvý Silent Hill sa však do HD kolekcie nedostal, a tak sa zameriame na druhý a tretí diel, ktoré uvidíme v remasterovanom HD (720p) rozlíšení. Je to vynikajúca príležitosť pre hráčov, ktorí, ako som už spomenul, tieto dva zabudnuté legendárne diely „zmeškali“. A keďže sú obe hry pre nováčikov neznáme a príbeh chaotický, pokúsím sa ich trochu priblížiť.

Hlavnou postavou SH2 je James Sunderland, obyčajný úradník. Tichý chlapík, ktorého

život nie je (alebo doteraz nebol) vôbec zaujímavý. Snáď jediné šťastie v jeho živote bola jeho žena, Mary. Bola, pretože sú to už tri roky, čo nad ňou zvíťazila zákeľná choroba. Zvrat nastane, keď James dostane list, v ktorom ho Mary pozýva do Silent Hillu. A tak sa James vydá na cestu...

Silent Hill 2 nie je sequel. Ani prequel. Príbehovo nemá nič spoločné s udalosťami z prvého Silent Hillu. Možno práve preto Silent Hill 2 ponúka zo všetkých dielov vôbec najpútavejší príbeh. Ten vás pri hraní bude motivovať, aby ste pokračovali ďalej, nech je situácia akákoľvek zúfalá.

A zúfalosti si užijete. A ak si hry radi užívate naplno, tak aj nekonečnej depresie i strachu, ktorý nie je možné prekonať. Taký je Silent Hill 2, ale to len tak okrajovo. Všetku tú hrôzu prežijete, pretože vás vopred ženie túžba po pravde. Cestou natrafíte aj na niekoľko podozrivých postáv, ale znova nechcem nič prezrádzať. Pravda samotná vás prekvapí až na koniec, resp. v niektorom z koncov, ale úplným rozuzlením by som to nenazval. Musíte si vytvoriť vlastný názor.

V SH3 sa ocitáte v koži 17-ročnej tinedžerky Heather. Tu sa tvorcovia vracajú späť k pôvodnému Silent Hillu, pretože

práve s originálom je tento diel príbehovo späť. Aj keď príbeh nadväzuje iba voľne (čo je škoda) a ani nedosahuje pútavosti SH2 (čo je tiež škoda), stále sa jedná o survival horor, ktorému môžu konkurovať jedine jeho predchodcovia. Tvorcovia definitívne odhodili zábrany a z tretieho Silent Hillu sa stal ten najzvrátenejší diel série.

O audio stránku oboch hier sa postaral veľmajster Akira Yamaoka, či už o tú hudobnú alebo zvukovú. Aký je Yamaoka génus, to zistíte sami, pretože to je treba počuť. A génusom naozaj je! Okrem melodických motívov, o ktorých by si nikto nemyslel, že pochádzajú z hororu a zvukového mixu, pri ktorom tuhne v žilách krv, je badať aj majstrovskú prácu s tichom, ktoré tu má váhu. Skvelý je aj dabing, ale len ten originálny. Totiž, hra bola pre HD kolekciu predabovaná,

Adrián Goga



ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Eee Pad Transformer Prime

Ultratenký a výkonný



ICE CREAM SANDWICH

Prvý tablet na svete so štvorjadrovým procesorom NVIDIA[®] TEGRA[®], s hrúbkou len 8,3 mm a metalickým dizajnom

8 Mpx kamera s bleskom
Audio s technológiou
ASUS SonicMaster

Lepšia čitateľnosť v exteriéri vďaka panelu Super IPS+
Pozorovací 178° uhol

Výdrž batérie až 18 hodín* s dokovacou stanicou

*Životnosť batérie závisí od modelu produktu, podmienok používania a nastavenia

The Android robot is based on work created and shared by Google and used in accordance to the Creative Commons 3.0 License.

Eee Easy, Excellent, Exciting



Koncom minulého roka vyšlo pokračovanie jednej z najuznávanejších sérií, ktorú mnohí považujú za najlepšiu vôbec. The Legend of Zelda: Skyward Sword zbieralo absolútne hodnotenia jedno za druhým a vyslúžila si vyjadrenia ako "najlepšia hra poslednej dekády" a podobné superlatívy. A aký je náš pohľad na hru?

The Legend of Zelda je, pravdepodobne, všetkým známa séria, no pre neznalých v skratke zhrniem, o čo sa jedná. Hráte v úlohe Linka a zachraňujete Zeldu v akčnej adventúre s prvkami RPG z pohľadu tretej osoby. Herná náplň pozostáva z preskúmania prostredia, riešenia rôznych hádaniek, prekonávania prekážok a zabíjania nepriateľov. Nejedná sa o prvý diel na Wii, no tento dotahuje všetky prvky hry k dokonalosti a jedná sa o titul, ktorý by vo vašej zbierke hier nemal chýbať.

V prvom rade sa musím zmieniť, že sa jedná v podstate o moju prvú Wii a rovnako tak aj Zelda hru, takže fanúšikovia série nemusia v mnohom súhlasiť. Každopádne po prvotnom "ohmataní" ovládania a zoznamovania sa s hrou pomocou úvodnej časti hry sa predomnou objavil klenot. Avšak, ešte pred tým som narazil na jeden z mála neduhov tohto titulu, ktorý síce nie je nijak závažný, ale niektorých by mohol odradiť. Úvodná pasáž je totiž

mierne nudná a hlavne trochu zmätočná, pretože po dialógu si už nikde nemôžete pozrieť, čo máte robiť a kam ísť, a ak ste sa v danom momente nesústredili, budete tápať. Po zvyknutí si však už nebudete mať problém a budete sa môcť naplno ponoriť do krás hry.

V Skyward Sword sa pozriete na úplne začiatky Linka a Zeldy a stanete sa súčasťou

výpravy za záchranou sveta pred temnotou. Príbeh síce nie je nič extra, ale ten tu nehrá prvé husle, no aj napriek tomu dokáže vďaka postavám upútať a budete chcieť vedieť, čo nasleduje ďalej. V už spomínanom úvode sa nachádzate v krajine nad oblakmi a oboznamujete sa so základmi hry, no po chvíli sa prostredníctvom príbehu ocítate na pevnej zemi. Počas svojich

dobrodružstiev sa dostanete na tri odlišné kontinenty, každý s rôznym druhom prostredia. Začnete v zelených lesoch, pokračujete do vulkanickej zeme a poslednú objavíte púštnu krajinu. Do jednotlivých častí sa budete neskôr vracáť a objavovať nové, predtým nedostupné, oblasti.

Tie sa vám budú sprístupňovať postupne za použitia



predmetov, ktoré priebežne získavate. Do rúk sa vám dostanú hračky ako diaľkovo ovládaný chrobák, prak, bomby a ďalšie. S tými si užijete množstvo zábavy, pretože žiaden predmet do hry nie je zakomponovaný násilu, čo znamená, že po jeho sprístupnení ho budete používať po celý zvyšok hry. Navyše budete zbierať rôzne veci, prevažne materiály (občas náhodne vypadávajúce z nepriateľov) alebo len tak sa niekde povalujúce, z ktorých si budete vylepšovať spomínané predmety.

Počas celej hry budete riešiť nejaké hádanky a prekonávať stále nové prekážky, ktorých atraktivitu zvyšuje aj pohybové

kotúľanie bômb podľa polohy ovládača. Drobnou chybou na kráse je občasný zmätok s kamerou, pretože tá je fixovaná na mieste s tým, že po stlačení daného tlačidla sa zresetuje Linkovi za chrbát. No nie je to vždy úplne ideálne a párkrát kvôli tomu aj zomriete a budete mierne frustrovaní, avšak nič tragické to nie je.

Kapitolou samou o sebe sú boje s bossmi, ktoré vyžadujú vždy určitú taktiku a sú tak akurát náročné, nie príliš ľahké, no ani frustrujúce. Každý súboj je úplne iný ako ten predchádzajúci a po jeho zdolaní sa dostaví triumfálny pocit víťazstva. Aj tu však narážame na drobnú chybičku,



ovládanie pomocou Wii Motion Plus. Na to po kalibrácii a krátkom nacvičení nedáte dopustiť, pretože sekanie mečom snímané 1:1 je naozaj parádne a naplno využité, nehovoriac o ostatných mechanizmoch. Takmer každý predmet má odlišný spôsob ovládania pohybom a každý vám príde prirodzený a hlavne zábavný, či už ovládanie skara-bea nakláňaním alebo hádzanie/

teda aspoň z môjho pohľadu, pretože u bossov nie je žiadny ukazovateľ zdravia a vy tak neviete, či je váš postup správny. Väčšina súbojov totiž vyžaduje vykonať určitú akciu opakovane, no žiadnym spôsobom vám hra nedá najavo, či to robíte správne, a občas tak začnete pochybovať o svojom postupe, prípadne po zomretí nebudete vedieť, čo ste robili "nesprávne".

Po grafickej stránke hra nedosahuje úroveň dnešného štandardu, no to je (vzhľadom na obstarožný hardware konzoly) pochopiteľné. Keď sa však budeme držať v rámci hier pre Wii, tak je grafika na dobrej úrovni a jej grafické stvárnenie je veľmi vydarené, neraz sa vám naskytnú pohľady na nádherné scenérie.



Hudba príjemne dotvára atmosféru jemnými, veselými a príjemnými melódiami v pozadí, ktoré miestami prechádzajú do epickej orchestálnej hudby, ktorá podtrhuje dramatickosť niektorých momentov. Zvuky sú na tom už trochu horšie, pretože dabing v hre úplne chýba, čo atmosfére dosť uberá, ale dá sa na to zvyknúť. Namiesto toho sú tu iba akési zvuky (povzdychnutia, zhiknutia a podobne), ktoré majú vyjadrovať pocity postáv, avšak tie sú značne infantilné a mne osobne prišli čoskoro otravné. Lepšie na tom už je ozvučenie vašich akcií, ako sekanie, blokovanie a iné, tie boli v poriadku a nerušili. Počas môjho putovania po svete som si objavovanie a výzvy náramne užíval, hra ma vždy dokázala prekvapiť niečím novým a jediný

ďalší drobný neduh, ktorý mi napadá, je nemožnosť preskakovania dialógových okien s textom. Príjemným bonusom je priložené CD so soundtrackom zo Zelda hier k 25. výročiu série, ktoré obsahuje naozaj nádherné nahrávky. Hra dokáže uchvátiť takmer hocikoho, čoho dôkazom bol aj môj otec, ktorý hry normálne vôbec nehráva, no

do Zeldy sa neskutočne ponoril a nevedel sa od hry, rovnako ako ja, odtrhnúť. The Legend of Zelda: Skyward Sword je rozhodne vynikajúcim titulom a dôstojným pokračovaním slávnej série, ktorú posunul zasa o kúsok ďalej. Vrelo ho tak odporúčam všetkým vlastníkovi Wii, pretože sa jedná o jeden z "must have" titulov. Na absolútne hodnotenie to kvôli pár drobnostiam síce nestačí, ale nemá k tomu ďaleko a svoje vysoké hodnotenie si rozhodne zaslúži.

Andrej Thurzo



PLUSY

+ dizajn úrovni, variabilita, ovládanie, herná doba, bonus CD so soundtrackom

MÍNUSY

- absencia dabingu, nedajú sa preskočiť dialógové okná

INFO

Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo EAD

Na recenziu poskytol:
Brloh, www.brloh.sk

Hodnotenie **95%**



PSP je už dýchavičná, zastaraná platforma, ktorú zničilo najmä pirátstvo. Napriek tomu na ňu Sony naďalej vydáva nízkorozpočtové hry pre deti. The Mystery Team je, zatiaľ, poslednou z nich. Je táto hra malým skvostom alebo ďalším z množstva nepodarkov?

The Mystery Team je dielko začínajúceho španielskeho štúdia Tonika Games. Prečo si mladá spoločnosť zvolila za cieľ svojej tvorby práve umiernenú platformu PSP ostáva vo hviezdach. Čo je to Mystery Team? Napriek tomu, že hra začína in medias res a robí viacero náznakov na existenciu fiktívneho sveta aj mimo hry, nepodarilo sa mi zistiť spojitost so žiadnou rozprávkovou, filmovou, televíznou ani knižnou sériou. Vysvetlenie sa teda nachádza v hre samotnej. Chlapec Sparks (technický expert), plukovník Green (fotograf) a tajomná dievčina Annabel Vamp vyšetrojú prípady po celej Európe.

Hra vás zavedie do Anglicka, Talianska, Portugalska,... celkovo s detektívnym tímom vyšetríme osem prípadov, ale keďže je hra určená mladšiemu publiku (odhadujem vekovú skupinu na 10 - 15 rokov), budete riešiť len prípady typu „zmizol pes“, „tínedžerská popová kapela sa zlakla ducha“ a „v múzeu niečo zmizlo“. Ak ste verili, že vývojári ku koncu životného cyklu vyžmýkajú z platformy ešte nejaký ten kúsok výkonu navyše, tak na to rýchlo zabudnite. Produkčné

hodnoty tejto hry sa prejavujú najmä vo vizuálnom spracovaní. 3D prostredia? Animácie? Hýbajúce sa postavy? No iste. Hra je spracovaná v jednoduchej kreslenej 2D grafike. Animácie neexistujú, sú to len statické obrázky posúvajúce sa po displeji.

Trochu lepšie je to so samotnou náplňou hry a hernou mechanikou, aj keď ani tu nie je úplne všetko v poriadku. Zhruba po minúte mi to došlo – toto nie je adventúra, toto je maskovaná hidden object hra! Od konvencií žánru ju ale vyčleňuje pár inovácií (alebo snád anomálií?). Obrazovka nie je statická. Pomocou fotoaparátu „zoomujete“ do obrazu a môžete detailnejšie preskúmať prostredie. Dôkazy nezbierate, ale fotíte a len zriedkakedy sa s niečím dá manipulovať. Neexistuje žiadny zoznam vecí, ktoré máte nájsť, ale aspoň pomáha počítač, ktoré vás informuje o tom, koľko záberov je ešte potrebné vyfotiť. Čo ale veľmi uľahčuje (a paradoxne aj kazí) celú hru, je indícia – keď hra zaregistruje, že už asi minútu neviete nič nájsť, začne vás navigovať šípkami – tým sa však neguje celá podstata hidden object hier.

Zjavný je aj pokus o ozvláštnenie konceptu hry – budete musieť zdolať rôzne minihry a vypočúvať svedkov. Čo na tom, že minihry je dokopy asi päť tipov a stále sa opakujú dookola? Čo na tom, že vypočúvanie nie je úplne nelogické, odpovede sú infantilné a musíte sa spýtať všetkých na všetko? Čo na tom, že je to celé už počas druhého prípadu predvídateľné a monotónne? Za jedinou skutočnou inováciu považujem fakt, že po prešetrení každého prípadu musíte podať riešenie a určiť, kto je páchateľom, aký bol jeho motív a kto bol jeho komplicom. Výsledok pátrania sa potom zobrazí na titulnej stránke novín.

Napriek všetkému je The Mystery Team celkom konzistentnou hrou. Každý prípad sám o sebe dáva zmysel, indície do seba logicky zapadajú a z výpovedí svedkov sa dá prísť na to, kto je páchateľom a aký bol

jeho motív. Miestami sú postrehy niektorých postáv naozaj vtipné, horšie to je, keď je humor silný a sklzáva ku trápnoti (napr. po kliknutí na náhrobný kameň: „Tu leží scenárista Mystery Teamu. Nepíše sa tam aj niečo o našich ďalších dobrodružstvách?“). Hra je priemerná a ničím výnimočná. Menšie inovácie v rámci žánru zapadajú pod nedostatky a nezachráni to ani jednoduché technické spracovanie. Osem prípadov sa dá, pokiaľ ovládnete angličtinu, zvládnuť v priebehu piatich hodín. V rukách mladších, ktorým je hra prioritne určená, však bude hracia doba o niečo dlhšia. Deťom môže robiť problém jazyková bariéra, ale angličtina v hre je celkom jednoduchá, prípady sú celkom zaujímavé, a tak tento titul môže poslúžiť aj ako učebná pomôcka.

Pavol Ondruška

PLUSY

- + konzistentnosť
- + novinové titulky
- + nutnosť podať vlastný názor

MÍNUSY

- nízka náročnosť
- jazyková bariéra
- monotónnosť

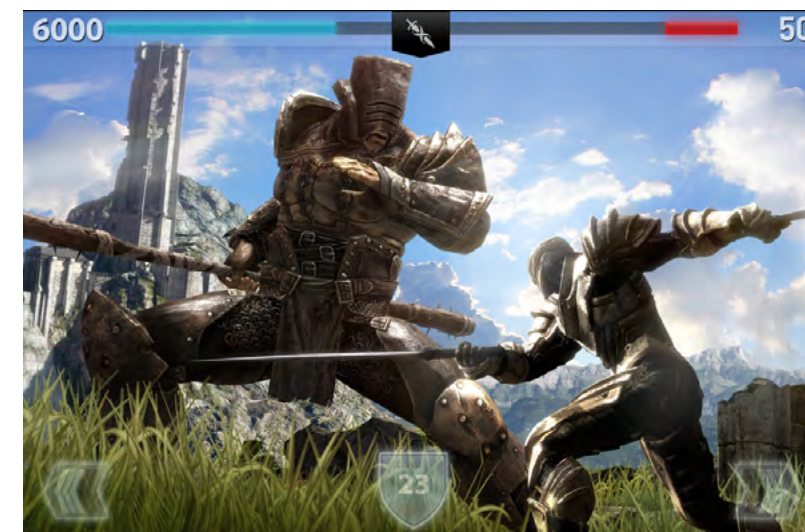
INFO

Žáner: *adventúra*
Výrobca: Tonika Games

Na recenzii poskytol:
Brloh, www.brloh.sk

Hodnotenie

50%



Každá herná konzola má svoj hit, ktorý je v podstate takým malým synonymom pre danú platformu. V prípade systému iOS je to, pravdepodobne, séria Infinity Blade. Nuž a ak aj nie, minimálne by si to zaslúžila. Dvojka je asi šesťkrát dlhšia, s parádnym príbehom a grafikou.

Infinity Blade 2 sme testovali ešte len na prvom iPade, napriek tomu, že bola hra prispôbená na dvojjadrový modernejší systém, my sme známky problémov nenašli. Autori totiž dokázali z Unreal 3 Engine vydolovať maximum. Na modernejšej dvojke, či iPhone 4S je grafická stránka o niečo krajšia, na staršom modeli sa týčia síce menej detailné textúry, ale aj tak ide stále o parádny, ničím nerušený zážitok. Táto hra totiž chápe, že nech je výzor na akejkoľvek vysokej úrovni, dôležitá je hrateľnosť.

RPG prvky sa v tejto hre nezaprú. Tu nakupujete predmety, tam vylepšujete postavu a medzitým preskúmate debničky, prostredie, či vylepšujete zbrane a brnenia stále lepšími kameňmi tzv. Gemami. Celkovo to tu parádne funguje.

Na každý postup úrovne sa hráč teší a nemôže sa dočkať, kým nerozdelí dva body do svojich obľúbených vlastností. Niektorí ich vložia do sily, niektorí do života, mágie... klasika.

Ak ste hráč nedeckový, za určitú sumu, ktorú získavate všelike, si môžete vylepšiť predmety, a tým sa vám objaví ďalší bod k dobru na vylepšenie postavy. Peniaze najviac získa-

vate z vyhratých súbojov, ktoré sú hlavným trhákom celej hry, ale aj preskúmaním plochy, či spomínaných debničiek. Tie sú niekedy uzamknuté rôznymi kľúčmi, ktoré buď nájdete, alebo si ich budete musieť kúpiť. Takisto sa oplatí mať takmer orlie oči, aby ste po mapke ponachádzali všemožné vrecká s peniazmi. Za peniaze si kúpite, samozrejme, všetko už len lepšie. Sme v RPG-čku.

Zbrane sú rozdelené do troch kategórií. Do ľahkých, ťažkých, či obojručných. V prípade obojručných sa síce nechopíte štítu, ktorý je tu tiež, ale užijete si lepšie prepracovanosť iPadu, ako hernej platformy, a taktiež novinku, ktorá v prvom diely nebola vôbec. Celkovo je druhý diel poriadnou evolúciou v sérii, ktorá sa len tak nevidí. Jedná sa tak o mladšieho brata, ktorý je celkovo lepší a prvý diel sa vlastne ani neoplatí hrať.

Súboje, ktoré autori z tímu Chair Entertainment prepracovali, sú priam úžasné. Je to jednak intuitívne a je to konečne hra, ktorá sa nesnaží spraviť virtuálne šípky, ale ide si svojou cestou. Cestou dotykového displeja. Po svete sa tak voľne nepohybujete. Preskúmať jednotlivé úseky, podobne ako

v „point and click“ adventúre, však môžete. Dôkazom o precíznosti autorov sú krásne a hlavne prepracované cut-scény, či animácie ako také. Spejeme do doby, kde sa stiera rozdiel medzi mobilným hrami, a tým našim (zatiaľ) predsa len obľúbenejším.

Svoje zbrane, štity, či možné uhýbanie sa nepriateľovi ovládajte rôznymi pohybmi po obrazovke. Mnohokrát je namieste vaša rýchlosť a jemná motorika. Čarovanie je kráľom dotykového systému. Jednotlivé kúzla sú vlastne symboly, ktoré musíte pre použitie nakresliť na obrazovku.

Kúzla získavate z nakúpených prsteňov. Nám sa osvedčilo kúzlo, ktoré nám dobíjalo život. Predsa len liečivé nápoje rastú na mapke len občas a ako také sú trochu predražené. Mimo to sme protivníka radi udierali bleskovým útokom ako istý Pokémon.

Bojový systém ešte osviežujú rôzne kombá, medzi ktoré patrí aj akčné tlačidlo, ktoré sa vám (podobne, ako to na kúlenie) musí najprv naplniť. Potom je na rade udieranie do displeja do vyznačených kruhov. Čím rýchlejšie, tým lepšie.

Infinity Blade 2 sa tak radí medzi tituly, ktoré nemožno minúť, ak si hovoríte fantasy, a zároveň RPG pozitívni. Inými slovami, túto hru minimálne 6 hodín nepustíte z ruky.

A to ešte čakáme na rôzne prídavky. Táto hra z americkej dielne sa tak radí medzi najlepšie tituly, a zároveň medzi tie, ktoré potešia RPG fanúšikov starej doby. Prejsť túto hru chce totiž trochu viac, než len odpočinkové ťukanie do obrazovky.

Jakub Pokorný



PLUSY

- + grafické spracovanie
- + využitie možností dotykového displeja
- + príbeh
- + RPG prvky

MÍNUSY

- občas padá

INFO

Žáner: *RPG*
Výrobca: Chair Entertainment

Na recenzii poskytol:
Appe, www.apple.sk

Hodnotenie

95%



Lionheart: The King's Crusade (u nás distribuovaný pod názvom Richard Lvi Srdce: Tažení králů) od maďarského štúdia Neocore Games pôsobil ako solídna hra z obdobia križiackych výprav. Nie v každej hre sa zmocníte role významných historických osobností ako Richard I., či Saladin. Koncept vyzerá vsutku skvele, no aká je realita? Je Lionheart skvele fungujúcou stratégiou, alebo nedorobkom s chybami vážne degradujúcimi titul?

Najväčším plusom je bez debaty neopozerané, neprevarené historické odbo-
bie v akom sa hra odohráva. Presnejšie sa hra odohráva počas tretej križiackej výpravy, o ktorej vás bude hra zásobovať kopopu informácií. Okrem brífingov k postupu v misiách sa dozviete veľa zaujímavých informácií o tomto konflikte, o panovníkoch, významných bitkách a mestách. Historická korektnosť, ktorej sa autori držali zubami-nechtami srší z titulu a ja spokojne dvíham palec. Lionheart ponúka, okrem výcvikovej misie a režimu náhodných bitiek, dve na seba nadväzujúce kampane. V prvej povediete Richarda I. a kresťanskú armádu za oslobodením svätej zeme. V druhej kampani sa s mocným Saladinom vydáte vyhnáť votrelcov z rodnej zeme,

čím Lionheart ponúka pohľad na konflikt z dvoch strán barikád.

Hovoriť o príbehu je zbytočné. Hra sa, ako som vyššie spomínal, presne drží histórie, a tak absolvujete jednu bitku za druhou bez výraznejšej voľnosti. Ako v každej RTS, aj v Lionheart hrajú primárnu úlohu súbory. Bohužiaľ, súbory sú jednoduché a nemusíte pri nich nijak zvlášť taktizovať, aby ste porazili nepriateľov. Na jednej strane za to môže slabá umelá inteligencia, ktorej nerobí problém škriabať sa do kopcov, na ktorých vrcholoch natiahujú svoje tetivy vaši lukostrelci. Väčšina bojov prebieha tak, že sa vaše a nepriateľské oddiely stretnú a vytvoria jedno veľké neprehľadné kľbko, z ktorého neskôr vyjdú víťazi. Na slovo „neprehľadné“ by som chcel mimoriadne upozorniť a doplniť ho poznámkou, že tak neprehľadné boje sa tak často nevidia. Vaše oddiely majú svoje bojové štandardy, avšak v tej vzniknutej „mele“ je náročné označiť a, povedzme, premiestniť oddiel na iné miesto. Okrem bojov v poliach sa King's Crusade často objavujú pasáže s dobíjaním mesta, či obraňovaním pozícií. Trebuchety, balisty a iné obranné konštrukcie si môžete postaviť v limitovanom počte. Je to príjemné spostenie, prinášajúce trochu taktiky do hry. Veľkým mínusom bojov, a vôbec celej hry, je nemožnosť uloženia

si hry. Napríklad ak v priebehu dlhšej bitky chcete vypnúť hru, tak vám hra nedáva nijakú možnosť uložiť si postup v hre a jediné čo vám ostáva je začať neskôr odznova.

Keď spomínam spostenie hry, tak nemôžem nespomenúť prítomné RPG prvky. Medzi každou misiou si okrem najímania jednotiek môžete komplexne rozšíriť schopnosti vašich hrdinov a veteránov z predošlých misií. Okrem vylepšovania atribútov a odomykania špeciálnych schopností, môžete jednotlivým oddielom zakúpiť špeciálne postavy, zvyšujúce štatistiky vášho oddielu. Napríklad kresťanský kaplán pozitívne ovplyvní morálku v oddiele a podobne. K dispozícii je aj veľa artefaktov, ktoré môžete dať svojim oddielom, čím zvýšite ich jednotlivé atribúty. Ďalším významným prvkom, ovplyvňujúcim štatistiky vašej armády, sú vzťahy s okolitými štátmi. Diplomacia má na vaše vojská najväčší vplyv v križiackom ťažení, kde môžete spolupracovať s niekoľkými štátmi, ako napríklad s Francúzskom, či frakciou Križiakov. Každá frakcia z celkového počtu štyroch vám pridá výnimočné bonusy k vašej armáde.

Grafická stránka križiackej výpravy je vsutku solídna. Autori si dali záležať a modely objektov sú vymodelované detailne a virohodne. Nejde však o žiadnu grafickú špičku, ale to by nebol veľký problém. Problémom je zle vyriešená optimalizácia a spomalenie hry. Poklesy fps, spomalenie

hry sú samozrejmosťou aj na zostave vyhovujúcej hardvérovým požiadavkám hry. Nemilo ma prekvapilo ovládanie mapy a pohybu po mape. Slovo „neovládateľná“ posúva hra do vyššieho levelu, kde už len samotné otáčanie mapy do iných uhlov spôsobuje skutočne utrpenie. Nie je to nič, čo by nevyriešila zmena nastavení, no niečo také malo byť vyriešené už vopred. Ruka v ruku s vizuálom ide audiostránka titulu. Dabing postáv v brífingoch je na slušnej úrovni. Samotná hudba, ktorá si vybudovala vo filme a hrách jednu z najdôležitejších súčastí, nie je zlá. Nie je vôbec zlá, ale jej použitie je katastrofálne. Hudba nijako nezodpovedá dianiu na obrazovke, takže ak vám počas pochodu vojsk z jedného bodu do druhého bude hrať hudba s rýchlym tempom, tak sa zbytočne nehnevajte a pripravte si radšej zásobu nervov na neustále opakovanie hudobných skladieb v krátkych časových intervaloch.

Lionheart: King's Crusade je v základe dobrá hra, stavajúca na neopozieranom prostredí a funkčne zapracovanom manažmente vojska. Hra vyzerala na papieri nepochybne dobre, podráža veľa menších chýb a chybyčiek, spôsobujúce lavínový efekt. Ak sa veľmi zaujímame o tematiku križiackych vojen, tak Lionheart stojí za vyskúšanie. Ak však hľadáte niečo trvanlivejšie a kvalitnejšie, tak odporúčam siahnuť po inom titule, napríklad takom Medieval 2: Total War, ktorý má k téme hry veľmi blízko.

Lubomír Šottník

PLUSY

+ historická korektnosť, prostredie, RPG prvky, manažment armády a diplomacia, grafika

MÍNUSY

- optimalizácia, jednoduché bitky, AI, hudba, orientácia na mape, absencia ukladania

INFO

Žáner: *stratégia*
Výrobca: *Neocore Games*

Na recenziu poskytol:

TopCD, www.topcd.cz

Hodnotenie

50%

AFTERFALL IN SANITY

Den poté, co se lidstvo samo zničí jadernými zbraněmi

999kč

apokalypsa pohltí celý svět - již brzy

objednávejte právě teď

www.topcd.cz

FlashBack

Dota

-FlashBack ohliadnutie sa do minulosti za spomínaným titulom. Pripomína základné princípy a charakteristiky.

-Dota vznikla ako mód pre populárnu hru WarCraft III Reign of Chaos, ale najviac sa dostala do povedomia hráčov v datadisku WarCraft III The Frozen

Throne. Dotu vytvoril moder IceFrog, ktorý vďaka editoru implemtovanému v hre samotnej vytvoril tento mód, a zároveň sním aj nový herný štýl MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Uchytil sa aj vďaka online službe battle.net. Od tej doby Dota prešla množstvom úprav, čo dokazuje aj zatiaľ posledný update s číslkou 6.73b.

Herný princíp je veľmi jednoduchý a po dvoch až troch hrách budete plne v obraze, samozrejme na to, aby ste o sebe mohli povedať, že ste pro-dota player si vyhradte niekoľko mesiacov čistého herného času.

Všetko sa začína výberom strán, dobro reprezentujú Sentinel a zlo Scourge. Či už si vyberiete Sentinelov alebo Scougeov vašou jedinou úlohou je po vybraných troch cestách zabíjať nepriateľove vlny creepov, zničiť trojicu nepriateľových veží a prebojovať sa až do jeho základne. Cieľom je zničiť súperovu hlavnú budovu. V tom sa vám ale bude nepriateľ snažiť pochopiteľne zabrániť. Časté sú strety hrdinov či už 1 vs. 1 na strede, zákerné prepady 4 vs. 1 (tzv. Gang), alebo stretnutia celých tímov 5 vs. 5.

Tým sa dostávame k najdôležitejšiemu prvku celej hry, a tým sú hrdinovia, ktorých sa v hre nachádza vyše 100 a sú rozdelení do troch kategórií sila,

obratnosť a inteligencia. Každý z hrdinov je vybavený trojicou spellov, ktoré môžete vylepšovať na štvrtú úroveň a takzvaným ultimátnym spellom, ktorý nadobudnete po dosiahnutí šiesteho levelu. Ultimátny spell môžete vylepšiť ešte na leveloch 11 a 16. Ultimátny spell je omnoho silnejší ako prvá trojica spellov, a preto ho nemôžete používať až tak často. V priemere má cooldown (znovu použitie) dve až tri minúty. Maximálny level hrdinu je 25 a po rozdelení všetkých bodov do spellov máte ešte možnosť rozdeliť niekoľko bodov do základných atribútov, ktoré vám vylepšia silu, obratnosť a inteligenciu.

Navyše každý hrdina disponuje inventárom o veľkosti šiestich slotov. Do inventára si nakupujete jednotlivé itemy za goldy, ktoré získavate zabíjaním nepriateľských creepov, hrdinov alebo neutrálnych creepov. Itemy samy o sebe toho moc

nedokážu ale ak si podľa receptu potrebné itemy nakúpite, možno sa vám podarí vlastniť napríklad meč (Divine Rapier) ktorý zvyšuje vašu silu útoku o 250, sekeru (Lothar's Edge), ktorá vás po jej použití učiní neviditeľným, alebo palicu (Anghanim's Scepter), ktorá u niektorých hrdinov vylepšuje účinky ich ultimátnych spellov. Itemov je skutočne mnoho a je si z čoho vyberať. Pozor! itemy, ktoré sa hodia na hrdinu so zameraním na obratnosť sa zas nemusia hodiť na inteligentného. Herný štýl MOBA sa rozmo- hol natolko, že časom začali

pribúdať ďalšie a ďalšie hry podobné Dote ako napríklad League of Legends, Heroes of Newerth, Bloodline Champions, alebo nedávno ohlásená Dota 2 pod taktovkou Valve, do ktorej Bety sa mi podarilo zapojiť. Dotu 2 môžeme očakávať v priebehu roku 2012. Je priam identická s pôvodnou Dotou až na pár logických vylepšení ako je grafika, turnaje, lore (príbeh) hrdinov, alebo aj taká Dota TV. Dota klony, ktoré som spomínal sú síce veľmi kvalitné tituly, ale Dota takú akú ju poznáme je iba jedna.

Peter Novotný

VYUŽI ŠANCU!

Myslíš, že by si to vedel napísať aj lepšie? Skús to! Najlepší príspevok z nášho blogu na www.gamesite.sk, zverejníme opäť v budúcom vydaní magazínu.

Ako na notebookové popáleniny?!

Presedíte celé hodiny s notebookom v lone? Hrozí vám nielen závislosť, ale aj strata potencie a nepekné flaky na stehnách...

Notebooky, používame takmer všade a často nie v ideálnych podmienkach, napr. v posteli alebo položený priamo na stehnách. Notebook chtiac-nechtiac funguje aj ako malý „radiátor“, čo má negatívny vplyv nielen na životnosť komponentov, ale aj na nás...

Vedeli ste že:

- ak trávite hodiny s notebookom na kolenách a ignorujete, že je horúci, či dokonca vás páli, zarábate si na problém?
- už po pár minútach bežnej činnosti môže byť teplota notebooku vyššia ako štyridsať stupňov?
- teplota notebooku v záťaži sa môže vyšplhať až nad neuveriteľných sedemdesiat stupňov Celzia?
- notebook môže spôsobiť nepekné zhnednutie pokožky, spôsobené nadmernou pigmentáciou, pretože pokožka dlhodobo vystavená infračervenému žiareniu alebo teplu zmení farbu?

- notebook položený pri práci na kolenách, zvyšuje teplotu aj chúlостivých partií tela, čo u mužov negatívne vplyva na dozrievanie spermií? Táto „sauna“ dramaticky znižuje ich počet a kvalitu.

- Vyššiu teplotu notebooku si obvykle nevšimneme včas, pretože k jej zvyšovaniu prichádza postupne. Čas, za ktorý vám zmiznú flaky na pokožke je individuálny. Niekedy sa dokonca stratia až po mesiacoch, ba až rokoch. Pigmentové škvrny na stehnách sú síce len kozmetickým problémom, no práca s počítačom v lone môže mať najmä pre mužov aj neblahé dlhodobé dôsledky.

Spoločnosť Logitech vám prináša zopár tipov na praktické „darčeky pre váš notebook“, ktoré sú však v prvom rade určené pre Vás...

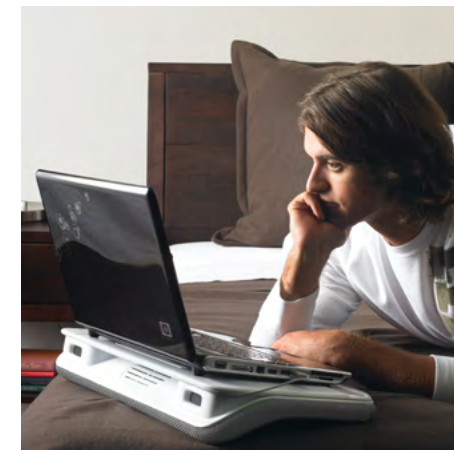


Logitech Comfort Lapdesk N500

Ako už napovedá samotný názov, podložka Comfort Lapdesk N500 vám pomôže, aby ste sa pri ležaní s notebookom cítili naozaj komfortne. Či už ste na pohovke, alebo

na posteli, uhol, z ktorého sledujete displej, a mäkká spodná časť podložky vám pomôže sedieť pohodlnejšie, a zároveň Vás ochrániť vás pred teplom vyžarovaným notebookom.

Logitech Speaker Lapdesk N700



Podložka Speaker Lapdesk N700 predstavuje prvé univerzálne notebookové príslušenstvo spoločnosti Logitech s integrovanými stereo reproduktormi, vstavaným ventilátorom a širokou mäkkou spodnou časťou. Reproduk-tory sú navrhnuté tak, aby vám poskytli kvalitný zvuk a silné basy. Tichý a efektívny ventilátor podporuje cirkuláciu vzduchu pod vašim notebookom, čím bráni jeho prehrievaniu. Pretože je všetko pripojené pomocou jediného USB kábla, vyhnete sa komplikáciám pri prenášaní a pripájaní. Nepotrebuje žiadny inštalčný softvér ani batérie. Pre vyššie pohodlie ponúka podložka na boku ovládanie hlasitosti reproduktorov a ventilátora.

Logitech Cooling Pad N100



Milujete svoj notebook, ale trápi vás, ako veľmi sa zahrieva? Chladiaca podložka Cooling Pad N100 Vám pomôže. Má členený povrch, ktorý umožňuje, aby ventilátor napájaný cez USB port rovnomerne a ticho rozvádzal vzduch okolo celého notebooku. Aktívne tak zlepšuje jeho chladenie, čím zvyšuje stabilitu systému pri vyššej záťaži, a zároveň predlžuje životnosť všetkých komponentov. Vďaka vysokej účinnosti má ventilátor nízky odber energie, takže záťaž batérií je minimálna.



Logitech Portable Lapdesk N315



Zatiaľ čo predošlé podložky sú určené skôr na „domáce“ použitie, podložka Portable Lapdesk N315 predstavuje mobilné riešenie, ktoré si môžete k notebooku pribaliť aj na cesty. Je pomerne úzka, no vysoko efektívna. Na boku je integrovaná vysúvací podložka pre myš, čo zvyšuje komfort používania. V ponuke je viac farebných motívov, ktoré korešpondujú s populárnymi produktmi z farebnej série Logitech Fantasy Collection.

Logitech Touch Lapdesk N600



Najnovším prírastkom je podložka Touch Lapdesk N600 s vysúvacím touchpadom s uhlopriečkou 5" (13 cm) s multitouchovým ovládaním. Jedným prstom posúvate kurzor myši, dvoma prstami môžete rolovať ďalšie stránky a švihom troch prstov môžete prechádzať medzi jednotlivými stránkami alebo obrázkami. Je tvorená viacerými vrstvami, ktoré izolujú teplo a má protišmykový povrch. S notebookom komunikuje cez miniatúrny bezdrôtový USB prijímač Logitech Unifying. Vďaka nízkej spotrebe ponúka výdrž batérií až šesť mesiacov.

HTC Titan s WP 7.5 Mango



Dorazil ku mne na test zaujímavý kúsok - smartphone HTC Titan so systémom Windows phone 7.5 Mango.

Ako vyzerá a ako sa s ním pracuje, sa dozviete v nasledujúcej recenzii...

Braňo Rác, IT blogger
www.branorac.sk



Dizajn

Samotný smartphone je dosť rozmerným zariadením. Jeho prednej strane dominuje veľký, pre niekoho možno až prehane veľký, 4,7-palcový dotykový displej s rozlíšením 480 x 800 bodov. Nad displejom sa nachádza predná kamera s rozlíšením 1,3 megapixelov a reproduktor. Pod displejom nájdeme trojicu senzorových tlačidiel: tlačidlo pre krok vzad, tlačidlo Windows a tlačidlo pre vyhľadávanie. Na zadnej strane prístroja je 5-megapixelový fotoaparát, dvojitý LED blesk a mikrofón pri objektíve, slúžiaci na zachytávanie zvuku pri natáčaní videa, ktoré môže mať rozlíšenie až 720p. Na pravom boku potom nájdete ovládanie hlasitosti, navrchu prístroja tlačidlo na jeho vypínanie a na ľavom boku vstup pre klasický microUSB konektor. Nehľadajte žiaden slot na micro SD kartu. Všetky dáta sa totiž ukladajú na internú pamäť s veľkosťou 16GB.

Na spodnej časti prístroja potom nájdete už len dvojicu mikrofónov na čo najčistejší hovor. Zariadenie obsahuje aj senzory ako Gyroskop G-Sensor, Proximity senzor, či digitálny kompas. Celé zariadenie poháňa výkonný 1,5 Ghz procesor. Tu by sme aj mohli skončiť, lenže nás zaujíma to hlavné a pre užívateľa dôležitejšie, než sú technické špecifikácie, a to je OS telefónu a softvér.

Aké sú WP7.5 Mango?

V systéme Windows Phone 7.5 Mango možno na prvý pohľad nedošlo k nejakým radikálnym zmenám. Jednu vec však treba pochváliť hneď na začiatku, a to je svižnosť, akou systém reaguje na vaše požiadavky. Tu sa v Microsofte skutočne pochlapili a systém šliape ako hodinky. Ako iste viete, Windows Phone 7.5 je tak trochu iný systém. Pracuje totiž s dizajnom Metro a systémom akýchsi dlaždíc na pracovnej ploche, ktoré si môžete jednoduchým pridaním alebo odobraním upraviť podľa vašich aktuálnych potrieb. Systém samozrejme obsahuje aj mobilnú verziu balíka Office, z čoho bude mať radosť ne jeden manažér. Do kontaktov boli celkom zaujímavým spôsobom integrované sociálne siete, hlavne Facebook, ktorý je maximálne kompatibilný s Windows Phone 7.5 a štýlom Metro ako takým. A čo písanie SMS, takisto veľmi obľúbená činnosť? Musím sa priznať, že na klávesnicu použitú v systéme som si musel trochu zvyknúť, než som jej prišiel na chuť, ale potom šlo písanie SMS, a vlastne čokoľvek, ako po masle. Na svoje si vo Windows Phone 7.5 Mango prídu aj hráči, keďže bola do systému plne integrovaná služba XBOX Live. Avšak aby sme len nevychvalovali. Jedna vec, v ktorej WP7.5, bohužiaľ, zatiaľ výrazne zaostáva, je Market

s aplikáciami. Áno, postupne síce pribúdajú, ale aj tak je ich výber zatiaľ značne obmedzený a nenájdete tam vždy alternatívu k nejakej Android alebo iOS aplikácii. Tu majú dva vyššie spomenuté systémy, bohužiaľ, navrch. Dúfam však, že aj toto sa časom zlepší. Takže, čo povedať o HTC Titan s Windows Phone 7.5 Mango na záver?

Záver

HTC Titan s Windows Phone 7.5 Mango je určite celkom zaujímavý smartphone. Avšak, videl by som ho skôr ako zariadenie pre bežných ľudí, ktorí netužia po veľkom nastavovaní a chcú mať elegantný smartphone s iným OS ako ostatní. Takisto by sa z neho potešili určite viac manažéri vďaka integrácii Office priamo do mobilu. Nepotešili by sme sa, naopak, my "geekovia" a "hračkovia", keďže aplikácií v markete je zatiaľ akosi menej, než u konkurenčných systémov.

Celkovo však HTC Titan a Windows phone 7.5 Mango hodnotím ako vydarenú dvojku elegantného zariadenia s naozaj inovatívnym OS.

<http://branorac.sk/recenzia-htc-titan-smartphone-s-windows-phone-7-mango/>

O pravidlách rozhoduješ ty!

ESET Smart Security Vás chráni online i offline – prevezmite kontrolu nad zabezpečením svojej digitálnej identity.



+ Skontroluj súbory v archíve

+ Kontroluj zariadenia podľa ID

+ Zamietni zmeny v systémovom registri

+ Aktivuj učiaci režim firewallu

+ Kontroluj s menšou prioritou

+ Blokuje nepovolený prístup k programom

+ Vytvor zálohu systému

+ Nastav rozsah bezpečných IP adries

+ Nastav limit pre veľkosť kontrolovaných súborov

+ Povoľ len schválené USB zariadenia

+ Vytvor SysRescue CD

+ Skontroluj reputáciu súborov

+ Urči povolené porty

ESET Smart Security poskytuje široké možnosti pre vlastné nastavenie ochrany počítača. Vďaka nemu máte k dispozícii nástroje pre unikátne zabezpečenie Vašej digitálnej identity.



Logitech Touch Mouse M600

S novou dotykovou myškou môžete obraz posúvať, ovládať švihom prstov a surfovať pomocou intuitívnych dotykových gest.

ZAPOŽIČAL:
spoločnosť Logitech
www.logitech.com

CENA S DPH:
69,99 €

Hodnotenie:



Zvykáme si na navigáciu pomocou gest, ktorú používame na smart-phonoch a tabletoch. Pre mnoho ľudí sa tieto gesta stali druhou prirodzenosťou. Myš Touch Mouse M600 na tento vývoj našej komunikácie s digitálnym svetom reflektuje a prináša intuitívne a prirodzené ovládanie aj do oblasti počítačov. Má povrch citlivý na dotyk, takže môžete intuitívne ovládať kurzor aj prstami.

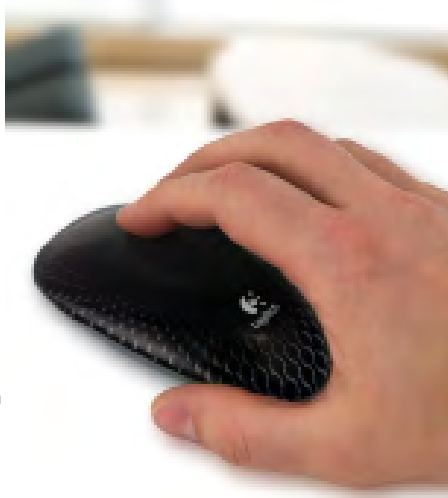
Môžete rolovať, ovládať švihom a posúvať kurzor, nech už budú vaše prsty kdekoľvek na povrchu myši. Vďaka modernému dizajnu, jemným hranám a krivkám navrhnutým pre pohodlný úchop je držanie tejto dotykovkej myši príjemné. Jedinečný tvar myši bol navrhnutý tak, aby pocít pri najčastejších úkonoch,

ukazovaní, klikaní a rolovaní, bol čo najpríjemnejší. Dizajn je unikátny pre pravákov rovnako ako pre ľavákov. Oblasti určené pre klikanie možno pomocou softvéru Logitech SetPoint ľahko premapovať.

Myš je vybavená miniatúrnym prijímačom Logitech Unifying, vďaka ktorému je možné k PC pripojiť až šesť kompatibilných zariadení iba prostredníctvom jediného USB portu.

Myš Logitech Touch Mouse M600 získala ocenenie za inovatívny dizajn a konštrukciu v rámci medzinárodného veľtrhu CES 2012 v kategórii počítačových periférií.

Podrobnejšie informácie môžete získať na stránkach výrobcu.



Acer TravelMate 8481

Notebookom TM8481 mieri Acer do segmentu biznis, kde sa snaží zaujať nielen vzhľadom a výkonom, ale aj dôrazom na bezpečnosť.



ZAPOŽIČAL:
spoločnosť Acer
www.acer.sk

CENA S DPH:
od 763 €

Hodnotenie:



Acer TravelMate 8481 dokáže uspokojiť každého cestovateľa, ba aj náročnejšieho používateľa, preferujúceho domácu mobilitu. Jeho hmotnosť nepresahuje 2 kg. Má mimoriadne pevné horčíkové šasi, ktoré sa ani pri stláčaní v okolí touchpadu neprehýba. Spojie notebooku krásne lícuju a už pri prvom dotyku máte pocit, že „toto určite niečo vydrží“.

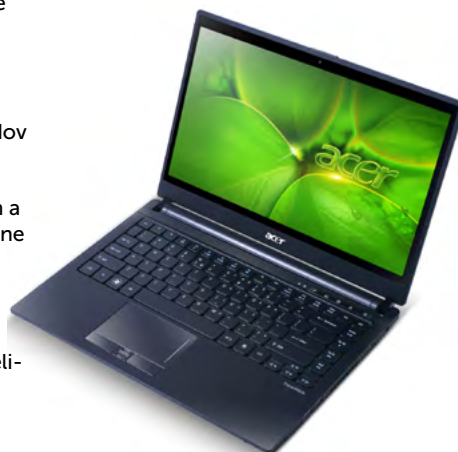
Pod kapotou sa ukrýva mobilná platforma Intel UM67 Express, ktorú používajú čipy Core i3, i5 a i7 druhej generácie (Sandy Bridge). Ide o úsporné riešenie, ktoré však ponúka zaujímavé možnosti.

Nami testovaný model napríklad používal dvojjadrový procesor Intel i7 Sandy Bridge s taktom 1,7 GHz s možnosťou pretaktovania až na 2,8 GHz vďaka technológii Intel Turbo Boost. Procesor má k dispozícii štyri gigabajty operačnej pamäte RAM a dedikovanú grafickú kartu nVidia

GeForce GT 520M s 1GB pamäte. Zaujímavé riešenie boli pevné disky. Vo vnútri sú totiž dva v kombinácii SSD disku s kapacitou 64 GB, kde je nainštalovaný operačný systém, a tak je jeho štart rýchlejší, a zároveň klasický 7200 otáčkový HDD s kapacitou 320 GB, ktorá ponúka dostatok priestoru pre najrôznejšie multimediálne dáta.

Batéria je 8-článková Li-ion a vydrží fascinujúcich 12 hodín. Notebook má 14-palcový matný displej s rozlíšením 1366x768 bodov a špičkovým LED podsvietením. Oceňujeme tiež 1,3 Mpix HD web kameru umiestnenú nad displejom a bohatú konektorovú výbavu (vrátane micro HDMI, USB a pamäťového slotu).

Medzi tlačidlami touchpadu je umiestnený biometrický snímač odtlačkov prstov, napojený na inteligentný bezpečnostný systém.



NAŠTARTUJE ZA 9,5 SEKUNDY



LENOVO IDEAPAD Y570

- > VÝKONNÝ MODEL S HYBRIDNÝMI HDD (SSD+SATA)
- > BOOTOVANIE SYSTÉMU ZA 9,5 SEKUNDY
- > 2GB VÝKONNÁ GRAFICKÁ KARTA

Lenovo IdeaPad Y570
i5-2430M / 4GB DDR3 / 32GB SSD + 750GB / 15,6" LED (1366x768) / 2GB Nvidia GeForce GT
DVD±RW DL / USB 3.0, eSata, HDMI, BT / 6cell / Windows 7 HP64 / Part number: 59-316654

799€ (s DPH)

lenovoonline.sk

DOPRAVA ZDARMA!

Lenovo Showroom
Digital Park II
Einsteinova 23, Bratislava
Infolinka: 02/6252 2000

nn marsann

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.

LG rozširuje ponuku 3D monitorov

Spoločnosť LG Electronics CZ (LG) predstavila nový 3D LCD LED monitor LG DM2350D s televíznym tunerom a technológiou LG CINEMA 3D.

Nový 3D monitor LG DM2350D používa osvedčenú polarizačnú technológiu LG CINEMA 3D, ktorá zaručuje jasný a ostrý obraz bez blikania. Práve pre blikanie sa totiž radu užívateľov nepáčilo 3D obraz, niekomu sa dokonca robilo nevoľno. Nezávadnosť LG CINEMA 3D pre ľudské oko potvrdila aj Európska očná klinika Lexum, TÜV a Intertek.

Bežný 2D obraz ponúka perfektnú kvalitu najmä vďaka LED podsvieteniu. V jeho výbave nechýba digitálny TV tuner a možnosť prehrávať filmy priamo z USB disku v monitore, takže je možné sledovanie aj bez zapnutého PC. Prepnutie obrazu z 2D do 3D sa pritom vykonáva stlačením jediného tlačidla.

Na 3D nie je potrebný žiadny počítač. Monitor dokáže sám previesť 2D obraz aj do 3D. Dosahuje protím dynamického kontrastu až 5M: 1. Čierna farba je skutočne čierna a aj vo veľmi svetlej miestnosti uvidíte jasný obraz - je vybavený senzorom okolitého osvetlenia, takže vie prispôbiť intenzitu podsvietenia okoliu. Nový monitor ponúka vyčerpávajúce množstvo vstupov: okrem HDMI a VGA nájdete tiež komponentný vstup, ale aj SCART. Pripojiť teda môžete všetko: od notebooku, cez počítač a hernú konzolu, až po staré VHS video.

V predaji je na Slovensku za odporúčanú maloobchodnú cenu 324 € vrátane DPH.



Skenujte aj 3D objekty cez tlačiareň HP

Tiež si myslíte, že multifunkčné tlačiarne už vedú všetko? Spoločnosť HP prichádza s novou funkciou HP TopShot, ktorá dokáže snímať aj priestorové objekty jednoducho a bez potreby špeciálneho nastavenia alebo extra svetla. Pomocou aplikácií ich potom vie aj bez použitia PC odoslať priamo na web.



HP TopShot LaserJet Pro M275

www.hp.sk

Funkcie: tlač, kopírovanie, skenovanie

Rýchlosť tlač (ČB/farebná): 16/4 A4/min

Rozlíšenie tlače (farebná): 600 dpi

Konektivita: USB 2.0, Fast Ethernet 10/100Base-TX, 802.11b/g/n

Záruka: 24 mesiacov

Cena s DPH: **379 €**

Hodnotenie:



Prvá farebná multifunkčná tlačiareň HP s funkciou skenovania TopShot, HP TopShot LaserJet Pro M275, je ideálna pre malé podniky alebo domáce kancelárie, kde ponúka štandardné funkcie, ako sú skenovanie, kopírovanie a tlač dokumentov.

Navyše však má v závesnom ramene zabudovaný fotoaparát, ktorý dokáže snímať obrázky nielen ľubovoľných dokumentov do formátu A4, ale aj vytvárať zábery malých 3D priestorových objektov vo vysokej kvalite. Táto funkcia je zaujímavá napríklad pre on-line obchody, ktoré si takto môžu veľmi jednoducho naskenovať menšie 3D objekty a priamo ich publikovať na webe. Prípadné skreslenie pozadia odstráni špeciálny skenovací softvér HP.

Na obsluhu zariadenia je možné okrem softvéru v PC použiť aj intuitívny farebný dotykový displej s uhlopriečkou 8,9 cm (3,5 palca) priamo na zariadení, ktorý vám umožní jednoduchý prístup k nastavovaniu, ukladaniu obrázkov a správe celého procesu. Prístupovať na web môžete tiež priamo cez tlačiareň bez použitia počítača. Firemní používatelia takto môžu napríklad využívať širokú škálu podnikových aplikácií

na archiváciu, tlač formulárov, čítanie správ a podobne. S technológiou HP ePrint môžete navyše aj zo zariadenia HP TopShot LaserJet Pro M275 tlačiť takmer z ľubovoľného miesta, prípadne aj priamo pomocou smartfónu, notebooku alebo iného mobilného zariadenia. Nepotrebuje priame pripojenie k zariadeniu ani k sieti, pretože vám na všetko stačí funkcia bezdrôtovej priamej tlače. S technológiou AirPrint 6 dokonca môžete tlačiť priamo aj zo zariadení iPad, iPhone a iPod touch. HP TopShot LaserJet Pro M275 je na našom trhu dostupná od februára 2012.

Marek Liška



NAKUPUJTE PC HRY DIGITÁLNE
Z POHODLÍ DOMOVA

click2PLAY

JAK TO FUNGUJE?

1. NAKUP

Vyber si u nás hru, plat' pomocí platební karty, službou PayPal, nebo bankovním převodem.

PayPal



2. STÁHNI

Jakmile je platba uskutečněna, je hra k dispozici ke stažení. Stahuj, instaluj a...

3. HRAJ!

Platíte v CZK/EUR kartou, bankovním převodem, nebo službou PayPal.

Žádné poštovné, hra je okamžitě k dispozici ke stažení.

Získejte zdarma bonus 20 kreditů na click2play!

Uvedený kód stačí uplatnit na www.click2play.cz

PMT00FFM38VBFKENAFYK

www.click2play.cz

Nintendo Circle Pad Pro

Nintendo nedávno vydalo jeden podstatný kus príslušenstva pre svoj 3D handheld 3DS. Jedná sa o Circle Pad Pro, teda druhý Circle Pad na pravej strane, ktorý umožňuje hranie hier, vyžadujúcich dva analógové ovládače.



Prekvapila ma skutočnosť, že Circle Pad Pro komunikuje s konzolou cez IRDA rozhranie. Na druhú stranu je pravda, že iné riešenie by zablokovalo jediný, a to konkrétne nabíjací konektor na 3DS.

Použitie prídavného Circle Padu svojou konštrukciou znemožňuje jednoduchú výmenu kariet s hrami a blokuje aj dostupnosť stylusu. Našťastie aspoň výstup na slúchadlá a konektor pre nabíjačku zostávajú voľne dostupné.

Problémy sú aj pri nastavovaní hlasitosti. Chce to trochu šikovnosti, aby ste napasovali prst do malej škáry vyhradenej na tento účel.

Vzhľadom na konštrukciu príslušenstva museli inžinieri z Nintendo presunúť tlačidlo R na telo Circle Pad Pro. Pod ním sa nachádza tlačidlo ZR, pod tlačidlom L na ľavej strane nájdete tlačidlo ZL. Odozva týchto tlačidiel pri stlačení je približne rovnaká, aká je na tlačidlách L a R, a preto vás nebudú rušiť pri hraní žiadne divné pocity.

Napriek pridanej hodnote v podobe druhého analógu a dvoch nových tlačidiel musím príslušenstvu vytknúť až obľudnú veľkosť a hmotnosť. Vaše púzdro na 3DS je zrazu príliš malé a pri hraní si po chvíli budete chcieť podprieť lakťe.

Tvar Circle Pad Pro je sám o sebe dosť ohavný, ale aspoň sa spolu s ním 3DS dobre drží v rukách. Chápem, že estetickjšie riešenie by asi nebolo možné jednoducho

zrealizovať tak, aby plnilo všetky očakávané funkcie, ale celková koncepcia tohto kúska príslušenstva svedčí, buď o slabom brainstormingu inžinierov pri vývoji konzoly bez druhého Circle Padu, alebo o snahe Nintendo vytrieskať zo zákazníkov čo najviac peňazí za každú cenu. Predpokladám, že pravda bude niekde uprostred.

Ale späť k téme. Hrať sa na tom hrá dobre, nový analógový ovládač reaguje a funguje rovnako ako ten na ľavej strane. Hry, ako napríklad nový Resident Evil Revelations, sa omnoho lepšie hrajú s dvoma analógmi, než len s jedným a pravdepodobne si kvôli nim budete chcieť nové príslušenstvo zaobstarávať. Výhodou je, že Circle Pad Pro má vlastnú batériu, takže obavy o zníženie výdrže vstavaného akumulátoru 3DS nie sú na mieste. Pravdou je, že ani po dvoch týždňoch používania som pribalenú batériu nevybil. Možno je to aj z toho dôvodu, že v súčasnosti si s pomocou Circle Pad Pro zahráte akurát tak Resident Evil Revelations a pri používaní ostatných aplikácií je skôr na obtiaž.

Ostáva len na vás, či vám táto investícia stojí za komfortnejšie hranie vybraných titulov, aj za cenu hmotnosti, rozmerov a celkovej koncepcie tohto prídavku. Circle Pad Pro nie je tak zlý, len vyzerá čudne a je dosť neohrabaný, preto mu dávam absolútne priemerné hodnotenie.

Pavol Ondruška



Circle Pad Pro je vyrobený z pevného plastu a podstatne konzole pridáva na veľkosť, aj na hmotnosť. Okrem druhého Circle Padu získate aj dve tlačidlá navyše - ZR a ZL.

V balení okrem samotného príslušenstva nájdete aj pútko na ruku, ktoré sa má pripevniť na 3DS a na Circle Pade Pro je preň vytvorená špeciálna škára. Vrelo odporúčam pútko pri hraní s týmto príslušenstvom používať, vďaka hmotnosti pomaly atakujúcej hranicu 400 gramov sa môže konzola ľahšie vyšmyknúť z rúk.

Pred prvým použitím prídavného Circle Padu budete doň musieť nainštalovať pribalenú AAA batériu. Nie je to až tak jednoduchá úloha, pretože najprv musíte odskrutkovať skrutku držiacu kryt batérie. Priznám sa, že sám nerozumiem rozhodnutiu pripevniť krytku, ktorá je navyše umiestnená pod telom samotného 3DS, takýmto spôsobom. Zbytočne to komplikuje výmenu batérie a navyše je zárez na skrutke tak úzky, že vo vašej peňaženke sa pravdepodobne nebude nachádzať dostatočne úzka minca a budete musieť hľadať skrutkovač alebo príborový nožík.

Nintendo Circle Pad Pro

PÁČILO SA NÁM:

- + druhý Circle Pad
- + nové tlačidlá ZR a ZL
- + má vlastnú batériu
- + ergonomický tvar

NEPÁČILO SA NÁM:

- rozmery a hmotnosť
- blokuje slot pre karty s hrami a šachtu pre stylus
- blokuje ovládač hlasitosti
- skrutka na krytku batérie
- dizajn

Cena s DPH:	24,99 €
Hodnotenie:	50 %

Telefón? Tablet? Je to Galaxy Note!



Samsung
GALAXY Note

www.samsung.sk

Kvalita zrkadlovky s rozmermi do vrecka

Fotoaparát Olympus PEN Mini (E-PM1) patrí medzi najmenšie a najľahšie systémové fotoaparáty s výmennými objektívmi na svete. Tento na pohľad krásny fotografický prístroj sa navyše veľmi ľahko ovláda. PEN Mini je ideálny pre každého, kto hľadá jednoduchý vreckový fotoaparát, ktorý poskytuje prvotriedne výsledky.



Ako bežné kompakty je aj Mini v ponuke v šiestich rôznych farbách a rovnako, ako digitálne zrkadlovky, ponúka jedinečné fotografie, lenže všetko v elegantnom štíhlym kompaktnom tele. Prvotriedne fotky a video spravíte s Mini neuveriteľne ľahko. Pomocou používateľsky veľmi prívetivého Live Guide menu dokážete nastaviť jednoducho aj zložité parametre. Šesť umeleckých filtrov urobí fotografovanie aj natáčanie Full HD videa zábavnejším. Pokiaľ si nie ste niektorou funkciou istí, objaví sa na obrazovke okno s jej presným popisom. Je ťažké predstaviť si situáciu, ktorú by nový E-PM1 so svojim najrýchlejším ostriacim systémom a navyše s pomocnou ostriacej lampy, či radu originálnych objektívov nezvládol.

Fotoaparát pre každého

Olympus vyvinul PEN pre ľudí, ktorým záleží predovšetkým na kvalite fotografií, no zároveň sa im nechce ťahať veľké ťažké zrkadlovky, ktoré im pripadajú príliš zložité na ovládanie. Olympus PEN Mini práve toto všetko mení.

Mini E-PM1 produkuje prvotriedne snímky v kvalite zrkadlovky. Je menší a ľahší, než akýkoľvek iný systémový fotoaparát s výmennými objektívmi na trhu. Okrem toho ho dokáže ovládať úplne každý a navyše aj skvele vyzerá. PEN je typickou štýlovou ikonou, ktorú keď raz spoznáte, nepustíte

z hlavy. Jemne zaoblené krivky a prvotriedne povrchové spracovanie je radosť držať v ruke a aj s ním "machrovať" v spoločnosti. Ešte aj dodávaný objektív prispieva k elegancii.

Profi fotky bez znalostí

Tak ako pri ostatných fotoaparátoch PEN, nezáleží ani u Mini na tom, ako dobrý alebo zlý fotograf či kameraman ste. PEN Mini spraví tie správne nastavenia za vás, poprípade vás nasmeruje na správnu cestu. Každá položka v menu má svoj vlastný popis v samostatnom okne, pre prípad, že si nebudete istí vybranou funkciou. Pomocou Live Guide menu urobíte inak náročné zmeny a nastavenia veľmi jednoducho posuvníkom na LCD a pritom v reálnom čase sledujete výsledok prevádzanej zmeny. Týmto spôsobom dokážete upraviť napríklad sytost farieb, rozostrenie pozadia, zmeniť farebné ladenie snímky, upraviť jas, či zachytiť pohybovú neostrosť v zábere. Toto menu pomáha pochopiť aj pri nahrávaní video sekvencií. Mini dokáže nahrávať video v plnom rozlíšení 1080i Full HD AVCHD formátu, ktorý zaberá menej pamäti a pritom je vhodný pre premietanie na veľkoplášnom TV. Alternatívne sa dá ukladať video aj vo formáte 720p HD Motion JPEG, ktorý je vhodný pre strih a úpravy na počítači.

Umelecké filtre a špeciálne efekty

Pokiaľ sa vám páčia umelecké zásahy a úpravy fotografií grafických dizajnérov a umeleckých fotografov, zamilujete si iste umelecké filtre vstavané do E-PM1. V ponuke sú filtre Pop Art, Jemná kresba, Zrnitý film, Camera Obscura, Diorama a tiež Dramatický tón, ktorý dodáva snímkam dynamickú atmosféru zdôraznením kontrastu. Všetkých 6 filtrov možno aplikovať, ako pri fotení, tak pri natáčaní videa. Akonáhle sú zábery hotové, môžete sa o ne podeliť na veľkoplášnom TV s pomocou HDMI výstupu.



Systémové objektívy

Ako systémový kompaktný fotoaparát je E-PM1 kompatibilný s celou radou výmenných objektívov a ďalším príslušenstvom. Hlavný kit obsahuje inovovaný základný objektív M.ZUIKO DIGITAL 14-42mm (28-84 mm pri prepočte na 35 mm kinofilm). Okrem toho dokáže PEN fungovať s ďalšími 500 objektívmi (niektoré vyžadujú redukčný adaptér), vrátane preslávených objektívov M.ZUIKO DIGITAL.

Vďaka vstavanému stabilizátoru obrazu nezáleží na tom, aký objektív nasadíte a všetky budú vždy stabilizované. Unikátna rýchlosť ostriaceho systému hrá pri fotografovaní jednu z hlavných úloh. Prakticky s akýmkoľvek systémovým objektívom tak dokážete zachytiť aj veľmi rýchle pohybové scény. Okrem externého blesku, dodávaného v balení s fotoaparátom, možno pripojiť k prístroju celý rad ďalšieho príslušenstva. Do konektoru pre príslušenstvo AP2 nasadíte napríklad elektronický hľadáčik, externý mikrofón, Bluetooth komunikátor PENPAL pre bezdrôtový prenos dát, alebo makro svetlá.

Viac informácií o E-PM1 nájdete na www.olympus.cz



TOP produkt!



Technický dodatok:

FAST AF

Frequency Acceleration Sensor Technology Autofocus je najrýchlejší ostriaci systém na svete vo fotoaparátoch s výmennými objektívmi. FAST AF je živý novým Live MOS senzom, ktorý oproti predchádzajúcim fotoaparátom PEN dodáva potrebný video signál dvojnásobnou rýchlosťou (120 s./s.). Výkonnejší algoritmy a takmer bezhlučná technológia MSC objektívu ZUIKO DIGITAL výrazne urýchľujú samotný ostriaci proces.

TruePic VI

Tento výkonný obrazový procesor je navrhnutý špeciálne pre najnovšiu generáciu fotoaparátov Olympus PEN. Rovnako, ako u procesorov používaných v nových počítačoch, je aj TruePic VI tvorený dvoma samostatnými procesormi, kde jeden z nich je určený výhradne pre rýchle spracovanie fotografií s vysokou kvalitou a citlivosťou až ISO 12800. Rovnako tak je výkon procesoru dôležitý pre záznam videa vo Full HD rozlíšení a prípadnú aplikáciu niektorého z umeleckých filtrov. Pochopiteľne sa rýchlosť prejavuje aj na skrátení spracovania dát, znížení šumu a celkovo rýchlejšej odozve fotoaparátu pri jeho ovládaní.

3D režim (3D foto)

Urobí dva snímky tej istej scény z dvoch rôznych uhlov. Tie môžete následne sledovať priestorovo na 3D obrazovkách pomocou 3D okuliarov. 3D režim ponúka dve možnosti expozície: manuálnu a automatickú. V oboch režimoch fotoaparát oznámi, kedy je potrebné zmeniť uhol pre druhý záber. V automatickom režime dôjde k urobieniu druhej snímky automaticky pri konkrétnej zmene uhlu fotoaparátu. Ručné nastavenie je pre skúsenejších fotografu.

AF Tracking

Tento systém "trackuje", teda sleduje pohybujúce sa objekty úplne automaticky a neustále ich udržiava zaostrené. Dokonca je schopný si objekt zapamätať aj v momentoch, keď sa vytrázi zo scény a opäť sa po chvíli do kompozície vráti.

Adv. Face Detection

Technológia, ktorá vyhľadáva v kompozícii akékoľvek ľudské tváre, na ktoré následne zaostrí a podľa nich upraví aj expozíciu snímky. Výsledkom sú fotografie s ideálne exponovanými ľuďmi, ktorí sú automaticky vnímaní ako hlavný objekt celej scény. Súčasťou pokročilej

technológie rozpoznania tváre je aj technológia rozpoznania očí (Eye Detection AF), ktorá zaostrí na očnú zornicu, ktorá je fotoaparátu najbližšie. V režime možno dokonca nastaviť preferenciu ľavého alebo pravého oka. Funguje to, ako vo foto, tak aj vo video režime.



Umelecké filtre

Umožňujú vytvorenie špeciálnych umeleckých efektov priamo vo fotoaparáte. Všetky fotoaparáty Olympus PEN ponúkajú medzi 6 až 10 umeleckými filtermi zo zoznamu nižšie:

- + **Diorama:** Zvýrazňuje hĺbkou zorného poľa a dáva snímkam nádhernú realitu a štruktúru podobnú maketu či modelovému svetu vláčikov.
- + **Dramatický tón:** Zosilňuje kontrast a dodáva snímkam a videu dynamickú atmosféru. Podobá sa efektu známemu ako HDR fotografie, kde sú príliš tmavé plochy zosvetlené, zatiaľ čo príliš preexponované miesta sú naopak stmávané.
- + **Zrnitý film:** Tento efekt navodzuje dojem klasického zrnitého monochromatického filmu. Dramatická atmosféra dáva vyniknúť snímanému objektu.
- + **Camera obscura:** Obmedzuje jas v okrajových oblastiach snímky a zámerné silne vinetuje, ako to bolo pri fotoaparátoch typu kamera obscura. Spolu s jedinečným farebným tónom tak vytvára štýl starej fotografie.
- + **Pop Art:** Zdôrazňuje farby, ktoré sú sytejšie a živšie. Fotografie tak pôsobia veselšie, a navodzujú dojem pop-art umenia.
- + **Jemná kresba:** Vytvára zhmáknutie, ktoré dáva snímkam éterickú, až nadprirodzenú atmosféru.

Vstavaný stabilizátor

Obrazový stabilizátor je vstavaný priamo do tela fotoaparátu. Stabilizovaný je tak ľubovoľný objektív nasadený na telo fotoaparátu. V digitálnych fotoaparátoch Olympus, so vstavaným stabilizátorom, sú pohyby fotoaparátu detekované niekoľkými gyro-senzormi. Stabilizačný systém sa potom už postará o pohyb senzoru v protismere otrasov fotoaparátu.

e-Portrét

Tento režim rozpoznáva pri fotení jednotlivé tváre v zábere a automaticky im dodáva tzv. "digitálny makeup" = vyhladzuje vrásky a ošetruje plet do mladistvej podoby.

Eye-Fi kompatibilita

Umožňuje používanie pamäťových kariet Eye-Fi, ktoré dokážu fotky a videá prenášať z fotoaparátu bezdrôtovo priamo do počítačov a na internetové stránky.

i-Auto režim

Režim "inteligentné-Auto" využíva technológiu automatickej detekcie, ktorá umožňuje fotoaparátu automaticky rozpoznať väčšinu fotografických scén. Výsledkom sú perfektné exponované snímky bez nutnosti ručného nastavovania.

[ib] softvér

Olympus novo ponúka [ib], fotografický softvér pre archiváciu a zdieľanie fotografií. Snímky možno triediť a vyhľadávať podľa osoby, pričom pomáha aj automatická technológia rozpoznávania tváre a miesta, kde možno uplatniť aj presnú GPS polohu, alebo podľa udalostí.

i-Enhance

Režim i-Enhance automaticky vylepšuje farby tak, aby sa výsledná fotka čo najviac podobala fotografovanej scéne. Výsledok je zhodný s realitou tak, ako ju vnímame v okamihu fotenia a ako si ju pamätáme.

ZUIKO DIGITAL

Objektív ZUIKO DIGITAL, prvýkrát vyvinutý pre Olympus v roku 1936, poskytuje presnosť a kvalitu, požadovanú profesionálmi aj začínajúcimi fotografmi. Dizajn objektívov ZUIKO DIGITAL využíva plnohodnotných obrazových senzorov fotoaparátov. Výsledkom sú dokonalo ostré, detailne prekreslené snímky na celej ploche záberu, od kraja ku kraju.

Makro svetlo

Nie jedno svetlo, ale hneď dve LED svetlá sú súčasťou nového zariadenia na osvetlenie drobných objektov pri fotení makro fotografií. Dve flexibilné kovové ramená, na konci ktorých sú umiestnené LED žiarovky, sú dlhé 17 cm a možno ich ľubovoľne ohýbať. Celá jednotka je zasunutá do bleskovej koľajnčky fotoaparátu a napájaná cez konektor pre príslušenstvo.

Viac pomerov strán

Nové fotoaparáty PEN umožňujú svojim majiteľom zvoliť rôzne pomery strán pri tvorbe záberov. Zvolený formát je v danom pomere zobrazený aj na LCD obrazovke. Na výber sú pri rôznych typoch fotoaparátov niektoré, alebo všetky tieto formáty: 4:3, 3:2, 16:9 a 6:6.

OLED

Organic light-emitting diode displej (doslova "displej s organickými, svetlo vyžarujúcimi diódami") vyžaruje svetlo priamo a poskytuje výrazné výhody oproti bežným LCD displejom: nižšiu energetickú spotrebu, tmavšiu čiernu, vyšší kontrast, realističnejšie farby, širší pozorovací uhol a lepší jas.

PENPAL

Elegantný komunikačný modul pre archiváciu až 2600 fotografií a predovšetkým pre bezdrôtový prenos snímok cez Bluetooth® do iného Bluetooth® zariadenia, akým môže byť napr.



počítač, mobilný telefón alebo dokonca iný PEN vybavený PENPAL modulom. Urobené zábery tak možno ľahko a okamžite umiestniť na ľubovoľné sociálne siete, ako napr. Facebook, Flickr a pod.

Scénické režimy

Ponúka veľký výber expozičných režimov, prispôbených konkrétnym fotografickým situáciám. Bežné situácie, ako sú fotenie krajiny, nočné zábery, fotky na pláži, na snehu, portréty, snímky domácich maznáčikov a pod. tak možno fotiť bez akýchkoľvek znalostí foto oboru. Stačí nastaviť konkrétny scénický režim a fotoaparát sa sám postará o zvyšok.

Supersonic Wave Filter

Prach, ktorý sa dostane do fotoaparátu, napríklad počas výmeny objektívu, môže poškodiť snímky – pokiaľ nie je odstránený. So špeciálnym proti prachu- vým filtrom Supersonic Wave Filter, je potenciálny prach dokonalo eliminovaný. Číra membrána umiestnená medzi uzávierkou fotoaparátu a senzorom zaručuje, že sa prach nemôže usadiť priamo na senzore. Miesto toho sa čiastočky prachu usadia na tomto filtri a pri jeho aktivácii sú strasené pomocou ultrazvukových vibrácií na adhezívnu pásku. Olympus bol prvým výrobcom na svete, ktorý použil túto unikátnu antiprachovú ochranu v digitálnych fotoaparátoch.



Ekologický LED s megakontrastom

Hľadáte naozaj kvalitný monitor s výborným pomerom ceny a výkonu? Chcete monitor s výnimočnými pozorovacími uhlami, ostrým obrazom, a zároveň nízkou spotrebou? Tak práve pre vás je určený modelový rad Samsung SA350.

Ak potrebujete monitor na pracovný stôl, rozumná veľkosť uhlopriečky bude dnes niekde medzi 21" až 24". Menšie monitory sa volia len výnimočne a väčšie – tie sú predsa len trochu

predražené a časť obrazu sa dostáva mimo zorného poľa. Pri takom 30" monitore sa zas zbytočne veľa nabeháte očami, takže to rozumné optimum bude asi 24". Presne túto veľkosť mal aj testovaný monitor Samsung S24A350H. Prišiel k nám v naozaj užučkej škatuli, ktorá vážila hádam rovnako prázdna ako plná. Monitor je neuveriteľne štíhly a má elegantný dizajn, no pritom ponúka jasný, ostrý a veľmi dobre čitateľný obraz s veľmi rýchlou odozvou 2 ms a sýtymi farbami. Je to kandidát najmä pre multimediálne využitie v domácnosti (hry alebo filmy), kde ponúka naozaj prvotriedne možnosti.

24" LED monitor disponuje plným FullHD rozlíšením 1920x1080 bodov. To, samozrejme, zodpovedá dnešným štandardom používaným pri filmoch alebo hrách, no zároveň

sú podporované aj nižšie obrazové rozlíšenia bez výraznejších skreslení. S pomocou funkcie MagicEco môžete ľahko nastaviť šetriaci režim, ktorý zníži intenzitu podsvietenia na úroveň 25 alebo 50%, čím sa dá rýchlo výrazne ušetriť spotrebovaná energia. Samotný monitor má už aj vďaka LED technológii nízku spotrebu, no úsporou energie až 50% môžete ešte viac pozitívne ovplyvňovať svoju uhlíkovú stopu. Nevynakladajte pri znižovaní spotreby energie zbytočné úsilie a začnite používať technológiu ekologickej úspory energie.

Funkcia MagicAngle upraví obrazové parametre pri sledovaní pod určitým špecifickým uhlom (menšie namáhanie očí a širší po-

zorovací uhol). Používa sa napríklad keď sa rozhodnete, že si pozriete film. A ako najradšej pozeráme filmy? Poležiačky na pohovke, v obľúbenom kresle, pri domácich prácach,... Je úplne jedno, či stojíte, sedíte alebo ležíte. Technológia



Magic Angle sa vždy

postará o bezchybný zážitok a maximálne pohodlie. Vďaka správne pozorova-



cieho uhla s 5 režimami si bez ohľadu na to, z akého uhla sa práve pozeráte na monitor, vždy vychutnáte maximálny vizuálny zážitok s úžasnou ostrosťou obrazu.

Vďaka najmodernejšiemu megadynamickému kontrastnému pomeru zažijete úplne novú úroveň farieb, brilantnosti a kvality obrazu. Monitory radu SA350 disponujú v súčasnosti najvyšším kontrastným pomerom 5.000.000:1, čo zabezpečuje tmavé odtiene čiernej, dokonale čisté odtiene bielej a jemné farebné prechody. Je to ako výbuch farieb. Ostatné obrazovky sa pri porovnaní s týmto monitorom zdajú byť nesmierne nudné.

Čelný panel obsahuje zopár dobre ukrytých dotykových tlačidiel, umiestnených na displejovom ráme. Monitor inteligentne rozpozná vstupný signál a sám nastaví optimálne obrazové parametre, takže nie je nutné obraz často korigovať. Ergonomické možnosti tohto panelu sú len základné. Pri natáčaní do strán defacto pohybujete podstavcom a monitor nemá vertikálne polohovanie. Meniť môžete len náklon displeja smerom dopredu a dozadu, čo však pre bežné potreby postačuje.

Monitor využíva na napájanie externý adaptér, čo je vcelku pochopiteľné, pretože ak by bol zdroj integrovaný do tela, bol by problém

urobiť ho tak štíhly. Adaptér má naozaj malé rozmery a nie je najmenší problém ukryť ho napr. pod stolom. Na prepojenie s počítačom používa analógový kábel pre VGA kvôli spätnej kompatibilitate (kábel je aj v balení) alebo čisto digitálne HDMI, na ktoré môžete pripojiť napríklad aj Blu-ray prehrávač alebo modernú hernú konzolu. Monitor síce nemá integrované re-

produktory, no zvuk z prístrojov obvykle nie je problém vyvieť inými konektormi.

Monitor nás očaril naprv svojím veľmi príjemným dizajnom, potom špičkovou obrazovou kvalitou a napokon možnosťami ukrytými v menu s prívlastkom „Magic“. Je to jeden z tých vydarenejších modelov pre univerzálne využitie od práce až po zábavu s výbornými parametrami a špičkovou obrazovou kvalitou.

Marek Liška

HODNOTENIE REDAKCIE:



Verdikt:

Veľmi zaujímavý monitor s výborným pomerom ceny a výkonu. Pokiaľ hľadáte 24" LED, SA350 bude dobrou voľbou, hoci nám trochu chýbal zvukový výstup (ľahšie by sa pripájala herná konzola).



Technická špecifikácia:
Displej: LED 24"
Rozlíšenie: 1920x1080
Odozva: 2 ms
Dyn. kontrast: 5 miliónov:1
Jas: 250 cd/m2

Vstupy: VGA d-sub, HDMI
Přikon: 27 W
(pohotovosť max. 0,3 W)
Rozmery: 58x44x24 cm
Hmotnosť: 3,9 kg

Zapožičal:
Samsung Slovensko
www.samsung.sk

CENA:
170 € s DPH
(odporúčaná)

PLUSY a MÍNUSY

- ▲ nízka spotreba dizajn kvalita, možnosti nastavenia obrazu
- ▼ slabšia ergonómia stojanu nemá reproduktory, ani audio out

Pohľad zozadu

Konektivita je zrejmá na prvý pohľad. Pre lepšiu kompatibilitu má monitor analógový VGA s 15-pinovým d-sub konektorom. Modernšie zariadenia (vrátane herných konzol alebo Blu-ray prehrávačov) uvítajú digitálny HDMI, avšak bez zvuku (len obraz).



Zoner Photo Studio



14

Zoner Photo Studio je súčasť príbehu Vašej fotografie

Novinky verzie 14

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



www.zoner.sk

Lahôdka pre overclockerov

SAPPHIRE Radeon HD 7950 OC patrí do radu "580GTX killer", pretože za rovnakú, alebo dokonca ešte aj za nižšiu cenu, ponúka lepšie parametre.



Hardvér

Táto karta je už na prvý pohľad predurčená do výkonných zostáv, čomu tak trochu napovedajú aj jej rozmery, konkrétne 275 x 115 x 42 mm. Pred kúpou si teda skontrolujte, či sa vmestí do vašej skrinky. Je teda jasné, že v takomto pomerne veľkom tele grafickej karty sa musí skrývať aj veľký grafický výkon.

Grafický výkon je ešte zvýšený, pretože táto karta je už od výroby pretaktovaná, a to konkrétne jadro na 900 MHz a pamäte na 5000 MHz, efektívne. O tom si ale povie neskôr. Karta, ako je to u výkonných kariet bežné, zaberá 2 pozície. Na zadnej strane karty nájdeme 1 DVI port, 1 HDMI port, 2 mini DP porty (modernejšia verzia DDMI, s ktorou sa počíta ako s budúcim štandardom). Pre majiteľov dvoch monitorov s rozhraním DVI je v balení priložená redukcia z HDMI na DVI, taktiež je priložená aj redukcia z mini DP na DP. V balení okrem týchto redukcii ešte nájdeme aj 2x redukciu z klasického Molex 4-pin na 6-pin (vyžaduje pripojenie dvoch 6-pinových konektorov zo zdroja a odporúča sa minimálne 500W zdroj.). Taktiež sa v balení nachádza CD s ovládačmi, príručka, záručná karta, redukcia z DVI na D-Sub a 1,8-metrový HDMI kábel a CrossFireX mostík. Karta je vybavená 3 GB pamäťou typu GDDR5.

Chladienie

Najvýraznejším prvkom karty je špeciálne navrhnuté chladienie od firmy SAPPHIRE. To sa oproti štandardnému referenčnému chladieniu líši vyšším chladiacim výkonom, tichšou prevádzkou aj pri maximálnej záťaži aj nižšími prevádzkovými teplotami. Takéto chladienie je na tejto karte práve preto, lebo sa jedná o kartu zo špeciálnej edície kariet, pretaktovaných už od výroby. Takéto chladienie pomáha odvieť nadbytočné teplo, ktoré je vyššie oproti nepretaktovanej verzii jadra a navyše umožňuje kartu prevádzkovať tichšie a pri nižších teplotách. Ak sa pozrieme na systém chladienia trochu bližšie, zistíme, že karta používa klasický princíp chladienia - medenú základňu a z nej vedúcich 5 medených heatpipe trubíc, ktoré odvádzajú teplo do hliníkového rebrovania.

Rebrovanie je aktívne ochladzované dvoma 92 cm ventilátormi. Nie je tu teda použitý systém chladienia pomocou Vapor chamber, ktorý sa v poslednom čase používa pri výkonných kartách. Vďaka dobre navrhnutému chladieniu a relatívne nízkej spotrebe jadra je však aj tento typ chladienia dostatočujúci. Karta je aj pri dlhšej prevádzke tichá (ventilátory sa točili na cca 55 percent max. otáčok) a teplota jadra nepresiahne teplotu 73 stupňov Celzia (pri okolitej teplote 22 stupňov Celzia).

Testy

Výkon karty som meral pomocou syntetických benchmarkov 3D Mark 06, 3D Mark Vantage a 3D Marka 11 a FurMark 1.9.2. Výsledky sú priložené nižšie. Grafickú kartu som testoval aj v hrách pri max. nastaveniach a pri rozlíšení 1680 x 1050, vždy s vypnutým vsync. Výsledky sú tiež priložené nižšie. Z nich je teda jasné, že karta má výkon dokonca vyšší ako karty NVIDIA GeForce 580GTX. Výkon môže, samozrejme, byť vyšší alebo nižší v závislosti na použitej aplikácii.

Cena kariet 580GTX aj tejto série 7950 je



momentálne približne vyrovnaná. Výhodou je, že rad kariet 7950 oproti 580GTX má vyšší výkon, nižšiu spotrebu a taktiež nižšiu produkciu odpadového tepla, pretože sú tieto karty vyrábané 28 nm technológiou. Spotreba celej zostavy klesla v porovnaní s 570GTX o cca 50W a v porovnaní s 580GTX dokonca o cca 100W. Ak teda použijeme priame porovnanie radu 580GTX a Radeon HD 7950, kde dôležité parametre sú výkon, spotreba, prevádzkový hluk a teplo, jednoznačne z toho vychádza ako víťaz karty z radu Radeon HD 7950.

Špecialitou tejto karty je Dual BIOS, ktorý umožňuje pretaktovať kartu na čo najvyššie frekvencie a v prípade problémov sa automaticky obnovia základné nastavenia. Aby sme tieto karty len nevychvalovali, musím spomenúť aj negatíva. Mnou testovaná karta pri prechode do úsporného režimu prestala fungovať a nezobrazovala žiaden obraz. Jednoducho, keď som prišiel po cca hodine k počítaču a pohl myšou, namiesto toho, aby sa mi zobrazil obraz, počul som iba zvuk prebudenia no obraz sa nezobrazil žiaden. Skúsil som to s rôznymi monitorami a stalo sa to pri 3 rôznych monitoroch. Nestalo sa to však pri každom prebudení, a teda to bola skôr občasná chyba. Môže sa však jednať o problém iba mnou testovaného kusu, prípadne môžu byť na vine aj ovládače grafickej karty. Ak by to bol druhý prípad, nebolo by to nič nové, karty AMD majú pri uvedení nového grafického jadra

alebo novej generácie ovládačov často problémy, ktoré sa však po istom čase vyladia a odstránia. Druhým problémom bolo, že sa karta pri testovaní stability zrútila. Približne po hodine testovania, pomocou utility Kombustor pri max. nastaveniach, sa mi karta pri jednej skúške z 10 zasekla a pomohol iba tvrdý reštart. Toto síce poukazuje skôr na ojedinelý problém, no ubrali sme jej za to body pri hodnotení. Opäť to však môže byť spôsobené ovládačmi, čo by mohol odstrániť neskorší softvérový update.

Záverečné zhmutie

Rad kariet Radeon HD 7950, ako výkonov konkurenti pre GeForce 580GTX, je takmer po každej stránke trochu napred, no pri tom si udržiava približne rovnakú cenu. Ak teda uvažujete nad kúpou karty v tejto cenovej relácii a nie ste NVIDIA Fan boy/girl (a teda si nikdy AMD kartu nekúpite), tak vám odporúčame práve kartu z tohto radu. Pokiaľ sa rozhodnete konkrétne pre túto kartu, získate pretaktovanú, no zároveň tichú a dobre chladenú grafickú kartu, takže určite neoľutujete. Veríme, že zistené problémy boli spôsobené iba ovládačmi, alebo sa týkali len tohto testovaného kusu, ktorý prešiel už niekoľkými redakciami...

Michal Dulovič

NAMERALI SME:

3D Mark 06:
26 002 bodov

3D Mark Vantage:
27 653 bodov

3D Mark 11:
7 326 bodov

Testy v hrách:

Battlefield 3	52 fps
Crysis 2	61 fps
DiRT 3	148 fps
Batman: Arkham City	48 fps
Shogun 2 - Total War	74 fps



Naša zostava:

(pre info - testovacia zostava)

CPU: Intel Core i7-2600K

MB: Gigabyte GA-Z68X-UD3H-B3 rev 1.0

RAM: 2x4GB Kingston 1600 CL9 XMP

HDD: Seagate 500GB SATA III 32 MB WD 1TB Serial ATA III 7200 ot. 32MB, WD10EALX

Case: Thermaltake M9 VI1000BNS

PSU: Fortron AURUM 700W 80PLUS GOLD

SAPPHIRE Radeon HD 7950 OC

www.sapphiretech.com

PÁČILO SA NÁM:

- + menšia spotreba
- + vysoký výkon
- + menej generovaného tepla
- + tichý chod

NEPÁČILO SA NÁM:

- zistená istá nestabilita, čo však môžu odstrániť nové ovládače

Cena s DPH:	423 €
Hodnotenie:	90 %

15" machine gun



MSI je známa ako producent výkonných herných notebookov s výhodnou cenou. Otestovali sme jeden z aktuálne najvýkonnejších 15" modelov.

Veko displeja je čiernej farby a približne v jeho strede sa z vonkajšej strany nachádza vnorené logo MSI bielej farby na šesťuholníkovej textúre, ktoré obkolesuje strieborný útvar. Logo pri zapnutom displeji žiari bielou farbou. Po bokoch a na spodnej strane sa

nachádzajú pásiky, ktoré obsahujú oranžové diódy. Veko je so základnou spojené dvoma kĺbmi. Tie pôsobia dostatočne pevne a držia v zvolenej pozícii. Vďaka konštrukcii pántov je maximálny uhol roztvorenia na úrovni

až 180 stupňov.

Nad displejom sa nachádza HD webcam, umiestnená v sivom plaste, čo narušá inak celkom čiernu obrubu okolo displeja. Displej samotný má uhlopriečku 15,6", pomer strán filmových 16:9 a rozlíšenie 1920x1080 bodov. Vďaka matnej úprave jeho povrchu sú eliminované nechcené odrazy okolia, aj keď nie úplne. Displej ponúka, vďaka pomeru veľkosti a rozlíšenia, vysokú jemnosť. Ľudia s horším zrakom preto budú musieť nastaviť vyššie dpi, keďže veľkosť textu je už dosť malá. Inak nemám proti displeju žiadne výhrady. Oproti všetkým, doteraz testovaným, notebookom ho hodnotím najlepšie. Zobrazenie farieb a kontrast je na veľmi dobrej úrovni, podsvietenie zabezpečujú LED diódy, je dostatočne silné a jeho najvyššie úrovne využijete snáď len ako núdzové osvetlenie miestnosti za tmy.

Klávesnica je štandardnej veľkosti a nechybí ani numerická časť. Klávesy sú mierne zapustené do tela notebooku a ponúkajú nízky zdvih. Písanie však nie je najistejšie a na klávesnicu si budete musieť zvyknúť, čo môže trvať dlhšie, ako by ste chceli, keďže mne sa to ani po týždni testovania úplne nepodarilo. Už aj tak naštrbený dojem z klávesnice kazí jej prehybanie. Najviac citelne to je na rozhraní s numerickou časťou. V tejto časti sa aj pri miernejšom zatlačení kláves vnorí do tela o niekoľko milimetrov, pri mierne silnejšom stlačení to je podľa odhadu vyše pol centimetra, čo ani na pohľad, ani na dotyk nepôsobí veľmi dobre. Naštastie je prehybanie klávesnice v iných častiach minimálne. Minusom je taktiež absencia akejkoľvek indikácie pre zapnutý Num Lock, Caps Lock a Scroll Lock.

Nad klávesnicou sa nachádza panel ôsmich dotykových tlačidiel, ktorými môžete obsluhovať najdôležitejšie funkcie notebooku a svoju činnosť indikujú oranžovým

podsvietením. Snímanie dotyku však nie je najlepšie a tlačidlá niekedy nezareagujú na prvýkrát. Istotu zaznamenaného dotyku budete mať, ak na tlačidlo položíte celé brucho prstu. Na dotykovom paneli zapnete funkciu Turbo, vylepšené chladenie, wifi, bluetooth, Eco režim, podsvietenie notebooku, zámok nechceného otvorenia štart menu po stlačení klávesy a jednu funkciu je možné nastaviť na spúšťanie vlastného programu. V strede dotykového panelu sa nachádza hlavný vypínač notebooku v tvare vojenského štitu. Po stranách sa nachádzajú stereo reproduktory od firmy Dynaudio. Okolo reproduktorov, ktoré sú skryté pod čiernymi kruhovými mriežkami, sa nachádza výrazný červený pásik. Tretí reproduktor, subwoofer, sa nachádza na spodnej strane.

Plocha nižšie od klávesnice je farebne odlišená od ostatných častí notebooku. Tmavosivý plast zdobí rovnaký šesťuholníkový vzor, aký sa nachádza na veku v okolí zapusteného loga. Naľavo od stredu sa nachádza touchpad. Ten je aj napriek rozmerom notebooku a voľnému miestu

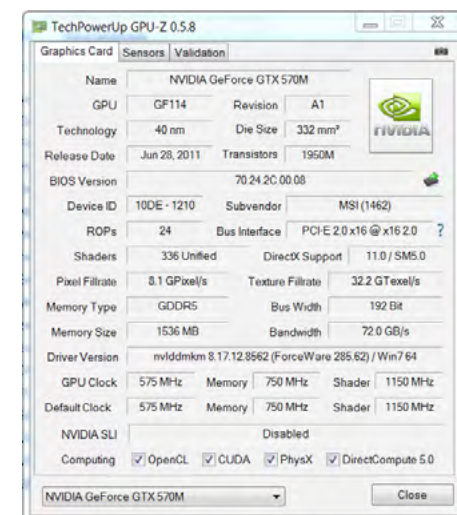


naokolo dosť malý, používa sa však pohodlne, aj keď je nutné často prehmatávať pri posúvaní kurzora po obrazovke. Tlačidlá touchpadu tvorí strieborný jednoliaty plast, stláčanie je tak tuhšie. Pod touchpadom sa nachádzajú stavové ikony signalizujúce činnosť disku, vybitú batériu alebo zapnuté bezdrôtové spojenie. Okolo touchpadu sú umiestnené tri oranžové diódy, ktoré sa rozsvietia pri jeho vypnutí. Toto riešenie je trochu nepochopiteľné, keďže chýba akákoľvek signalizácia zapnutej numerickej klávesnice, zato vypnutý touchpad dáva o sebe vedieť hneď tromi diódami.

Konektivita

Na ľavej strane sa nachádzajú dva USB 3.0, jeden USB 2.0 port a čítačka pre SD pamäťové karty. Predná strana je prázdna. Ľavá strana obsahuje farebne odlišné výstupy/vstupy zvukovej karty, jeden USB 2.0

a CD/DVD mechaniku. Vzadu sa nachádza port pre sieťový kábel, VGA a HDMI výstup, jeden e-SATA port a napájací port. Notebook podporuje WiFi štandard 802.11 a/b/g/n a bluetooth vo verzii 2.1.



Hardware a výkon

Recenzovaný model MSI683DX obsahoval dvojjadrový procesor Intel Core i5-2430M, existuje však aj model so štvorjadrovým procesorom Intel Core i7, ale je o niečo drahší. Procesor je založený na architektúre Sandy Bridge a vďaka funkcii Turbo Boost sa môže pretaktovať zo základného taktu 2,4GHz až na 2,7GHz, prípadne 3GHz v prípade, že je aktívne len jedno jadro. Jeho výkon postačuje na širokej škále dnešných aplikácií a hier, no ak hodláte notebook využívať na renderovanie videa, alebo ho chcete používať dlhšie obdobie, investícia do výkonnejšieho procesora sa určite vyplatí. K dispozícii je 6GB DDR3 pamäte RAM, čo je už dnes pomaly štandardom a mal by jej byť dostatok pre všetky moderné hry a štandardné aplikácie.

Grafická karta GeForce GTX 570M je skutočne nekompromisným riešením na poli herných notebookov. Grafický procesor obsahuje vysoký počet CUDA jadier, až 336. Tie sú taktované na frekvencii 1150MHz. Karta má k dispozícii 1,5GB GDDR5 pamäte, ktorá pracuje na frekvencii 1,5GHz. Karta podporuje DirectX 11, Shader 5.0, OpenGL 4.0, PureVideo HD pre dekódovanie videa, Bitstream HD Audio výstup cez HDMI, technológiu CUDA, OpenCL, DirectCompute 2.1 a, samozrejme, PhysX a 3D Vision. Jej maximálna spotreba sa pohybuje na úrovni 75W. Karta poskytuje dostatočný výkon na to, aby spustila všetky súčasné hry vo full HD rozlíšení na vysokých/najvyšších detailoch pri hrateľnom FPS. Výkon grafickej karty bol okrem syntetických testov odskúšaný aj v hrách. Skyrim bežal na najvyšších možných nastaveniach v natívnom rozlíšení displeja 1920x1080 plynulo bez akýchkoľvek drastických prepádov vo FPS. Hra Crysis 2 v DX10 režime s patchom vo verzii 1.9 s najvyšším grafickým nastavením a vo full HD bežala v závislosti od prostredia v hre medzi 21-35 fps, čo je veľmi dobrý výsledok.

Po nainštalovaní DX11 efektov sa prejavila ich náročnosť na poklese počtu snímkov za sekundu pod úroveň 20 fps, miestami aj na 15 fps. Pri znížení rozlíšenia alebo nastavení sa však dá dostať na hrateľnú hodnotu pre vychutnanie si DirectX 11 efektov. V syntetických testoch si karta počínala na notebookovské pomery nadpriemerne: 13383 bodov v 3D Mark 06, 9781 bodov v 3D Mark Vantage a v komplexnom teste výkonu systému PC Mark Vantage dostal notebook 7054 bodov. V benchmarku Cinebench 11.5 sa podarilo grafike vykresľovať scénu na hodnote 30,12 fps, procesor bol ohodnotený v tomto teste na 2,50 bodu.

Hlavným úložiskom dát je 500GB pevný disk WD Scorpio Black, krútiaci sa rýchlosťou 7200 rpm a s 16MB vyrovnávacou pamäťou. Keďže sa nejedná o SSD, disk je najpomalším komponentom notebooku. Priemerná rýchlosť čítania sa pohybuje na úrovni 80MB/s a doba prístupu na 15 – 16ms. Keďže sa jedná o disk s dektopovými otáčkami, jeho činnosť sprevádzajú hlasnejšie zvukové prejavy.



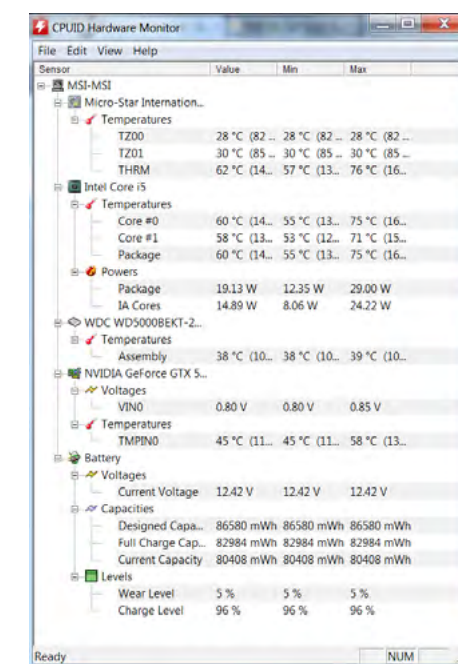
Zvuk

Reproduktory sú pýchou celého notebooku. Okrem ľavého a pravého sa na spodnej strane nachádza aj samostatný subwoofer. Za reproduktormi stojí uznávaná spoločnosť Dynaudio, a tak sa dá už vopred očakávať ich kvalita a je to skutočne tak, lepší zvukový prejav neponúkne veľa notebookov, ak také vôbec sú. Reproduktory dokážu hrať nahlas a bez rezonovania ich samotných alebo inej časti notebooku. Pri hrách a filmoch oceníte ich dynamický zvuk, aj keď sú výšky mierne orezané. Predinštalovaná aplikácia THX TruStudio PRO ponúka širokú škálu nastavení reproduktorov. Zapnúť je možné priestorový Surround režim, aj keď jeho reálny efekt je takmer nulový a navyše výrazne skreslí reprodukováný zvuk. Funkcia Crystalizer je obdobou akéhosi automatického ekvalizéru a pracuje veľmi dobre. Po zapnutí je zvuk oveľa krajší a bez straty kvality. Aplikácia umožňuje aj nastavenie hlasitosti subwoofera (je ho možné aj vypnúť). Zapnutie vyváženia hlasitosti a zvýraznenie reči je vhodné najmä pri rozhovoroch počas hrania.

Výdrž, teploty a chladenie

Chladiaci systém notebooku nepatrí k najtichším, no vzhľadom na použité komponenty sa ani nemôžeme čudovať. Výdych chladenia sa nachádza na ľavej strane,

vzdych sa zasa nasáva zozadu. Pri bežných činnostiach (surfovanie internetom alebo sledovanie filmov) je hluk ventilátora ešte znesiteľný, no pri dlhobojnej záťaži je hluk už príliš vysoký a hravo prekoná zvuk z reproduktorov. Teploty jednotlivých komponentov si môžete pozrieť na priloženom obrázku, kde stĺpec Value je aktuálna teplota, Min je teplota pred spustením benchmarku PC Mark Vantage, kedy notebook už bežal pár hodín. Posledným stĺpcom Max je najvyššia dosiahnutá teplota počas benchmarku. Pri vysokých teplotách je možné zapnúť funkciu vylepšeného chladenia, kedy sa ventilátor roztočí na maximálnu hodnotu pre čo najlepšie schladenie komponentov. V tomto režime je však chladenie až neznesiteľne hlučné.



Výdrž na batériu s kapacitou 88Wh bola vcelku prekvapením, a to v pozitívnom zmysle. Výrobcom deklarované tri hodiny na jedno nabitie nie je problém pri slabej záťaži dosiahnuť, čomu napomáha aj prítomný Eco režim. Pri sledovaní filmov sa výdrž pohybuje na úrovni menej ako dve hodiny, podobne to je aj s hrami. Náročná hra však vyštávi batériu oveľa skôr.

Score:

13383 3DMarks

Záver

Notebook MSI GT683DX je vhodným riešením pre každého hráča, ktorý chce ostať mobilný a nebude mu prekážať vyššia hmotnosť pri prenášaní. Za cenu približne 1100€ (1250€ za model s procesorom i7) dostanete ultimátne herné riešenie, na ktorom pobeží plynulo každá súčasná hra bez toho, aby ste sa museli uskrtnúť s nižšími nastaveniami grafiky. Miernym sklamaním je kvalita klávesnice a vyššia hlučnosť chladenia, no notebook to vynahrádza displejom a kvalitnými reproduktormi.

Tomáš Ďuriga

Balenie

Notebook sa dodáva v relatívne veľkej škatuli, pretože ako "darček" k nemu dostanete aj čierny ruksak s červenými prvkami a logom MSI. Medzi pribaleným príslušenstvom nechýba ani myš, dokonca s tlačidlom na zmenu dpi, ktorá celkom dobre sadne do ruky. Prvotnú radosť z bohatého príslušenstva však zmrarazi dodávaný adaptér. Ten je skutočne veľký a nízka nie je ani jeho hmotnosť. Dôvod je však jasný - adaptér môže notebooku dodávať výkon až 150W.



Vzhľad, displej a klávesnica

Celé telo notebooku je vyrobené z plastu. Neznamená to však, že pôsobí lacným dojmom. Po celom tele môžeme nájsť rôzne dizajnové prvky, ktoré dodávajú vzhľadu istú jedinečnosť. Je tak nemožné, aby ste si ho pomyšlili s iným notebookom na trhu. Vďaka použitému komponentom sa tiež nejedná o žiadneho drobca. Rozmery sú 39,6cm x 26,5cm a hrúbka v zavretom stave sa pohybuje medzi 3,5 až 4,6 cm. Hmotnosť, spolu s batériou, je 3,5 kg, prenášanie notebooku je preto najideálnejšie v dodávanom ruksaku vďaka rozloženiu hmotnosti na ramená a chrbát.

Notebook pre gamerov

V najbližších riadkoch sa bližšie zoznámime s výkonným (herným) notebookom MSI GE620DX. Aj keď na prvý pohľad tento notebook vyzerá ako každý iný, to, čo sa v ňom skrýva, je vcelku prekvapením. Jeho herný výkon je vcelku slušný a určite sa nenechá zahanbiť v drsnej konkurencii.



book má rozmery 383 x 249,5 x 37,6~32,3 mm. Notebook váži aj s batériou 2,4 kg, čo je vcelku prijateľná váha. Nevýhodou celoplastového tela je, že notebook je pomerne mäkký a kde-tu sa dá do neho zatlačiť, pričom plast sa prehne. Najhoršie na tom je veko displeja, ktoré má tendenciu sa krútiť, ak ho otvárate za roh. Pri takomto krútení môže pomerne rýchlo nastať problém s pántmi notebooku, ktoré prestanú držať displej v nastavenej pozícii. Celkovo ale pôsobí notebook veľmi decentne a pekne.

Hardvér

Ako už bolo spomenuté, notebook je vybavený 15,6" LED displejom s rozlíšením 1920x1080, povrch displeja je však úplne lesklý, a tak odráža okolitý priestor, čo hlavne pri tmavších scénach pôsobí rušivo a kazí dojem. Pre niektorých užívateľov by mohol nastať problém, pretože FullHD rozlíšenie na 15,6" displeji je už tak na hrane a detaily na monitore (napr. písmená) sú už pomerne drobné. Komu teda nevyhovuje mať takéto vysoké rozlíšenie na malom monitore, tak sa tento notebook predáva aj s rozlíšením displeja 1366x768. Notebook je vybavený výkonným procesorom Intel® Core™ i7-2630QM Processor (6M Cache, 2.00 GHz), ktorý dodáva notebooku dostatočný výpočtový výkon. Sekunduje mu čipová sada Intel HM65 a 2x4GB DDR3 na 1333MHz. Na ukladanie dát slúži rýchly 7200 otáčkový 750GB WDC WD7500BPKT-22PK4T0. Notebook sa ale dodáva aj s diskami s veľkosťou 500GB a 640GB. Dôležitým komponentom je aj grafická karta NVIDIA GeForce GT555M s 2GB DDR3 VRAM. Ostatné komponenty ako blu-ray mechanika, 7.1 kanálová zvuková karta, HD kamera, čítačka SD(XC/HC)/MMC/MS(PRO)/xD kariet, gigabitová LAN sieťová karta, WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR sú už samozrejmosťou.

Vybavenosť portami je dostačujúca. Klávesnica má štandardné rozloženie a vcelku dobre sa na nej píše. Spätná odozva a aj stisk kláves je prirodzený a nie je problém na nej písať aj dlhšie texty. Klávesnica má tzv. Extended Backslash layout. Ako už bolo spomenuté, herné tlačidlá sú zvýraznené červenou potlačou. Celkový (herný) výkon notebooku je adekvátny jeho cene a rozmerom a komponentom v ňom osadeným. Notebook zvláda plynulo aj najnovšie hry a je predpoklad, že pri upustení od maximálnych detailov si na ňom zahráte nové hry aj v budú-



nosti. Veľkou výhodou je, že takýto pomerne veľký výkon je vtesnaný do klasického 15,6" tela a ani váha notebooku nepresahuje bežné hmotnosti. Jedná sa teda o veľmi vhodný notebook pre užívateľov, ktorí vyžadujú mobilitu, a zároveň výkon a vyhovuje mu 15,6" displej.

Zaujímavosťou notebooku je, že nad klávesnicou sa nachádza rad 6 funkčných tlačidiel, a to zľava: vysunutie mechaniky, prepínanie režimu obrazovky, prepínanie režimu spotreby energie, tzv. S-Bar (vydarené menu, ktoré sa vysúva z vrchu displeja), tlačidlo na zapínanie filmového Cinema Pro režimu, tlačidlo na ovládanie napájania notebooku. Zaujímavosťou je aj to, že tlačidlo napájania je podsvietené modrou alebo oranžovou farbou, ktorá svieti podľa toho, v akom stave sa notebook nachádza. Dobrou „vychytávkou“ je aj samostatné tlačidlo s LED kontrolkou na zapínanie/vypínanie touchpadu. Čo sa týka touchpadu, je to štandardný touchpad so spojitým dvojitém tlačidlom. Pri testovaní padla poznámka, že povrch touchpadu, ktorý tvoria jemné výstupky, pôsobí neprijemne na prst. Ku notebooku sa používa pomerne ťažký a veľký 120W AC/DC adaptér. Reprodukory notebooku majú klasický „notebookový“ zvuk, a teda bez basovej zložky, plochý a s nízkou maximálnou hlasitosťou. Nevýhodou notebooku bola aj jeho hlučnosť.

Notebook bolo počuť aj pri pokojnom stave a pri maximálnej záťaži sa hlučnosť vyšplhala orientačne až na cca 70 db. Nie je to ako zvuk štartujúceho lietadla, ale je to značne „počuteľné“ a napr. pri sledovaní filmu neustále šuškanie vetráčka vyslovene prekáža. Musí sa ale uznať, že pri obmedzených priestorových možnostiach a výkone (a teda aj tepelnom odpade) použitých komponentov sa pravdepodobne jedná o kompromis medzi teplotou a hlučnosťou. Výdrž na batériu je pri takomto vybavení adekvátna, a to teda pri bežnej činnosti okolo 3 hodín.

Záverečné zhmutie

Notebook svojimi rozmermi a hmotnosťou ponúka dobrú mobilitu, no zároveň ponúka úctyhodný výkon. Navyše 15,6" displej s FullHD rozlíšením ponúka dostatočné miesto aj na serióznu prácu alebo zábavu. Cenovo (momentálne cca 900 €) notebook asi zodpovedá použitým komponentom a výkonu.

Michal Dulovič



NAMERALI SME:

3D Mark 06: 11 146 bodov
SM2.0 : 4445
HDR/SM3.0 : 4190
CPU Score: 5474
GT 1 : 37,26 FPS
GT 2 : 36,82 FPS
CPU 1 : 1,83 FPS
CPU 2 : 2,62 FPS
HDR 1 : 41,11 FPS
HDR 2 : 42,69 FPS

3D Mark Vantage: 6 315 bodov

3D Mark 11: 1 529 bodov

PCMARK 07: 2 702 bodov

Tom2D benchmark:

Text: 47 125 chars/sec
Line: 49 052 lines/sec
Splines/bezier: 30 525 splin/sec
Polygon: 4 590 polygons/sec
Rectangle: 5 047 rects/sec
Arc/Elipse: 11 740 ellipses/sec
Bitting: 12 977 operations/sec
Stretching: 462 operations/sec

Cinebench R10 64-bit:

OpenGL: 35,09 FPS
CPU: 5,16 pts

HD Speed:

Read: 128 MB/s

ATTO Disk Benchmark:

Write: 121 MB/s
Read: 127 MB/s

Telo notebooku

Tento notebook má dizajnové strohé a jednoduché telo, a teda nevybočuje z bežného vzhľadu notebookov. Povrch je pekne opracovaný, hladký plast v sivohnedej farbe, ktorý má ako keby fré-zovanú textúru. Notebook preto pôsobí pomerne luxusne a decentne. Z vrchnej strany notebooku je iba strieborný nápis „msi“. Na spodnej strane nájdeme, ako je bežné, niekoľko priechodov na chladenie, otvárateľnú šachtu na prístup ku „vnútornostiam“ notebooku a vysúvateľnú baterku. Po bokoch notebooku sú rozmiestnené konektory a mechanika, a to v nasledujúcom rozložení. Vľavo: Kensington Lock, konektor napájacieho adaptéra, výfukové priechody chladienia, HDMI, 2x USB 3.0, 2 x 3,5mm jack pre slúchadlá a pre mikrofón. Vpravo: RJ45 LAN, D-Sub (VGA), USB 2.0, a šachta na optickú mechaniku. Na prednej strane sú umiestnené reproduktory a LED kontrolky stavu notebooku a funkčných tlačidiel ako NumLock a pod. Na zadnej strane je batéria.

Displej s veľkosťou 15,6" má lesklý povrch, ktorý silno odráža okolité prostredie. Klávesnica notebooku má plnú numerickú časť a má zvýraznené herné tlačidlá (WASD a šípky). Zaujímavosťou sú funkčné tlačidlá nad klávesnicou, o ktorých si povieme nižšie. Note-



MSI GE620DX

<http://sk.msi.com/>

PÁČILO SA NÁM:

- + dobrá mobilita
- + slušný výkon
- + FullHD displej

NEPÁČILO SA NÁM:

- lesklý displej
- hlučnosť
- plastový rám sa krúti a ohýba

Cena s DPH:	737 €
Hodnotenie:	85 %

Hravý mix tabletu s notebookom

Keď Asus predstavil prvý tablet s čipom Tegra 3, vyvolalo to poriadny rozruch, Nvidia totižto prvýkrát prináša štvorjadrový procesor na takéto zariadenie. Má však vyše trojnásobný výkon oproti predchodcovi v tablete zmysel?



a iné nečistoty, ktoré výraznejšie vidieť najmä pri silnejšom svetle. Ďalšou nevýhodou je jeho náchylnosť na drobné škrabance a odreniny, ktorých sa už nezbavíte. Celú prednú stranu pokrýva sklo Gorilla, ktoré bráni poškrabaniu displeja. Je však lesklé a zachytáva odtlačky prstov. Pri dotykovom displeji je to problém, preto výrobca pribalil handričku na čistenie.

Displej má rozlíšenie 1280x800 bodov, uhlopriečku 10,1 palca a je vyrobený IPS technológiou. Disponuje až 178 stupňovými pozorovacími uhlami, ponúka verné zobrazenie farieb a vysoký jas. Tablet tak môžete používať za slnečného počasia bez obáv, že nič neuvidíte, a to aj napriek lesklému sklu na displeji. Jediným slabým miestom je zobrazenie čiernej farby, samozrejme sa od tejto technológie nedá očakávať čierna, ako pri OLED displejoch, no na čiernom pozadí je možné spozorovať svetlejšie flaky, čo určite nepoteší. Okrem displeja na prednej strane nájdete aj malú 1,2 MP kameru pre videohovory a snímač okolitého osvetlenia.

Všetky hardvérové ovládacie prvky sa nachádzajú po stranách tabletu. Vrchná strana obsahuje len tlačidlo na vypínanie/uspávanie tabletu, v ktorom je zabudovaná červená dióda, signalizujúca zapnutý stav. Približne v strede vrchnej strany je umiestnený mikrofón. 3,5 mm jack na pripojenie slúchadiel, alebo externých reproduktorov, je na pravej strane. Ľavá strana obsahuje ovládač hlasitosti, slot pre micro SD pamäťovú kartu a micro HDMI konektor. Na spodnej strane sú úchyty na pripojenie doku s klávesnicou a 40-pinový konektor, slúžiaci na prenos dát a nabíjanie. Štandardný USB kábel k tabletu neprílohuje.

Dok má rozmery 263 x 180 x 8-10,4 mm a hmotnosť 537 gramov. Tablet sa dá kúpiť aj bez neho, aj keď mi žiaden normálny dôvod na kúpu Transformeru Prime bez klávesnice nenapadá. Dok totiž neplní len funkciu pre rýchlejšie a



Balenie

Transformer Prime sa dodáva v hnedosivej škatuli s dĺžkou a šírkou len o málo prevyšujúcou rozmery tabletu. Na jej vrchnej strane je vyobrazené zariadenie spolu s klávesnicou a rovnako nechýbajú nápisy s názvom a výrobcom. Po odobratí vrchnej časti sa dostaneme k tabletu, pod ktorým nájdeme stručnú dokumentáciu, adaptér a USB kábel.

Vzhľad, displej, konštrukcia

Oproti predchodcovi prešiel vzhľad tabletu niektorými zmenami. Jeho rozmery sú 263 x 180 x 8,3 mm a hmotnosť 586 gramov. Už na prvý pohľad je zrejma inšpirácia ultrabookmi z vlastnej dielne. Zadnú stranu tvorí lesklý brúsený hliník so strieborným logom ASUS v strede. Inak celistvú zadnú časť naruša 8-megapixelový fotoaparát s „prísvetľovacou“ diódou a mriežka reproduktoru na ľavom okraji. Aj keď kov vyzerá luxusne a zaručuje vyššiu pevnosť, má aj svoje nevýhody. Lahko sa na ňom zachytávajú odtlačky rúk, prach



pohodlnejšie zadávanie textu prostredníctvom kláves, obsahuje okrem iného aj zabudovanú batériu s kapacitou 22Wh, ktorá predĺži výdrž až o 6 hodín. Dok je vyrobený z identického materiálu ako telo tabletu. Klávesnica sa nijak výrazne nelíši od notebookov, ponúka štandardné rozloženie aj slovenskú lokalizáciu. Aj napriek menším rozmerom sa na nej píše dobre, ale stisk kláves nie je práve najjemší. Pod klávesnicou sa nachádza malý touchpad s dvoma tlačidlami, pri jeho používaní sa na obrazovke zobrazí kurzor a ovládanie je rovnaké ako pri použití dotykového displeja, chýba však uňho podpora ovládania viacerými prstami.

Na ľavej strane doku je rovnaký 40-pinový konektor ako zosponu tabletu, preto je možné tablet nabíjať, alebo pripojiť k počítaču, aj keď je zamknutý v doku. Na pravej strane je jeden klasický USB 2.0 port a čítačka SD pamäťových kariet. Tablet v doku drží pevne, aj keď má miernu vôľu vo vertikálnom smere, no zámok drží poriadne.

Hardvér

Srdce tabletu tvorí čip Tegra 3 od Nvidie, ktorý po prvýkrát prináša štvorjadrový procesor do zariadenia tohto typu a poskytuje až 3x vyšší výkon oproti Tegre 2. CPU tvorí 4-jadrový Cortex-A9, postavený na ARM architektúre. Vo viacjadrovom režime beží na frekvencii 1,3GHz, pri zapnutom len jednom jadre sa frekvencia zvýši na 1,4GHz. Okrem hlavných jadier je pre čo najnižšiu spotrebu energie prítomné aj pomocné piate jadro, bežiacie na frekvencii 500MHz. Úsporné jadro je vyrobené špeciálnym procesom, vďaka ktorému má výrazne nižšiu spotrebu ako výkonné jadrá pri rovnakej frekvencii. Piate jadro je aktívne hlavne pri nízkom zaťažení.

Ak by sme chceli výkon CPU v Tegre 3 porovnať s procesorom založeným na x86 architektúre, museli by sme sa vrátiť o 5 - 6 rokov dozadu, do čias Intel Core 2 Duo procesorov. Výkonovo takmer ekvivalentný je totiž notebookový Intel T7250. Medzi súčasnými zariadeniami, bežiacimi

na Androide, však (zatiaľ) nemá Tegra 3 konkurenciu. V teste Antutu Benchmark dostal procesor približne 2x toľko bodov ako Exynos v Samsungu Galaxy Note alebo Galaxy S2. Benchmarky nám však odhalia aj jeden zaujímavý fakt, maximálna frekvencia procesora, ktorú testovacie programy čítajú z jadra systému, je nastavená až na 1,6GHz.

Nie je to však pravda, skutočná frekvencia dosahuje maximálne 1,4 GHz, režimy 1,5 a 1,6 GHz sú jednoducho deaktivované. Prečo sú tieto režimy prítomné, navyše v oficiálnej verzii systému, je záhadou. Po nahratí upraveného jadra sa tieto frekvencie sprístupnia a procesor tak dokáže bežať na 1,6GHz. Je však veľká pravdepodobnosť, že týmto krokom stratíte záruku.

Na čipe spolu s procesorom sídli aj grafická karta. Tá má až 12 výpočtových jadier a podporuje 3D obraz, výstup obrazu v rozlíšení až 2560x1600 a podieľa sa aj na spracovávaní HD videa. Ak však očakávate rovnaký rozdiel vo výkone oproti iným zariadeniam ako pri procesore, ostanete sklamaní. Výkonom sa grafická karta pohybuje medzi

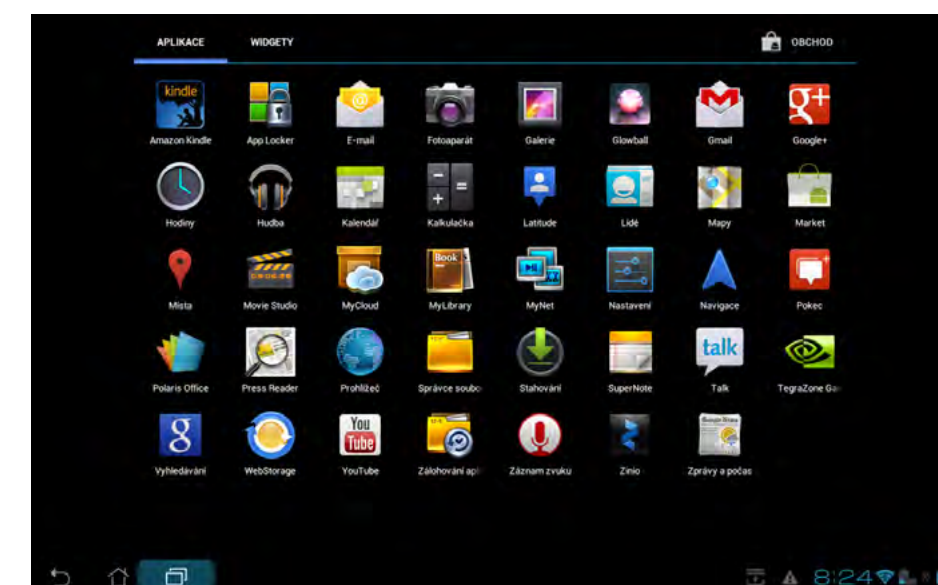
Mali-400 v Galaxy SII a PowerVR SGX543MP2 v iPhone 4S/iPade 2, čo dokazujú aj benchmarky. Celkový výkon tabletu bol benchmarkom Antutu Benchmark ohodnotený na 10 910 bodov.

Kapacita operačnej pamäte je 1GB a priestor pre ukladanie dát má veľkosť 32GB (existuje aj verzia so 64GB vnútornou pamäťou). Z bezdrôtových technológií Transformer Prime podporuje WiFi štandardu 802.11 b/g/n a Bluetooth vo verzii 2.1. S WiFi sa však spája jeden problém, a tým je slabý príjem signálu. Príčinou je s veľkou pravdepodobnosťou práve kovový povrch tabletu. Na miestach kde bude notebook hlásiť plný signál, dostanete s Transformerom jeden až dva dieliky na štvordielnej stupnici ukazovateľa, príjem signálu je tak bližšie k úrovni smartphonu ako notebooku. Rovnaký problém trápí aj GPS prijímač, vo vnútri pri okne signál chytíte len veľmi ťažko, vonku je to oveľa lepšie, aj keď si na „fix“ pár minút počkáte. Asus však vyhlásil, že našiel riešenie slabého príjmu signálu GPS a WiFi a s príchodom novej aktualizácie môžeme očakávať výrazné zlepšenie, aj keď ideálne to asi nebude nikdy.

Fotoaparát s rozlíšením 8 MP dokáže nahrávať video vo Full HD rozlíšení pri frekvencii 30 snímok za sekundu. Kvalita zhotovených fotografií je skôr priemerná, a to aj pri lepších svetelných podmienkach.

Softvér

Transformer Prime bol prvým tabletom, na ktorom bežal Android vo verzii 4, inak nazvaný aj Ice Cream Sandwich. Oproti verzii Honeycomb prešiel systém veľkými zmenami. Nové je užívateľské prostredie odraz aj s podporou hardvérovej akcelerácie. Nechýbajú ani nové funkcie a, samozrejme, boli vylepšené tie staré. Aj keď na prvý pohľad



Asus Transformer Prime
www.asus.com

PÁČILO SA NÁM:

- + konštrukcia a spracovanie
- + vzhľad
- + displej
- + výkon
- + skvelá výdrž

NEPÁČILO SA NÁM:

- slabší príjem WiFi a GPS
- málo optimalizovaných aplikácií

Cena s DPH:	576 €
Hodnotenie:	85 %



pripomína nový Android starší Honeycomb, zmien je mnoho a najviac ich je „pod kapotou“. Celková rýchlosť systému je totiž oproti tabletom s predchádzajúcou verziou neporovnateľná, samozrejme za to môže aj výkonný procesor, no odteraz sa už nestretnete so žiadnym trhaním pri prechádzaní plochami hlavnej obrazovky, či pri práci s webovým prehliadačom.

Po prvom spustení tabletu vás privíta sprievodca základnými nastaveniami a prihlásením do Google účtu, ktorý je k plnohodnotnému využitiu možností operačného systému nevyhnutný. Po zatvorení sprievodcu sa dostanete na hlavnú obrazovku, ktorú tvorí päť plôch, medzi ktorými sa dá prepínať jednoduchými gestami, konkrétne posúvaním prstu po obrazovke do ľavej alebo pravej strany. Na každú z piatich plôch sa dajú umiestniť ikony aplikácií, prípadne jednoduché miniaplikácie. Tie dokážu zobrazovať stručné informácie, ponúkajú niektorými aplikáciami. Zobrazené tak môžete mať aktuálne počasie v závislosti na vašu pozíciu, bez nutnosti hľadania a otvárania aplikácie počasie.

Nechýbajú ani miniaplikácie pre kalendár, poznámky, či email. Ak vám nejaká chýba, nie je problém

nainštalovať nové. Vrchnú časť hlavnej obrazovky, bez závislosti na nastavenej ploche, okupuje vstup pre textové, prípadne hlasové vyhľadávanie, indikátor aktuálne zobrazovanej plochy a tlačidlo pre vstup do menu aplikácií. Na spodnej strane obrazovky sa nachádza stavová lišta, tá je viditeľná vždy a všade, nezáleží teda, či ste v menu, alebo hráte hru, lišty sa nezbavíte. Jediná výnimka, kedy ostane skrytá, je prehrávanie videa na celej obrazovke. Takéto riešenie so vždy viditeľnou lištou, ktorá vás neustále okráda o pár pixlov, má však svoje opodstatnenie. Tablet samotný totiž nemá žiadne hardvérové tlačidlo pre manipuláciu s prostredím systému. Preto sa na tejto lište v ľavom rohu nachádza tlačidlo pre návrat o späť, návrat na hlavnú obrazovku a tlačidlo pre zobrazenie naposledy spustených programov.

Na druhom konci lišty je zobrazovaný ukazovateľ nabitia batérie (oddelené pre tablet a batériu v klávesnici), intenzita signálu WiFi spolu s indikátorom prebiehajúceho odosielania/prijímania dát a aktuálny čas. Zvyšný priestor je venovaný notifikáciám aplikácií, vidieť tak môžete v závislosti na používanej funkcii indikátor zapnutého GPS, ikonku oznamujúcu úspešné uloženie screenshotu, nový email, dostupné aktualizácie nainštalovaných aplikácií, či napríklad indikátor prebiehajúceho sťahovania súboru z internetu. Po ťuknutí na oblasť s časom a notifikáciami sa vysunie rýchle menu, z ktorého je priamy prístup do nastavení a k dispozícii sú aj skratky pre rýchle zapnutie niektorých funkcií alebo nastavenie intenzity podsvietenia.

Medzi základnými aplikáciami sa nachádza napríklad Filmové štúdio, slúžiace na strih a úpravu videa,

Gmail klient, Hudobný prehrávač, Navigácia využívajúca Google Mapy, Polaris Office na čítanie a úpravu dokumentov. Okrem základných aplikácií Androidu Asus dodáva tablet aj s predinštalovanými aplikáciami tretích strán a vlastnej výroby. Od začiatku máte k dispozícii Amazon Kindle – slúži na čítanie elektronických kníh a podporuje aj pdf formát. Samozrejmosťou je, po prihlásení do Amazon, možnosť stiahnuť kúpené knihy.

Aplikácia AppBackup je od Asusu a slúži na zálohu nainštalovaných aplikácií, využitie má napríklad pri aktualizácii firmvéru, kedy jednoducho obnovíte aplikácie aj s ich nastaveniami. My Cloud obsahuje klienta pre prístup k webovému úložisku od Asusu, kde máte k dispozícii 5GB priestoru zadarmo a aj aplikáciu Splashtop, ktorá slúži na prenos obrazovky počítača na displej tabletu. Splashtop som testoval pri hraní Skyrimu, no nebolo to úplne ideálne.

Hra musela na počítači bežať v okne. Ovládanie je neuveriteľne citlivé (= nepoužiteľné) a obraz sa navyše prenáša s veľkým oneskorením. Android hry však fungujú úplne bez problémov. Pri testovaní boli odskúšané hry GTA 3 a Shadowgun. Obidve fungovali bezchybne, GTA s najvyšším nastavením grafických detailov, Shadowgun nastavenie grafiky nepodporuje. Problémom pri hraní je však ovládanie, klávesnica pri hraní nefunguje. Ovládanie klávesmi totiž musí prispôbiť tvorca aplikácie. V GTA 3 fungovali len smerové šípky pre pohyb postavy a ovládanie vozidiel, pre všetko ostatné bolo potrebné použiť softvérové tlačidlá na displeji.



Výdrž a multimédia

Kvalitný displej a mobilita tabletu ho predurčuje na sledovanie filmov nielen doma, ale aj na cestách. Už v základe je prítomná podpora širokého spektra formátov audia a videa. Bez nutnosti inštalovania dodatočných programov si tablet poradí s formátmi AAC, MP3, FLAC a videom v H.264, H.264, MPEG4 a VP-8, ďalšie formáty, ako aj podporu titulkov, riešia desiatky aplikácií. Výkonnému procesoru nerobí najmenší problém prehrávanie niekoľko GB filmu vo Full HD rozlíšení. S plynulosťou pri prehrávaní nenastáva žiaden problém. Aj keď Transformer Prime disponuje len jedným reproduktorom, jeho zvukový prejav patrí medzi to lepšie v kategórii tabletov.

Integrovaná batéria s kapacitou 25Wh a úsporný procesor dajú tušenie o dlhej výdrži. Výrobcom udávaná hodnota 12h preto nie je ďaleko od pravdy. Pri prehrávaní HD videa v režime šetrenia energie (k dispozícii je aj vyvážený a režim plného výkonu) a s nižšou intenzitou podsvietenia sa bez problémov dostanete na hodnotu približne 9 - 10 hodín, po pripojení k doku sa táto hodnota takmer

zdvojnásobí. Ak budete tablet využívať len na občasné surfovanie po internete, nabíjačku budete hľadať raz týždenne. Hry sa, samozrejme, podpišu pod vyššiu spotrebu energie, no niektoré hry skôr prejdete, ako vybijete baterku. Graficky náročnejšie tituly skráti výdrž na 5 - 6 hodín, po pripojení k doku k výdrži prirátajte približne ďalšie 3 hodiny.

Záverečné zhrnutie

Asus Transformer Prime je určite najlepším tabletom s Androidom, aký si môžete v súčasnosti zaobstaráť. Kvalitné spracovanie, skvelý displej, pripojiteľná klávesnica a vysoký výkon sú najhlavnejšími vlastnosťami tabletu. Na druhej strane slabšia citlivosť príjmu WiFi a GPS signálu môže spôsobovať pri používaní vrások. Najväčším problémom je však málo aplikácií optimalizovaných pre obrazovku tabletu, staršie aplikácie môžu mať navyše problémy s novou verziou OS, časom sa však tento nedostatok určite odstráni. Zariadenie spolu s klávesnicou sa predáva za cenu od 576 € s DPH.

Tomáš Ďuriga



GamesiteNews - 51

Richard Frida (vpravo) má s hraním bohaté skúsenosti a na hry sa díva aj okom profesionálneho recenzenta.

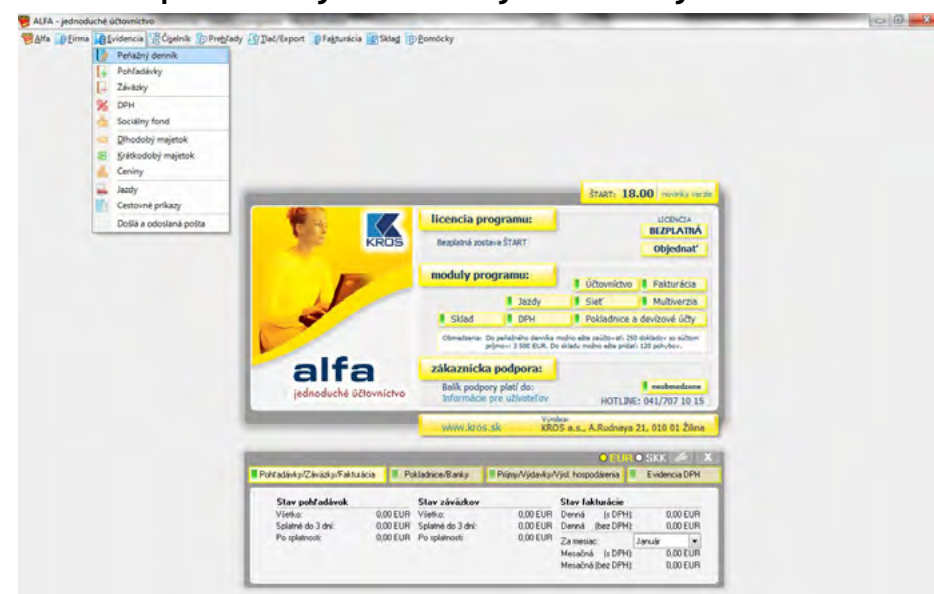
Čo ty oceňuješ na hrách? Je to filmovosť, hrateľnosť, grafika alebo nejaký úplne iný aspekt?

Komplexnosť. Keď už niekto vymyslí nejaký svet, tak by mal mať vnútornú logiku. Keď tam napríklad ľudia lietajú s krídlami, tak nech to má nejaké fyzikálne zákony, nech to proste nie je len tak vymyslené. Ak je tam nejaká postava – hlavný charakter, tak nech tie postavy sú uveriteľné, to je jedno, či lietajú, alebo nelietajú, alebo či žijú na Marse. Hlavne nech to má hlavu a pätu, aby som si vedel predstaviť – ak by som tam bol, takto by to skutočne mohlo byť. Emócie, rozhodovanie, to všetko musí byť správne nastavené, aby to nestálo „na vode“, ale aby to malo vnútornú logiku. To, ako sa tá hra prejavuje navonok, grafika, to je vždy pekné. Pre mňa to však nemusí byť vždy tá naj-naj-naj grafika, aby som bol spokojný, ale herné mechanizmy a komplexnosť toho celého tam musí byť. Musí to byť ucelené dielo a musí byť cítiť, že tí ľudia to robili s láskou, nie pre prachy.



ALFA - jednoduché účtovníctvo

Program ALFA je profesionálny softvér s jednoduchým a praktickým ovládaním, určený pre vedenie kompletnej ekonomickej agendy jednoduchého účtovníctva. Program má intuitívne ovládanie a iste ho zvládne obsluhovať každý, kto vie ovládať počítač aj na bežnej základnej úrovni.



S programom ALFA môžete začať pracovať prakticky okamžite aj bez školenia. Ovládanie je vysoko prehľadné a veľmi intuitívne, takže stačí mať naozaj základné skúsenosti práce s počítačom. V programe je vždy aktuálna legislatíva, čo je pre podnikanie veľmi dôležité. Stačí si stiahnuť novú verziu (update) a nemusíte nič nastavovať ručne. K novínám patrí napríklad od 1. 1. 2012 možnosť pri úhradách faktúr v hotovosti danú faktúru uhradiť priamo cez ECR. Program je tiež pripravený pre elektronickú komunikáciu s daňovým úradom, ktorá by mala byť spustená od 1. 4. 2012.

Je vhodný pre každého živnostníka alebo malú firmu, ktorá vedie jednoduché účtovníctvo. Je pritom jedno, či ide o platcu aj neplatcu DPH. Program je priam ideálnym pre maloobchodné predajne, pretože podporuje väčšinu registračných pokladníc firmy ELCOM a fiskálnych modulov od firmy Varos, s možnosťou prenosu dát na viac rôznych pokladníc súčasne. Je cez neho možné priamo predávať.

Účtovníctvo si môžete viesť až pre 2 firmy za nezmenenú cenu programu. Bezplatná demoverzia, ktorú si môžete stiahnuť zo stránok výrobcu, vám postačí na neobmedzené fakturovanie zadarmo, takže sa oplatí ho minimálne vyskúšať.

Prepojené sú všetky evidencie a číselníky pri vkladaní nových údajov. Podporuje tiež spätné opravy zápisov v ľubovoľnej evidencii, takže ak sa pomyľte, alebo chcete dodatočne niečo upraviť, nepredstavuje to žiadny problém. Firmu si môžete rozdeliť na jednotlivé strediská, čo sprehladní kontrolu

stavu vášho podnikania a samozrejme dôraz bol kladený aj na bezpečnosť dát. Systém používa zálohovania s modulom kontroly dát.

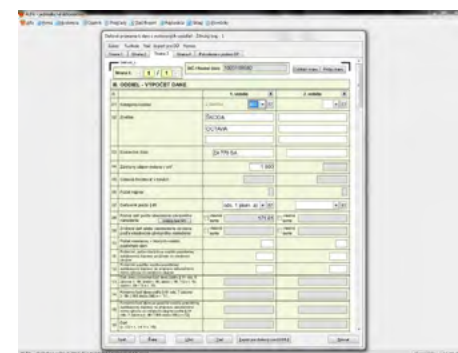
Program ALFA je dostupný v niekoľkých verziách, z ktorých si iste vyberie každý. Základná verzia ALFA Štandard je vhodná pre neplatcov DPH s malým sklado (do 50 položiek). Umožňuje viesť účtovníctvo pre dvoch podnikateľov len za 118,80 € s DPH. Verzia ALFA Profesionál je určená pre platcov DPH s malým sklado a rovnako umožňuje viesť účtovníctvo pre dve firmy iba za 202,80 € s DPH. Najvyššia verzia ALFA Maxi nemá žiadne obmedzenia počtu spracovaných účtovníctiev alebo skladu. Kúpíte ju len za 394,80 € s DPH.

Pri kúpe programu získate tzv. balík podpory na 1 rok úplne zadarmo. V rámci tohto balíku môžete bezplatne využívať telefonické poradenstvo k programu (HOTLINE) a sťahovať nové verzie programu.

Po uplynutí roku je možné program naďalej legálne používať, no nemáte prístup k HOTLINE a nemôžete sťahovať nové aktualizácie. Balík podpory sa dá dokúpiť aj pre ďalší rok za symbolických 20% z ceny programu.

Súčasťou programu sú aj doplnkové moduly ako napríklad sklad prepojený s fiskalizovanou registračnou pokladnicou, fakturácia a aj úhrady cez fiskalizovanú registračnú pokladnicu, kniha jász, devízové pokladnice a samozrejme aj dôležité evidencie ako je kalendár úloh, manažérske funkcie, homebanking, evidencia majetku a pošty, daňové priznanie FO a podobne.

Čo je možné zadarmo v demoverzii?



V demoverzii môžete v každom účtovnom roku zaúčtovať najviac 250 dokladov do peňažného denníka so súčtom príjmov maximálne 3 500 EUR a v sklade najviac 120 skladových pohybov. To znamená, ak počas jedného účtovného roka neprekročíte uvedené limity, môžete si na tejto zostave viesť účtovníctvo zadarmo a legálne. V bezplatnej demoverzii je možné vystavovať ľubovoľné množstvo faktúr bez obmedzení! Taktiež môžete zadarmo vyplňovať a tlačiť daňové priznania k motorovým vozidlám, alebo k dani z príjmu FO. Nemusíte zháňať tlačivá, stačí ich vytlačiť na bežný papier – tieto tlačivá sú akceptované daňovými úradmi.



Prečo vyskúšať ALFA?

Daňové priznania vyplní zadarmo
Vytvorenie faktúr zadarmo
Jednoduché ovládanie, zvládne ho každý
Overený softvér – 17 rokov na trhu
Vždy aktuálna legislatíva
Ideálny softvér pre vedenie jednoduchého účtovníctva

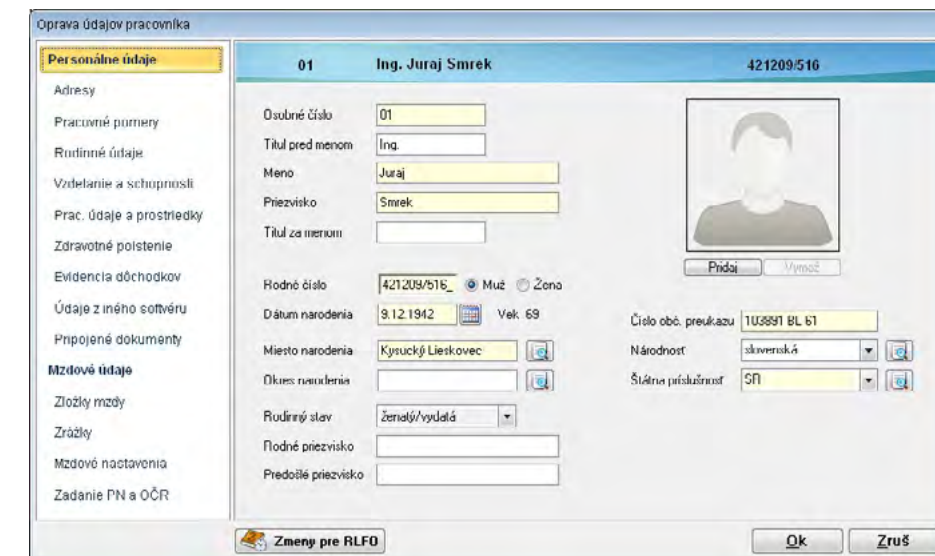
OMEGA pre podvojné účtovníctvo

Program OMEGA predstavuje komplexné riešenie pre firmu v oblasti vedenia účtovnej agendy podvojného účtovníctva, skladového hospodárstva, fakturácie, dlhodobého a krátkodobého majetku, cestovných príkazov, evidencie jász a ostatných evidencií.

Nepotrebuje náročný a zložitý systém. Vďaka modularnosti programu OMEGA si môžete zostaviť taký program, ktorý potrebujete. Ste malá firma? Vyberte si len základné moduly, ktoré môžete v budúcnosti ľahko rozširovať. Máte len sklad? Vyberte si iba modul Skladové hospodárstvo.

Program OMEGA je ako skladačka, v ktorej si vždy môžete pohodlne dokúpiť taký diel, ktorý práve potrebujete. Výhoda je zrejme – platíte len za to, čo naozaj používate. Program má jednoduché ovládanie, je prehľadný, používateľsky priateľský a poskytuje vysoký komfort pre prácu. Automatické funkcie alebo predkontácie si iste obľúbi každá účtovníčka. V ponuke je tiež sieťová verzia, ktorá ponúka jednoduchý spôsob prepojenia vzdialených pobočiek.

Program podporuje exporty do rôznych formátov vrátane .doc, .pdf, .html, .xml, .jpg. Je zaručená kompatibilita s aplikáciami MS Office. Výrobca sleduje pripravované zákony a obratom ich implementuje do softvéru. Môžete sa spoľahnúť, že budete mať vždy verziu s aktuálnou legislatívou.



OLYMP - mzdy a personalistika

Program OLYMP je profesionálny pomocník každej mzdarčky alebo personalistky, ktorý nájde svoje uplatnenie v takmer každej firme. Cez tento softvér počítajú mzdy vo viac ako 10 000 firmách, pretože je veľmi priateľský, spoľahlivý a ľahko použiteľný. Program je dodávaný v troch zostavách pre rôzne typy firiem. Cena sa odvíja od počtu zamestnancov, pre ktorých spracováte mzdy. Základná verzia OLYMP Štandard je vhodná pre malé a stredné firmy, ktorým mzdy spracováva jeden používateľ.

Zostava Profesionál je rozšírená o funkcie vhodné pre väčšie firmy, kde mzdy spracováva viac používateľov s rôznymi prístupovými právami. Najvyššia verzia OLYMP Profesionál Účtovná firma je, ako vyplýva aj z názvu, vhodná pre účtovné firmy.

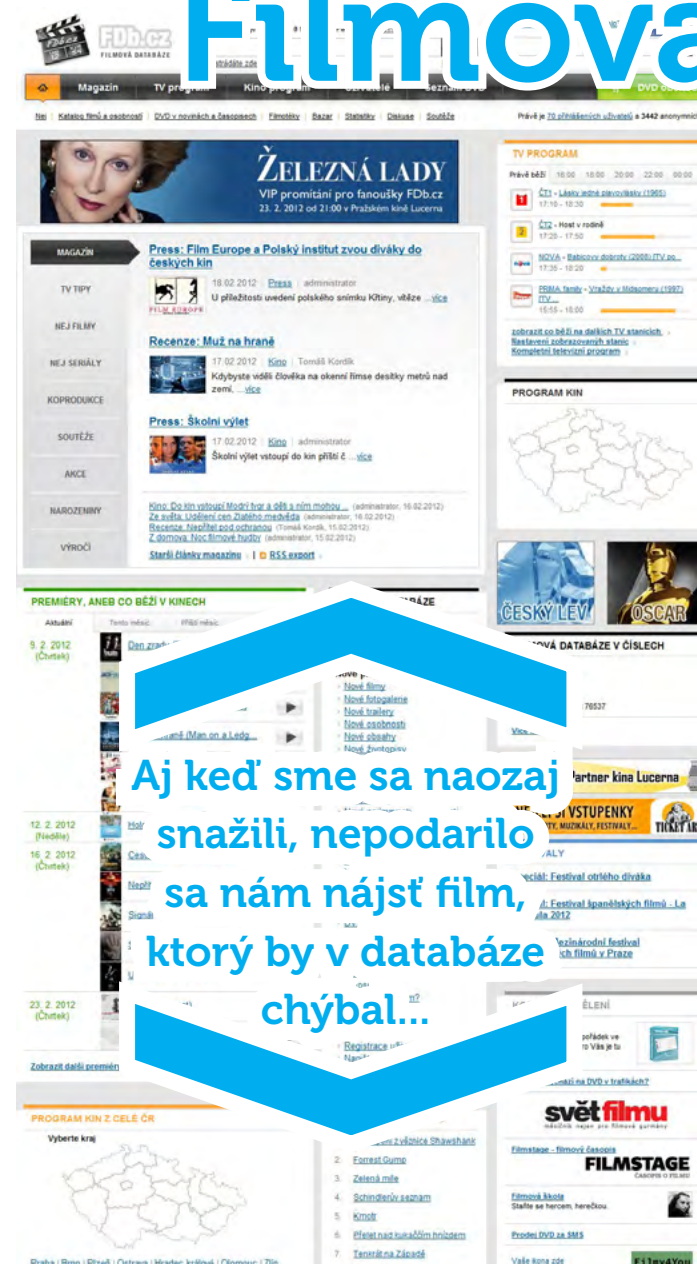
KROS je úspešná slovenská softvérová spoločnosť, ktorá už od roku 1995 vyvíja a predáva ekonomický, stavebný a znalecký softvér. Na slovenskom trhu patrí k lídrom, o čom svedčí aj počet používateľov, ktorý už prekročil hranicu 65 000. Podľa časopisu Trend ponúka KROS od roku 2005 najpredávanejší ekonomický softvérový balík. Viac informácií o produktoch a službách nájdete na www.kros.sk

Hľadáte softvér pre účtovníctvo a mzdy?

Ponúkame Vám softvér, ktorý si vybralo viac ako 65 000 používateľov. Rozhodnite sa pre najpredávanejšie ekonomické programy na Slovensku. Vyskúšajte ZADARMO!



Filmová databáze www.FDb.cz



Aj keď sme sa naozaj snažili, nepodarilo sa nám nájsť film, ktorý by v databáze chýbal...

Filmový portál FDb.cz je určený pre všetkých milovníkov filmov. Spočiatku sa sústredil najmä na českú a slovenskú kinematografiu, no postupne do databázy pribúdali zahraničné tituly a vznikla naozaj rozsiahla databáza filmov, hercov a tvorcov.

Ostatne o tom sa môžete presvedčiť sami priamo na stránkach www.fdb.cz. Aj keď sme sa naozaj snažili, nepodarilo sa nám nájsť film, ktorý by v databáze chýbal. Dokonca sme našli aj dávno zabudnuté staré talianske a nemecké komédie, ktoré sa u nás vysielali v televízii za čias našej mladosti (zahraničné tituly sa pred rokom 1989 objavovali veľmi výnimočne a o to vzácnejšie pre nás boli, aj keď šlo väčšinou o riadne Běčkové filmy).

Na portáli sa o filmoch dozviete množstvo zaujímavých informácií a dá sa využívať šikovný vyhľadávač, takže ak vás niečo zaujíma, veľmi rýchlo to nájdete.

Na filmovej karte nájdete popis, obsadenie, kedy sa film objavil v TV, fotografie, komentáre, hodnotenia, hlášky, chyby vo filmoch, zaujímavosti, odkazy na ďalšie stránky o filme, obal DVD, ... Film môžete zaradiť do svojej filmotéky, pridať ho medzi obľúbené, ba dokonca si ho aj kúpiť cez e-shop. Na karte hercov alebo tvorcov nechýbajú informácie ako sú filmografie, životopis, zaujímavosti, odkazy na iné stránky... Navyše má každá osobnosť vlastný fanklub, do ktorého sa môžete pridať.

S filmovou databázou je prepojený on-line TV program, program kin a aj softvér Seznam DVD. Môžete sa tiež pozrieť, či niekto neponúka film v bazári používateľov a nechýba ani magazín, špióni, štatistiky, rebríčky, možnosť vytvoriť si vlastný e-mail pre posielanie a čítanie správ, a mnoho ďalších užitočných vecí. Všetko asi nevyužijete hneď, pretože možnosti databázy sú naozaj veľké, ale určite si stránky obľúbite a budete sa sem radi vracaať, teraz aj z mobilov...

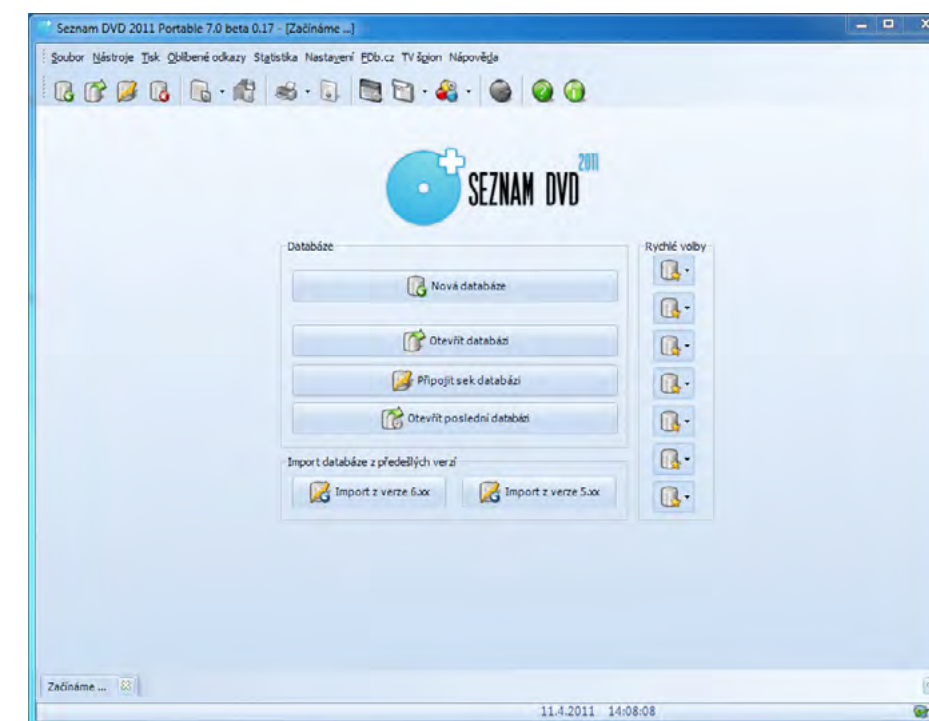
FDb.cz
FILMOVÁ DATABÁZE

- Přehledný TV program
- Upozornění na pořad
- TV tipy
- Program kin
- Přehled premiér
- Podrobné informace o filmech



Poriadok vo filmoch? Jedine so Seznam DVD

Seznam DVD je nástroj pre poriadkumilovných užívateľov, ak ste od prírody neporiadni a máte problém ráno nájsť pár čistých ponožiek, nepomôže vám ani tento vynikajúci program.



To sú otázky, na ktoré dokáže presne odpovedať len málokto. Samozrejme môžete sa pokúsiť spísať všetky filmové médiá vo vašej zbierke na papier, ale ubezpečujem vás, že len mizerné percento ľudí dokáže takúto papierovú evidenciu udržať aktuálnu dlhšiu dobu. Oveľa inteligentnejšie je využiť nejakú univerzálnu aplikáciu, ako napr. MS Word alebo Excel, no aj tu sú isté obmedzenia, a hlavne vytvoríte súbor, ktorý po pár týždňoch na disku definitívne stratíte. Najvhodnejším riešením je využitie špecializovanej databázovej katalógovej aplikácie, ktorá vám pomôže ľahšie udržiavať poriadok vo vašej diskovej kolekcii.

Priznám sa, že aj ja patríam k tým filmovým fanatikom, ktorí zbierajú vzácne filmy a často nemajú čas si ich pozrieť.

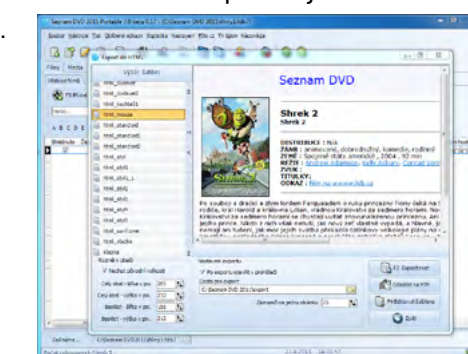
Kým moja zbierka obsahovala desiatky DVD nosičov, mal som prehľad aj o tom, kde sa konkrétny film nachádza na polici. Po prekročení určitého magického čísla (už sa nepamätám, ktoré to bolo, no dnes disky – originálne DVD – rátam na tisíce!!!), som úplne stratil prehľad a stávalo sa mi, že som kúpil titul, ktorý som už dávno vo svojej zbierke mal. Zrejme by som potreboval asistentku, ktorá by archív udržala v dobrom stave...

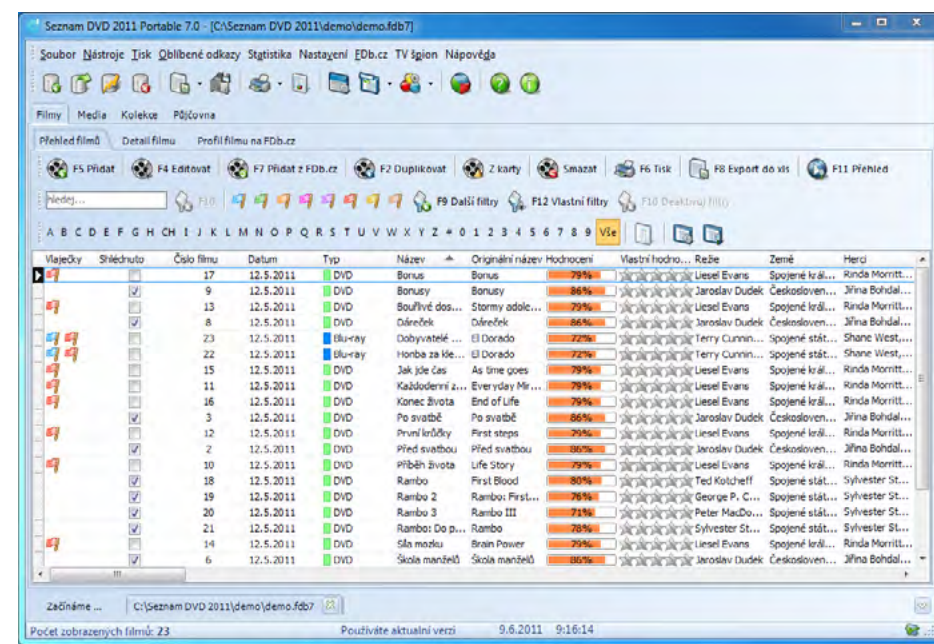
Asistentku som, žiaľ, nezohnal, ale aby bol aspoň teoreticky v zbierke poriadok, začal som vytvárať elektronický katalóg. Skúšal som niekoľko freeware aj shareware aplikácií z rôznych kútov sveta. Niektoré by možno mojim požiadavkám aj vyhovovali, ale nevedeli korektne pracovať s databázami v slovenčine alebo češtine.

Seznam DVD je však projekt úzko spätý so serverom www.fdb.cz, ktorý hostuje Českú filmovú databázu. V široko-dáľskom okolí je to snáď najrozsiahlejšia databáza celosvetovej kinematografie, obsahujúca viac ako 40-tisíc titulov z domácej aj svetovej tvorby.

Prepojenie Seznam DVD s filmovou databázou je takmer dokonalé. Pri pridávaní nových filmov do vášho katalógu máte dve možnosti. Ak ste zástancom ručnej práce, môžete všetky kolónky o filme vyplniť vlastnoručne a vtedy vás to nebude stáť ani korunu, či dnes už euro. O každom titule je možné vyplniť množstvo detailných informácií, takže nie je práve jednoduché skompletizovať všetko.

Ak sa však rozhodnete zaplatiť registračný poplatok (mimochodom TERAZ môžete využiť špeciálnu akciu pre našich čitateľov – plná verzia v hodnote 15 € ZADARMO! - info nájdete na konci), nemusíte sa starať o režiséra, hlavného hrdinu ani o ďalšie parametre vrátane obalu disku. Všetky dostupné údaje budú doplnené z databázy automaticky – zo serveru filmovej databázy budú stiahnuté aj booklet. Ku filmu je možné dokonca pridať aj viac obalov

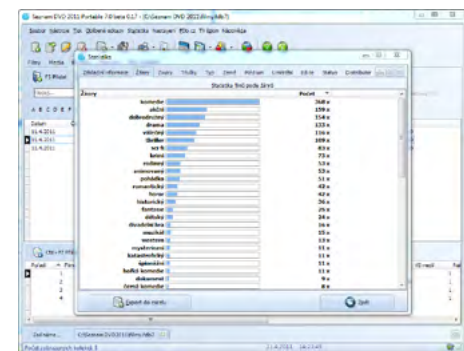




a můžete si mezi nimi sami zvolit ten defaultní pre exporty a tlač.

Kedže všetky klúčové dáta získate v plnej verzii jednoducho z internetovej databázy, zostáva vám v podstate iba jediná úloha, definovať parametre konkrétného filmu vo vašej zbierke. Máme na mysli to, na akom médiu a v akom formáte máte film vo svojej zbierke. Môžete pridať aj informáciu, kde sa vaše média fyzicky nachádzajú, prípadne si jednoducho očíslovať disky a usporiadať tak prehľadnejšie.

Ak máte na jednom DVD alebo Blu-ray viac filmov vo formáte DivX/MKV, Seznam DVD zvládne aj to. Tento spôsob pridávania filmových titulov sa však trochu líši od katalogizovania DVD a Blu-ray (originálov). Z menu treba kliknutím na tlačidlo Zvoliť položku Pridaj Médium a následne vyplniť požadované údaje. Na takto pridané médium možno následne tlačidlom Pridať film pridávať filmové tituly, ktoré sa nachádzajú



na danom médiu. Ak sa pomýlite, môžete samozrejme všetky zápisy opraviť pomocou položky Edituj médium.

Autori dokonca mysleli aj na zberateľov seriálov a okrem FILMU a MÉDIA (nosiča s viacerými filmami), vytvorili aj kategóriu KOLEKCIA, ktorá má slúžiť primárne na evidenciu tematických kolekcii (seriály, viac dielové filmy, kolekcie napr. v papierových obaloch z novinových stánkov a pod.). Program umožňuje vytvárať a otvárať aj niekoľko databáz súčasne, pričom medzi nimi môžete navzájom prenášať dáta, a to bez závislosti na databázovom systéme. V novej verzii evidencia dovoľuje používať dokonca aj národné znaky (napr. azbuku), pretože je už naplno podporovaný UNICODE.

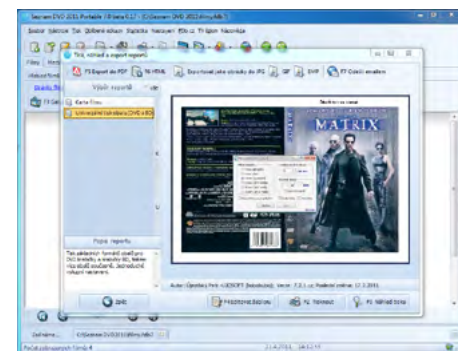
Všetky filmy, ktoré ste pridali do databázy, budú očíslované, takže je možné vyhľadávanie, filtrovanie podľa zvolených kritérií a triedenie zoznamov podľa takmer všetkých parametrov. Aby prostredie programu nebolo jednotvárne, máte na výber z niekoľkých vkusne navrhnutých grafických schém, ktoré sa dajú aplikovať aj pri generovaní externého zoznamu vo forme HTML, PDF alebo tlačeneho katalógu. Export všetkých informácií do tabuľkového kalkulátoru Excel (univerzálny formát CVS pre tabuľkové procesory) zabezpečí prenos údajov aj do iných programov. Každý si môže zvoliť v akom databázovom

systéme chce svoju evidenciu viesť (zatiaľ sú podporované SQLite a MySQL, ale podľa prísľubu autora pribudnú čoskoro ďalšie). To sú samozrejme funkcie pre profesionálov.

Podpora grafických prvkov priradených k jednotlivým filmom počíta s tým, že chcete mať v databáze všetko. Booklet, obal, potlač média – všetky grafiky majú v databáze svoje miesto. Na internete môžete vyhľadať obal, skopírovať ho do schránky a rovnako jednoducho vložíte obrázok aj do databázy, odkiaľ si ho môžete vytlačiť na pripojenej tlačiarne. Pre domáceho užívateľa by boli tieto funkcie úplne postačujúce, ale autori programu zabudovali aj funkcie, ktoré ocenia aj používatelia, čo požičiavajú svoje disky priateľom.

Prepracovaný systém požičiavania filmov je na takej úrovni, že by sa dal bez problémov používať aj vo video-požičovni. Umožňuje rezerváciu diskov a v prípade, ak máte z jedného titulu viac kusov, môžete v evidencii sledovať aj stav na sklade. Údaje o zákazníkoch sú ukladané taktiež do databázy, kde máte prehľad o histórii výpožičiek, prípadne o potenciálnych problémoch s daným požičiavateľom (napr. „poškodil mi disk, nabudúce nedávať nič“). Aby bola práca s médiami ešte pohodlnejšia, Seznam DVD podporuje aj laserové čítačky čiarových kódov.

Každého záujemcu musím upozorniť na to, že udržiavanie takejto databázy vyžaduje poriadnu dávku trpezlivosti a vytrvalosti. Prácu si môžete ušetriť zaplatením plnej verzie, kde nebudete musieť všetky položky vypisovať ručne. Túto teraz môže každý z vás získať s Gamesite ZADARMO!



Gamesite

FDb.cz
FILMOVÁ DATABÁZE

Pre každého čitateľa Gamesite MAGAZÍNU plná verzia



Seznam DVD od FDb.cz

v hodnote 15 € ZADARMO!

všetky info nájdete tu:

<http://www.fdb.cz/seznamdvd/akce-gamesite/>



Velkovýprávne príbehy o Johnovi Carterovi - či presnejšie o Barsoome, teda o fiktívnej verzii Marsu - sú už storočie v tieni svojho mladšieho knižného brata. Spisovateľ Edgar Rice Burroughs prvé poviedky o Marse vydával už v roku 1912 v lacných časopisoch, ale knižnej verzii sa pod názvom A Princess of Mars dočkali, až po veľkom úspechu Burroughsovho Tarzana. Prvýkrát sa o adaptovaní sci-fi série uvažovalo už v tridsiatych rokoch minulého storočia. Samozrejme, vtedajšie filmové efekty by nedovolili vytvoriť plnohodnotnú hranú verziu, preto sa tvorcovia rozhodli pre animovaný film. Keby vtedajšie americké publikum neohrmulo nosom nad prvými skúšobnými scénami, práve John Carter mohol držať prím ako prvý celovečerný animovaný film – o jeden rok by totiž predbehol Snehulienku Walta Disneyho. Prednosť tak napokon (a opäť) dostal Tarzan a jeho džungľová nadvláda bola spečatená.

Štúdio Disney sa o sfilmovanie Burroughsových kníh prvýkrát zaujímalo už v osemdesiatych rokoch. Malo ísť o priamu

konkurenciu pre úspešné Star Wars a Barbara Conana. Keď sa filmové práva po rokoch opäť dostali do rúk štúdia, na režisérsku stoličku mal zasadiť Robert Rodriguez.

Ten však po filme Sin City na protest vystúpil z režisérskeho odboru a nemohol ďalej na projekte pracovať. Film teda prešiel pod pixarovského režiséra Andrewa Stanton, ktorý má už na svojom konte dvoch Oscarov – jeden za film Wall-E a druhý za scenár k filmu Hľadá sa Nemo. S hraným filmom doposiaľ nemal žiadne skúsenosti. Ba čo viac, zásadne odmieta nakrúcanie sequelov a len vďaka tomu sme sa ešte nedočkali pokračovaní jeho skvelých animákov – a to je len dobre. Knižná séria však nemá len jedno, či dve pokračovania - má dokopy až jedenásť kníh. Preto sa Stanton navonok nemusí zdať ako vhodná voľba na tento megaprojekt, ktorý je pre Disney beztak veľmi riskantný.

Avšak, Stanton – dlhoročný Burroughsov stúpenec - dôsledne vyberal všetkých spolupracovníkov tak, aby na projekte pracovali hlavne oddaní fanúšikovia predlohy. Film navyše vedome koncipuje ako prvý diel trilógie, a preto sa scenár nesnaží prefrčať viacerými knihami, ale zostáva verný prvému z románov. Dokonca aj svoje animátorské

pozadie dokázal využiť v prospech filmu. Mnoho ústredných postáv, tzv. zelených Martanov, bolo potrebné dotvoriť počítačovou animáciou, a tak pri hľadaní tých správnych hercov kľádol dôraz na ich schopnosť hrať očami a hlasom. Tak našiel napr. Willema Dafoea, Polly Walkerovú či Thomasa Haden Churcha. Aby mohli čo najvernejšie zahrať túto bojovnú kastu, ktorá meria viac ako tri metre a miesto jedného má až dva páry rúk, neváhali vo výške štyridsaťstupňových teplotách Utahskej púšte obliecť v celotelových sivých oblekoch balansovať na chodúľoch, zatiaľ čo na helme mali upevnené kamery snímajúce mimiku ich tváre. Vo výsledku by tak mali scény s mimozemšťanmi pôsobiť omnoho prirodzenejšie a o strnulosti, ktorá sprevádza hranie s loptičkou, ktorá na pláči zastupuje počítačovo dotvoreného hereckého partnera, by nemalo byť ani stopy.

Hrdina filmu John Carter je veteránom americkej občianskej vojny a kapitánom konfedačnej armády. Prenesie sa na Mars, ktorý jeho obyvatelia nazývajú Barsoom. Tu spoznáva dva súperiace klany; štvorrúkych bojovných Tharksov imponujúcej vysokej štihlej postavy a zelenej pleti a tzv. červených

Martanov s ľudskou podobou. Krajina spustošená neustálymi bojmi medzi nimi neposkytuje dostatok obživy a vody pre ich prežitie, a tak jedinou záchranou oboch kultúr je mier. Ten, zdá sa, dokáže nastoliť iba Carter.

Adaptovanie knihy do filmovej podoby so sebou zákonite prinieslo zmeny oproti predlohe. Azda najmarkantnejšou bolo vypustenie telepatie, ktorou sa všetci Martania dorozumievajú, a ktorá v scenári skrátka plodila viac problémov, ako úžitku. Druhou veľkou zmenou je to, že film svojich hrdinov, ktorí sú v Burroughsovej predstave takmer nahí, oblieka do úsporných – ale aspoň nejakých – kožených odevov. Pri ľudsky vyzerajúcich obyvateľoch Marsu zas upustili od žiarivo červenej pokožky, namiesto toho sú silne opálení a ich telá zdobia červené tetovania. Tvorcovia si mimochodom dali veľmi záležať a pre Martanov vytvorili celú zložitú kultúru, aby bol dojem starej civilizácie čo najdokonalejší. Pri tom sa inšpirovali napr. kamenným chrámom Petra v Jordánsku či skutočnými púštnymi výtvarmi, ktoré s trochou „Photoshopu“ vyzerajú ako staviteľské diela. Pod autenticky znejúci Tharkský jazyk sa podpísal Paul Frommer, ktorý vytvoril i jazyk Avatarov.

Ako sa začali šíriť prvé informácie, fotografie a napokon i trailer, mnohí „nezainteresovaní“ filmu vyčítali, že sa nechal príliš inšpirovať Avatarom alebo originálnou trilógiou Star Wars. (Ironicou je, že samotný Avatar nie je ničím iným, ako prepisom klasickej Pocahontas, ale to, zdá sa, nikoho veľmi netrápi.) Pravda je však taká, že práve mega-3D-hit Jamesa Camerona či kultové dieťa Georga Lucasa jednoznačne nesú Burroughsov rukopis a nie naopak. Tam sa

vpływ Barsoomu ani zďaleka nekončí. Celá jedna generácia vedcov, fyzikov a, samozrejme, astronautov bola inšpirovaná práve sériou kníh o záhadnej červenej planéte.

John Carter si v knižnej verzii so sebou nesie prívlastok – John Carter of Mars. Štúdio Disney a aj režisér Stanton sú si však dobre vedomí toho, že Burroughsova jedenásťdielna fantastická séria nie je ani zďaleka taká známa ako Tarzan. Nemôžu sa teda spoliehať iba na existujúcu fanúšikovskú základňu. Hoci sa môže zdať, že rozhodnutie vymazať z mena „of Mars“ nebolo až také razantné a dôležité, filmu sa možno vďaka tomu otvorila dvere k omnoho širšiemu publiku. A väčšie obecenstvo tento film naozaj potrebuje. Rozpočet sa údajne nečakane nafúkol až na 250 miliónov dolárov, čo ešte nezahŕňa ani ďalších 120 miliónov potrebných na marketing filmu. (Pre porovnanie, odhadovaný rozpočet poslednej Potterovky bol o polovicu menší, no zarobil vyše 380 miliónov.) Obava z toho, že film finančne prepadne, je preto viac, než opodstatnená.

Z dostupných článkov a rozhovorov je však zjavné, že pre všetkých, ktorí sa na projekte podieľajú, ide o srdcovú záležitosť. Nielenže filmu veria, ale hlavne dúfajú a robia všetko preto, aby sa im podarilo do filmu preniesť presne to, čo ich ako malé deti očarilo a fascinovalo a vďaka čomu je práve séria Barsoomu „Harrym Potterom“ ich generácie. Toľko oduševnenia a zápalu sa vidí málokedy, preto ak sú odhady blízko k pravde a John Carter by na seba nezarobil (a nedočkáme sa teda ani pokračovania), snímka so silnou a podmanivou atmosférou má minimálne veľký potenciál skultovieť – a nielen medzi fanúšikmi predlohy.





Deň zrady

Politika. Väčšine z nás pri tom napadne séria vulgarizmov, iní si len v tichosti uvedomíme úzku skupinu ľudí, ktorá rozhoduje o nás bez nás. Touto témou sa filmoví tvorcovia zaoberali aj v minulosti a zaoberajú sa ňou najmä, keď je čas volieb. V Amerike sú v tomto roku na spadnutie prezidentské voľby a George Clooney sa rozhodol priniesť film zo zákulisia kampane jedného z kandidátov.

Hlavný hrdina, Stephen Meyers, pracuje pre guvernéra Mika Morrisa. Je to mladý, ambiciózný idealista, ktorý verí, že Mike Morris môže niečo zmeniť. Jeho naivný pohľad na svet sa začne radikálne meniť, keď začne spoznávať špinavé praktiky svojich kolegov - či už je to šéf konkurenčnej kampane v podaní geniálneho Paula Giamattiho, alebo investigatívnej lovkyni „klebiet“ Idy, ktorú si zahrala taktiež vynikajúca Marisa Tomei. A stále niekde vo vzduchu visí skvelý historický odkaz na prapôvodný „Deň zrady“ - a síce zavraždenie Cézara na Kapitóle počas „Marcových id“. Film nemilosrdne ukazuje, čo všetko sú politika a moc schopné urobiť s človekom, ktorý na nás pôsobí ako tabula rasa.

Clooney ako režisér vyniká skvelým čuchom na hercov. Inak tomu nie je ani v prípade Dňa zrady. V hlavnej úlohe hviezdí čoraz populárnejší Ryan Gosling. Jeho postava oplýva neuveriteľnou charizmou, problematickejší sa však stávajú scény, keď sa jeho Stephen Meyers rúca pred očami a stáva sa z neho chladnokrvný „mocibažník“. Samotný Clooney sa zhostil úlohy budúceho amerického prezidenta, guvernéra Morrisa.

Ako sme si už pri jeho hereckve zvykli, na diváka neleje kvantú emócií a spolieha sa na silu svojej vlastnej osobnosti - čo dáva jeho postave punc akejkoľvek politickej božskosti, ktorá na nás kričí z billboardov už aj na Slovensku. Už som spomínal skvelého Paula Giamattiho, ktorý brilantným spôsobom stvárňuje priam Mefistofelovskú figúru Paula Duffyho a skvelý herecký tím uzatvárajú vynikajúci Philip Seymour Hoffman a spomínaná Marisa Tomei. Vo filme uvidíte v menších, no pomerne zásadných postavách, Evan Rachel Woodovú a Jeffreyho Wrighta.

Takéto obsadenie sa dá vnímať dvojznačne - buď bol zámer urobiť poctivý herecký film, alebo chcel Clooney zakryvať

rôzne problémy - ako napríklad jeho pokrývajúcu réžiu. V tomto prípade môžeme hovoriť o zlatom strede. Deň zrady je film plný naozaj vynikajúcich hereckých výkonov, no nezbaví sa svojej divadelnosti. Divadlo sa môže spoliehať na okamih a na živých hercov, akonáhle sa zakonzervuje, zážitok sa stratí, tak ako v tomto prípade.

Dá sa povedať, že Deň zrady miestami pripomína skôr Áčkovú televíznu inscenáciu, ako film. Rovnako možno hovoriť o určitej „klišeovitosti“ tejto politickej témy, vzhľadom na politicky angažované médiá, myslím, že v tomto čase nám všetkým politika prerastá cez hlavu. Teda, zrejme si prídu na svoje hlavne diváci, ktorí túto tematiku obľubujú.



Rozhodnite sa pre upgrade. Pre Mac.

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



Vymeňte starý za nový.

**ZĽAVA
50 €**

Získajte za svoj starý počítač zľavu 50 € na nový Mac.

* Počítač musí obsahovať zdroj, procesor, základnú dosku, case. TM a © 2012 Apple Inc. Všetky práva vyhradené.

Star Wars Episode I: The Phantom Menace



Filmová sága Star Wars sa počas svojej vyše tridsaťročnej existencie stala skutočným kultom, ktorý dávno presiahol hranice kinematografie. Rytierov Jedi, Sithov a mystickú Silu dôverne pozná niekoľko generácií filmových divákov. Báju predalekú galaxiu mnohokrát navštívili aj fanúšikovia počítačových hier, sci-fi literatúry, komiksov či kreslených seriálov. Stala sa objektom mnohých paródii a zberateľským artiklom.

Hoci tvorca a duchovný otec ságy George Lucas vytvrvalo popiera možnosť vzniku nových epizód Star Wars, ešte pred niekoľkými rokmi čas od času preblesla médiami „zaručene overená“ správa o prípravách tretej filmovej trilógie. Vždy však išlo len o fámy, ktoré silneli vďaka nekonečnému nadšeniu fanúšikov. A keďže vznik dlho avizovaného hraného seriálu je takisto v nedohľadne, Lucas na chvíľku odvrátil pozornosť od iných producerských aktivít a rozhodol sa dobyť srdcia ďalšej generácie mladých filmových divákov a pripomenúť

sa verným fanúšikom. Opäť raz použil svoj osvedčený marketingový trik – vytiahol zo šuplíka v strižni Lucasfilmu niekoľko vynechaných scén a k sérii re-edícií a re-mastorov tentoraz premiérovu pridal konverziu Epizódy I do 3D formátu.

Skrytá hrozba sa tak po necelých trinástich rokoch opäť vrátila do kín. Nie je žiadnym tajomstvom, že ju diváci aj kritici všeobecne považujú za najslabšiu epizódu celej série. Pochopiteľne sa nevyhla porovnaníu s pôvodnou trilógiou nakrútenou v 70. a 80. rokoch a z tohto porovnávania vo väčšine ohľadov vyšla neslávne. Napriek kritike však od svojej kinopremiéry v roku 1999 zarobila len v pokladniciach kín po celom svete takmer 970 miliónov dolárov a vďaka 3D premiére vo februári tohto roku takisto pribudli nejaké „drobné“ – počas prvých piatich dní od uvedenia len v USA zarobila vyše 25 miliónov dolárov. V porovnaní s predchádzajúcimi tržbami môže táto suma vyznieť ako sklamanie, ale rozhodne nejde o neúspech. Konverzia do 3D formátu nie je až taká drahá a zisk zatiaľ viac-menej zodpovedá predpokladom. Nejaký ten miliónik na Lucasovo konto ešte určite pribudne a ak všetko pôjde podľa pôvodného plánu, mohli

by sme v blízkej budúcnosti znovu vidieť na veľkom plátne aj ostatné epizódy, vrátane originálnej trilógie. A to je skutočne dobrá správa.

Hneď v úvode recenzie otvorene pripúšťam, že patríam k dlhoročným fanúšikom Star Wars a všetky diely pôvodnej trilógie patria medzi moje vôbec najobľúbenejšie filmy. Keď som filmy videla prvýkrát, v teenagerskom veku, vtedy som pochopiteľne ľahko prehliadla, že Skrytá hrozba sa prednostne orientuje na mladého diváka a pohlcuje jeho pozornosť (na tú dobu) špičkovými trikovými sekvenciami, farebnosťou a hravosťou. Tretí rozmer ani minútka-dve novej stopáže samozrejme nemenia celkové vyznenie filmu. Aj s odstupom viac než dekády však musím pripustiť, že hoci nedostatky Epizódy I (predovšetkým jej jednoduchosť, detskosť a naivitu) vnímam a aj v dospelosti ich dokážem čiastočne prehliadať. Stále sú to totiž Hviezdne vojny, v ktorých takmer vždy víťazila forma nad obsahom. Sú zábavné, dobrodružné, inšpiratívne – a prostredníctvom prvej epizódy máme my, filmoví diváci, jedinou možnosť vidieť na veľkom plátne galaktickú republiku v šťastnejších časoch, neskôr nahradených

oveľa temnejším obdobím impéria.

Počítam musím samozrejme aj s tým, že niektorí čitatelia predalekú galaxiu nikdy dosiaľ nevideli. Pre túto skupinu divákov je dôležité vedieť, že Epizóda I je príbehom o nadsvetelnej rýchlosti a tajomnej Sile, ktorá prúdi týmto vesmírom a každou živou bytosťou. Takisto je o tých, ktorí túto Silu dokážu cítiť a ovládať – o vznešených rytieroch rádu Jedi, strážcoch mieru a spravodlivosti v galaxii. Dvaja z nich, majster Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) a jeho mladý učeník Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) sa vydávajú riešiť diplomatický a obchodný spor, spojený s nezákonnou bloádou malej planéty Naboo. Obchodná federácia však namiesto rokovania obliehanú planétu napadne a obaja rytieri Jedi stoja pred neľahkou úlohou – musia ochrániť mladučku kráľovnú Amidalu (Natalie Portman) a pomôcť jej pri ceste do galaktického centra, aby mohla požiadať o pomoc republikový parlament.

Pri úteku z Naboo Qui-Gon a Obi-Wan získavajú bizarného spojenca, večne popleteného ušatého nešiku Jar-Jara Binksu (Ahmed Best) a po nútenom medzipristátí na zastrčenej planéte Tatooine stretávajú veľmi zvláštneho chlapca. Malý nevoľník Anakin Skywalker (Jake Lloyd) pracuje u špekulantského predajcu náhradných dielov a túži cestovať vesmírom a oslobodiť všetkých otrokov. Nepriaznivé okolnosti prinúti oboch rytierov Jedi spoliehať sa práve na pomoc tohto malého chlapca, ktorý celý život prežil na zabudnutej planéte. Ich situáciu komplikuje tiež nečakané stretnutie s mocným protivníkom, ktorý očividne ovláda umenie rytierov Jedi a energiu čerpá z temnej strany Sily...

Medzi najpozitívnejšie stránky filmu rozhodne patria herecké výkony ústredných protagonistov, obzvlášť Liama Neesona, ktorý bol pri pôvodnej premiére snímky za svoj výkon skôr kritizovaný. Teraz nás pochopiteľne zvýhodňuje fakt, že môžeme Neesonovho Qui-Gona porovnať nielen s hrdinami originálnej trilógie, ale aj s hereckými výkonmi hlavných postáv v epizódach II a III. Čo sa týka porovnania v rámci „novej“ trilógie, Liam predstavuje skutočného rytiera Jedi, intuitívneho a tvrdohlavého bojovníka, ochrancu republiky. Qui-Gonova povaha sa prejavuje nielen v interakciách so žiakom Obi-Wanom, ale aj pri vzdorovitej komunikácii s Radou Jedi a najmä pri strete s Darthom Maulom (Ray Park), ktorý je

výbušný, zúrivý, rýchly a úplne oddaný svojmu temnému majstrovi. Žiadny ďalší majster Jedi novej trilógie sa nedokázal Qui-Gonovi vyrovnávať, a to im charizma ani potenciál rozhodne nechýbali. Liamovi Neesonovi zdatne sekunduje Ewan McGregor ako jeho mladý učeník a pochvalu si zaslúži tiež Natalie Portman, ktorá bola vtedy ešte len vychádzajúcou hviezdou. Naopak, trochu rozpačito pôsobí herecký výkon, ktorý predviedol Jake Lloyd. V kľúčových scénach strieda bezvýraznosť a prehnané grimasy (jeho rečové chyby naozaj nebudem rozoberať, v kine je film tak či tak dabovaný). Podstatné je, že malému Anakinovi nedokázal prepožičať onú výnimočnosť, o ktorej všetci okolo neho hovorili.

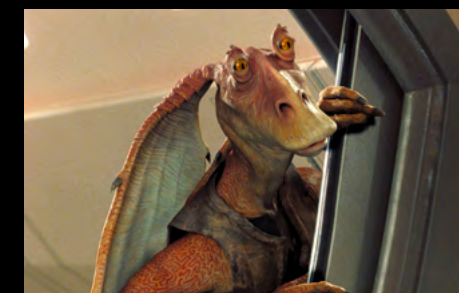
Hodnotenie príbehovej stránky Skrytej hrozby je pomerne zložité, pretože je ju možné vnímať len ako úvodnú časť väčšieho celku. Veľká väčšina divákov dávno pred prvou epizódou videla pôvodnú trilógiu a teda pochopiteľne vedľa, ako vyzeral život v predalekej galaxii o niekoľko desaťročí neskôr a s čím všetkým musela zápasiť odvážna skupina rebelov pod vedením Luka Skywalkera. „Starších“ divákov teda zaujímali a zaujímajú predovšetkým udalosti, ktoré viedli k zmene politického režimu v republike a k obdobiu temna. Scenár filmu sa síce dopúšťa niekoľkých prehrškov voči filmovej reči, ale to býva pri prequeloch takmer pravidlom. Negatívom príbehovej stránky filmu je predovšetkým absencia podrobnejšieho pohľadu na slávnú éru ochrancov galaxie, rytierov Jedi, na ich život, kódex, organizáciu ich rádu. Scenár úvodnej epizódy je teda postačujúci pre nových a mladších divákov, ktorí ľahko prehliadnu jeho chyby. Avšak tí starší, ktorí „vyrástli“ na originálnej trilógii, čakali niekoľko desiatok rokov, aby sa dozvedeli viac o udalostiach, ktoré obrátili život v galaktickej republike naruby. Je teda pochopiteľné, že zopár krátkych scén venovaných tejto téme ich očakávanie rozhodne nenaplnili. Medzi dospelými divákmi sú (mierne povedané) nepopulárne predovšetkým infantilné a trápne fóry otravného Jar-Jara Binksu, ktorých je vo filme naopak neúrekom.

Oveľa pozitívnejšou stránkou prvej epizódy Star Wars je však úroveň jej technického a remeselného spracovania. V čase pôvodnej premiéry boli použité špeciálne efekty na špičkovej úrovni a ich vyspelosť sa prejavuje aj v roku 2012. Iste, v niektorých scénach digitálne efekty vyznejú trochu neprirodzene, ale v porovnaní so súčasnou úrovňou CG nepôsobia vôbec zaostalo.

Práve naopak, ešte dnes hravo udržia krok s najnovšími filmami a choreografia bojových scén má stále výbornú úroveň. Čo sa týka konverzie do 3D, žiadne zázraky nečakajte. Tretí rozmer je najvýraznejší v úvodnej titulovej sekvencii a ďalšie výrazné prejavy zaznamenáte predovšetkým pri pretekoch „lietačov“ a čiastočne pri bojových scénach, kedy však tretí rozmer nevystupuje, ale smeruje viac do hĺbky. Porovnanie s filmami nakrútenými 3D kamerou je teda snímka úplne neadekvátne, no čo sa týka 3D konverzií, Skrytá hrozba je veľmi slušným priemerom. Nič sa nezmenilo ani na skvelom strihu a zvukových efektoch, ktoré patrili a dodnes patria k absolútnej extratriede. Hudba Johna Williamsa je takisto jedným z faktorov, ktoré robia nezabudnuteľnými ktorokoľvek Star Wars, vrátane tejto najkritizovanejšej prvej epizódy. Ani skvelá hudba však neprehluší slovenský dabing, ktorý je veľmi veľmi zlý. Za to ale tvorcovia pochopiteľne nemôžu.

Star Wars Epizóda I. Skrytá hrozba pri opätovnom uvedení do našich kín dokázala, že predaleká galaxia suverénne odoláva generačným a spoločenským zmenám a stále hravo priťahuje pozornosť dospelých aj mladších divákov. Ak ste premeškali pôvodnú premiéru, alebo vás generačne minula, máte ideálnu šancu spoznať tento fiktívny svet na veľkom plátne a v 3D verzii, ktorá síce neprinesla nič prevratné, ale ani nesklamala a priniesla predalekú galaxiu v ešte krajšom „obale“. Pre verných fanúšikov je návšteva kina priam povinnosťou, koniec koncov, s magickou predstavou Sily sme sa predsa stotožnili už dávno. Všetky nedostatky blednú a kritika vyprcháva, keď sa zrazia svetelné meče za tónov fantastickéj Williamsovej skladby Duel of the Fates. Najlepším dôkazom sily tohto fiktívneho vesmíru je príhoda priamo z kina – jeden zo starších divákov očividne videl Star Wars po prvý raz v živote a pri vychádzaní zo sály skritizoval snáď všetko, čo ho len napadlo. Napriek tomu si na pamiatku „šlohol“ plagát, ktorý visel na dverách.

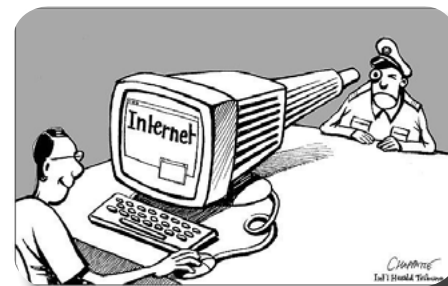
Jana Radošinská
www.cinemaview.sk



www.facebook.sk/HaluzeNaWebe



IT Solution



iPad v kuchyni



Staňte sa fanúšikmi herného portálu

Gamesite.sk

Chcete mať informácie z prvej ruky?
Máte chuť súťažiť o zaujímavé ceny?

Chcete sa dozvedieť o chystaných témach, alebo diskutovať s ostatnými fanúšikmi? Je nás už viac ako 7500!

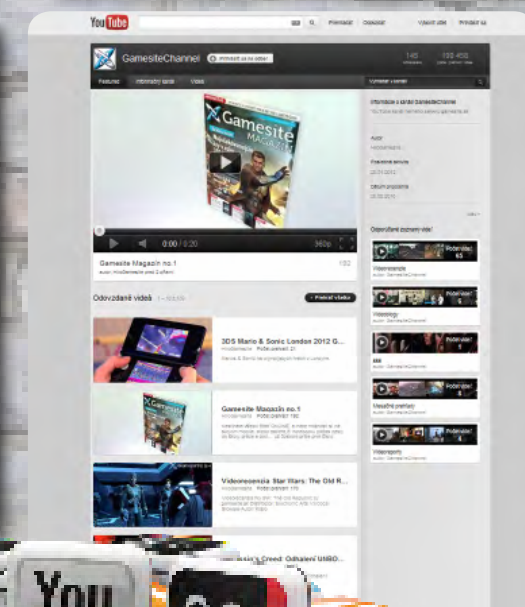
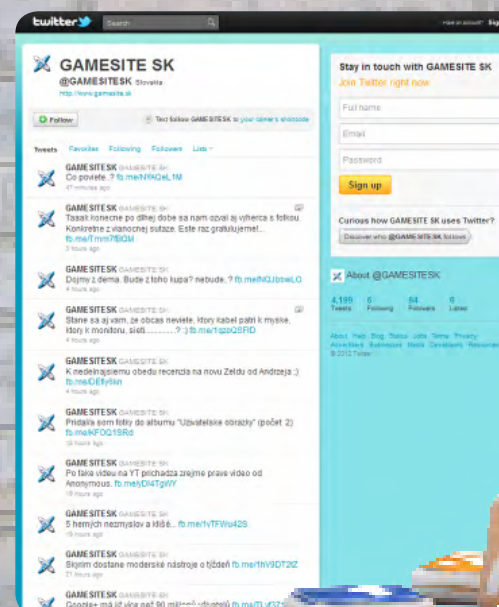
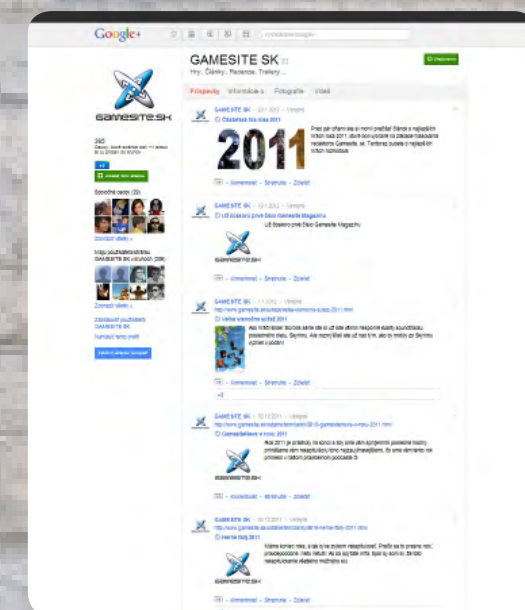
Neváhajte a navštívte aj vy naše stránky na sociálnej sieti:

www.twitter.com/gamesitesk

www.facebook.com/gamesite.sk

www.youtube.com/user/HiroGamesite

plus.google.com/112524240284250809659



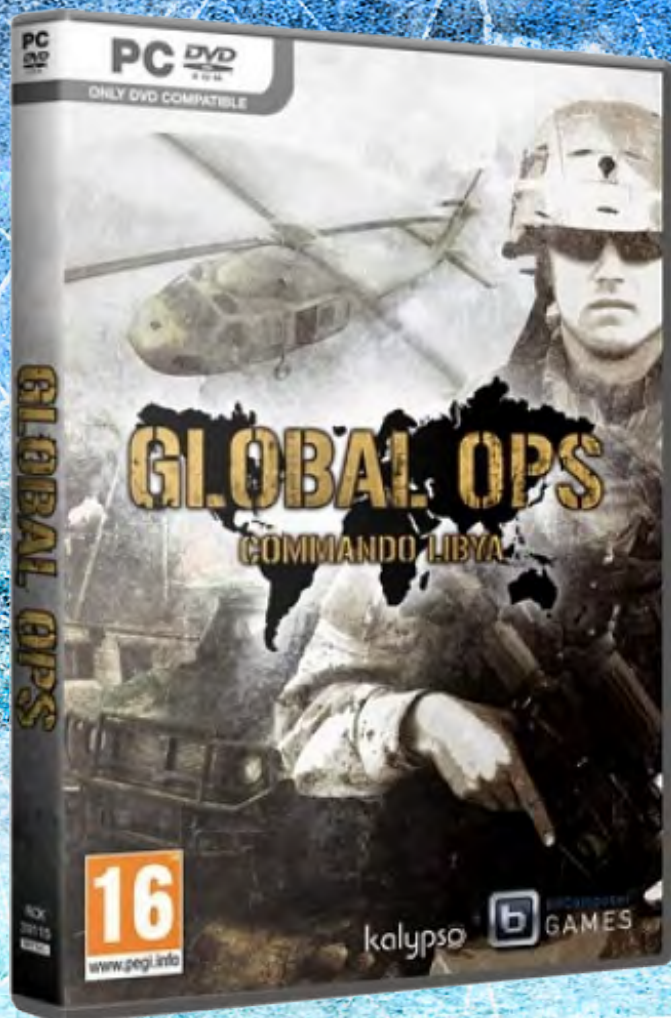
Súťaž s portálom GAMESITE.SK

V súťažení s Gamesite
pokračujeme a prinášame vám
súťaž o 5 PC hier
od spoločnosti COMGAD.

Vyhrať môžete

3x Global Ops: Commando Libya

2x hru Sonic Generations



Otázka:

Akú súťaž ste mohli nájsť
v prvom Gamesite magazíne?

Odpovedať na súťažnú otázku môžete iba na tomto
linku (viď. nižšie). Odpovede môžete posilať až
do 20.3., kedy bude súťaž ukončená. Vyhodnotenie
nájdete na stránkach Gamesite.sk. Detailné podmienky
súťaže sú tiež zverejnené na stránkach Gamesite.sk,
ktorá je organizátorom tejto súťaže.

[www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-5-hier-
od-comgadu.html](http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-5-hier-od-comgadu.html)

Výherca súťaže z Gamesite magazínu 1/2012:
[www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-logitech-mw3-set-
klavesnice-a-mysky.html](http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-logitech-mw3-set-klavesnice-a-mysky.html)