



Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 4 / apríl 2012 | www.gamesite.sk

Gamesite MAGAZÍN

EXKLUZÍVNE
Rozhovor
so Snovonne

PREDSTAVUJEME
GeFORCE GTX 680



SÚŤAŽ
o tablet
LENOVO K1



TOP HRA
Zaklínač 2



SÚŤAŽ O HODNOTNÉ CENY:
XBOX360 StarWars Edition, PS VITA, ATi Sapphire 7850

→ **TOP GAMES:**

Star Wars Kinect
Total War: Shogun 2 - Pád samurajů
Dungeon Hunter Alliance
Jak and Daxter HD: The Trilogy

→ **TOP HARDVÉR:**

Notebook DELL XPS 14
Samsung Nexus
Notebook IdeaPad Y570
Sapphire 7850

→ **NEUŠLO NÁM:**

Notebook EXPO 2012
Ďalší - Michael Crichton
Film!
3D zlatníctvo - Lifestyle story

→ **TOP TÉMY:**

Spríevodca špeciálnym herným hardvérom
Snovonne - prvá slovenská interpretka v Rock Band
Gamesite Det'om
Učíme sa cez internet

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Dominik Holíček / Matúš Paculík / Jozef Andraščík
Michal Mário Štastný / Michal Klembara /
Petra Adamková / Jana Radošinská / Marek Liška /
Braňo Ráč

OBRÁZOK NA OBÁLKE

The Witcher® 2: Assassins of Kings

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

Distributória magazínu / Aktuálne vydanie nájdete
voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke
Gamesite (www.gamesite.sk), čo je aj hlavná stránka
vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezerateľná
flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk,
čo však nie je služba prevádzkovaná vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X

Hirov Editoriál...



■ Ďalší mesiac je za nami a znie to síce neveriteľne, ale prinášame vám už štvrté číslo. Apríl nám okrem premenlivého počasia toho neprinesol veľa a keďže je „uhorka“, tak najviac asi rezonuje vydanie hry Zaklínač pre platformu Xbox360. Nedá sa nespomenúť hru Star Wars Kinect, pokračovanie stratégie Shogun 2 s podtitulom Pád samurajů alebo Confrontation. Spomedzi hardvéru si predstavíme produkty ako Logitech G13 – gameboard alebo notebook DELL XPS 14 či SSD disk od Transcendu. Samozrejme, nechýba pravidelná filmová sekcia. Keďže sme vám prednádnom slúbili novú sekciu (v GamesiteNews som vám ju trochu priblížil), nevycháme ani tú knižnú, kde vám v spolupráci s book.review.sk predstavíme hneď 2 knižné tituly. Pôjde o knihu s názvom „Odkaz kameňov Stonehenge“ a druhú knihu s názvom „Ďalší“. Veríme, že aj táto nadviazaná spolupráca a knižné recenzie prinesú pre vás dávku osvieženia.

Keďže 1.6.2012 oslávi herný portál Gamesite.sk svoje tretie narodeniny, nemôže chýbať ani narodeninová súťaž, v ktorej vám prinesieme 11 skvelých cien. Okrem narodeninovej súťaže prinášame prostredníctvom spoločnosti LENOVO aj súťaž o skvelý tablet IDEAPAD K1.

Pri príležitosti tretieho výročia sa znovu stretne redakcia pohromade a v júnovom čísle pre vás pripravíme fotogalériu.

Na záver snád' už len - príjemné čítanie priatelia!

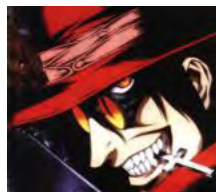
Zdeno HIRO Moudrý
Editor in Chief

Redakcia hodnotí mesiac apríl...



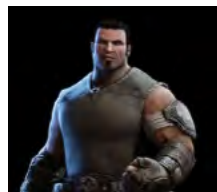
Babli

Koncom marca som sa pustil do druhého prechádzania Zaklínača 1, ktorého som prešiel akurát predtým, ako vyšla rozšírená edícia dvojky (ktorú v dobe vydania tohto čísla budem ešte stále hrať). Všetko ostatné išlo na vedľajšiu kol'aj.



Andrzej

Konečne som sa dostal k Heroes 6, ktorá splnila moje očakávania a rozptýlila pochybnosti. Druhou veľkou hernou udalosťou bola možnosť zahraniť si Diablo 3 betu, ktorá ma definitívne presvedčila, že staré dobré Diablo je späť. Zábava zaručená.



MarkusFenix

Môj apríl sa niesol v znamení dvoch titulov, Ridge Racer od môjho obľúbeného racingového štúdia Bugbear a Zaklínača 2, ktorý sa dostal na Xbox. Popritom som si dávkoval Halo Reach a Space Marine. Veľmi ma potešilo ohlasenie Crysis 3.



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

Gamesite.sk deťom Deň detí 2012

Čas plynie ako voda a pomaly je to už pol roka od našej poslednej charitatívnej zbierky videohier a všetkého s nimi spojeného. Ze pre koho? No predsa pre tých, ktorých hry najviac potešia. Pre deti!

S blížiacim sa Medzinárodným dňom detí 2012 sa blíži aj tretie výročie portálu Gamesite.sk, a spolu s tým aj pokračovanie charity, akú u nás nik iný nerobí. Rozhodli sme sa usporiadať už štvrtú zbierku videohier, komixov, knížiek, počítačov, herných konzolí a čohokol'vek podobného.

Od Vianoc 2010, kedy sa akcia prvýkrát uskutočnila (v detskom domove vo Valaskej), sme vd'aka vám a niekoľkým ochotným sponzorom do rúk detí zverili niekoľko konzolí rôznych značiek a typov (od PS1 po X360 s Kinectom), dva skvelé počítače a stovky kvalitných hier.

Chceme vás touto cestou poprosiť o podporu aj pri štvrtej akcii v rámci projektu Gamesite.sk deťom. Ak máte doma hry, na ktoré už len sadá prach a chcete niekoho potešiť, pošlite nám ich prosím na adresu redakcie. V prípade, že máte niekde doma nadbytočnú konzolu akéhokoli'vek typu, prípadne funkčný nevyužívaný počítač, neváhajte nás kontaktovať! Nielen že spravíte radosť deťom, ale ostane vám aj skvelý pocit za vykonaný dobrý skutok. A navyše, z tých, ktorí prispedia do našej charitatívnej zbierky, vyžrebujeme niekoľko šťastlivcov, ktorí dostanú niektorú z nových hier na platformu podľa vlastného výberu!

Akcia Gamesite.sk deťom – Deň detí 2012 sa uskutoční 2. júna 2012 na východnom Slovensku. O tom, kam konkrétne zbierka poputuje, sa dozviete neskôr, ako inak, z našej stránky. Všetkým darcom vopred ďakujeme!



Narodeninová súťaž s portálom GAMESITE.SK

Oslávte spolu s nami už tretie narodeniny herného portálu Gamesite.sk. Odpoveďou na veľmi jednoduchú otázku môžete vyhrať jednu z pripravených cien, ktoré čakajú na 15-tich z vás.

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA ZNIE:

Ako sa volá deň, v ktorý oslávi Gamesite.sk svoje tretie výročie?

Odpovedať môžete na tejto adrese
- <http://www.gamesite.sk/sutaze/narodeninova-sutaz-2012.html>



1.CENA: Xbox 360 Limited Edition Kinect Star Wars



2.CENA: PSVITA + Pamäťová karta + 2 hry



3.CENA: Grafická karta
ATI Sapphire 7850



4.CENA: Matičná doska MSI
MSI 990FXA-GD80



6.CENA: Matičná doska
MSI Z68A-G43



5.CENA: Joystick pre iPad, klávesnica, repro LOGITECH

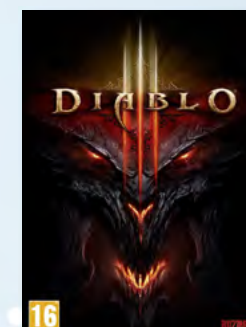


7.CENA: MF zariadenie CANON MG 3150

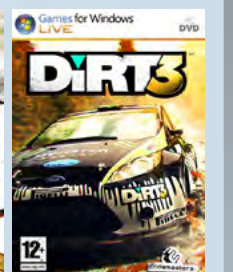
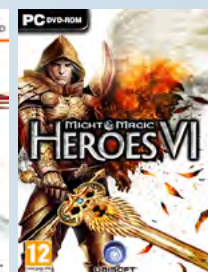
8.CENA: Slúchadlá
CREATIVE WP-350



9.-11. CENA:
Gears Of War 3



12. CENA: Diablo III
+ tričko + plagát



13.-15. CENA: F12001+Flashpoint Red River
+ Might & Magic Heroes VI + DIRT 3

Generálny partner:



Hlavný partner:



Partneri:



Rozhovor so Snovonne

Snovonne je slovenská speváčka, skladateľka a producentka, ktorej skladby nájdete aj v hre Rock Band. **Ako sa jej to podarilo?**

■ Akým spôsobom si sa dostala do Rock Band?

Do Rock Band som sa dostala vďaka tomu, že sme žili v Nemecku. Tam som spolupracovala s manažmentom, ktorý mal kontakty s ľuďmi z Rock Band, ktorým sa moja hudba páčila, čiže ponuka na to, aby Snovonne bola v hre, prišla pomerne rýchlo. Síce už s tým manažmentom nespolupracujem, ale vzťahy s Rock Band mám stále dobré, takže sa tam určite dostanú aj iné skladby.

■ V treťom kvartáli tohto roku bude do systému integrovaný celý album The Nightmare Bride. Ako sa pozeráš na myšlienku dať do Rock Band celú nahrávku?

Je to zaujímavé. Nevieam, či sa bude ľudom chcieť hrať všetky skladby. Nachádzajú

sa tam kúsky, ktoré sú na hru úplne šité, ale či sa budú ľudom páčiť a bude ich to baviť, netuším. Na druhej strane je tam sedemnást' piesní, čo je dosť veľa. Dokonca sú tam niektoré, ktoré až tak rockovo ladené nie sú. Bude určite pozoruhodné vidieť, ako sa ľudia postaví k tomu, že to môžu hrať.

■ A čo integrovanie starších skladieb alebo celého albumu It's Sno, Baby – Not Sugar?

Úprimne povedané, o tom sme sa ani nerozpravali. Išlo o to, že sa im páčila najmä skladba It's Sno, Baby – Not Sugar. Ešte predtým, ako vyšla The Nightmare Bride, sme sa bavili o dvoch ďalších piesňach, avšak hneď ako sa vedelo, že vychádza nová nahrávka, tak sa celá pozornosť presunula na ňu. V podstate sme to ani nejako nedoriešili. Všetci

to zobrali tak, že sa plne sústredíme na The Nightmare Bride. Nemyslím si, že ešte niekto bude mať chuť strácať čas nad staršími vecami.

■ Ako vnímaš tento herný titul?

Ja si myslím, že to je super hra, aj keď je pre naozajstných muzikantov omnoho náročnejšia na hranie. Niekoľkokrát som skúšala Guitar Hero a bola som z toho dosť nervózna. Prišlo mi veľmi neprirodzené hrať na gitaru s gombíkmi. Určite je to však pozitívnejšie ako chodiť a strieľať.

■ Už si sa hrala aj na samú seba?

Ešte nie. Nemali sme možnosť zahrat' si It's Sno, Baby – Not Sugar, ale už sa na to tešíme. Najviac sa teší basgitarista, a to hlavne preto, že sa zmenil na sexy brunetku. (smiech)

■ Ktoré kapely by si si rada herne zaspievala?

Určite nejakých Guns N' Roses alebo Ozzyho, Mötley Crüe...

■ Čo ty a hry vo všeobecnosti?

Kým som bola malá, tak som sa hrávala veľmi často. Teraz na to už čas nemám. Na druhú stranu ale pokojne strávim čas pri NHL-ke, hoci najviac ma bavia hororové a mysteriózne hry. Taký Sherlock Holmes, ale tiež Mafia, čo ja podľa môjho názoru asi najkrajšia hra. Vo všeobecnosti som otvorená hraniu, ale žiaľ, už nemám toľko času, aby som nad tým trávila hodiny.

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

Hry podľa mňa nemusia deťom škodiť. Avšak, keď to dieťa preženie a dôjde k momentu, kedy už prestane vnímať realitu, tak je to problém – nech už je to hociká hra. Nie je zdravé, ak si dieťa vytvorí úplne iný svet. Hry sú na to, aby sa človek rozveselil, oddýchol si a zabavil sa. Avšak, keď sa prejde cez nejakú hranicu a ak dieťa prestane vnímať okolitý svet, tak to vôbec nie je dobré. Určite by som deťom nezakázala hrať hry, to je úplná hlúposť. Keby to bolo moje dieťa, tak sa snažím nejakým spôsobom regulovať čas, ktorý nad tým strávi.

■ Ako vnímaš často medializovaný názor, že niektoré hry sú príliš násilné?

Závisí to od toho, kto ich hrá. Deti vedia byť agresívne už len z toho, že jazdia na formulkách a formulky nikto nepovažuje za násilné. Avšak existujú deti, ktoré sa vedú do hier tak ponoriť, že im z toho s prepáčením „šibe“, a pritom hrajú iba formulky. Rovnako sa môže stať, že hrajú nejakú hru, ktorá priamočiara s násilím nič nemá, ale rovnako to v nich vyburcuje agresívnu náladu, ako keby hrali nejaké „strielacky“. Niektoré hry sú spravené naozaj brutálne a sú vyslovene zamerané na to: „Kolko ľudí postrieľaš, tým si lepší“, čo je v podstate hlúposť. Už len tá myšlienka je nonsens. Pokiaľ má dieťa správnu výchovu a správnych rodičov, tak mu neublíži, ak si sem-tam zastrieľa. Na druhej strane by som to príliš nepodporovala.

■ Vnímaš videohry ako umenie?

Určite áno. Je to umenie, pretože to má veľa spoločného s dizajnom a grafikou. Myslím, že ľudia, ktorí robia hlavne také hry, ktoré som spomínala, sú veľmi umelci. Majú neskutočný

talent na zachytenie a napodobnenie reality, a robia to veľmi pekne.

■ Nerozmýšľala si nad skomponovaním herného soundtracku?

Herný soundtrack by bol veľkým potešením. Tak trochu, jednou rukou a jednou nohou, na tom pracujem. Momentálne sa nachádzam v priaznivom prostredí pre niečo také, keďže pracujem s ľuďmi, ktorí sa pohybujú aj v hernom priemysle. Myslím si, že sa skôr či neskôr k tomu dostanem.

■ Je nejaký konkrétny žáner, ku ktorému by si inklinovala, ak by si dostala takúto ponuku?

Moja hudba by sa asi najviac hodila k mysterióznym alebo hororovým hrám. Asi by som nevedela zložiť soundtrack pre autíčka alebo „strielacky“, takže určite niečo, čo má v sebe komplikovanejší dej a temnejšiu atmosféru.

■ Nedávno si vydala album pod americkým labelom Rouge Records, ktorý je založený na koncepte nočných mór. Prečo práve nočné mory?

Dôvodov je veľa. Jeden z nich je ten, že už od malička som nočné mory mávala. Veľa skladieb dokonca píšem v spánku, i keď to možno znie zvláštne. Nejakým spôsobom, keď moje telo spí, tak mozog pracuje úplne inak a veľakrát sa mi stalo, že som sa zobudila a počas spánku som „napísala“ celú pieseň. Vždy som mala blízky vzťah k tomu, čo sa mi sníva a k tomu, aké pocity to vo mne vzbudzuje. Už dlho som chcela spraviť album o nočných morách. Nielen

preto, že som ich mávala, ale hlavne preto, že je to perfektná metafora na situácie, ktoré sa v človeku dejú denne. Niečo s čím musí neustále bojovať. Hlavná myšlienka The Nightmare Bride je, že sa s nočnými morami treba vyrovnávať.

■ Na albume je dohromady štrnásť nočných mór. Je nejaká, ktorú považuješ za obzvlášť „disturbing“?

Istým spôsobom ich považujem všetky za „disturbing“, inak by som ich nezaradila na album. Napríklad Christine je veľmi silný moment. To bola jedna z najživších a „najdisturbing“ nočných mór, aké som kedy mala.

■ Koncept The Nightmare Bride bol pôvodne určený pre divadlo. Je ešte možná reinkarnácia tejto myšlienky?

Určite hej. Táto myšlienka nikdy nezomrela, len sa odložila, pretože sme potrebovali vydať album.

■ Onedlho vyrážaš na európske turné, v rámci ktorého sa predstavíš aj v Bratislave a Prahe. Čo leto?

Viem, že sa riešia nejaké letné festivaly na Slovensku a aj v Čechách, takže určite budem aj tu.

■ Takže teraz to bude len o koncertoch alebo už pripravuješ aj nové materiály?

Zatiaľ o koncertoch. Nový materiál nechávam „kvasiť“...

Samuel Roth





notebook expo 2012

Brána do sveta IT

Už tretíkrát sa uskutočnila výstava Notebook EXPO, ktorá je takým malým rajom na Zemi pre všetkých IT pozitívnych jedincov. Nájdete tu totiž pod jednou strechou množstvo novinek z IT sveta, a zároveň si ich môžete aj vyskúšať, podiskutovať o nich s odborníkmi a podobne naladenými ľuďmi.

Autor: Andrej Thurzo

Tretí ročník sa uskutočnil 24. marca a bol unikátny hneď v niekoľkých veciach. Ide totiž o najväčšiu akciu s daným zameraním na Slovensku a v roku 2012 prekonal čísla z minulých ročníkov, či už tie v návštevnosti s počtom účastníkov 4061, alebo vystavovateľov, tých bolo 44.

Celá výstava sa niesla v znamení ultrabookov, tabletov a s nimi súvisiacim Windows 8, avšak na mieste sa nachádzalo aj mnoho iného a každý si našiel niečo "to svoje". Záber prezentovaných vecí bol naozaj veľký, a tak ste si mohli napríklad pri stánku Canon vyskúšať fotoaparát Canon EOS 5D Mark III, predstavili vám tu aj novú sériu fotoaparátov Power Shot a IXUS a aby ste si nefotili len tak, prezentované boli aj fototlačiarne tejto značky. Spomedzi tlačiarň vynikol najmä model Canon PIXMA Pro-1, pretože vie veľmi kvalitne tlačiť na formát A3.

Zblízka prezrieť ste si pri stánku ASUSu mohli zaujímavú novinku, koncept Padfone. Ide o zariadenie, ktoré si prispôbíte podľa vašich potrieb. V základe sa jedná o smartphone s Androidom ICS, avšak v prípade potreby ho vložíte do tabletu s 10-palcovým displejom, podobne ako notebook do dokovacej stanice, a tým sa z neho stane plnohodnotný tablet a zvýši sa aj jeho výdrž na batériu. Keby ani to nestačilo, zariadenie je ďalej možné zapojiť do dokovacej stanice. Pozornosť pri tomto stánku pútalo určite aj za zmienku stojace pretaktovanie pomocou tekutého dusíka, hračkou pre zanietých overclockerov.

Pri stánku Samsung boli prezentované notebooky a mobilné telefóny, vyskúšať ste si mohli novinku Galaxy Note a aby to bolo zaujímavejšie, tak vám kvality mobilu priamo na mieste predvedli karikatúristi,

ktorí vám na ňom (na počkanie) zhotovili karikatúru. Pre tých, čo majú radi svoje zariadenia zabezpečené, sa tu prezentoval ESET, ktorý sa zamerával najmä na bezpečnosť tabletov. Vyskúšať ste si mohli aj funkčnosť podložiek pod notebook. Tie síce na prvý pohľad môžu vyzeráť ako zbytočnosť, ale po vyskúšaní určite svoj názor prehodnotíte, pretože sú naozaj pohodlné a praktické.

Chýbať samozrejme nemohli ani herné sekcie, ktoré boli bohato zastúpené v podaní Microsoftu s Xboxom + Kinect, Sony a ich Playstation 3 i Vita, v neposlednom rade DELL s notebookmi Alienware. V kútiku s Xboxmi ste si mohli vyskúšať novinku Kinect Rush, ale k dispozícii boli aj ďalšie tituly ako Disney Adventures a iné. Sony si prinieslo niekoľko PS3, na ktorých nemohol chýbať Uncharted 3 a zahrať ste sa mohli aj na PS Vite, kde tak isto úradoval Drake, ale samozrejmosťou boli aj ostatné tituly. Na špeciálnom hernom PC s troma monitormi ste sa mohli zahrať herné pecky na špičkových klávesniciach Logitech G19, s myškou G9x a headsetom G930. Logitech ste našli aj v stánku Gamesite, kde sme mali zaujímavý set Logitech v limitovanej edícii s logom Modern Warfare 3. Hernú sekciu uzatvárali herné notebooky Alienware, na ktorých sa odohrával veľký turnaj v Trackmanii o naozaj luxusnú cenu, „nadupaný“ herný notebook rovnakej značky. Zahrať ste si však mohli aj mimo turnaja...

Pre tých, ktorí majú radi nové informácie, boli pripravené aj rôzne prednášky. Vypočuť ste si tak mohli napríklad Ondreja Macka, šéfredaktora PC Revue, ako rozpráva o najnovších trendoch v IT, prednášku od Microsoftu približujúcu nám Windows 8 a pár iných. Jednotliví vystavovatelia mali tiež svoje prednášky,

a tak ste si mohli čo to vypočuť aj od svojho obľúbeného vystavovateľa, svoju prednášku mali Canon, Dell, Asus, Fujitsu, Sony, Belkin. Pricemania si pre zmenu pripravila poučnú prednášku o tom, ako vybudovať úspešný e-shop. Nechýbal ani veľmi obľúbený crash-test z minulého roku, tentokrát sa "obetou" stal notebook v hodnote 1300 eur a ničený bol najrôznejšími spôsobmi, pričom nakoniec bol do kremíkového neba poslaný sekerou.

Na výstavu sme sa dostavili v hojnom počte aj my, redakcia Gamesite.sk, a dokonca sme tam mali aj vlastný stánok, pri ktorom ste sa mohli zastaviť, zapojiť sa do súťaže o hodnotné ceny a porozprávať sa s nami. Celú výstavu moderoval Juraj Mokry, ktorý pobehoval hore-dole, pýtal sa ľudí na všeličo možné aj nemožné a neustále čosi hulákal do mikrofónu. Keď ste už boli tým všetkým unavení, mohli ste sa zastaviť pri stánku, prezentujúci automat na kávu a v praxi si vyskúšať a otestovať, akú kávu robí (podotýkame, že sa tešil veľkej popularite, stále tam bol jeden z najväčších radov).

Výstava tak bola jednoznačne úspešná a dobre organizačne zvládnutá. Už teraz sa tešíme, čo si pre nás prichystá v budúcom ročníku, ktorý sa uskutoční 23. marca 2013. Dúfam, že sa tam s vami budeme môcť opätovne stretnúť.





ROMAN REVOLUTION™

Roman "JC" Kadlec

Tento mesiac sme sa rozhodli vyspovedať jedného z najaktívnejších členov redakcie, Romana Kadleca, ktorý sa na stránke skrýva pod nickom **JC**. Viac sa o ňom dozviete v tomto augmentovanom interview. >>

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

Na stránke ma poznáte pod nickom JC, občianskym menom sa volám Roman Kadlec. Už 26 rokov behám po tomto svete a hoci momentálne pôsobím v Bratislave, stále som verný trenčianskej Dukle.

■ Ako vznikla tvoja prezývka?

Služobne starší hráči určite vedia, že JC je hrdina z hry Deus Ex. V dobe, kedy som sa k Deusovi dostal, som získal aj svoj prvý prístup k internetu (kultové čaro dial-upu nikdy neumrie). Diskusné fóra a všemožné služby vyžadovali nejakú prezývku a keďže sa mi JC, ako herný hrdina, veľmi páčil, bol to prvý nick, ktorý mi napadol.

S odstupom času túto voľbu neľutujem, v Deus Ex je množstvo výborných výrokov, myšlienok a JCho z hľadiska najlepšieho herného hrdinu atakuje iba Nameless One z Planescape Torment.

■ Ako vyzerala tvoja cesta ku Gamesite.sk, ako dlho na nej už pôsobíš a čo máš na stránke na starosti? Koľko času denne jej venuješ?

S Gamesite sa mi spája pomerne humorná história. Pôvodne som Gamesite totižto sledoval z konkurenčnej strany barikády, avšak po mojom presune do vtedajšieho PCSpace som prerušil spoluprácu s konkurenciou. Následne som sa pri organizovaní festivalu Game Expo dal

pred rokom do reči s Hirom a postupne sa to zvrhlo, že sa zo mňa stal člen redakcie.

Na stránke mám na starosti viacero vecí, presne sa to ani nedá vymenovať. Zhrnul by som to tak, že som v úzkom vzťahu s Hirom a vždy niečo vymýšľame – momentálne je to manažovanie herných recenzentov a čiastočná komunikácia s distribútormi.

Počas posledného roka ste ma však mohli poznať aj z podcastov a sem-tam napíšem aj nejakú recenziu. Ohľadom času sa to presne nedá povedať, tie nespočetné hodiny komunikácie s Hirom a ostatnými redaktormi

som už prestal počítať, ale Hiro ma vie niečím zamestnať každý deň.

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

Na začiatky si spomínam veľmi matne. Viem, že som mal asi tri roky, boli sme u niekoho na návšteve a hral som nejakú hru na nejakom počítači. Samozrejme som sa hneď „namotal“ a vždy, keď bola príležitosť, niekde niečo hrať, neváhal som. Ono, vtedy bola trochu iná doba ako dnes a dostať sa k hrám bol niekedy značný problém.

■ Aká je tvoja najobľúbenejšia hra a prečo?

Moju „svätú trojicu“ tvorí Deus Ex, Fallout a Baldur's Gate. Na čele sa pravidelne podľa nálady strieda Deus Ex s Falloutom a veľmi nerád niektoré z týchto hier dávam prívlastok najobľúbenejšia. Takže odpoviem nasledovne – Deus Ex aj Fallout kvôli unikátnemu hernému dizajnu, opätovnej hrateľnosti, dialógom a RPG prvkom. DE taktiež aj kvôli sci-fi prostrediu a hlavnému hrdinovi. Na druhej strane Fallout boduje čiernym humorom a špecifickou atmosférou.

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

V súvislosti s predchádzajúcimi otázkami je zrejmé, že by to bol JC. Jeho augmentácie a chladnokrvnosť by som určite vedel niekedy využiť. Z moderných hrdinov by to bol rozhodne Nathan Drake kvôli jeho vnútornému a vonkajšiemu šarmu.

■ A čo tvoj život mimo hier? Čomu sa mimo nich venuješ?

Momentálne ma živí písanie do magazínu PC REVUE. S tým súvisí kontakt

s najnovšími technológiami a produktmi a z času na čas aj pomerne zaujímavé služobné cesty. Dalo by sa povedať, že robím to, čo ma baví a čo som chcel vždy robiť. Človek sa síce musí neustále vzdelávať, ale informácie sú podľa mňa po peniazoch najdôležitejšie platidlo, ktorým môžeme disponovať. Na nejaké hobby moc času nie je, ale rád si pozriem kvalitný film.

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

Verejne vyhlasujem, že mojím detským snom je ísť na E3.

■ Ako vidíš svoju budúcnosť?

Parafrázoval by som známy výrok – „It's not the end of my world, but I can see it from here“. Nie je to však myslené v negatívnom slova zmysle – je zrejmé, že svet okolo nás sa neustále mení a blízka budúcnosť priniesie viacero zmien, ktoré nejakým spôsobom ovplyvnia súkromný svet každého z nás. Je to však súčasť evolúcie a teším sa na nové výzvy a možnosti s tým súvisiace.

■ A na záver, aké je tvoje životné motto?

Stotožnil som sa s jedným výrokom z Deus Ex. "We have grown, but there is still much to be done. Many live in the darkness that must be shown the way. For it is the dawning of a new day." Myslím, že toto motto sa čiastočne dopĺňa s odpoveďou na predchádzajúcu otázku.

■ OMG, JC a bomb!

Mal by som odpovedať „a bomb“, ale poviem „You're gonna burn, all right.“



NOVÁ VERZIA



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



3D zlatníctvo Navrhnete vlastný šperk!

"Dokonalosť je v maličkostiach, no dokonalosť nie je maličkosť"

Na Slovensko prichádza unikátny projekt návrhu a výroby vlastných šperkov – 3D zlatníctvo. Vďaka špeciálnemu softvéru si doslova za pár minút môžete na počítači sami navrhnuť jedinečný šperk, ktorý vám obratom dokážu aj vyrobiť.

„Sme jedinou spoločnosťou v kontinentálnej Európe, ktorá získala práva na používanie tohto najnovšieho 3D klenotníckeho dizajnového systému. Ešte aj v USA ide o veľmi horúcu novinku,“ prezradil o projekte 3D zlatníctvo Martin Vlach zo spoločnosti VMV Platinum. „V 3D zlatníctve sa snúbi klenotnícke umenie s najmodernejšou technológiou, ktorá získala medzinárodné ocenenia (Thinking Ahead Award), čo našim klientom prináša doteraz nevídanú fantastickú nadštandardnú kontrolu nad celým procesom výroby ich unikátneho majstrovského diela. U nás si šperky nielen vyberáte, ale máte možnosť sami sa zapojiť do ich tvorby.“

Ako to celé funguje?

Všetky dôležité informácie nájdete na stránkach www.3dzlatnictvo.sk,

kde sú aj ukážky vybraných prác a video ukážky toho, ako takýto proces návrhu prebieha. Odborný personál pripravil pre urýchlenie celého návrhu začiatkové dizajny, ktoré máte možnosť ďalej dotvoriť pomocou 3D softvéru až do podoby svojho vysneného šperku. Tento prelomový softvér budúcnosti Vám umožní vidieť prakticky okamžite nielen náhľad navrhovaného šperku, ale aj jeho dokonalú 3D vizualizáciu, napr. ako bude vyzeráť na ruke.

Doslova za pár sekúnd máte pred očami dokonalý obrázok majstrovského diela, ktoré môžete ešte ďalej upravovať až do Vami vysnívanej podoby.

„Samozrejme finálny návrh vám na zákazku už do 21 dní dokážeme vyrobiť,“ dodáva Martin Vlach. „V našej klenotníckej brandži sme profesionáli, s akými ste sa na Slovensku ešte nestretli. Nechceme vám núkať len šperky našich návrhárov, pretože šperk má byť niečím unikátnym, čo má istú osobnú hodnotu. Pomôžeme vám vytvoriť napríklad pre vašu snúbenicu skutočne unikátny zásnubný prsteň, ktorý si navrhnete sami a dáte doň aj kus svojho

srdca. Vy ste ten najlepší dizajnér Vašich šperkov! Jedine Vami vytvorené šperky ostávajú večné a majú pre Vás skutočne výnimočnú hodnotu. Využite možnosť byť iný a myslíte už teraz na to, že klenoty majú byť dedičné.“

Spoločnosť VMV Platinum ponúka najväčší výber diamantov a drahých kameňov z celého sveta. Odborníci na klenoty Vám pomôžu vybrať tú najvhodnejšiu kombináciu kvalít drahého kameňa, no zároveň vám ponúkajú možnosť využiť vlastné diamanty alebo drahé kamene, ktoré po precíznom a bezpečnom opracovaní môžu osadiť do vášho šperku. Keďže sú všetky šperky vyrábané na objednávku, máte možnosť požiadať o akúkoľvek modifikáciu dizajnu.



Objavte výnimočné vlastnosti toho najcennejšieho kovu

Platina je čistá

Aby zlato nadobudlo belosť, ktorou sa platina pýši prirodzene, musí sa naň väčšinou nanášať vrstva ródia. Platinové šperky od VMV Platinum majú rýdzosť 95%. Majú prirodzený biely lesk, čo pomáha odrážať pravú žiaru a ligot diamantov, v ktorých sa rozpáli žiarivý oheň. Platina nebledne a nestráca lesk, ale ostáva čistá a biela. Rýdzosť platinových šperkov robí platinu výnimočnou. Aj kvôli tomu sú platinové šperky najlepšou voľbou pre ľudí s citlivou pokožkou. Nespôsobujú žiadne alergické reakcie ani po rokoch nosenia a preto ju môže používať každý.

Platina je vzácna

Čím viac je niečo ojedinelé, tým je to cennejšie. Platina je 30 krát vzácnejšia ako zlato. Bežný 18 karátový zlatý šperk obsahuje len 75% rýdzeho zlata, no platinové šperky od VMV Platinum majú rýdzosť až 95%. Znamená to, že keď sa rozhodnete pre platinový šperk, kúpili ste si viac toho, za čo platíte. Platina je hustá a platinový prsteň je oveľa ťažší ako jeho ekvivalent z ktoréhokoli iného kovu – na porovnanie si predstavte, že rovnaký prsteň z platiny bude približne o 40% ťažší ako zo zlata.



Platina je večná

Iné kovy podliehajú trendom, ale platina je štýl sám o sebe. Budete hrdí, že ste sa rozhodli na začiatku utrátiť trochu viac, pretože platinu si môžete užívať po celý Váš život. Je to ten najlepší priateľ diamantu. Je vysoko odolná a extrémne hustá čo znamená, že je priam ideálna na zasadzovanie diamantov. Diamant v platine bude zasadený pevne a bezpečne, vďaka čomu budete môcť snubný prsteň nosiť naozaj celý život s pokojom v duši. Hmatový pocit a upokojujúca hmotnosť platiny nemôže byť porovnávaná so žiadnym iným drahým kovom, preto sa obzvlášť muži prikláňajú pri voľbe svadobných obrúčk k platine, no a teraz majú vďaka 3D zlatníctvu šancu zmeniť šperk, ktorý sa Vám páči, na klenot, ktorý budete milovať. S nami ste len kúsok od Vášho majstrovského diela...

Sami si môžete vyskúšať bezplatnú a nezáväznú prezentáciu v novootvorenej pobočke 3D zlatníctva na Obchodnej 37 v Bratislave. Otvorené je od pondelka do piatku od 10 do 18 hod a v sobotu od 9 do 13 hod. Viac informácií získate na internetových stránkach www.3dzlatnictvo.sk.



Herné ovládače

Sprievodca **špeciálnym** herným hardvérom >>

STÁLE SI MYSLÍTE, ŽE NA HRANIE HIER JE PRE VÁS NAJLEPŠIA KLÁVESNICA A MYŠ? PRE URČITÝ TYP HIER JE TO STÁLE VEĽMI ZAUJÍMAVÁ KOMBINÁCIA, LENŽE SÚ HRY, KDE JE DOSLOVA NEVYHNUTNÉ SIAHNUŤ PO INOM TYPE OVLÁDAČOV.

A PRÁVE O TÝCH „ŠPECIÁLNYCH“ BY SME VÁM TERAZ RADI POVEDALI ČOSI VIAC...



JOYSTICK

Radi hrávate letecké simulátory? Ideálnym doplnkom pre vás potom bude joystick – asi prvý špeciálny herný ovládač v histórii. Dizajnom pripomína riadiacu páku v lietadle (knipel) a ponúka dostatočnú citlivosť pre komplikované manévry s lietadlom. Samozrejme nie je to vhodný ovládač napr. na FPS hry alebo pre stratégie, ale pre letecké simulátory je to naozaj to najlepšie možné riešenie. Najlacnejší vás bude stáť menej ako 8 €, no za naozaj kvalitný joystick si musíte ešte minimálne 20–30 € priplatiť.

Hardcore riešením v tejto triede je **Logitech Flight System G940**, ktorý je tým najlepším, no zároveň aj najdrahším knipom na trhu. S cenou takmer 300 € ho môžeme odporúčať naozaj len profi hráčom, ktorým ide o čo najrealistickejší zážitok. Dizajn bol inšpirovaný vojenskými lietadlami a vrtuľníkmi.

Trojdielny ovládač so spätnou väzbou má prídavnú plynovú páku a dva pedále, takže si s ním budete od štartu až po pristátie pripadať, akoby ste skutočne sami leteli a ovládali stroj. Má množstvo programovateľných tlačidiel, vďaka čomu ho nebudete musieť pri hre pustiť z ruky a nahradiť vám plne aj klávesnicu (pri jednoduchšom joysticku je klávesnica stále nutný doplnok). Pochopiteľne garantovaná je kompatibilita s najpopulárnejšími PC simulátormi vrátane MS Flight Simulator, IL-2 Sturmovik alebo Lock On: Modern Air Combat X-Plane. K PC sa pripája (ako inak) cez USB port.

VOLANT

Hoci joystick možno použiť aj pri iných hrách, pre pretekárske hry je viac ako zaujímavým doplnkom volant. Volant je naozaj pre pretekárske hry to pravé, či už jazdíte autom, motorkou alebo motorovým člnom. Autíčka si síce



Logitech Flight System G940
279,99 € (bez kresla)

Hodnotenie: 9,9
+ nič lepšie v tejto kategórii nie je – extrémna cena

Obrázok dole vľavo:
Microsoft Xbox 360 Wireless Wheel
Cena: 45 €
Hodnotenie:
+ dobre vyvážený, skladný, ľahko použiteľný
- iba pre xbox 360, nemá pedále, nič pre hardcore hráčov

Obrázok dole vpravo:
Logitech G27 Racing Wheel
Cena: 279 €
Hodnotenie: 9,9
+ klasická rýchlostná páka, 3 pedále, podpora aj pre PS3 – nefunkčný na xbox 360, vyššia cena

zahráte aj s klávesnicou, no chýba tomu cit, pretože kláves má iba dve polohy (zapnuté a vypnuté), čo je pre „plynový pedál“ žalostne málo. Nejde teda len o pocit šoférovania, ale o citlivú obsluhu, ktorú vám dá volant s pedálmi pri jazde vo vysokých rýchlostiach.

Nedajte sa odradiť počiatočným neúspechom! Ak sa vám jazda na počítači zdá náročnejšia, než jazda so skutočným autom, uvedomte si, že v akom aute sedíte. Pri počítači sedíte v kabíne pretekárskeho automobilu, a preto treba jemnejšie krútiť volantom a citlivejšie pracovať s plynovým pedálom. Tým, že nemáte strach z novej havárie, strácate zábrany a tlačíte plyn na doraz, čo by ste v reálnom svete neurobili. Tiež by ste nerezali zákruty v 200 km rýchlosti a ak, veľmi rýchlo by ste zistili, že šmyk, alebo odstredivú silu neoklamete. Chce to trochu cviku, no





hrať sa závodné hry bez volantu... Neoplatí sa však investovať do lacných riešení, pretože budú brzdiť vaše jazdecké schopnosti a degraduje sa aj celý zážitok z hry. Ultimátnym riešením pre pretekárov na PC a konzolách Playstation je nová vylepšená verzia **Logitech G27 Racing Wheel** s klasickou rýchlostnou pákou a troma pedálmi.

Tento volant môžete použiť aj na výučbu k trenažéru do autoškoly, no jeho cena je značne nad rozpočet bežných hráčov. Dobrý volant však kúpite aj za tejto ceny (pohybujú sa v rozpätí 50-85 €).

Volanty sa dnes bežne pripájajú pomocou USB konektora (pedále sa pripoja k volantu extra káblom), no pri kúpe treba dávať pozor, či ide o verziu pre PC alebo hernú konzolu. Herné ovládače totiž môžu, ale nemusia podporovať pripojenie k PC aj keď majú klasický USB port. Detto volant pre XBOX nemusí fungovať na XBOX360 a už vôbec nie na PS3 (alebo naopak).

So zaujímavým riešením volantu prišiel pred pár mesiacmi **Microsoft**, keď uvidelo ku novej hre **Forza** aj **nový bezdrôtový**

volant pre XBOX360. Tento volant sa nemontuje na stôl a nemá žiadne pedále, takže nie je určený pre hardcore hráčov.

Na druhej strane má výborné možnosti, je cenovo dostupný a veľmi skladný. Kým pripravíte klasický volant na hru, zaberie vám to pár minút. Tento vyberiete, zapnete a hráte. Po skončení ho hodíte do šuplíku, kde zaberá minimum miesta (klasický volant s pedálmi potrebuje krabicu pol x pol metra – minimálne).

GAMEPAD

Herná konzola je na rozdiel od PC dodávaná s gamepadom, a preto výrobcovia hier optimalizujú ovládanie pre konkrétny konzolový ovládač.

Priznám sa, že som si sám nevedel dosť dobre predstaviť ako sa dá nahradiť klávesnica s myšou nejakým „gamepadom“ s pár tlačidlami a dvoma páčkami v FPS hrách, ale presvedčil som sa na konzolách a ide to naozaj vynikajúco. Hry sa ovládajú skoro rovnako, takže ak ho raz „dostanete do rúk“, nebude pre vás problém



Obrázok hore: Speed-Link Strike³ Gamepad for PS3 & PC Wireless
Cena: 24.99 €
Hodnotenie: 9,5
+ cena, wireless, 2 analógové páčky, PS3 a PC - pri tejto cene nič

Obrázok vľavo: Microsoft Xbox 360 Controller
Cena: cca 35 €

Ku bezdrôtovej verzii je pre použitie s PC (Windows) nutné dokúpiť prijímač (receiver). USB verzia sa dá pripojiť priamo.

hrať ani nové tituly bez dlhého tréningu. Pre PC je ideálne vybrať si „konzolový“ gamepad, napr. **Microsoft Xbox 360 USB Controller**.

Ak sa však rozhodnete pre bezdrôtový ovládač (v cene cca 30-40 €) je nutné do PC dokúpiť ešte aj receiver (bezdrôtový prijímač za asi 20 €) a zásobiť sa dostatočným množstvom batérií. Vibračný gamepad od Microsoftu je však konštrukčne jedným z najlepších na trhu a skvele sa ním ovládajú všetky typy hier. Pochopiteľne nefunguje na PS3.

Cenovo výhodné bezdrôtové riešenie za menej ako 25 € ponúka napr. **Speed-Link Strike³ Gamepad for PS3 & PC Wireless**. Tento ovládač je dizajnom prispôsobený pre PS3, no rovnako dobre sa dá použiť aj na PC.

Na pripojenie potrebujete jeden voľný USB port pre prijímač, ktorý je priamo súčasťou dodávky.



Nejde vám to s gamepadom? Bannco x Scorch 360: PS3 nemá s myšou problém. Stačí ju pripojiť na USB, ale XBOX, to je iná káva. Aj tu sa to ale dá vyriešiť dokúpením ďalších periférií. Pripravte si ale tučnú peňaženku! Za túto výhodu zaplatíte čosi okolo 80 dolárov (čo je zhruba dvojnásobok ceny klasického gamepadu). Maličkosť...



MIKROFÓN

Špeciálnu podsekciiu párty hier dnes tvoria hudobné hry, ktoré zastupujú najmä konzolové tituly ako napríklad legendárna „karaoke“ séria Singstar na Playstation, veľmi podobný titul Lips na Xbox 360 a gitarové hry ako sú Rock Band alebo Guitar Hero dostupné pre rôzne systémy vrátane PC.

Ku všetkým hrám potrebujete špeciálne „nástroje“. Základom je dobrý mikrofón na spev, ktorý sa však dá v prípade núdze nahradiť aj headsetom. Všetko však musí podporovať samotná hra. V redakcii sme mali napríklad možnosť otestovať bezdrôtový mikrofón **Logitech Wireless Microphone**, určený pre herné konzoly Playstation 2, Playstation 3 a XBOX 360, ktorý sluboval naozaj veľa.

Celý set pozostával z mikrofónu napájaného dvoma AA batériami s výdržou cca 20 hodín a stojančeku s USB káblom (bezdrôtová základňa – receiver). Inštalácia ku konzole bola bezproblémová a zvuk bol pomerne čistý, lenže sme našli jeden vážny nedostatok. Najznámejšiu

speváčku hru SingStar na konzole Playstation si s týmto mikrofónom nezahráte. Bez problémov fungoval napríklad v hre Guitar Hero (aj na PS3), ale SingStar sa s ním odmietal spustiť a nepomohla ani manuálna konfigurácia audio zariadení v ovládacom paneli systému Playstation. Táto hra skrátka vyžaduje vlastné príslušenstvo, ktoré však v bezdrôtovom prevedení (dva mikrofóny) kúpite asi za 40 €, alebo vo výhodnom balení s hrou za 50 €.

GITARA a BICIE

Zatiaľ čo pri karaoke si vystačíte len s mikrofónom, na koncertovanie v hre **Guitar Hero** alebo **Rock Band** už potrebujete seriózne „hudobné nástroje“. Vybrať si môžete gitaru / bassgitaru, bicie alebo aj mikrofón, takže je len na vás, či sa chcete stať gitaristom, basgitaristom, bubeníkom alebo spevákom.

Cieľom hry je „zahrať“ v správny okamih správny tón pomocou tlačidiel a brnkátka na špeciálnej gitare, respektíve udrieť na správny bubon v správnom okamihu. Na obrazovke vášho



televízora sa na bežiacom páse pohybujú farebné bodky (noty) a v okamihu, keď bodka príde na označené miesto na spodnej časti obrazovky máte ju „zahrať“, teda stlačiť na gitare tlačidlo príslušnej farby a brnknúť do strum baru, prípadne udrieť do bubnov.

Ak sa „trafíte“, ozve sa v skladbe príslušný tón (časť melódie hranej vaším nástrojom) a ak nie, ozve sa tupý zvuk a strácate body. Pokiaľ vám „utečie“ niekolkó tónov nič také strašné sa nestane, no ak sa

Logitech Wireless Microphone
Cena: 59.99 € s DPH

+ bezdrôtová komunikácia, čistý zvuk, dizajn - chýba podpora v SingStar na PS3



Rock Band 3 (gitara, bicie, mikrofón a klávesy)

Cena: podľa typu od cca 20 do 300 €

Hodnotenie: 9,5 + zaujímavý nápad, bohatá ponuka titulov - pre PC málo hier (je to pre konzolových hráčov)

nebudete triať dlhšie, publikum vás vypíska a koncert končí.

V predaji je už nejaká tá desiatka týchto gitarových hier a aj niekoľko generácií gitár, ktoré sa značne líšia dizajnom. Na prvotné zoznámenie s hrou vám postačí aj staršia generácia, napríklad gitara v dizajne Gibson Les Paul z GH3, alebo niektorá z ešte starších gitár, ktoré sa dajú kúpiť už pod 20 €.

Len pre úplnosť dodávame, že aj s pomocou starších gitár si môžete zahrať aj tie najnovšie hry. Problém „s kompatibilitou“ nie je ani pri gitarách zo série Rock Band v hrách Guitar Hero. Staršie gitary sú až „hračkársky plastové“ a sú aj o trochu menšie ako gitary z posledných verzií GH: World Tour, Metallica, Guitar Hero 5, alebo Rock Band 3, kde už existuje aj gitara so strunami namiesto tlačidiel (realistický simulátor). Táto gitara je svojím vzhľadom a ovládaním podobná skutočnej gitare, čím sa pocit z hry znásobuje, no jej cena...

Rock Band 3 tiež podporuje klávesy (so špeciálnym

adaptérom aj klasické MIDI klávesy), takže hru môžete čiastočne použiť aj ako nástroj na výučbu, alebo zdokonaľenie hry na skutočné nástroje.

GRAMOFÓNY

Najnovším titulom z radu hudobných hier je séria DJ Hero, ktorá prichádza s úplne novým herným ovládačom. Ako už názov napovedá, v tejto hre ide o mixovanie hudby a Deejaying, čo bez „gramofónu“ (to boli také prehrávače na také tie veľké čierne LP-čky, predchodcov dnešných Audio CD), ani nie je ono. Nepotrebujete však profesionálne gramofóny Technics SL1200 MK5 za 2 x 730 €, mixpult Numark tak za stovku, slipmaty (schrachovacie podložky pod platne), prenosky Concorde (cca 200 €) a ďalšie špeciálne vybavenie, aby ste mohli ukojiť svoju vášeň k mixovaniu. Za bundle DJ Hero (ovládač + hra) zaplatíte len nepatrný zlomok ceny DJ vybavenia (celý set prvej verzie DJ Hero stojí aj s hrou menej ako 30 €).

Ovládač DJ Hero je zatiaľ určený len pre herné konzoly, je bezdrôtový

(napájaný podobne ako gitary dvoma AA batériami) a pozostáva z dvoch častí – „mixážneho pultu“ (s crossfaderom, akčným tlačidlom a otočným „potenciometrom“) a gramofónu, ktorý má namiesto ramena s ihlou tri farebné tlačidlá. Hra funguje podobným štýlom ako Guitar Hero, čiže máte nejakú postavičku, ktorej postupne vylepšujete outfit, máte „hudobný nástroj“ a snažíte sa triať zelené, červené a modré bodky na obrazovke v tom správnom okamihu. Ako DJ však okrem stláčania gombíkov musíte aj schratchovať (šúchať platňou dopredu a dozadu) a musíte prehadzovať crossfader dol'ava a doprava medzi dvoma hlavnými stopami.

Skutočné mixovanie pomocou gramofónov je oveľa náročnejšie (minimálne musíte pracovať s dvoma gramofónmi naraz, musíte dokonale poznať mixované skladby, ovládať špeciálne finty s mixpultom a musíte mať aj isté hudobné čítanie), no ako herný ovládač ponúka DJ Hero presne to pravé pre „hranie na profesionálneho DJa“. Rovnako ako v prípade Guitar Hero nejde predsa o reálnu simuláciu, ale o „počítačovú hru“. Stačí len chvíľu trénovať a budete sa cítiť ako skutočný profesionálny scratch master. Hru dokonca môžu hrať dvaja hráči proti sebe (ako DJ battle) alebo môžete hrať mód, kde gramofón sprevádza druhý hráč na Guitar Hero 2 je aj možnosť zapojiť speváka/



Obrázok vľavo: DJ Hero (ovládač+hra)
Cena: cca 29.99 €
Zapožičal: www.progamingshop.sk

Hodnotenie: 9 + zaujímavý nápad, Soundtrack, spolupráca s gitarou - treba mať vzťah k DJ culture



rapera cez mikrofón. Dvojka má prepracovanejší celý systém, ktorý má teraz viac Freestyle pasáží, takže je hra o kus zábavnejšia.

Hra vznikla za pomoci profesionálnych DJs starej školy, ktorí dnes majú už cez 40 rokov, takže soundtrack obsahuje klasické sample používané DJ-mi na mixovanie už celé desaťročia. Nájdu sa síce aj novšie skladby, ale s ohľadom na prácu s gramofónmi tam aktuálne hitparádové hity príliš nehľadajte.

Osobne, ako starý skúsený exDJ, vysoko chválím prácu na soundtracku, ktorý vynikajúco reprezentuje DJ culture, no mladšej generácii asi veľa nepovie. Je to poctivá DJ práca obsahujúca stovky originálnych mixov zvukných mien ako Grandmaster Flash (človek, ktorý premenil gramofóny na „hudobné nástroje“), DJ Jazzy Jeff (spolupracovník Fresh Princea, ktorého dnes poznáte pod menom Will Smith), rapper Eminem, DJ Yoda, DJ Z-Trip, DJ Shadow, Cut Chemist,... Všetko veľké legendy DJ culture. A možno o nejaký rok príde aj Fujara Hero.

BZUČIAKY

Bzučiaci Buzz! Kúpíte ich na Playstation aj s hrou za pár eur a zabaví sa s nimi celá rodina! S jednou súpravou bzučiaci môžu

naraz hrať (súťaziť) až štyria hráči, takže môžete vyzvať na zmeranie síl aj priateľov. Nastavenie bzučiaci je jednoduché – stačí ich pripojiť USB konektorom do ktoréhokoľvek USB slotu v konzole Playstation (pri bezdrôtovej verzii „zapnúť“), založiť disk a môžete hrať. Na PC sa s nimi žiaľ nezahráte a pre konzolu Xbox sú určené iné bzučiaci (napr. Scene It? Box Office Smash).

Každý bzučiaci má jedno veľké červené „akčné“ a 4 farebné „odpovedné“ tlačidlá. V hrách z kvízovej série Buzz! Quiz (aktuálny TV kvíz na PS3 je plne lokalizovaný do CZ – texty aj dabing) sa budete cítiť ako súťaziaci v ojazstvom televíznom kvíze, no a do sýtosti sa môžete vybláznit aj na mini hrách série Buzz! Junior.

Tie sú určené najmä pre menších hráčov a väčšinou si na ovládanie vystačíte s jediným tlačidlom. Je to tak triviálne (zhruba ako obsluha autodráh), že to hravo zvládne každý – od tých najmenších až po tých v dôchodcovskom veku. Stačí len v správnom čase stlačiť správne tlačidlo a za získané body sa posúvate na rebríčku víťazov.

Bez bzučiaci sa tieto hry nezahráte, no kúpíte ich iba raz s niektorým titulom a potom stačí dokúpiť iba cenovo výhodný samostatný disk s ďalšou hrou.

KAMERA-KINECT-MOVE

Myšlienka ovládať hry iba gestami rúk nie je nová, no jej realizácia nebola nikdy úplne naplnená. Teda až do momentu, kedy Microsoft po prvý raz predstavil Projekt Natal (dnes známy ako KINECT) pre hernú konzolu XBOX360. To, čo sme videli napríklad vo filme Minority Report sa dnes vďaka Kinect stáva realitou!

Hry sa už neovládajú iba páčkami a tlačidlami, ale celým telom. Senzor Kinect kombinuje klasickú RGB kameru (webkameru), senzor hĺbky, sústavu mikrofónov a vlastný procesor, ktorý spracováva proprietárny softvér, v jednom zariadení. Dokonca vraj spozná aj zmenu emócií vo vašom hlase.

Kamera snímá obraz pred televízorom a všetky vaše pohyby prevádza do digitálnej podoby. Jednoducho ukážete rukami/nohami, čo sa má na obrazovke vykonať a vaše akcie budú prevádzané priamo do obrazu, priamo do herného deja.

U „normálnych“ hráčov vyvolal Kinect obavy, ale toto nie je ovládač určený pre FPS typu DOOM. Senzor je primárne určený pre iný typ hier. Má konkurovať hrám známym z konzoly Wii, ktorá využíva špeciálne pohybové ovládače a práve hranie s avatarmi sa ukazuje ako najzaujímavejšie. Hry ako sú Dance

Obrázok hore: Speed-Link Strike³ Gamepad for PS3 & PC Wireless
Cena: 24.99 €
Hodnotenie: 9,5 + cena, wireless, 2 analógové páčky, PS3 a PC - pri tejto cene nič



Microsoft Xbox Kinect
cca 150 € s DPH (hra cca 35 €)

Hodnotenie: 9,9
+ zábavné, vhodné aj pre nehráčov, ideálne na párty, aktívne hranie, inovatívny ovládač
- nič pre hardcore hry, ak hráte sami - nudné



Central, Zumba, Microsoft Sports alebo fitness tituly ako EA Sports Active a Your Shape lámu všetky rekordy predajnosti. Základný smer je daný. Uvidíme, ako sa bude dať Kinect využiť v budúcnosti. Už dnes jeho podporu nájdete aj v hre Forza 4, kde sleduje hráča a vie reagovať na zmeny pohľadu...

Konkurencia vsádza na niečo iné a mieri aj medzi hardcore hráčov. Sony so svojím systémom Playstation Move sa fyzických ovládačov nevzdáva, ale s kamerou

pohybovými senzormi ich posúva na novú úroveň. Už v minulosti existovali hry ovládané pomocou „webkamery“ - narážame teraz najmä na Playstation Eye, respektíve jej predchodkyňu USB kameru s hernou sériou EyeToy určenou už pre PS2. Ponuka hier bola veľmi slabá a aj ich hrateľnosť bola dosť diskutabilná, no táto myšlienka sa vďaka Move dočkala nečakaného pokračovania. Po experimentoch v podobe EyePet, kde sa hra obsluhovala len pomocou kamery a plastovej karty tzv. Magic Card, prišlo

Move s dvojicou nových ovládačov – Motion a Navigation controller. Ten prvý vám umožní hrať „pohybové“ hry a ten druhý vám dovolí pohybovať sa v priestore. Ak ich spojíte s puškou PlayStation Move Sharp Shooter, môžete si zahrať aj hardcore hry typu Killzone 3.

Faktom však je, že napriek dobrým možnostiam Playstation Move alebo Microsoft Kinect ostáva väčšina hráčov verná gamepadom a z Move a Kinect sa stáva len doplnok na občasnú hranie párty hier...

Obrázky dole:
Playstation Move
Cena: od 50 € s DPH
(celý kit pre jedného hráča cca 170 € x 2)

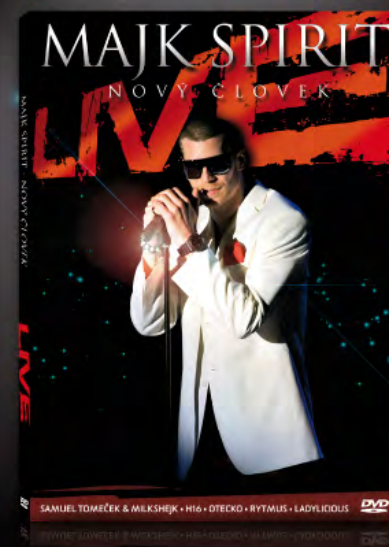
Hodnotenie: 9,5
+ ideálne na párty, fyzický ovládač, aj pre hardcore hry, základ je lacnejší ako Kinect
- kompletný kit drahší ako Kinect, ak hráte sami - nudné



MAJK SPIRIT

NOVÝ ČLOVEK

Nové DVD
teraz v predaji



DVD z koncertu
MAJKA SPIRITA
v doprovode DJ GRIMASA
Samuela TOMEČKA
a skupiny MILKSHEJK

Obsahuje bonusy:
OTECKO a DJ VEC
VIERKA AYISI DANCE GROUP
BACIL a RAKBY
RYTMUS a EGO
KRST CD NOVÝ ČLOVEK
MAKING OF - video
BACKSTAGE GROOVE - video

Produkcia:

exdwex
IT'S ALL ABOUT VIDEO

Distribúcia SR a ČR:

BONTON
FILM

ZUNO
by Raiffeisen Bank International

416

Rh Production
REFRESHER

huste.tv
EUROPA 2

CINEMA CITY
THORRE

CELOSVETOVÁ SIET INTERNET JE JEDNÝM Z NAJVÄČŠÍCH VYNÁLEZOV ĽUDSTVA. NEVIEME PRESNE DATOVAŤ, KEDY SA ZAČALA DOBA BRONZOVÁ, ALEBO KEDY BOLO VYNÁJDENÉ KOLESO, NO VIEME CELKOM PRESNE, KEDY ĽUDSTVO PO PRVÝKRÁT ZAČALO POUŽÍVAŤ TRI ZÁZRAČNÉ PÍSMENKÁ – WWW KTO BY POVEDAL, ŽE TO JE „IBA“ 20 ROKOV?

Učíme sa cez internet

Počítače, smartfóny alebo tablety môžete využívať aj ako nástroj na štúdium, a to v každom veku

Internet sa teda za tých 20 rokov zmenil na nepoznanie. Viem to, pretože som vyrastal v dobách pred internetom a zažil som časy, keď nikto z nás ešte nemal počítač, mobil, ba ani e-mail. Pri webe šlo pôvodne o jednoduché textové stránky, ktoré mali slúžiť vedcom a univerzitám na zdieľanie nových správ a vedeckých informácií, lenže s rozvojom počítačov a zvyšovaním rýchlostí sa vyvinuli aj možnosti siete internet až do dnešnej podoby. Už to nie je len o posúvaní jednoduchej textovej informácie medzi univerzitami a laboratóriami. Prístup na internet máme všade, a preto ho využívame na komunikáciu, na prácu aj na zábavu. A, samozrejme, aj na učenie.

Googlim, a preto viem

Internet je výborný nástroj na učenie, pretože tam nájdete všetko, len treba vedieť ako a kde. Keď niečo neviem, hodím si to do Google a odpoveď sa zjaví

raz-dva. Je zarážajúce, že sa stále nájdu ľudia, čo nevedia používať vyhladávače a miesto toho vás budú otravovať triviálnymi otázkami, ale to trochu odbočujeme...

Vyhľadávače sú pri túžbe po vzdelaní cez internet dobrým pomocníkom. Povedzme, že by som sa chcel naučiť hrať na gitare. Otvorím si vyhľadávač a zadám jednoduchú frázu „hra na gitare pre samoukov“. Voilá, máme tu odkazy na webové stránky (napr. Ukáž mi ako – www.ukazmiako.sk), odkazy na fóra, kde sa táto otázka rozoberala, odkazy na obchody s literatúrou a v neposlednom rade odkazy na videá na YouTube.

TIP PRE VÁS: Kurzy viac ako 50 jazykov zdarma nájdete na stránkach www.book2.de. Ich anglický kurz (100 bezplatných MP3 lekcií) nájdete aj tu www.anglictina-zdarma.superko.com, alebo ako aplikácie pre smartfóny s iOS a Android.



Prvý server: Počítač NeXT, na ktorom sir Tim Berners-Lee prevádzkoval prvý WWW server. Na štítku je správa "This machine is a server. DO NOT POWER IT DOWN!!"



iTunes U: Dnes asi ten najlepší spôsob, ako sa dostať ku kvalitnému vzdelaniu ZADARMO!

Video kurzy na YouTube

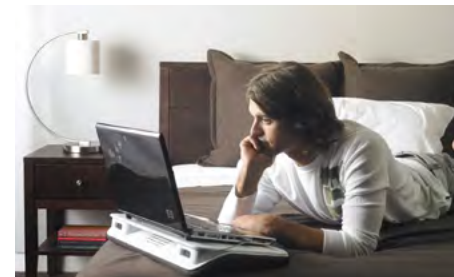
YouTube je v tomto smere výborné médium, pretože je úplne zadarmo a nájdete tu množstvo užitočných videí a video lekcií, teda nielen ku spomínanej hre na gitare. Na YouTube je dobré pozrieť, aj keď sa chcete naučiť pracovať s nejakým softvérom. Napr. ak chcete zvládnuť Photoshop, ako kl'účový výraz pre vyhladávanie odporúčame použiť slovíčko training alebo tutorial, čiže v našom prípade „Photoshop tutorial“.

V prípade, že sa chcete cez video učiť hre na gitaru, bude vhodnejšie vyhladávať slovné spojenie „guitar lessons“ alebo ešte lepšie „guitar lessons for beginners“. Ako ste si iste všimli, bez angličtiny sa dnes na internete dá pohybovať dosť obmedzene. Samozrejme na YouTube nájdete aj jazykové video kurzy, takže napríklad pre kurzy japončiny stačí vo vyhľadávacom paneli zadať „learn japanese“ alebo „learn english“.

Skype učiteľ

Ak si v bežnej jazykovej škole zaplatíte hodinovú lekciiu (kurz), koľko času sa vám bude skutočne venovať učiteľ? A koľko času z tej hodiny budete konverzovať vy? Bude vás v triede tak 10–15 a za tú hodinu, ak by sa to spravodlivo rozdelilo, vyšlo by na vás maximálne nejakých 5 minút čistého času, no nie? To máme za mesiac tak pol hodinku komunikácie v danom jazyku a to je naozaj málo na to, aby ste sa naozaj naučili dobre konverzovať. Navyše zamestnaný človek má stále menej a menej času, takže...

Máme však internet a ten nám otvára nové možnosti aj pri štúdiu, tak prečo to nevyužiť? Existujú firmy, ktoré vám poskytnú možnosť učiť sa napríklad cudzie jazyky prostredníctvom aplikácie Skype. Zaplatíte si lekciiu a s učiteľom si prostredníctvom e-mailu dohodnete čas. Potom sa spolu spojíte cez Skype a máte ho k dispozícii len a len pre seba. 1 hodina času teda znamená 60 minút, počas ktorých sa vám bude naplno



Logitech Speaker Lapdesk N700: Vďaka notebooku a podložke Logitech N700 môžete študovať aj takto komfortne.

iTunes U: Táto služba a tablety iPad, alebo prehrávače iPod, či telefóny iPhone sa navzájom skvele dopĺňajú. Samozrejme ak nič z toho nemáte, môžete vyskúšať aj softvér iTunes pre Windows. Do programu je zapojených už vyše 800 svetových univerzít.



venovať iba vám, takže sa učíte oveľa efektívnejšie než v akejkol'vek inej škole a navyše sa učiteľ prispôsobuje vám a nie vy nejakému vopred určenému termínu kurzu.

TIP PRE VÁS: Pokiaľ vás tento spôsob vyučovania zaujal, odporúčame stránky www.jazykovevzdelavanie.sk/skype/. Je to len jedna z tých lepších spoločností.

Chcete študovať po novom?

Je dokázané, že písaná informácia je pre samo štúdium dôležitá, no oveľa ľahšie budete vnímať nové informácie sprevádzané obrazom a zvukom. Jediným problémom môže byť hľadanie vhodného učiteľa, alebo takého kurzu (videa), ktorý by vám presne vyhovovalo. Je ich totiž na sieti príliš veľa a preto je medzi nimi aj veľké množstvo tzv. „odpadu“. Hľadanie vhodného kanálu vám spočiatku zaberie veľa času, čo môže mnoho ľudí od takéhoto štúdia odradiť.

Vyskúšať však môžete službu iTunes U (U ako University), ktorú prevádzkuje Apple. Je to bezplatná služba dostupná v zariadeniach s iOS (iPad, iPhone alebo iPod touch) a v aplikácii iTunes, takže ju môžu využívať aj majitelia počítačov s OS Windows. iTunes U je zaujímavý v tom, že obsahuje vo forme dosť podobnej podcastom alebo videocastom, kompletne materiály pripravené profesormi veľkých univerzít. Sú tu prednášky, skriptá, videonávody,... – skrátka všetko, čo potrebujete k štúdiu, takže môžete doslova navštevovať prednášky na známych svetových univerzitách ako je Stanford, Yale, Cambridge, Duke, Harvard, Oxford,...

Netreba sa toho vôbec báť. Povedzme, že sa chcete naučiť programovať, vytvárať webové stránky alebo ešte lepšie – používať grafické aplikácie Adobe, napr. InDesign. Do vyhľadávacieho oka v iTunes stačí napísať InDesign a okamžite máte k dispozícii prehľad dostupných kníh v iBooks, Podcasty, aplikácie a prednášky iTunes U, takže si stačí naozaj len vybrať. iTunes je fakticky asi najlepšou voľbou pre individuálne vzdelávanie v každom veku. Má kvalitné intuitívne rozhranie a sú tu výborne spracované témy pre štúdium

na rôznej úrovni. Nechýbajú, samozrejme, humanitné kurzy matematiky, filozofie, sociálnych vied, cudzích jazykov a podobne.

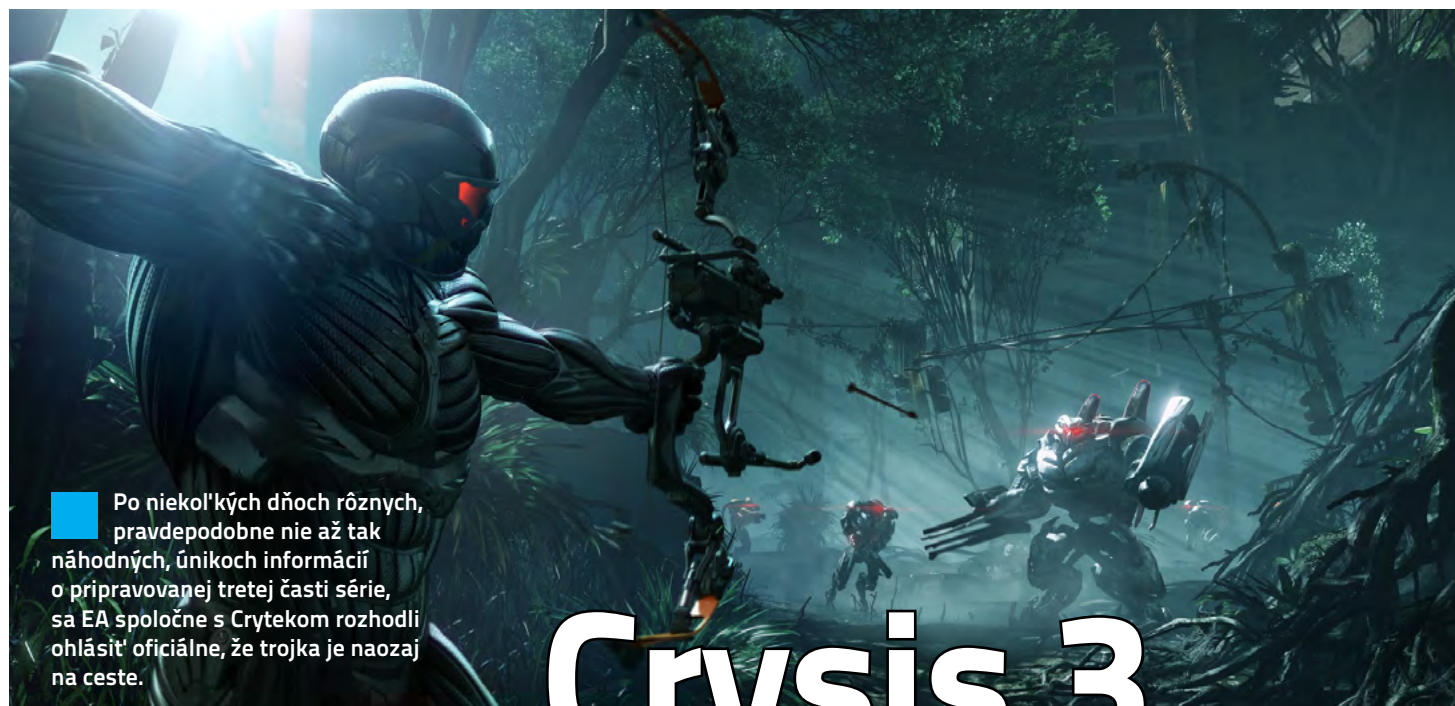
Za vzdelanie by sa nemalo platiť

V zmysle tejto zásady sme k téme InDesign a grafika našli v iTunes niekoľko naozaj dobrých bezplatných knížiek (napr. ako vytvárať elektronické publikácie formátu EPUB), podcasty aj priamo od tvorcov Adobe, bezplatné aplikácie „Learn By Video“ a zopár fakt skvelých kurzov v iTunes U pre úplných začiatníkov, pokročilejších, aj pre skúsených používateľov, ktorí si môžu osvojiť zopár nových trikov pre prácu s touto aplikáciou. Súčasťou vyhľadanej ponuky boli tiež (samozrejme bezplatné) prednášky o moderných digitálnych médiách, profesionálnom spracovaní DTP a umení. Väčšina materiálov bola síce v angličtine, španielčine a francúzštine, no boli naozaj dobre spracované a zrozumiteľné aj pre ľudí s minimálnou znalosťou jazyka. Vygooglili sme si k tomu nejaké stránky pre záujemcu o grafiku (napr. fóra Grafika4U.sk, Grafika.sk, video-tutes.com, tutorials.cz) a získali sme množstvo kvalitného materiálu pre samoštúdium.

Internet nám dáva možnosť učiť sa kedy chceme, kde chceme, čo chceme a ako chceme. Úmyselne sme zopakovali slovíčko „chceme“, pretože neexistuje žiadny zázračný stroj, ktorý by vám nalial vedomosti priamo do hlavy. Štúdium s technikou a internetom je zábavnejšie ako čítanie papierových kníh, no ak sa chcete naozaj niečo nové naučiť, treba tomu obetovať nemalo času. Vedomosti sú však niečo, čo vám nik nevezme.



iBooks Textbooks, Author a iPad: Nielenže dokážu nahradiť tony kníh, ale s novými interaktívnymi učebnicami Textbooks menia učenie na niečo naozaj zábavné.



Po niekoľkých dňoch rôznych, pravdepodobne nie až tak náhodných, únikoch informácií o pripravovanej tretej časti série, sa EA spoločne s Crytekom rozhodli ohlásiť oficiálne, že trojka je naozaj na ceste.

Crysis 3

A rovnako s tým vypustilo aj niekoľko screenshotov a prvých informácií. Medzi najdôležitejšie a, pravdepodobne, aj najprekvapujúcejšie patrí to, že do role hlavného hrdinu sa vráti Prorok (Prophet) z prvého dielu, ktorého mala väčšina hráčov po začiatku dvojky za mŕtveho.

Prorok je však živý a späť v nanoobleku. Na kalendároch svieti rok 2047 a New York je celý zahalený pod strechou akéhosi nanodómu, vytvoreného skorumpovanou korporáciou Cell. Pojem mestská džungľa sa už dá uplatniť v tej dobe na New York doslova, keďže od čias dvojky v ňom vyrástli obrovské lesy, močiare aj rieky. Malo by teda ísť o peknú kombináciu prvých dvoch dielov. Spomínané nanodómy, oficiálne ochraňujú ľudí pred zvyšnými

mimozemskými votrelcami, ale Prorok prišiel na skutočný dôvod za ich postavením a rozhodol sa vydať na misiu za pomstou. Za čo konkrétne sa chce pomstiť sa dozvieme priamo v hre.

New York bude rozdelený na sedem dištriktov, zvaných Sedem divov, z ktorých plánujú vývojári urobiť „najlepšiu sandbox FPS všetkých čias“. Každý dištrikt by mal mať svoj vlastný, unikátny a najmä dych berúci vzhľad, ktorý

zabezpečí CryEngine 3. Medzi novinky sa zaradi nová verzia nanoobleku, ďalšie mimozemské technológie a od začiatku hojne propagovaný futuristický luk, ktorý určite poteší všetkých fanúšikov Ramba. Crysis 3 by mal doraziť na PC, Xbox 360 a PlayStation 3 na jar budúceho roku. A nebolo by to EA, ak by už rok pred vydaním nepripravilo niekoľko špeciálnych predobjednávkových balíčkov. Okrem štandardnej bude dostupná aj Hunter edícia.



Darksiders 2 posunutý

Táto očakávaná akčná adventúra, ktorá mala vyjsť už 26. júna, sa dostane na naše obrazovky až v auguste. Potvrdil to viceprezident THQ, Danny Bilson. Ako dôvod uviedli potrebu doladiť hru do ideálneho stavu.

Prey 2 bude

Vývoj Prey 2 nebol zrušený, ale hra nevyjde tento rok, ako sa pôvodne plánovalo. Oneskorenie je spôsobené tým, že vývoj hry doteraz neprebíhal tak uspokojivo ako minulý rok a hra nenadobudla odhadovanú podobu.



Dark Souls príde na PC

... a hráči sa dočkajú verného portu.

Slovo verný zvykne vyvolávať pozitívne emócie. V prípade konverzie konzolových hier na počítače to ale tak byť nemusí. Vydavateľ Namco Bandai ohlásil v polovici apríla, že po úspešnej petícii za privedenie tohto hardcore RPG na PC, sa PC hráči Dark Souls naozaj dočkajú, a to dokonca s novým herným obsahom. Netrvalo dlho, a prvé nespokojné reakcie sa začali ozývať, keď vyšlo najavo, že hra bude obsahovať Games for Windows Live. Ďalšie, keď hra mala dostať len minimum technických vylepšení a slabú podporu myšky a klávesnice. Správy o údajnom uzamknutí na 30 fps tiež mnohých nepotešili. Aký to bude mať vplyv na predaje hry, sa dozvieme 24. augusta.



Nová adventúra J. Jensen

Zvolená vd'aka Kickstarteru.

Medzi stále sa rozrastajúcimi projektmi, skúšajúcimi šťastie na Kickstarteri, sa dá nájsť aj Jane Jensen, ktorá sa rozhodla neodštartovať len jednu hru, ale celé štúdio. Respektíve prišla s plánom na herné štúdio, podporované fanúšikmi. Ako by to mohlo fungovať, predviedla prostredníctvom hlasovania o prvom projekte štúdia, kde tí, ktorí ich finančne podporili, sa mohli rozhodovať medzi tromi hrami. Nebolo prekvapením, keď vyhral koncept pod názvom Moebius, sci-fi thriller, ktorý inšpiráciu čerpá z knihy Danteho rovnica od samotnej Jane, TV seriálu Fringe a najmä od série Gabriel Knight. Moebius by mal vyjsť v marci 2013.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...sa jedna z najlepších indie záležitostí minulého roka, adventúra To the Moon, dostane na Steam. Tvorca hry, Ken Gao to potvrdil na svojom twitteri s tým, že sa príbehu starého muža ležiaceho na smrteľnej posteli, túžiaceho zmeniť svoju minulosť, hráči dočkajú do jedného až dvoch mesiacov.

...dostane jedna z postáv Final Fantasy XIII – 2 nové DLC. Ide konkrétne o charakter menom Snow. DLC by malo priniesť nového bossa, a zároveň nazrieť hlbšie do vzťahu medzi Snowom a Serah jeho L'cie označenia. To všetko už 15. mája v Japonsku. Zvyšok sveta ešte pevný dátum vydania nemá.

...sa fanúšikovia Maxa Paynea dočkajú troch komiksov, sústrediacich sa na udalosti po prvých dvoch hrách. Hráči tak zistia, čo sa s Maxom stalo a čo viedlo k udalostiam tretieho dielu. Na príbehu spolupracuje aj Sam Lake, tvorca tohto bývalého detektíva, často premýšľajúceho v metaforách.

Louvre a 3DS

Parížske múzeum Louvre si zakúpilo 5 000 kusov Nintendo 3DS. Návštevníci si tak vďaka nemu budú môcť prezerať 3D stereoskopické mapy a sprievodcu. Zároveň poskytne viac interaktívne možnosti prehliadky múzea.



Ubisoft na súde

John L. Beiswenger, autor románu Link, sa rozhodol žalovať Ubisoft za údajné vykradnutie jeho knihy, v ktorej podobne ako Desmond z Assassin's Creed, cestujú ľudia do minulosti cez spomienky ich predkov.





Acer Aspire

Timeline Ultra M3



Ešte v januári tohto roka bol na konferencii CES v Las Vegas prvýkrát predstavený nový ultrabook Acer Aspire Timeline Ultra.

Bližšie ho firma Acer predviedla na CeBIT-e v Hannoveri a celé jeho označenie je Acer Aspire Timeline Ultra M3. Najnovšia rada Timeline je ešte tenšia a ľahšia ako predchodcovia, ale z výkonu to vôbec neubralo. Nový Aspire Timeline Ultra M3 je prvý ultrabook vybavený samostatnou grafickou kartou Nvidia GeForce GT640M, ktorá sa postará o dostatok výkonu.

Notebooky z tejto rady sú osadené najmodernejšími procesormi od Intelu a spolu s výkonnou grafickou kartou zaisťujú rýchly multitasking, multimediálne aplikácie a zvládnuť by mali bez problémov aj niektoré hry. Pevný disk s dostatočnou kapacitou ponúkne dostatok priestoru pre vaše súbory a aplikácie. SSD disk sa zase postará o rýchly prechod z režimu spánku.

V jednotlivých konfiguráciách si môžete vybrať, či uprednostníte HDD alebo SSD disk. SSD má výhodu v podobe rýchlejšieho načítavania, dlhšej výdrže batérie a umožňuje tiež tichšiu prevádzku.

Ultrabooky z tejto rady sú vybavené funkciou Acer Green Instant-On, ktorá obnoví funkčnosť notebooku z režimu

spánku už za 1,5 sekundy. Technológia Acer Instant Connect sa zase postará o najrýchlejšie nájdenie prístupového bodu a pripojenia na Internet v priebehu 2,5 sekundy.

Aspire Timeline Ultra M3 je prvý 15" ultrabook s dvoma úložnými diskami, a zároveň DVD mechanikou. Certifikované reproduktory Dolby Home Theater 4 vám zaručia vysokú hlasitosť a kvalitné zvukové efekty pri hudbe, filme alebo počas hrania hier. Dôležitým údajom pri ultrabookoch je aj výdrž batérie.

Notebooky rady Timeline dokážu na jedno nabitie vydržať 8 hodín, a to pri práci alebo multimédiách. Veko notebooku je vyrobené z hliníkovej zliatiny, ktorá zvyšuje odolnosť tohto notebooku.

Ultrabooky z rady Aspire Timeline Ultra M3 budú dostupné v 6 konfiguráciách a ich ceny sa budú pohybovať v rozpätí 605 € (najlacnejší) až 1311 € (najdrahší). Jednotlivé konfigurácie sa od seba odlišujú predovšetkým procesormi a diskami HDD alebo SSD. Veľkosť displeja je u všetkých 15,6" a pomerom strán 16:9.



Klávesnica v štýle Smart Cover



Logitech nedávno predstavil nové príslušenstvo pre iPad, ktorým je kombinácia klávesnice a krytu s názvom Ultrathin Keyboard Cover a je navrhnutý pre tablety iPad 2 a najnovší iPad. Klávesnica a kryt Logitech Ultrathin Keyboard Cover budú skvelým spoločníkom pre váš iPad. Toto príslušenstvo chráni displej tabletu pred poškodením pomocou krytu z hliníka, a zároveň má vstavanú klávesnicu, ktorá sa pripája cez rozhranie Bluetooth. Písanie e-mailov, správ alebo článkov bude odteraz

omnoho pohodlnejšie a jednoduchšie, praktická drážka zase umožní držať iPad v ideálnom uhle. Klávesnica sa pripne k iPadu jednoducho pomocou magnetickej úchytky. Kryt s klávesnicou má tiež funkciu okamžitého zapnutia/vypnutia, ktorá iPad zobudí automaticky po otvorení krytu a naopak. Výdrž batérie postačí na 6 mesiacov pri používaní približne 2 hodín denne. Logitech Ultrathin Keyboard Cover by mal byť u nás k dispozícii od mája za odporúčanú cenu 99,99 €.

Asus Transformer PAD 300

Štvorjadrový Tegra 3

Pred pár dňami sa do predaja dostal nový tablet od Asus s označením Asus Transformer Pad 300. Tablet bude osadený 10,1 palcovým displejom s rozlíšením 1280x800 pixlov a o výkon sa postará štvorjadrový procesor od Nvidie Tegra 3, taktovaný na 1,2GHz. Výdrž batérie sa uvádza 10 hodín, s použitou dokovacou stanicou sa vyšplhá až na 15 hodín. Z portov tu nájdeme micro HDMI a slot na micro SD karty. Tablet bude dostupný aj vo verzii so 4G LTE, prípadne 3G a Wifi. Operačný systém je už tradične Android vo verzii 4.0. Predpokladaná cena za 16GB model spolu s 1GB operačnej pamäte je 399 USD.



Philips Ergosensor



Nový monitor od Philipsu vám umožní sedieť za PC v správnej polohe. Senzor, umiestnený na mieste webkamery, sníma hlavu a pri nesprávnej polohe

držania tela vás upozorní. Senzor tiež kontroluje čas strávený pred monitorom a upozorňuje na prestávky.

Červená PS3



Ak sa vám nepáči klasická čierna PS3, máme dobrú správu. SONY prináša do Európy model PS3 v červenej

farbe. Silno-červená konzola bude mať 320 GB disk, červený bude aj DualShock 3 a kúpiť si ju budete môcť od 27. apríla za 249€.

Ekologické Lenovo



Nové modely Lenovo ponúknu dlhú výdrž batérie, a zároveň budú vyrábané z recyklovaných materiálov.

Notebooky by tiež mali byť osadené novými procesormi Intel s technológiou Ivy Bridge. Cena by mala byť okolo 600USD.

41Mpx foto v mobile



Nokia predstavila smartphone, ktorého fotoaparát bude obsahovať

neuveriteľné rozlíšenie, až 41 Mpx. Pureview 808, ako znie názov tohto modelu, by mal bežať na operačnom systéme Windows Phone a na trh by sa mal dostať na prelome mája a júna.



HTC Wildfire C

Taiwanský výrobca HTC priniesol na náš trh už dva modely s označením Wildfire.

Prvý z nich niesol označenie jednoducho Wildfire a druhý pridal za tento názov písmeno S. Tieto telefóny sa vďaka svojej kompaktnosti a cenovej dostupnosti stali u nás pomerne populárne. Preto niet divu, že HTC pripravuje do rady Wildfire nový model s označením C.

O rýchly chod sa postará 1GHz procesor od Qualcommu, ktorému sekunduje operačná pamäť s veľkosťou 512MB.

Telefón bude obsahovať 3,5" displej s rozlíšením 320x480 pixlov. Na zachytenie snímok poslúži 5Mpx fotoaparát, ktorý zároveň umožňuje nahrávanie videa v HD rozlíšení.

Na ukladanie hudby, videa, aplikácií a iných dát je k dispozícii 4GB vnútornej pamäte, samozrejmosťou je rozšírenie pomocou micro SD kariet.

Ako operačný systém bol zvolený najnovší Android vo verzii 4.0 Ice Cream Sandwich s grafickou nadstavbou HTC Sense, ktorá je typická pre HTC telefóny.

Na trh by sa mal dostať v priebehu júla a cena by sa mala pohybovať na hranici 250 eur.

Môžeme očakávať, že podobne ako predchodcovia aj Wildfire C si nájde svojich skálnych priaznivcov.

Nový Flash Disk od Kingstonu

Firma Kingston pripravuje nové USB flash disky s pomenovaním Kingston Data Traveler Elite 3.0. Už z názvu sa dá vyčítať, že budú používať rozhranie USB 3.0 a mali by byť dobrou voľbou pre všetkých, ktorí potrebujú rýchle dátové prenosy a vysokú kapacitu.

Keďže dnešní užívatelia si ukladajú na svoje USB kľúčce čoraz viac dát v podobe HD filmov, digitálnych fotografií, hudby, prezentácií a mnoho iného, potrebujú rýchle zariadenia, aby držali krok s dobou. Data Traveler Elite USB 3.0 jednoznačne pomáha šetriť čas svojim užívateľom. Pri internom teste bol tento flash disk pri kopírovaní viac ako 22GB dát dvakrát rýchlejší ako štandardné USB 2.0 flash disky. Test bol vykonaný s jedným Blu-ray filmom, viac ako 10 000 foto a viac ako 4000 skladbami.

Data Traveler Elite 3.0 je, samozrejme, kompatibilný aj s rozhraním USB 2.0 a k dispozícii bude s kapacitami 16, 32 a 64GB. Samozrejmosťou je kompatibilita aj so staršími Windows systémami, takže okrem Win 7 podporuje aj Windows Vistu a XP. Kľúč má štíhly dizajn s vysúvacou konštrukciou. Tento flash disk poskytne rýchlosť až 70MB/s pri čítaní a 30MB/s pri zápise.

Ceny jednotlivých verzií budú 22€ za 16GB, 53€ za 32GB a 105€ za 64GB. Záujemcov určite poteší aj 5 ročná záruka.



Toshiba oznámila tablety rady Excite



Toshiba v uplynulom mesiaci predstavila tri nové tablety z modelovej rady Excite, ktoré budú bežať na operačnom systéme Android 4.0.

Prvé dva modely sú tablety klasickej veľkosti 7,7 a 10,1 palcov. Nezvyčajný svojou veľkosťou bude model Excite 13, ktorý ponúkne uhlopriečku až 13,3 palcov. O elegantný dizajn sa postará brúsený hliník a sklo Corning Gorilla Glass.

Po hardvérovej stránke sú tablety takmer rovnaké. Všetky tri disponujú procesorom Tegra 3 od Nvidie, so štyrmi hlavnými a jedným doplnkovým jadrom. Operačná pamäť je zvyčajných 1GB, nechýba dvojica fotoaparátov, a to zadný 5 Mpx a predný s rozlíšením 2 Mpx. Samozrejmosťou je tiež Wi-fi a bluetooth. Podpora mobilných sietí tu však chýba.

Najväčší model z ponuky Excite 13 obsahuje IPS displej s LED podsvietením a rozlíšením 1600x900 pixlov. Hrúbka je len 10mm, no hmotnosť 1kg už poteší menej. Vďaka väčším rozmerom obsahuje aj väčšiu batériu s výdržou až 13 hodín. Z portov tu nájdeme micro HDMI, micro USB a čítačku SD kariet.

Excite 10 a Excite 7,7 majú displej s rozlíšením 1280x800 pixlov. Výbavou sú približne rovnaké. Batéria by mala poskytnúť výdrž na 10 hodín. U modelu Excite 7,7 však abscentuje port micro HDMI a čítačku SD kariet nahradila čítačka micro SD kariet. Excite 10 váži 599 gramov a hrúbka je 8,6 mm. U modelu 7,7 je to 380 gramov a 7,6mm hrúbka.

Do predaja sa tablety dostanú v máji a júni, cena za Excite 10 verziu: 449 USD / 16 GB, 529 USD / 32 GB a 649 USD / 64 GB, Excite 7,7: 499 USD / 16GB, 579 USD / 32 GB a napokon Excite 13 za ceny: 649 USD / 32 GB, 749 USD / 64 GB.

SSD disk od Transcendu

Transcend rozšíril svoju ponuku SSD diskov o nový 2,5-palcový SSD disk PSD320. SSD disky vybavené rozhraním IDE ATA/133 sú vhodné aj pre staršie notebooky a zariadenia a umožňujú zvýšiť ich výkon.

Model PSD320 sa bude predávať v troch prevedeniach: 32, 64 a 128GB. Tento SSD disk ponúka v porovnaní s klasickým HDD diskom omnoho vyšší výkon, vďaka prenosovej rýchlosti až 104MB/s pri čítaní a 93MB/s pri zápise. Disky majú podporu režimov Ultra DMA, PIO a multi-world DMA, čo zaručuje kompatibilitu so zariadeniami vybavenými rozhraním IDE 2,5". Tento disk sa vyznačuje aj väčšou trvanlivosťou a menšou spotrebou energie v porovnaní s klasickými HDD. Technológia Advanced Power Shield zabraňuje strate dát pri výpadku napájania a disky sú vybavené aj korekciou chýb pri prenose dát. Na SSD disky od firmy Transcend sa vzťahuje trojročná záruka.



Napísali: Patrik Barto
Juraj Vlha

Zatiaľ čo sme sa v minulom čísle venovali predovšetkým hrám, ktoré mali svoje vydanie už za sebou, tento mesiac vám predstavíme hlavne hry, ktoré na svoje vydanie ešte len čakajú.

Indie Royale

V záplave indie balíčkov, ktoré si momentálne môžete kúpiť, jeden vyniká svojou stálou pravidelnosťou. Indie Royale môžete očakávať každé dva týždne s novými titulmi, ktoré, ako autori tvrdia (a zatiaľ pravdivo), sa ešte nikdy v inom packu neobjavili. Tematika hier sa snaží ísť ruka v ruke s názvom kompilácie. Príkladom je napríklad aktuálny prvoaprílový The April Fools Bundle alebo predchádzajúce St. Patrick's Day Bundle, prípadne The Valentine's Bundle. Zároveň sa s novým balíčkom mení aj dizajn stránky, aby správne navodil atmosféru daného sviatku alebo udalosti. Austráľčanom, ktorí majú Indie Royale na svedomí, originalita určite nechýba a to je len a len dobre. O tom, koľko ľuď dokázali náľakať už pri prvom



The Launch Bundle, svedčí fakt, že stránka mala niekoľko hodinové výpadky a ďalší pack bol odložený na neurčito. Našťastie sa všetko podarilo vyriešiť a odvtedy sa k nám úspešne dostalo cez tucet rôznych balíčkov. Podobne ako Humble Indie Bundle alebo Indie Gala, ktoré som spomínal v predchádzajúcich číslach Gamesite Magazínu, aj Indie Royale ponúka unikátny obsah navyše, pokiaľ darujete sumu väčšiu než priemer. Často sú to DLC, hudobné albumy a niekedy dokonca aj nové hry. A že to nie sú len tak hocikaké hry. Napríklad vynikajúci Gemini Rue sa objavil hneď v prvom bundle, a to v rovnakom mesiaci vydania hry spolu so Sanctum (samozrejme aj s DLC), Nimbus a A.R.E.S. Indie Royale ponúka dokonca

aj možnosť vopred si bundle objednať, čo zaručí, že zaň nezaplatíte viac, než v deň spustenia predaja (3,99\$). S každým ďalším kúpeným balíčkom cena rastie o jeden cent, avšak ak niekto štedrý zaplatí viac, než je momentálna suma, cena sa o jeden cent zníži. Tento jednoduchý systém potenciálneho záujmu drží v strehu a aj pár centov môže pomôcť pri rozhodovaní sa. Najbližšie nás čaká jarný The Spring Bundle a pevne verím, že tak, ako sa už konečne vonku oteplí a všetko rozkvitne, aj Indie Royale sa bude niesť v duchu pozitívne naladených a farebných titulov.

Dátum vydania: 4. apríl 2012

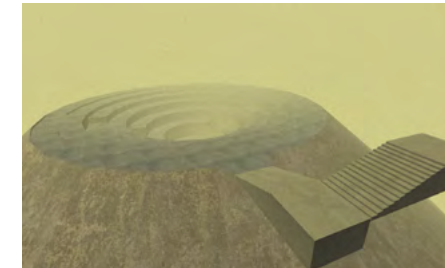


Kairo

Pokiaľ ste niekedy premýšľali nad tým, že by ste si radi zahrali hru, kde nedostanete žiadne dané ciele ani inštrukcie a kde je všetko len a len na vás, Kairo je jednou z hier, na ktoré by ste sa rozhodne mali zamerať. V hre totiž začnete svoju cestu uprostred neznámeho sveta, nesúceho názov podľa mena hry. Vašou úlohou bude preskúmať rozľahlé a opustené monumenty a priviesť starovekú mašineriu, ktorá sa tam nachádza, späť k životu. To budete



musieť urobiť prostredníctvom riešenia hádaniek a skladačiek, rozmiestnených po celom svete, v rôznych miestnostiach. Richard Perrin, tvorca tejto hry si stanovil za cieľ stvoriť svet, ktorý napriek minimalistickému výzoru pôsobí verne a organicky. Teda aby žiadne skladačky nepôsobili len namontované do sveta, ale aby mal hráč naozaj pocit, že dáva do chodu staroveké prístroje. Jednou zo zásadných vlastností Kairo je tajomnosť, stojaca za celým konceptom hry. Na čo



spomínané stroje slúžia, kto postavil tie monumenty a čo je to vlastne za svet, sú veci, ktoré budete odhaľovať postupne v príbehu, ktorý sa nespolieha na cutscény, scripty ani tradičnú naráciu, ale na hráča. Hra síce ešte nemá pevný dátum vydania okrem toho, že by mala vyjsť „niekedy skoro v roku 2012“, ale pokiaľ si ju predobjednáte, získate okamžitý prístup k alpha-buildu.

Dátum vydania: Q2 2012



Kuriatko Toki Tori sa na hernej scéne po prvýkrát objavilo v roku 2001 a to prekvapivo na Gameboy Color ako jedna z posledných hier na túto platformu. Práve preto sa nevyhla miernej kritike, keďže Gameboy Advance už bol v predaji. Neskôr sa objavili verzie pre Wii, Windows Mobile, iOS a v roku 2010 konečne aj na PC cez Steam. Následne pri spustení Humble Indie Bundle for Android sa objavila aj verzia bez DRM pre Linux, MacOSX a Android. Svojich fanúšikov si hra našla na všetkých platformách (a že ich nie je málo). Niet divu, že pokračovanie

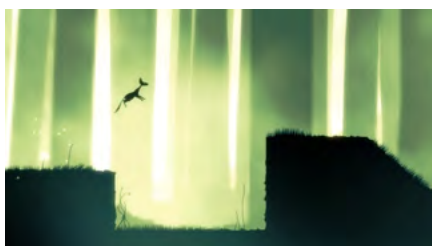
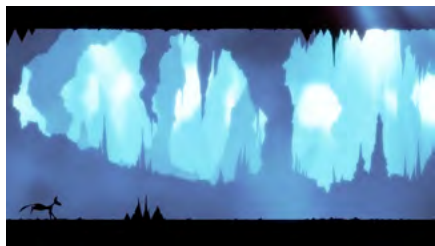
na seba nenechalo dlho čakať. Nápadov majú páni z Two Tribes požehnané a o vaše dojmy a návrhy sa s nimi môžete podeliť, ak si hru predobjednáte a zapojíte sa do beta verzie. Prvé, čo si pri hraní všimnete, je pravdepodobne neschopnosť skákať, čo je ale pochopiteľné, keďže je Toki Tori trochu prerastené kuriatko. Nezostáva mu nič iné, ako sa cez prekážky dostať kreatívnejšími cestami. Tentoraz je rôznych bytostí v hre viac a každá unikátnym spôsobom pomáha Toki Tori v postupe ďalej. Napríklad modrá žaba dokáže vytvoriť bublinu, vďaka ktorej môže Toki Tori precestovať krátku

vzdialenosť vzduchom. No Bubble frog nemôže bubliny tvoriť donekonečna, a tak ho musíte nakrmiť modrým chrobáčikom. Tí sú ale veľmi zraniteľní, a treba byť pri ich prepravovaní maximálne opatrný. To je len jeden z mála nápadov, ktorý sa autori snažia do väčších levelov zakomponovať. Víťaných zmien sa dočká aj grafická prezentácia, ktorá je detailnejšia a ešte viac rozprávková. Okrem PC by sa Toki Tori 2 malo objaviť aj na iOS zariadeniach a Wii U, ale verím, že nevynechajú ani hráčov na ostatných konzolách.

Dátum vydania: jar 2012



Napísali: Patrik Barto
Juraj Vlha



A Walk in the Dark

Pri letmom pohľade na obrázky a videá z tejto pripravovanej platformovky by vám mohli prísť na um hneď dve hry. Pri obrázkoch by išlo predovšetkým o Limbo, pri videách zase o Super Meat Boy. A kombinácia týchto dvoch hier vôbec neznie zle. A Walk in the Dark je pripravovaná šesťčlenným tímom z Portugalska, ktorý si pri tvorení konceptu ustanovil jasnú víziu. A tou je zábavná platformovka s dôrazom na kvalitný príbeh, ktorý by mal byť

inšpirovaný temnou fantasy. V hre sa chopíme ovládania mačky menom Bast. Tá sa jedného krásneho dňa vydala spolu so svojou majiteľkou, dievčatkou menom Arielle, do lesa. Bast bola lesom na toľko uchvátená, až sa pri jeho skúmaní zatúlala a dostala sa do temnej časti lesa. Tam narazí na akúsi temnú entitu. Tá ju kompletne omráči a Bast sa nebude môcť pohnúť. Avšak hneď, ako záhadná entita začuje hlas jej majiteľky, odíde za ňou. Bast potom počuje už len krik a nakoniec

získa kontrolu nad svojím telom späť, snažiac sa vrátiť za Arielle. Čo sa nakoniec stane a čo sa ukrýva v tieňoch lesa, sa dozvieme, samozrejme, až v hre. Ako bolo napísané na začiatku, samotná hrateľnosť pripomína kombináciu Super Meat Boya a Limba. Teda by sme sa mali dočkať levelov plných rôznych výzev, kde po určitom čase dôjde aj na obracanie gravitácie.

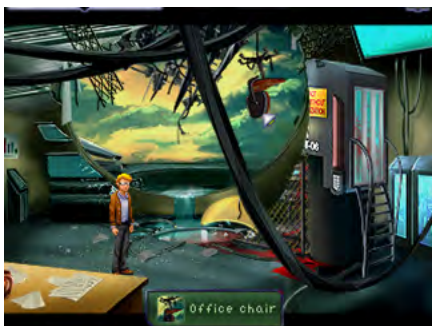
Dátum vydania: TBA 2012



na tento titul brúsi zuby Resonance. O čo ide? Na začiatku majú hráči možnosť sledovať správy, kde ukazujú svetové metropoly v plameňoch, po výbuchu a celkovo nie práve v stave značiacom prosperitu. Jedná sa o výsledok výbuchu časticového akcelérátora v meste Avantine. Z toho je zrejme jasné, že okolo neho sa bude točiť celý príbeh hry. Tá sa po intre presunie o šesťdesiat hodín späť, kde sa chopíme úlohy matematika Eddingsa, jednej zo štyroch hlavných postáv, ktoré budete ovládať. Okrem neho sa dočkáme tajomnej Anny, žurnalistu Raya a detektíva Benneta, ktorého hlas môže byť povedomý fanúšikom Bastionu. Ako to už v príbehoch s viacerými hlavnými charaktormi býva, všetci majú za, aj

pred sebou slušnú dávku príbehu, a aj keď spočiatku nemajú veľa spoločného, na konci ich pravdepodobne uvidíme spoločne na jednej obrazovke. Počas hry by sa medzi nimi malo dať voľne prepínať, takže sa dočkáme aj istej dávky nelineárnosti. A napriek „old-schoolovému“ výzoru s nádherným vizuálnym spracovaním, vrátane animácií, sa tvorcovia rozhodli experimentovať s hrateľnosťou. Či už pôjde o unikátny systém dlhodobej a krátkodobej pamäte, či vracanie času pre vyhnutie sa smrti, Resonance by mal ponúknuť výborný adventúrny zážitok s dôrazom na neustály premýšľaný o všetkom, čo sa deje na obrazovke.

Dátum vydania: máj 2012



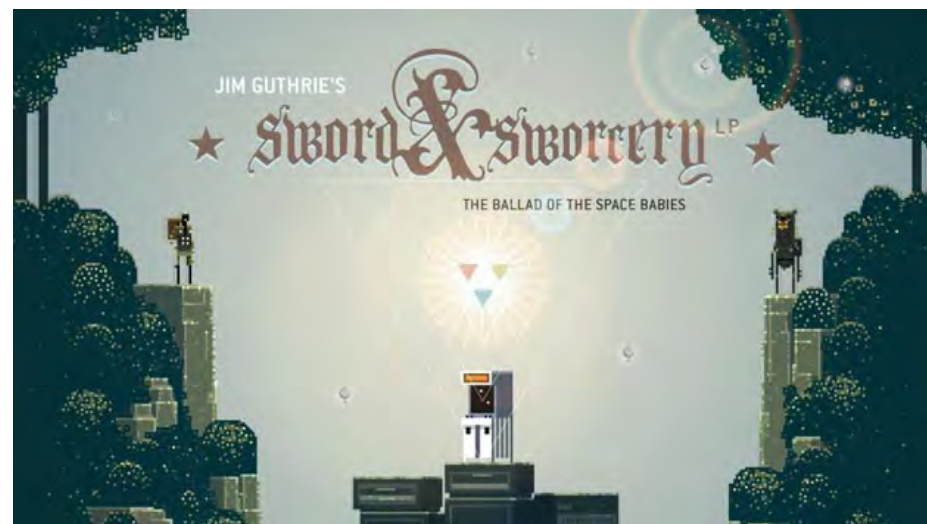
Resonance

Väčšina fanúšikov point&click adventúr už nejaký ten čas vie, že sledovať indie scénu sa viac než len oplatí. Minulý rok sme sa dočkali vynikajúcich kúskov ako Blackwell Deception, Metal Dead, Alpha Polaris a predovšetkým Gemini Rue, ktorý na mnohých stránkach a časopisoch získal tituly adventúry roka. Tento rok si

Superbrothers: Sword & Sworcery EP

Už niekoľkokrát som sa na Gamesite vyjadril, že hry považujem za určitú formu umenia. Niektoré sice majú minimálnu umeleckú hodnotu a nájdú sa dokonca také, ktoré ju nemajú vôbec. No občas sa pritrafia hra, prekonávajúca všetky očakávania.

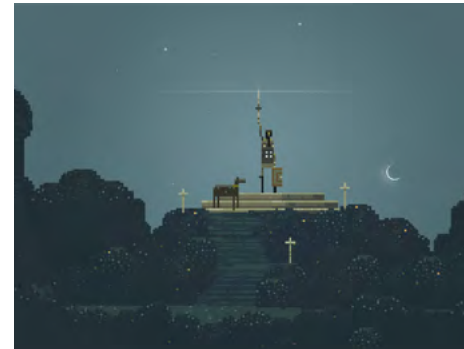
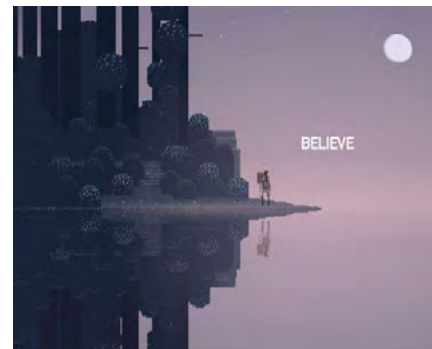
Superbrothers: Sword & Sworcery EP je old-school point & click adventúra, obohatená o 8-bitovú grafiku s množstvom hádaniek. Avšak najvýraznejší je na hre soundtrack. Keby nebolo herných možností, pokojne by sme Superbrothers: Sword & Sworcery EP mohli označiť za čisto hudobný zážitok. Oficiálny soundtrack dokonca vyšiel aj na gramofónových platniach a magnetofónových kazetách a teší sa obrovskému úspechu, ako medzi hráčmi tak aj kritikmi. Ak ste hrali Samorost alebo napríklad Machinarium, ovládanie vám nebude cudzie. V krásnych lokalitách s čarovným pozadím klikáte po obrazovke a snažíte sa pokoriť premyslené puzzle,



a tak nájsť cestu ďalej. Hra dokonca obsahuje aj jednoduché súboje, ktoré spočívajú v správnom načasovaní krytia štítom a útoku mečom. No to nie je všetko, čo si autori zo Cappybara Games pre vás pripravili. Tento titul, prosím pekne, využíva reálny lunárny cyklus. Že si to neviete predstaviť? Stačí sa dostať k prvému bossovi, počkať kým nastane spln a zapnúť hru znova. Tvorcovia garantujú, že si zmeny určite všimnete. Sword & Sworcery sice vyšlo ešte minulý rok, ale len na iOS zariadenia. Až 16. apríla sa konečne dostala aj na PC cez digitálnu distribúciu

Steam za cenu 5,99 €. Pochopiteľne je v cene zahrnutý aj celý soundtrack, ktorý si môžete hocikedy stiahnuť. Hra dokonca získala množstvo ocenení, ako najlepšia herná hudba za rok 2011, jedna z desiatich najlepších hier roku 2011 alebo ocenenie za odvahu v digitálnom umení. A, samozrejme, sa stala aj najlepšou hrou pre mobilné telefóny a tablety, čo potvrdzujú aj hodnotenia, ktoré dosahujú na najvyššie možné priečky (10/10 Destructoid, 9,5/10 IGN, 10/10 Electric Playground & Revies on the Run).

Dátum vydania: 16. apríla 2012 (PC)





GERALT DORAZIL NA XBOX 360

Zaklínač 2: Vrahovia kráľov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox360, PC
Žáner: RPG
Výrobca: CD Projekt RED
Vydavateľ: Comrad

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh a možnosť vol'by
- + hrateľ'nost'
- + audiovizuálna stránka
- + opätovná hrateľ'nost'
- + žijúci svet
- loadingy (Xbox verzia)
- drobné chyby AI

HODNOTENIE:

95%

Andrzeja Sapkowského asi mnoho z vás nepozná, no verte tomu, že v Pol'sku je situácia iná.

A aj keď napísal veľa kníh, tak medzi jeho najpopulárnejšie patria tie o bielovlasom zaklínačovi – mutantovi Geraltovi z Rivie. Odhodlanie, s akým sa neskúsení autori z pol'ského CD Projektu pustili do jeho hernej adaptácie, mnohých prekvapilo, no ešte viac prekvapil finálny výsledok. No to týmto Poliakom nestačilo, a tak sa pustili do pokračovania, o ktorom prehlasovali, že bude ešte lepšie ako prvý diel.

A aj keď hra vyšla už v minulom roku na PC a zožala aj náležité ovácie, tak smer konzol nabrala až v tomto roku a aj to iba na Xbox360. A tak bude táto recenzia písaná bez ohľadu na to, že PC hráči si ju dávno užívajú.

Prvý diel ukázal, čo znamená RPG s výrazným vplyvom hlavného hrdinu na herný svet. Rozhodnutia, pri ktorých ste rozmýšľali, na ktorú stranu sa prikloniť, detektívne questy a ďalšie vlastnosti urobili z hry parádny príbehový zážitok s veľmi dobrou hrateľ'nosťou. A ako ste vyriešili problémy vo Wizyme, tým sa vaše putovanie zd'aleka neskončilo, pretože Kráľ Temerie Foltest sa na Geralta, ktorý mu zachránil život, naviazal ako na talizman. A tak aj v jeho spoločnosti útočí na hrad La



Vallete, aby zahubil vzbúrencov proti jeho vláde. Táto časť nazvaná prológ vás zoznámí s pomerne rozsiahlymi možnosťami, ktorými titul oplýva. No hlavne je to úvod do veľmi zaujímavého a spletitého príbehu, ktorého smerovanie si určujete vy sami svojimi činmi. No na začiatku vás čaká nemilá udalosť v podobe vraždy Kráľa Foltesta a ste to vy, na koho padá hlavné podozrenie a je takmer isté, že posledné čo uvidíte, bude šibenica. No je tu človek, ktorého presvedčíte o opaku a výmenou za sl'ub, že nájdete kráľovraha, vám dá slobodu. A tak sa v jeho prítomnosti (Vernon Roche) a Triss Ranunculi vydávate po jeho stopách. Keď sa do toho pripojí Geraltovo liečenie straty pamäte, tak je o zaujímavý obsah postarané.

„Kráľ alebo žobrák – aký je to rozdiel? O jedného menej!“

Prvých niekoľko minút hrania prvej kapitoly budete spoznávať čaro tohto univerza, ktorého hlavná premisa odráža dnešný svet so všetkými nerestami, ktoré obsahuje, či už sociálne rozdiely, rasizmus atď. Je tu skupina elfov a trpaslíkov, ktorí úpenlivo bojujú za svoju slobodu a, samozrejme, aj vládnucu vrstvu, ktorá nie je taká úžasná, ako sa možno spočiatku zdá. Na to všetko

však budete prichádzať postupom hry, rovnako ako na jedno špecifikum celej hry. Ako dobre viete, veľa recenzentov či hráčov sa v otázke nelinearity príbehu často nevyhne porovnaniu s titulmi od Bioware. Morálne voľby, ktoré ovplyvňujú ďalší dej, sú tým hlavným lákadlom zaujímavosti a opätovnej hrateľ'nosti príbehu, no hlavne robia z titulov ako Mass Effect či Dragon Age v tomto ohľade doslova vtip. Nakoľko v týchto hrách vaše rozhodnutia zmenia niekoľko vecí v ďalšom priebehu, upravila sa dialógy atď., tak Zaklínač 2 ide oveľa ďalej.

V prvom rade tu neexistuje žiaden systém dobra/zla, a teda nemáte určené, ktorá z vašich volieb je tá správna. Existuje iba vaše rozhodnutie a to je vždy to správne. A hlavne rozhodnutie má často až nevídaný vplyv na ďalší príbeh, najmä jedno, podľa ktorého sa úplne mení druhá kapitola hry. Celá náplň, od miesta, cez questy až po vývoj príbehu je odlišná, a teda by sa dalo povedať, že dostanete dve hry v jednej škatuli.

A opäť vám nikto červenou alebo modrou farbou neukáže správnosť rozhodnutia. K tomuto faktu dopomáhajú aj parádne vykreslené postavy, každá z nich má svoje

názory, komentuje súčasné dianie vo svete, ktorý meníte a presne podľa činov si k nim vytvárate vzťah, či už pozitívny alebo negatívny.

„Možno sme stratili bitku, ale vojna sa ešte len začne. No ty sa jej nesmieš zúčastniť. To je tvoj koniec Zaklínač!“

Hrateľ'nosť oplýva komplexnosťou a viacerými možnosťami. Súbojový systém síce v teórii vyzerá jednoducho, keďže máte k dispozícii tlačidlo pre rýchly a silný útok a jedno tlačidlo pre krytie, no keď si k tomu prirátate možnosti pascí, bômb, znamení a začnete ich počas hrania variovať, tak si budete istí, že ani jednoduché princípy boja vás neomrzia.

Základom je vybrať si ten správny nástroj na porcovanie nepriateľov, v Geraltovom prípade je to strieborný meč na príšery a ocelový na budúce mŕtvolky z rodu ľudského, elfieho či trpasličieho. Navyše, keď sa rozhodnete pre vyššiu náročnosť, tak hra nie je vôbec jednoduchou, pretože nepriatelia začínajú, rovnako ako vy, využívať krytie, sú inteligentnejší, a hlavne vás skôr zabijú. Až na fakt, že sa sem-tam zasekávajú o prostredie, je ich správanie v boji veľmi dobré.

Nikto vás nevedie za ručičku, aby vám povedal, že teraz na vás vyskočí nejaké väčšie množstvo nepriateľov, a teda by ste sa mali posilniť elixírmí, a tak od vás vyžaduje aj trochu predvídavosti, takže keď smerujete do lesa, tak je meditácia takmer povinnou.

Ako riešite problémy obyvateľov, miešate sa do politiky, robíte komplexné rozhodnutia, tak na vaše konto pribúdajú skúsenostné body, z ktorých po zvýšení levelu dochádza k získaniu jedného talentu do stromu schopností. Ten je rozdelený na štyri sekcie, základnú, šermiarsku, alchymistickú a sekciu znamení. Je iba na vás, ktorým smerom sa vydáte, no rozhodnutie urobiť musíte, keďže nie je možné, aby ste naplnili talentami celý strom, čo troška dehonestuje alchymistickú časť, ktorá sa z ponúkaných javí ako najmenej potrebná. A teda pochybujem, že by ste do nej po trochu uvažovania



PRVÝ DIEL UKÁZAL, ČO ZNAMENÁ
RPG S VÝRAZNÝM VPLYVOM
HLAVNÉHO HRDINU NA HERNÝ SVET



investovali čo i len zlomok talentov. Hlavne je však vidieť výsledok investície hneď po jej aplikovaní a vyskúšaní v praxi.

„Našli ste jeho hlavu odrezanú a jeho vnútornosti rozhádzané po verande? Lebo presne taký typ problémov riešim.“

Ako som spomínal, dôležitým prvkom v bojoch sú pasce, elixíry, petardy či oleje. Elixíry sú krátkodobé zlepšenia určitých vlastností, napríklad zvýšenia poškodenia vašim mečom, zvýšenej sily znamení a pod. Tieto je možné aplikovať iba v režime meditácie, ktorý zas nie je možné aktivovať počas súboja. Ďalšie obmedzenie sa vzťahuje iba na 3 aktívne elixíry súčasne a to posledné tvorí toxicita, ktorá nemôže presiahnuť určitý bod, pretože potom narobia viac škody ako úžitku.

Petardy, vrhacie nože a pasce môžete využívať priamo v boji a každý z týchto predmetov má viac-menej unikátne a efektne účinky. Oleje zas zlepšujú vlastnosti zbraní nejakými unikátnymi vlastnosťami ako je otrava protivníka, šanca na krvácanie atď. Všetky tieto predmety si môžete vyrobiť, alebo si ich dať vyrobiť u nejakej NPC postavy.

Na to, aby sa dali vyrobiť, však potrebujete získať v prvom rade recept (alebo návod) a v druhom rade alchymistické prísady (alebo materiály), ktoré získate prehľadávaním mŕtvol, kúpou alebo nájdením. Rovnako dôležité sú zaklínačské znamenia, ktorých je päť a určite nájdú vo vašom repertoári využitie.

„Ľudia! Tento mutant ma prenasleduje!“

Keď vás omrzí „questovanie“, tak hra ponúka niekoľko oddychových aktivít. V prvom rade kockový poker, ďalej sú tú pástné súboje, ktoré spočívajú v quick-timeeventoch, kedy máte v správny moment stlačiť správne tlačidlá. Potom sa tu nachádza súťaž v páke, kedy je vašou úlohou držať ikonu pohybom analógu vo vyznačenom poli.

Posledným dielikom do skladačky doplnkových aktivít je návšteva miestnych nevestincov a obšťastnenie Geralta a vykonávateľiek najstaršieho remesla. Tu si všimnete dospelosť celej hry, ktorá sa nebráni v zobrazovaní vecí, za ktoré sú ostatné tituly kritizované. Zároveň však tým pádom hra nie je určená pre každého a jej rating to dostatočne naznačuje.

Vyzdvihnúť by som chcel rozhovory, ktoré sú výborne spracované, ponúkajú veľké množstvo rôznych riešení rôznych situácií od podplatenia, cez vyhrážanie až po očarovanie. Proste má Geralt veľa metód na získanie informácií.

Technické spracovanie porovnávať priamo s PC verziou, ktorú som mal tiež možnosť hrať v Rozšírenej edícii. Úprimne ma prekvapila kvalita grafického spracovania v Xbox verzii, samozrejme, iba do chvíle, kedy som sa nerozhodol podísť trochu bližšie k televízoru, no z prímernej vzdialenosti je veľmi pekné sledovať tú grafickú nádhru. Rovnako ma prekvapilo, že si hra udržala takúto technologickú kvalitu bez framedroppov, čo v takto náročných tituloch často býva zvykom.

No všetko je treba vykúpiť iným spôsobom a CD projekt zvolil metódu, z ktorej jasne vyplýva, že im na hráčoch záleží a neurobili rýchly a nekvalitný port len za cieľom rýchleho zisku. V prvom rade je každá scéna, ktorá robila problémy aj PC zostavám, bola z veľkej časti upravená (tam, kde v PC verzii výdatne prší, tak Xboxovej nespadne ani kvapka), no najmä pridali autori do prostredia viacero umiestnení, kde sa

môže hra načítavať. Čiže keď ste hrali PC verziu a pustíte sa do tej Xboxovej, tak si všimnete oveľa častejšieho načítavania, čo je asi najväčšia pliaga xbox verzie, no vzhľadom na výkon dnešných konzol sa ani nie je čomu čudovať. Takže hneď ako si hru uložíte (nehovoriac o tom, že hra ponúka iba 15 pozícií na ukladanie), tak sa hra na chvíľu zastaví, keď získate achievement, taktiež sa zastaví a rovnako sa zastaví aj pri updatequestu. O loadingu pri prechode prostrediami ani nehovoriac.

Našťastie prestávky v hraní nie sú nejako extra dlhé, takže časy „kávičkovania“ pri loadingoch jednotky sú definitívne preč. Pochváliť musím audio zložku, či už dabingovú časť, soundtrack či celkové ozvučenie hry.

„Som príliš starý na hnev. Cítim iba zármutok.“

Vaše putovanie skončí podľa vašich preferencií, a teda podľa vášho rozhodnutia ohľadom náročnosti, plnenia nepovinných questov, no aj celkovej rýchlosti ich plnenia.

Presnú cifru vám nedám, akurát vám môžem prezradiť, že na strednej náročnosti, takmer so všetkými questami, mi hra zabrala niečo okolo 22 hodín čistého herného času, a to aj s novým obsahom, ktorého sa dočkali aj PC hráči. No vzhľadom na to, akým výrazným spôsobom sa mení príbeh počas hrania, verím, že po prvom hraní bude hneď nasledovať druhé. A ak nie, tak autori ponúkajú hráčom mód arény, ktorý je klasickou hordou a vašou úlohou je prežiť a získať čo najvyššie skóre.

A tak vzhľadom na všetky aspekty, ktoré ponúka rozšírená edícia, mám nutkanie udeliť to najvyššie možné skóre. No Xboxová verzia si to vzhľadom na jej technologickú obmedzenosť



ani tak nezaslúži. A teda je jasné, že vzhľadom na nový obsah a vylepšenia by si toto hodnotenie zaslúžila PC verzia.

No aj napriek tomu ide prakticky o „must buy“ titul, s ktorým nešliapne vedľa asi žiaden hráč, pretože aj napriek drobným chybičkám (strom alchymie) vás hra na začiatku pohltí a vy nadránom zistíte, že si obligátne „už iba jeden quest“ hovoríte dobré 4 hodiny, no napriek tomu nemáte chuť ísť späť, pretože chcete vedieť, čo sa stane, chcete vedieť, aké dôsledky bude mať vaše rozhodnutie a chcete si užívať výbornej hrateľnosti, ktorú tento produkt bezpochyby má.

Tak neváhajte a utekajte do obchodu.

Dominik Farkaš



Kinect Star Wars

Staňte sa rytierom Jedi l'ahko a rýchlo

Už to bude 35 rokov, čo je svet Star Wars s nami. Od prvej epizódy ubehlo veľa času a zo SW sa stala jedna z najobľúbenejších sérií na svete. Sám patrí medzi veľkých fanúšikov a verte mi, že ako dieťa som si neželal nič iné, ako stať sa rytierom Jedi, používať Silu, či bojovať so svetelným mečom. Hra Kinect Star Wars sa snaží tieto detské sny naplniť. No podarilo sa jej osloviť aj starších hráčov, očakávajúcich skutočné Star Wars dobrodružstvo?

Pokiaľ ste videli všetky epizódy, určite mi dáte za pravdu, že Epizóda I nepatrí medzi najlepšie. Film to zlý nebol, ale nebol to ani návrat hodnotného Star Wars. Hra sa odohráva práve medzi prvou a tretou epizódou, no paradoxne väčšina obsahu pripomína skôr spomínaný prvý film. Stormtrooperov, nachádzajúcich sa na obale disku, by ste teda hľadali márne. Hlavným lákadlom je príbehový mód. Zhostíte sa roly jedného z mladých padawanov, ktorý je na ceste stať sa rytierom Jedi. Úvodné misie na domovskej planéte Wookieov a Kashyyyk slúžia ako základný tutorial a ukážka, čo budete robiť celé 3 – 4 hodiny hrania príbehového módu. Pravou rukou ovládate meč a ľavou Silu, umožňujúcu nepriateľov odhadzovať na všetky strany. Okrem toho môžete kopat, skákať a naklonením dopredu s vykročenou nohou sa dostanete k zameranému nepriateľovi.

Odozva Kinectu je, bohužiaľ, v niektorých pasážach pomerne oneskorená a najmä pri skákaní a uhýbaní som pociťoval menšiu frustráciu. Pri zdvíhaní predmetov pomocou Sily som zase narazil na nepresnosť a ťažké zameriavanie, pokiaľ je na obrazovke viac vecí, s ktorými môžete manipulovať. Našťastie, svetelný meč sa ovláda vcelku dobre a pri snímaní mojich pohybov som nepostrehol žiadne

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox 360
Výrobca: Terminal Reality
Vydavateľ: LucasArts
Žáner: akčná

PLUSY A MÍNUSY:

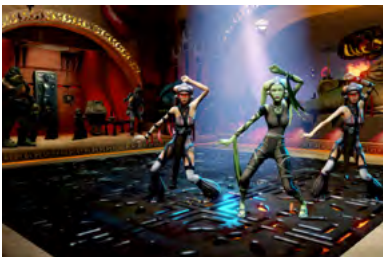
- + dobrá zábava pre dvoch
- + módy Podracing a Rancor Rampage
- + skvelá hudba
- kolísajúci framerate
- nekvalitné textúry
- občas zlá odozva Kinectu
- hrozný Duel of the Fates

HODNOTENIE:

60%



A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY...



Od šermovania k tancu



Starí známi?



Kinect Star Wars: Je veľmi ťažké jednoznačne hru ohodnotiť.

výrazné problémy. Nevyhnete sa aj niekol'kým misiám z pohľadu strelca vo vesmírnej lodi, a dokonca aj ovládaniu samotnej stíhačky, ktorá ma dohnala ku krátkej prestávke, keď som sa už asi po päťdesiatykrát pokúšal preletieť cez zatvárajúce sa dvere. No vo dvojici dokáže Jedi Destiny stále veľmi dobre zabaviť. Odporúčam si však pripraviť veľký priestor na hranie. Neraz sa mi stalo, že sme si s kolegom pri maximálnej hernej koncentrácii dali facku alebo do seba narazili.

Od šermovania k tancu

Kto by si nechcel zmerať sily s Darthom Vaderom v súboji svetelnými mečmi? Duels of the Fates, ktorý mal byť to najatraktívnejšie, čo hra ponúka, je práve jej najhoršou časťou. Doslova demontný systém (kedy sa najprv musíte brániť a následne rozdávať úder), zhoršuje fakt, že celý proces musíte vždy zopakovať trikrát. Okrem toho, postavy len tupo stoja oproti sebe a môžu spraviť maximálne útok do strany. Takto by som si duel so svetelnými mečmi nepredstavoval ani v najhorších nočných morách. Medzi to najlepšie, čo hra ponúka patrí jednoznačne

Podracing a Rancor Rampage. Prvý menovaný mód sú preteky, inšpirované tými, ktoré malý Anakin vyhral v Prvej Epizóde. Ponúka dokonca aj jednoduchý príbeh, v ktorom pomáhate Watoovi opäť vyhrať veľké finále. V Rancor Rampage sa ocitnete v koži prerastenej obludy (fanúšikovia si určite spomenú na Epizódu 6), devastujúcej všetko naokolo. Keďže tento mód nevyžaduje stopercentnú presnosť v pohybe, chyby pri snímaní až tak nevyniknú. Po výbere lokácie sa v role Rancora snažíte splniť čo najviac jednoduchých úloh, za ktoré vás hra odmení bodmi. Znič jednu budovu, hod' droida 75 metrov alebo zjedz trochu ľudí. To je len krátky zoznam toho, čo od vás hra bude požadovať.

Pokiaľ ste videli jedno z posledných oficiálnych gameplay videí, určite ste si všimli aj tancujúceho Hana Sola a princeznú Leiu. Napriek prvotnému dojmu, je tanečný mód s názvom Galactic Dance Off vcelku zábavný. Síce kopíruje všetky prvky z hry Dance Central, no kombinuje ich s veľmi humorne prerobenými pesničkami a vtipnými názvami tanečných pohybov, ako Wookie Hug, Double Blaster alebo Mind Trick. Výber trackov síce nie je extra veľký, ale kto by si nechcel zatancovať na We No Speak Americano v podaní Jabba The Hut. Tancovanie pravdepodobne neosloví starších hráčov a tvrdých odporcov przenia sveta Star Wars, ale ak tento mód dokážete prijať ako miernu recesiú, ručím vám, že o zábavu nebude núdza. Avšak nemôžem sa ubrániť dojmu, že autori smerovali titul skôr na mladšie publikum, než na starších znalcov Star Wars série. Rovnako nepochopím, prečo sa vyhli pôvodnej trilógii, ktorá napríklad aj na internete patrí svojimi postavami a hláškami medzi tú, oveľa atraktívnejšiu. Ale to zase pre niekoho iného môže byť len hlúpy detail.

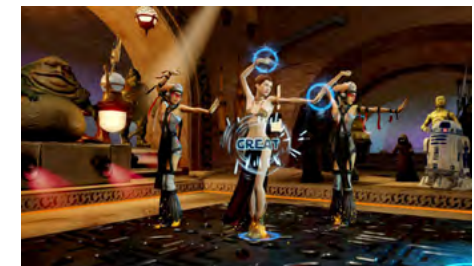
Kritike sa asi nevyhneme

Po grafickej stránke je Kinect Star Wars veľmi rozporuplný titul. Postavy nevzzerajú zle, a dokonca aj prostredie je občas celkom bohaté na detaily. Hlavným problémom je kolísajúci framerate, a to hlavne pri veľkej akcii a cut-scénach. Niektoré časti naozaj vyzerať ako spred šiestich rokov a v spojení so sekaním obrazu, sa neubránim dojmu, že niekde nastala veľká chyba. Či už je to vina nedostatočného výkonu konzoly v spojení s Kinectom, alebo odfláknutý engine, jednoznačne mali na tom autori viac popracovať. Dabing

je priemerný a nevýrazný, keďže na hre nepracujú herci z filmov. Niektoré postavy sa vydarili, niektoré sú naopak hrozná. Čo ale nesmie chýbať v Star Wars hre? Samozrejme hudba Johna Williamsa, ktorá funguje na jednotku s hviezdíčkou a vyvoláva rovnaké pocity, ako keď som videl Star Wars prvýkrát.

Kinect Star Wars je veľmi ťažké jednoznačne ohodnotiť. Podobne, ako aj grafická prezentácia, je aj samotná hrateľnosť rozporuplná. Niekedy sa frustrácia dostaví po desiatich minútach hrania, inokedy skáčete aj tri hodiny a vynikajúco sa zabávate. Faktom ale zostáva, že hra bez kamaráta, rodiča alebo partnera je oveľa nudnejšia a rýchlejšie vás omrzí. Síce nejde o vyslovene zlú hru, ale som toho názoru, že kvalitného titulu nesúceho meno tejto obrovskej značky, ako to bývalo kedysi zvykom pri Star Wars hrách, sa už asi nedočkáme.

Juraj Vlha



Ridge Racer: Unbounded

Nekonečno obsahu s pridanou hodnotou

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC, X360, PS3
Výrobca: Bugbear Interact.
Vydavateľ: Cenege
Žáner: racing

PLUSY A MÍNUSY:

- + pociťvávajú arkádoú hru
- + zachovaný duch série
- + editor tratí
- + vizuál
- podvádzajúca AI
- celková náročnosť
- technické drobnosti

HODNOTENIE:

80%



Séria Ridge Racer asi dospela do takého štádia , do akého sa svojho času dostala aj séria Need for Speed. Totižto, spoločnosť EA vyprodukovala prílišné množstvo hier, ktoré si boli až príliš podobné (nikto necítil potrebu inovácie), a to zašlo tak ďaleko, že hráči prestali mať o sériu záujem. A zatiaľ čo EA najprv ostala pri štúdiu Black Box (Prostreet, Undercover), čo sa im vypomstilo, a prakticky takmer zničilo túto populárnu sériu, tak vývojári v Namco sa pri tejto stagnácii rozhodli odovzdať žezlo nového Ridge Racera fínskemu štúdiu Bugbear, tvorcovi populárnych Flatoutov (Boh ochraňuj túto sériu v rukách Holand'anov).

Starbreeze je štúdio, ktoré má za sebou „dietatko“ dostalo podnázov Unbounded a povestný Flatout „smrad“ sa z nej nesie už pri prvých momentoch hry. Pri prvom pohľade na menu však hra nezaujíma, nakoľko je na úrovni chudobnej. Ale

NOVÝ RIDGE RACER HODNOTÍME Kladne. SKVELE AKRÁDOVÉ ADRENALÍNOVÉ PRETEKY.

po ponorení sa do hry hráča odmení veľkým množstvom obsahu, ktorý je v konečnom dôsledku smerodajný pri určovaní kvality hry. A nech čert vezme aj celý príbeh, ktorý tu absentuje, pretože o to viac vidno výsledok na ostatných aspektoch hry. A ako sme už boli zvyknutí, tak ani licencované autá tu nenájdete, čo však vzhľadom na držanie sa aspoň nejakých normálnych tvarov karosérií autormi, ani tak nevaďí.

Príbeh sa teda v hre, ako sme už spomenuli, nenachádza. Ste automaticky vrhnutí do víru pretekov, rozmiestnených po globálnej mape, nazvanej Shatter Bay, ktorá je rozdelená na 9 dištriktov a v každom jednom dištrikte sa nachádza 7 rôznych pretekov. Dobrými umiestneniami (do 3. miesta), a ďalšími aktivitami na trati (tie si rozoberieme neskôr) získavate body, za ktoré si odomykáte ďalšie podujatia v danom dištrikte. Okrem toho

Bez príbehu: Príbeh sa v hre nenachádza. Ste automaticky vrhnutí do víru pretekov, rozmiestnených po globálnej mape, nazvanej Shatter Bay.

Počítač podvádza: Zaujme vizuál, aj neustály boj na trati, no podvádžanie umelej inteligencie vás bude často frustrovať.



môcť po trati rozmiestňovať rôzne objekty, určite vám poskytnú ďalšie hodiny zábavy.

Rovnako výborne sú na tom výzvy, ktoré nie sú pevne dané autormi hry, ale fungujú na báze zdieľania obsahu medzi hráčmi. Každý hráč má možnosť vytvoriť si vlastné mesto s vlastnými trasami, s ktorými sa vypíja v editore a jazdí na nej jeho skóre. Potom svoje mesto poskytne na hranie ostatným hráčom, a teda je to akási forma výzvy, prekonať jeho počet bodov. Vzhľadom na editorské možnosti, je to veľmi dobrá správa, pretože hra vám za svoju cenu ponúkne mnoho hodín zábavy. A ak by vás nebavilo jazdiť v takomto formáte, stále je tu klasický multiplayer, v ktorom si môžete zasúť až s ostatnými hráčmi.

Módy ponúkajú tú správnu dynamiku a rozmanitosť. Či už zvolíte Domination Race, v ktorom sa okrem rýchlosti ráta aj šikovnosť pri vyradovaní protivníkov či vytváraní skratiek. V praxi to funguje tak, že draftovaním, driftovaním a skokmi si dopĺňujete boost pole, ktoré okrem zrýchlenia môže pri správnom zachádzaní zničiť súperove vozidlo, či na vopred určených miestach vytvoriť skratku. Alebo sa rozhodnete pre tradičné drift eventy, na ktorých si séria dosť zakladá, Shindo Race, ktorého cieľom je tak isto dôjsť do cieľa ako prvý (no odpadajú tu však možnosti aké má Domination Race). Ďalej tu máme Frag attack, kde buď tahačom ničíte policajné autá, alebo klasickým pretekárskym autom svojich súperov. Posledným módom je klasický Time Attack.

Veľmi zvláštny je jazdný model, u ktorého bude chvíľu trvať, než sa vám dostane do krvi. Po niekoľkých desiatkach minút sa naučíte, že buď zvládnete prechádzanie zákrut driftom, alebo hru po niekoľkých reštartoch znechutene zahodíte. Ono sa to prakticky môže stať, aj keď vám jazdný model prejde do krvi, a to kvôli AI a jej hnusnému cheatovaniu a agresivite. Najmä v tejto hre, kde vás jediné zaváhanie môže stáť celý pretek, je to niekedy dosť frustrujúce a niekoľkonásobné opakovanie jedného preteku sa stane bežnou rutinou. Ako príklad uvediem moju skúsenosť počas jedného preteku. Poctivo som si šetрил boost na vytvorenie skratky, o ktorej som vedel, že mi poskytne dostatočný náskok pred súpermi. Prebúral som sa stenou a hľa, 21 sekúnd náskok na druhého v poradí, aspoň tak mi ukazoval minimalistický HUD

rozmiestnený po trati. No ani pri takomto náskoku som nezvolnil a jazdil si svoje preteky, keď som si všimol, že druhý jazdec je už tesne za mnou. Za niekoľko desiatok sekúnd stiahol stratu 21 sekúnd. A aby toho nebolo málo, ešte do mňa narazil a mne ostali akurát tak oči pre plač a možnosť reštartu. O boostovaní na začiatku pretekov, kedy nie je možné, aby ho stihli nazbierať, ani nehovorím. Toto sú stavy frustrácie, ktoré trochu odlišné od takého Dark Souls, kedy viete, že vaša postava zomrela kvôli vašej chybe. Frustrácia v Ridge Racer vyplýva z toho, že súper zbabelo podvádza. Rovnako vám pri pohľade na limit Time Attack módu či Frag Racingu zatočí hlava a budete rozmýšľať, že tieto preteky na prvé miesto nedáte.

Keď sa s tým ako tak zmierite, tak si AI budete užívať, pretože nepôsobia ako ovečky pred strihaním, ale bojujú o pozície, ako len vedia. Neboja sa vás vytlačiť z trate, a tak sa môže bežne stať, že sa budete potácať na chvoste výsledkovej listiny aj napriek tomu, že pred chvíľou ste zúribo bojovali o vedúcu pozíciu. Tu totiž prvé miesto počas preteku neznamena nič, pretože sa to razom môže zmeniť. Stačí jedna chyba.

Ako som spomínal, licencie na vozidlá tu nie sú, no absencia tuningu zamrzí. Rovnako nepoteší aj počet vozidiel, no tento fakt je vynahradený ich rôznorodosťou, až máte pocit, že ich väčší počet by bol prínosom akurát tak z hľadiska vzhľadu. Samotné spracovanie je veľmi pekné, engine je rýchly,



bez framedropov a celkové spracovanie, najmä počas nočných pretekov či pretekov pri západe slnka, je veľmi efektívne. Samozrejme, asi ťažko čakať, že pokročenie plechov bude mať nejaký vplyv na jazdné vlastnosti v takejto čistokrvnej arkáde, a tak to aj je. Poteší aj fakt, že na trati sa nachádza dostatok zničiteľného materiálu.

Ozvučenie je parádne, soundtrack plne vyhovujúci a rev motorov sa vám bude drať do uší. No všimol som si jednej nezvyčajnej featurky. Nie som si istý, či to bolo zámerom autorov, alebo sa jedná iba o bug, no pri pohľade vzad je zvuk motora potlačený, čo pri fakte, že ho budete využívať dosť často vytvorí dosť divný pocit. Ešte jednu výčitku by som chcel adresovať trochu dlhému čakaniu na multiplayerové preteky, no v konečnom dôsledku sa nejedná o nič strašné.

A teda nový Ridge Racer hodnotím kladne. Jedná sa o akrádové, adrenalínové preteky, kde vás jedna chyba stojí celý pretek. Zaujme vizuál, aj neustály boj na trati, no podvádžanie umelej inteligencie vás bude často frustrovať. No keď však vytrvate, tak vás hra odmení množstvom obsahu, pri ktorom strávite desiatky hodín.

Dominik Farkaš



Street Fighter X Tekken

Dvaja rivali konečne v priamom súboji

Prsty väčšiny fanúšikov bojoviek sú nepochybne od roku 2010, kedy bola táto hra oznámená, nedečkavé. Spoločnosť CAPCOM sa totižto rozhodla pokračovať v svojej tradícii, kedy rôzne spolupracuje s konkurenčnými firmami, aby priniesla nový titul. Stačí spomenúť napríklad taký Marvel vs. Capcom, ktorý sa dočkal aj pokračovania. Tieto cross-over bojovky si fanúšikovia značne obľúbili a navyše pri nich aj vývojári odvodili kvalitnú prácu. Tentokrát si zobral CAPCOM na paškál pravdepodobne svoju najsilnejšiu značku, Street Fighter, a do druhého kúta postavil ten najsilnejší kaliber – dlhoročného súpera v žánri, Tekken. Kto tento súboj vyhrá? Je to len na vás a vašich priateľoch...

Aj keď ono je to asi jedno, kto v takomto meraní síl zvíťazí. Prioritou číslo jedna je užiť si zábavu. A už teraz môžem povedať, že to sa autorom skutočne podarilo. Hra totižto kombinuje prakticky tie najlepšie prvky z jednotlivých sérií (aj keď treba uznať, že skôr sa zameriava na tie zo Street Fightera, ale predsa len, hru robí CAPCOM). Zoznámite sa s nimi v rozsiahlom tutoriáli, ktorý je ponúkaný po prvom spustení a pozostáva z dvadsiatich častí. Podľa môjho názoru je ale dosť neprehľadný, naraz vás zahltí obrovským množstvom informácií, ktoré sú navyše zabalené do trápneho „kecania“ vášho trénera. Osobne som si aj tak musel ešte niektoré veci aj viackrát pozrieť, aby som si ich skutočne zapamätal. „Fajnšmekrov“ toho asi až tak veľa nezaskočí.

Boje v Street Fighter X Tekken prebiehajú v zložení dvaja proti dvom a v 2D prostredí (čo je pochopiteľné, keďže sa hra viac opiera o sériu SF, ako už viackrát bolo spomenuté). Medzi bojovníkmi sa môžete prepínať počas boja, kedy chcete, no každý má vlastný HP bar – to znamená, že smrť jedného

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox 360

Výrobca: Capcom

Vydavateľ: Cenega

Žáner: bojovka

PLUSY A MÍNUSY:

+ zábava

+ príjemné novinky

- môže byť ťažké pre nováčikov

HODNOTENIE:

90%



DVE NAJVÄČŠIE ZNAČKY HERNÉHO SVETA BOJOVÝCH HIER SA SPOJILI, ABY VÁM PRINIESLI PEKELNÚ ZÁBAVU.



Ako dopadol súboj: Autori nám naservirovali takmer perfektnú bojovku s obľúbenými postavami z dvoch rôznych rozšírených sérií. Vzali si z nich to najlepšie a zasadili to do 2D prostredia Street Fightera. Na vrch prihodili nejaké novinky.

zásadné novinky. Prvou je Pandora mód. Ak váš bojovník klesne pod 25 percent HP, môžete ho obetovať – vtedy nabehne do bitky vaša druhá postava, ktorá ale bude mať zvýšenú silu a nekonečný „CrossGauge“. No tento stav trvá iba 10 sekúnd. Ak sa vám dovtedy nepodarí vyhrať, automaticky prehrávate. Táto novinka je celkom príjemnou zmenou a osviežením, určite si nájde svoje miesto a využitie. Všetko záleží len na vás a vašom spôsobe hrania, taktike.

Druhou novinkou je takzvaný Gem systém. Jedná sa o akési pasívne bonusy pre vaše postavy. Delia sa na BoostGems a AssistGems. Prvá skupina zlepšuje priamo vaše staty a aktivujú sa počas boja, len ak sú splnené určité podmienky, napríklad zlepšenie útoku po pár úderoch a podobne. Druhá skupina vám môže pomôcť tým, že automaticky zblokuje útok alebo prehodenie, no musíte na nich použiť energiu z baru. Pre každú postavu si môžete pripraviť viac takýchto rún v menu hry, a potom si už len zvoliť pred fightom. Tieto Gemy sú naozaj skvelým nápadom a veľmi ich oceňujem. Súboje sa tak stávajú ešte viac zaujímavejšími a variabilnejšími. Toto všetko si môžete vyskúšať v rôznych módoch, ktoré ponúka hra. Prvým je Arcade, ktorý sa kvázi hrá na to, že ponúka príbeh. Sú pripravené rôzne verzie cutscén podľa toho, za koho hráte a rovnako

aj záverečné dialógy po skončení boja. Princípom je všetkých poraziť a ukoristiť si Pandorinu skrínku. Je to celkom zaujímavé, no skôr „len aby bolo“. Ďalším módom je Versus, kde klasicky bojujete buď s kamarátmi alebo s počítačom. Snažíte sa jednoducho vyhrať. To isté môžete robiť aj online.

Poslednou možnosťou je Challenge, ktorý sa delí na tri časti – Trial, Mission a Tutorial. Trial slúži ako Tutorial pre každú postavu zvlášť, kde si môžete v rôznych leveloch vyskúšať rôzne útoky a chmaty, keďže každý hrdina má tie svoje špecifické. Mission už pôsobí viac všeobecne. Musíte napríklad vyhrať len pomocou normálnych útokov, poraziť viacerých protivníkov, vyhrať v sťažených podmienkach. Ak vás teda klasické bojovanie prestane baviť, takého výzvy určite padnú vhod.

Takže, ako teda súboj dvoch značiek dopadol? No, asi to už po prečítaní riadkov vyššie viete, ale podme si to zrekapitulovať. Autori nám naservirovali takmer perfektnú bojovku s obľúbenými postavami z dvoch rôznych rozšírených sérií. Vzali si z nich to najlepšie a zasadili to do 2D prostredia Street Fightera. Na vrch prihodili nejaké novinky a... A vy si to chodte kúpiť a vyskúšať na vlastnej koži, ak takémuto žánru holdujete.

Adam Kollár



Dungeon Hunter: Alliance

Z telefónov na Vitu



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA

Výrobca: Gameloft

Vydavateľ: Playman

Žáner: Akčné RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + dokáže zabaviť
- generická hrateľnosť
- žiadna pridaná hodnota
- premrštená cena

HODNOTENIE:

50%



Trh s mobilnými hrami sa zmenil. Oproti prechádzajúcej generácii majú prenosné herné konzoly značnú konkurenciu, a to v podobe inteligentných telefónov a tabletov. Väčšinu hier si kúpite za 1 €, v akcii aj kvalitnejšie kúsky, kam môžeme zaradiť i sériu Dungeon Hunter.

A hľ'a, v obchode vedľa novučičkej PlayStation Vity na nás svoj zrak upiera aj škatul'ka s názvom Dungeon Hunter: Alliance a cenou takmer 40 €. Matematika je v tomto smere zrejmä – hra, ktorú si môžete

kúpiť na iOS alebo Android za 1 až 5 € útočí na potenciálnych zákazníkov novej konzoly. Situácia je o to smutnejšia, že špeciálne vydanie s podtitulom Alliance sa už objavilo aj vo verzii pre PlayStation 3, ako sť'ahovateľ'ný titul na PSN. Cena je v tomto prípade cca 8 €, pričom v rámci rôznych zliav sa dala hra kúpiť aj lacnejšie.

Nedá sa však tvrdiť, že by som politiku a stratégiu Ubisoftu nechápal. Nová konzola potrebuje škatule s hrami do obchodov, a keď stanovíme cenu totožnú s ostatnými titulmi, nikto sa nebude sť'azovať. Je veľmi pravdepodobné, že ak by distribútor hru uviedol na trh o polroka neskôr, dočkali by sme sa možno iba digitálnej distribúcie cez PSN za výrazne nižšiu cenu. Trh novo uvedenej platformy však funguje podľa iných zákonitostí.

Prejdime k samotnej hre. Pokiaľ ste sa stretli so sériou Dungeon Hunter, viete presne, čo môžete od Alliance očakávať. Dokonca by som povedal, ak sa nemýlim, Alliance je portom pôvodnej

prvej hry. Keby vydanie pre Vitu obsahovalo všetky dostupné diely pre mobilné zariadenia, boli by sme vo finálnom hodnotení zhovievavejší. Nakoľko však hráč dostane prakticky iba prvý diel, žiadne výhovorky hre nepomôžu.

Verzia pre Vitu, samozrejme, disponuje o niečo lepšou grafikou, ide však iba o drobný rozdiel oproti grafike na iPade 2 alebo na iPhone 4S. V tomto smere má Vita určite väčší potenciál. Poteší optimalizované ovládanie pomocou tlačidiel (dotykový displej nám v tomto smere v pôvodnej verzii pre mobilné telefóny nevyhovoval úplne). Hranie je pomerne jednoduché a svižné, Gameloft totižto navrhol sériu Dungeon Hunter ako klasickú generickú „diablovku“, ktorá skutočne nemá čím prekvapíť. Pohybujete sa po jednotlivých úrovniach herného sveta, zabíjate príšery a vylepšujete si postavu. K dispozícii sú 3 klasické povolania a pomerne dostatok schopností. Celkové herné mechanizmy sú navrhnuté pre potreby mobilného telefónu a hra prakticky v ničom



neexceluje. V prípade iOS alebo Android verzie za 1 € tento nedostatok neriešite, nakoľko hlavná kampaň ponúka zábavu na 8 – 10 hodín. Situáciu nemení ani mierny stereotyp, hoci hra má svoje čaro a môže zaujať. Prostredie, postavy, nepriatelia a vôbec všetko pôsobí až príliš genericky, aby hra okúzliла majiteľ'ov next-gen prenosnej hernej konzoly, ako sa PS Vita mnohokrát predajnej ceny, rozdiel v kvalite oproti mobilnej verzii však prakticky nenájdete.

Práve posledná veta z predchádzajúceho odstavca je kameňom úrazu celej hry. Dungeon Hunter: Alliance síce v minimálnej forme využíva dotykovú obrazovku, pohybový senzor aj zadnú dotykovú plochu novej konzoly, avšak vplyv na hrateľnosť je

defacto nulový. Popravde, či hráte na Vite alebo na mobilnom telefóne, jediný rozdiel je iba v rýchlosti reakcií hlavného hrdinu (virtuálne tlačidlá na dotykovom displeji majú, ako je známe, o niečo dlhšiu odozvu).

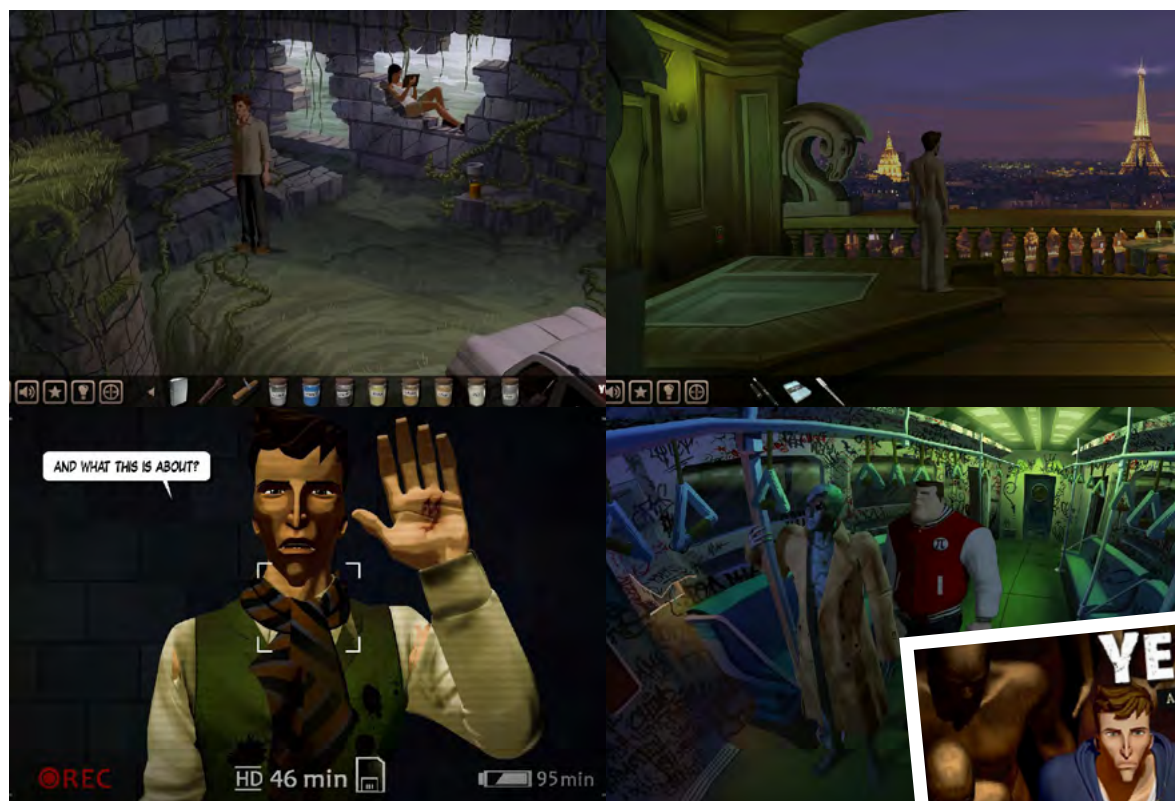
Dungeon Hunter: Alliance ponúka trojicu povolaní. Bojovník, mág a rogue. Každá z postáv má svoje vlastné schopnosti, s čím súvisí aj zameranie na zbrane, buď na boj zblízka, mágiu alebo dýky, respektíve zbrane na diaľku. Ničím neprekvapí ani rozvoj postavy, okrem možnosti rozdelenia bodov do štvorice hlavných atribútov, čím si zlepšujete vami vybrané schopnosti. Jednoducho povedané, stávka na istotu. Okrem spomenutej hlavnej kampane, je k dispozícii aj mód Pit of Trials, čo je v podstate survival mód v uzavretej aréne.

Nechýba ani kooperatívny multiplayer až pre 4 hráčov, preto aj podtitul Alliance. Jeho dizajn je však v princípe zlý. Kamera sníma časť herného sveta, v ktorej sa musia vždy nachádzať všetci hráči. Inak povedané, pokiaľ si niekto odbehne na obed, nezahrá si počas jeho neprítomnosti nikto z ostatných hráčov, lebo kamera nikoho „nepustí“.

Dungeon Hunter: Alliance v princípe nie je zlá hra. Je však priemerná v každom aspekte. Túto priemernosť sme ochotní odpustiť v prípade inteligentných telefónov, kde Dungeon Hunter prakticky nemá konkurenciu, a oproti ostatným hrám zaujme aj výbornou grafikou. A za 1 €, no nekúp to. V prípade Vity je však kritika na mieste. Obe verzie sú prakticky totožné a cenový rozdiel pri tej istej kvalite je jednoducho neakceptovateľ'ný. Predsa len, pokiaľ si hráč kúpi prenosnú hernú konzolu, očakáva iný stupeň kvality. Nikto si predsa nekupuje konzolu, aby na nej hral totožné hry, aké si môže zahrať na telefóne za zlomok ceny.

Roman Kadlec





ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: PenduloStudio
Vydavateľ: Comgad
Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh
- + audiovizuálne spracovanie
- + vhodná pre každého
- dĺžka príbehu
- cena

HODNOTENIE:

85%



Yesterday

Ďalší klenot medzi adventúrami

Známe španielske štúdio Pendulo Studios, ktoré sa preslávilo trilógiou Runaway! a predalo tak veľké množstvo kusov, prichádza s ďalším titulom, ktorý sa zapíše do histórie adventúr. Oplatilo sa čakať na ďalšiu hru od Pendulo tak dlho?

Ide o hru, ktorú budú hráči adventúr milovať. Každý správny hráč by mal tento titul vyskúšať. Ale pod'me pekne po poriadku. Po grafickej stránke hra neprekvapila, nakoľko je tam vložená už tradičná rozprávková, cartoon grafika, na akú sme od tohto štúdia zvyknutí, pretože bola vložená vo všetkých Pendulo dielach. Dialógy sú opäť riešené komixovým štýlom, teda pomocou bublín. Samozrejme nechýba dabing, ktorý je pekne spracovaný, no preklad sa zatiaľ nechystá, a to môže sklamať hráčov, neovládajúcich cudzí jazyk. Celou hrou vás sprevádza krásna hudba od Juana Miguela Martína Muñoza, ktorá sa mení podľa prostredia, v akom sa vaša postava nachádza a snaží sa vytvoriť atmosféru temnoty, ktorou sa hra nesie.

Najdôležitejšou vecou pri adventúrach je príbeh. Ten je veľmi dobre urobený a prináša veľa prekvapení. Ryšavý zbohatlík Henry White a jeho svalnatý

kamarát Samuel Cooper, ktorý sa chcel stať skautom, no nevyšlo mu to, spolu pomáhajú organizácii Children of Don Quixote, ktorá rieši problémy spojené s ľuďmi bez domova. Sú vyslaní do miest, kde sa títo ľudia zdržiavajú, aby zistili, čo je za neustálym miznutím bezdomovcov. Zistia, že za tým všetkým je satanistická sekta, ktorá svoje obete dáva ako obetný dar svojmu pánovi.

Vy sa ocitnete v tele mladého špecialistu na sekty, menom John Yesterday, ktorý o sebe nič nevie. Vie len to, že Henry je jeho priateľ a to mu musí stačiť. Preto sa vracia na miesto svojej poslednej spomienky, luxusný hotel v Paríži, kde sa pred niekoľkými mesiacmi snažil spáchať samovraždu. John ani nevie, prečo chcel spáchať samovraždu, preto si počas celej hry spomína na základe dôkazov, ktoré postupne nachádzate. Spomína si aj na svoju lásku Pauline, ktorú mu opisuje jeho matka.

V dávnejších časoch adventúry nedokázal hrať každý, pretože boli veľmi náročné a hráči jednoducho nevedeli, čo majú robiť. Dnes sa hry približujú širšiemu hernému publiku a hry bývajú nenáročnejšie.

Milovníci starých náročných adventúr však nezúfajte. Hra je spracovaná tak, aby príbehom dokázal prejsť každý. Nováčikom je k dispozícii „nápoveda“, ktorá vás nepriamo zavedie na miesto, kam sa máte dostať, alebo akú vec odkiaľ zobrať.

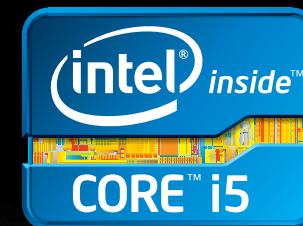
V hre sa stretne aj s logickými hádankami, v ktorých je potrebné použiť šachovú taktiku, ale ak sa náhodou netrafíte, nevadí, svoje rozhodnutie môžete zmeniť. Kvalitne sú spracované aj dialógy postáv, v ktorých je možné si zvoliť z viacerých možností a občas vám repliky postáv vyčaria úsmev na tvári.

Čo sa animácie týka, je na kvalitnej úrovni, no nájdeme tam menšie chyby, ktoré nie sú až tak dôležité, skôr kozmetické. Príbeh vám bude postupne rozpovedaný, takže sa nezľaknete, že ste niektorú pasáž preskočili. Hra je plná prekvapení, a tak nebudete vedieť, komu máte vlastne veriť. Ocitnete sa v rozličných prostrediach ako New York, Paríž, Tibet alebo tajomné Škótsko, ktoré sú pekne graficky spracované. Ak máte radi adventúry, určite si po tomto titule bežte do obchodu, aby ste odhalili záhadu, ktorá sa skrýva za tajomným písmenom Y.

Dávid Tirpák

Spoločnosť Toshiba odporúča systém Windows® 7.

TRÚFNITE SI PREJAVIŤ SA



Satellite L750

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

Toshiba oslavuje silu prejavu.

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

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

*Závisí od modelu a dostupnosti v danej krajine



DVD • TV • PC • TABLET

www.toshiba-slovakia.com



Skvelý Zvuk

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



Štýlový Dizajn

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



Multimediálne Zážitky

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

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

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

Confrontation

Fantasy RPG stratégia

Štúdio Cyanide je známe v povedomí hráčov najmä vďaka Pro Cycling Manager sérii. Zjavne ich výroba bicyklov omrzela, a tak sme sa mohli v poslednej dobe stretnúť s rôznymi titulmi z iného žánrového súdku. Asi najpodarenejším projektom bol Blood Bowl, kedy sa autorom podarilo vyrobiť nadpriemernú a relatívne zábavnú hru. Na druhú stranu ale treba podotknúť, ako herne zmrzačili oblúbenú licenciu Game of Thrones. Po oznámení projektu Confrontation neboli očakávania príliš vysoké a od začiatku boli hráči dosť skeptickí ohľadom výslednej kvality produktu. Dočkali sme sa teda prekvapenia?

Pokiaľ ste o tejto hre ešte nepočuli, tak Confrontation predstavuje istý mix RTS a RPG a najlepšie by sa dal prirovnať k sérii Baldur's Gate. V hre ovládáte skupinu 4 hrdinov (pričom na výber budete mať postupom hry až z dvanástich), ktorí získavajú skúsenosti, postupujú v leveloch, majú vlastné kúzla, a tak podobne. Jednoducho typické prvky RPG. V bojoch ale dokázate ovládať každého hrdinu zvlášť, rozdávať potrebné príkazy, poprípade takticky pozastaviť hru. Na to všetko sa pozeráte zhora, aby ste o danej situácii mali dostatočný prehľad. Podľa mňa si teda bližšie povedať, ako dokázali autori tento mix spracovať.

Príbeh je zasadený do sveta Aarklash, v ktorom prebieha nekončiaca vojna. V hre sa stretnete so štyrmi frakciami – Griffínovia, Škorpióni, Jackali a Vlci. Vy budete ovládať hrdinov z prvej menovanej a cieľom bude najst' a zničiť hrozbu, ktorú tvoria alchymisti z Dirzu. Príbeh teda asi veľmi neohúri, neočakávajte v ňom nejaké zvraty či nečakané situácie, každopádne pre potreby hry stačí a veľa sa mu vyčítať nedá. Čo mňa ale osobne ubíjalo, bol storytelling. Na začiatok vás do deja

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: CyanideStudios
Vydavateľ: Comgad
Žáner: RPG/RTS

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobré nápady od autorov
- + multiplayer
- nudné súboje
- storytelling

HODNOTENIE:

50%



JEDNA Z KONFRONTÁCIÍ, DO KTOREJ SA PRAVDEPODOBNE NECHCETE DOSTAŤ.



Nevyšlo to: Autori mali dobré myšlienky, ktoré ale nedokázali kvalitne spracovať. Hru by dokázali vylepšiť nejakými free DLC alebo väčšími updatmi. V súčasnej podobe osloví len veľmi malé spektrum ľudí.

a čakaním, kedy sa to skončí. Poprípade občas použiť heal, aby všetci prežili. Na druhú stranu musíte občas skutočne použiť pauzu, rozdať úlohy, všetko pripraviť a následne sa tešiť z víťazstva.

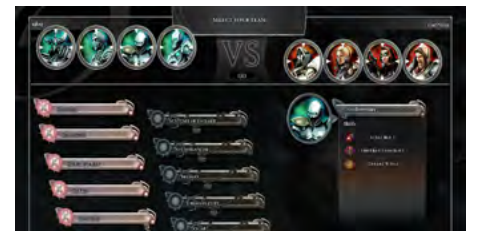
Autori však mohli v tomto ohľade zapracovať a ponúknuť hráčom viaceré variácie nepriateľov a väčšie možnosti taktizovania. Bohužiaľ, takto rýchlo nastupuje stereotyp a do bojov sa dvakrát tešiť nebudete. Navyše, podľa môjho názoru, prebiehajú boje akosi príliš pomaly a rovnako aj reakcie postáv sú občas oneskorené. Keď už sa vám ale podarí nepriateľov poraziť, prichádzajú na rad RPG prvky. Ako už bolo spomínané, postavy sa vyvíjajú a časom im môžete vylepšovať ich atribúty. Systém nie je nijako rozsiahly. Ponúka len pár nových kúziel pre postavy, pár ich vylepšení, respektíve to isté u brnenia. Veľmi taktických možností sa tu neotvára, ale každopádne to spĺňa svoju funkciu.

Autori zapracovali do hry aj multiplayer. Ten ale, žiaľ, nikto nehrá, a pritom podľa môjho názoru dokáže ponúknuť viac zábavy, než singleplayer. Aj keď to bude asi celkovo faktom, že hra nie je nijako extra rozšírená. Každopádne princíp funguje tak, že si vyberiete svoju oblúbenú frakciu, z nej si poskladáte tím a idete do priameho súboja s protihráčom, ktorý urobil to isté. Podľa mňa sa tu reálne otvárajú taktické možnosti a schopnosti rozmýšľať a hýbať sa po bojisku, čo v singleplayeri proti AI a väčšinou v stiesnených priestoroch nie je možné. Občas sú súboje riadne tesné, „nervydrásajúce“, ale čo je hlavné, sú zábavné. Autori sa teda pri Confrontation rozhodli zobrať prvky rôznych žánrov,



rôznych iných hier a zmixovať ich. Nedopadlo to dvakrát dobre, najmä kvôli veľmi rýchlo nastupujúcemu stereotypu a príbehu. Myslím si ale, že autori mali dobré myšlienky, ktoré len nedokázali kvalitne spracovať. Rovnako si myslím, že by dokázali hru vylepšiť nejakými free DLC alebo väčšími updatmi. V súčasnej podobe hra osloví len veľmi malé spektrum ľudí, ktorí nie sú príliš nároční, resp. nemajú skúsenosti s lepšími hrami tohto typu.

Adam Kollár



úplne neprehľadne vloží narozprávané intro, ktoré je sprevádzané striedaním artworkov. Následne pred každou misiou je vám predhodená doslova kopa textu, ktorá by mala posúvať príbeh dopredu a číta ju extrémne nudný a pomalý hlas. Autori si asi neuvedomili, že hráči nemajú chuť dostávať pod nos príbeh, ktorý ich nijako extra nezaujme, takouto formou. Práve kvôli tomu podľa mňa stratíte akýkoľvek prípadný záujem o pozadie príbehu a budete len čakať, kým vám skončí loading, aby ste mohli radšej hrať.

Čo ale pokazia autori v jednej oblasti, môžu dohnať v ďalšej, že? Podľa mňa sa teda pozrieť, ako si poradili s hlavnou náplňou hry, a teda súbojmi. Hrdinovia v hre sú rozdelení podľa toho, čo dokážu – jeden pomáha liečením, ďalší hádže kúzla z diaľky, iný zase veľa vydrží. Tento setup tímu je tak určite známy hráčom MOBA hier (Dota alebo League of Legends), poprípade MMORPG. Klasicky tak prebiehajú súboje štýlom tank, healer, melee damage a ranged damage. Logicky tak treba očakávať rôzne taktizovanie pri bojoch, ale to až tak úplne nenastáva. Veľmi bitiek dokázate vyhrať iba zavelením útoku

ModNation Racers: Road Trip

POTENCIÁL VEĽKEJ ZNAČKY

ModNation Racers je síce mladá, ale známa značka.

Prvá hra v roku 2010 porazila konkurenciu a so svojím modelom „hrať - tvoriť – zdieľať“ potešila hráčov LittleBigPlanet a všetkých, ktorí radi tvoria nový obsah. Po vydaní okresanej verzie bolo jasné, že hra vyjde aj na Vitu. Dokázala využiť potenciál značky?

Chcete to v skratke? Nie. Nedokázala. Táto hra premrhala svoju možnosť stať sa tým, čím na PS3 bolo Little Big Planet.

Hmm... teraz si možno vravíte, prečo to tvrdím? Mal by som to niečím aj podložiť. Začnem od menu. Chápem, že vývojári sa snažia byť inovátni, spraviť niečo inak, a zároveň demonštrovať možnosti zariadenia. Preto som ochotný prižmútiť oči nad nešikovne vyriešeným menu. Ono totiž vyzerá celkom efektne, aspoň prvýkrát. Všetko musíte robiť dotykom, pričom ovládanie nie je dostatočne citlivé, a tak musíte šúchať prstom krížom cez celú obrazovku.

To je však menej otravné, ako zbytočne prekomplikovaným ovládaním submenu. Namiesto klasického submenu uprostred obrazovky sa totiž nachádza v ľavom spodnom rohu a musíte si na ňom ikonky po jednej „listovať“, kým sa dostanete k tomu, čo vlastne chcete. Môžete len hádať, koľkokrát sa pritom netrafíte, keďže ovládanie nie vždy funguje tak, ako očakávate.

Online multiplayer. Spomínam ho práve preto, lebo ho v ModNation Racers: Road Trip nenájdete. Jeho absenciu nemôže ospravedlniť vôbec nič, keďže bol integrovaný aj v ModNation Racers na PSP. Je síce pekné, že môžete zdieľať svoje výtvary a pridať sa tak do komunity ľudí, ktorí tvoria trate, autá a

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
Žáner: preteky
Výrobca: SanDiego Studio
Vydavateľ: SCEE
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + prvá polka kariéry
- + robustný editor
- online multiplayer
- druhá polka kariéry
- citelné framedropy
- dlhé loadingy

HODNOTENIE:

45%



TÁTO HRA PREMRHALA SVOJU MOŽNOSŤ STAŤ SA TÝM, ČÍM NA PS3 BOLO LITTLE BIG PLANET.



Prepojenie na PS3: Možnosť zdieľania obsahu, a to nie len z PS Vita, ale aj z PS3, je síce super vďaka vnímaniu komunity, ale čo z tej komunity, keď hra nemá online multiplayer? Grafika prakticky zhodná s PS3? Super vec, len keby to radšej neseťkalo a rýchlejšie sa to načítavalo!

avatarov do hry, čo však z toho, keď nemôžete s tými ľuďmi pretekať? Možnosť pretekať sa s „duchmi“ iných hráčov je len slabou náplasťou a ad-hoc multiplayer to trochu vykompenzuje len tým, ktorých kamaráti majú tiež Vitu a pravidelne sa stretávajú.

Ďalšou nepríjemnosťou je framerate. Pri prvých pretekoch to nie je také patrné, ale postupom času, keď sa na trati objavuje viac pretekárov, viac rakiet, zbraní, pohyblivých mostov, plameňometov a podobných prvkov, rapidne klesá rýchlosť vykresľovania.

Pri frenetickejších pretekoch sa hra drží hlboko pod hodnotou 30 fps. Najhoršie však je, že framedropy nie sú konštantné, hra beží niekedy rýchlejšie, potom zase pomalšie. Vo všeobecnosti platí, že podstatný pokles frameratu nastáva vo chvíľach, keď by ste najviac potrebovali dokonale plynulý obraz.

Možnosti vytvárania tratí, vozidiel a avatarov sú obrovské. Je ich tak veľa, že v podstate môžete zabudnúť na kariéru a zostať vo vlastnom svete. To bolo pravdepodobne aj cieľom vývojárov, pretože samotná kariéra je krátka (5 turné po 5 pretekoch a jedno bonusové turné).

Problém kariéry nastáva s komplexnosťou. Prvé turné je zábavné, pretože hra vás učí techniky jazdy a trate sú relatívne jednoduché. V druhom turné sa už značne pritvrdzuje, ale uprostred tretieho narazíte na bod, od ktorého je hra viac frustráciou, než zábavou. S neustále sa zvyšujúcim počtom nástrah na trati je problém sa vôbec pohybovať do cieľa, nieto ešte pretekať a bojovať s protivníkmi. Keď vášmu postupu v hre bránia užužké mostíky, pohyblivé plošiny, šľahajúce plamene, či sudy valiace sa po dráhe, pochopíte, že výhra je skôr v rukách náhody a dobrého načasovania,



než v ovládaní vozidla. Práve tento pocit malosti a bezmocnosti spôsobuje značnú frustráciu.

Hra nie je principiálne zlá, len nedotiahnutá. Ostať tak dlhšie vo výrobe, doladiť engine, skrátiť dlhé loadingové časy, zapracovať online multiplayer a vyvážiť singleplayer kariéru, zasypávala by ModNation Racers: Road Trip chvála zo všetkých strán. Takto však dostávate len ambiciózny, no nedokončený produkt plný protikladov. Ku každému dobrému prvku totiž v hre existuje zásadný protikladný problém.

Robustný editor všetkého je s hraním a získavaním nových prvkov čoraz lepší a lepší, ale nedokáže vykompenzovať fakt, že kariéra pôsobí len ako niečo navyše, čo sa tak celkom nedomyslelo.

Možnosť zdieľania obsahu, a to nie len z PS Vita, ale aj z PS3, je síce super vďaka vnímaniu komunity, ale čo z tej komunity, keď hra nemá online multiplayer?

Komplexné prekážky na trati sú zaujímavé, ale vďaka ich nadužívaniu je hra v druhej polovici chaotická, frenetická a prakticky nehrateľná. Grafika prakticky zhodná s PS3? Super vec, len keby to radšej neseťkalo a rýchlejšie sa to načítavalo.

Celkovo hra nevyužila potenciál svojej značky a od uvedenia prvého dielu na trh sa v ničom neposunula k lepšiemu. Road Trip neponúka nič nové, nič lepšie, je skôr hanba, že sa dostal medzi launch tituly a vytvára tak negatívny dojem z platformy.

Pavol Ondruška

Escape Plan

LAUREL A HARDY
V HERNOM HÁVE

Escape Plan je jedným z najzaujímavejších titulov na PS Vitu, pričom málokto vie, o čo vlastne ide. Nezvyčajná čiernobiela atmosféra, pomalšie tempo a komplexné hádanky možno oslovia práve vás.

Na prvý pohľad zaujme atmosféra hry. Čierno-biele spracovanie a vzhl'ad dvoch hrdinov pripomenie grotesky Laurela a Hardyho. Ich príbeh však už taký groteskný nie je, aj keď niekedy narazíte na úsmevný moment. Čierno-biele grafické spracovanie je roztomilé a pripomína éru nemých filmov. K navodeniu toho pocitu prispieva aj veľmi príjemná hudba s chytľavými melódiami.

Čo sa týka level dizajnu a hernej mechaniky, starší hráči si určite spomenú na Oddworld hry z čias prvého PlayStation. Podobné je industriálne prostredie, námet úniku, slabí hrdinovia, ktorí musia šikovne využívať svoje schopnosti a spôsob rozprávania s jasne oddelenými sekvenciami samotnej hry a animáciami. Tu sa podobnosť so sériou Oddworld končí.

Rozdiely sú patrné až po chvíľke hrania. Nemyslím tým spôsob ovládania, pretože výmena tlačidiel za dotykové rozhranie by sama o sebe nebola až taká dôležitá. Výrazný je posun od plošinovej logickej adventúry k logickej hre rozkúskovanej na množstvo jedno-obrazkových levelov. Taktiež v Escape Plan nejde o záchranu všetkých otrokov z továrne. Nie, tu chcete zachrániť len Lila a Laarga. Ostatné tvory v továrni môžete (a niekedy vyslovene musíte) zneužiť na vlastnú záchranu.

Príbeh je jednoduchý. Zlý Kabuki zajaľ hrdinov hry Lila a Laarga, ako aj mnohých iných tvorov. Teraz sú v akomsi väzení v továrni, v ktorej im hrozí istá smrť. Lilovi sa ale podarí uniknúť z väzenia, zachrániť Laarga a spoločne sa potom pokúšajú dostať von.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
Žáner: logická plošinovka
Výrobca: Fun Bits
Vydavateľ: SCEE
Zapožičal: Sony

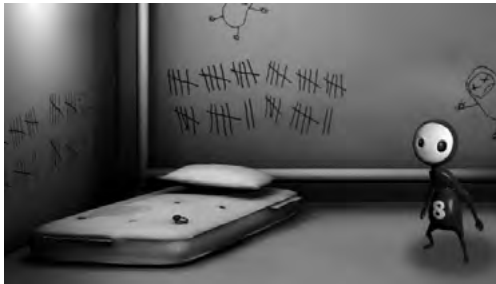
PLUSY A MÍNUSY:

- + čierno-biele atmosféra
- + pohodová hudba
- + inovatívne logické hádanky
- divné a nedotiahnuté ovládanie

HODNOTENIE:

70%

ČIERNO-BIELE SPRACOVANIE A VZHL'AD DVOCH HRDINOV PRIPOMENIE GROTESKY LAURELA A HARDYHO.



Unikátne ovládanie: Hra stojí a padá na unikátnom ovládaní. Zabudnite na tlačidlá a joysticky, páčkami len ovládajte kameru a posúvate si obraz. Všetko ostatné sa riadi cez diplej a zadnú dotykovú plochu.

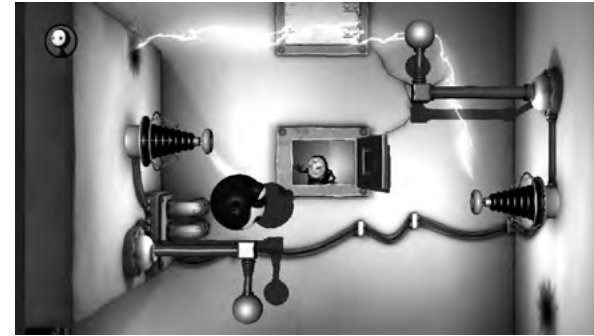
Na ceste im čelia rôzne nástrahy, vražedné miestnosti plné nebezpečných strojov, čepelí, pohyblivých pásov, elektrických iskier, plynov, posúvajúcich sa plošín a Kabukiho podriadených, ktorí sa vás pokúšajú zabiť. Je len na vás, aby ste zachránili Lila a Laarga a bezpečne ich navigovali cez jednotlivé miestnosti do jedného alebo dvoch východov. Niekedy totiž spolupracujú, inokedy sa rozdelia a častejšie putujú sami a znovu sa stretávajú na inom mieste. Momentov, keď spolupracujú, je najmenej, napríklad keď Laarg stojí na veľkom tlačidle, aby sa Lil mohol dostať k východu alebo naopak, keď sa Lil šikovne prepletie cez nástrahy k vypínaču, aby sa pomalý Laarg mohol dostať von.

Ale v čom je teda hra výnimočná? Hra stojí a padá na unikátnom ovládaní. Zabudnite na tlačidlá a joysticky, páčkami len ovládajte kameru a posúvate si obraz. Všetko ostatné sa riadi cez diplej a zadnú dotykovú plochu. Lil a Laarg sú nesamostatní, a tak keď chcete, aby kráčali, šuchnete

po nich prstom želaným smerom, musíte však na nich t'uknúť, aby sa zastavili. Inak môžu spadnúť do jamy, vojsť priamo do nejakého stroja, alebo sa v lepšom prípade zastavia o stenu.

Interakcia s prostredím prebieha pomocou oboch dotykových plôch. Ťukaním po zadnej strane klopete na steny, prípadne vystrkujete plošiny zasunuté v stenách. Ťukaním na predný displej zase zasúvate plošiny späť, alebo správnym gestom roztáčate vetráky. Priložením prsta na dieru v potrubí zastavíte prúd smrteľného plynu, a tak podobne.

Na ovládanie ale zároveň hra stroskotáva. Nie je dostatočne citlivá a presná, a tak často spôsobuje neúspech v hre a následnú frustráciu. Napriek tomu, že hádanky sú často veľmi inteligentne vymyslené, nie sú prehnane náročné. Mnohokrát sa vám stane, že presne viete, ako level zvládnuť, ale kvôli nevydarenému ovládaniu sa vám to nepodarí ani na desiaty pokus.



Hra zároveň registruje počet dotýkov a podľa toho vám udeľuje hodnotenie. Vytúžené tri hviezdičky nie je ľahké dosiahnuť, keďže často stačí jedno či dve gestá navyše, aby ste dostali znížené hodnotenie. Frustrujúce je to napríklad, keď chcete dať postavičke pokyn na pohyb, Vítu dotyk zaregistruje, ale hra ho nespracuje do správneho príkazu, a tak váš panáček stojí ako trkvas na mieste. Koncepcia ovládania neprekáža v niektorých jednoduchších leveloch, ale v situáciách, keď ide o čas, Lil sa vznáša vo vzduchu, musíte ho nakláňaním navigovať v priestore, šuchnutím prsta ho otáčate, stlačením na prednej aj zadnej ploche naraz vyfúknete, aby letel požadovaným smerom a pritom musíte prstami zapchávať diery v potrubíach na posúvajúcej sa obrazovke, a ťukaním na zadnú stranu prepínať elektródy. To veru dá zabráť. Pociť úspechu po zvládnutí levelu neprichádza. Väčšinou to totiž nie je logický zápas mozgu s hádankou, ale frustrujúci zápas hráča s ovládaním.

Našťastie vám Escape Plan umožňuje preskočiť ktorýkoľvek level a nie ste limitovaní počtom preskočení. Dokonca aj po preskočení posledného levelu uvidíte záverečnú animáciu, takže o nič z príbehu neprídete. Nie je hanba ustúpiť a zvoliť túto možnosť, hra dokonca po niekoľkých nevydarených pokusoch sama túto možnosť ponúkne. Škoda len, že nevydarené ovládanie robí z možnosti preskakovať levely naozaj lákavý prvok hry.

Pavol Ondruška

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PS Vita

Žáner:

logická

Výrobca:

Q Entertainment

Vydavateľ:

Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + soundtrack
- + jednoduchosť
- + chytľavosť

- možný stereotyp
- cena

HODNOTENIE:

80%

Na staručkom Game Boyi sme hrávali Tetris. Nové prenosné konzoly od spoločnosti PlayStation majú v tomto smere svojho vlastného favorita. Je ním séria Lumines.

Lumines Electronic Symphony

HEY GIRLS, HEY BOYS, HERE WE GO...

Pravdepodobne nikoho neprekvapí, že Lumines sa s najnovším „pokračovaním“ objavili aj na Vite. A to hneď pri uvedení konzoly na trh. História sa opakuje aj z hľadiska všeobecného prijatia hry. Zatiaľ čo pôvodné Lumines boli považované za jednu z najlepších hier pre pôvodné PSP, Lumines Electronic Symphony je z určitého pohľadu „must have“ titul pre Vitu. Nie však pre každého.

Lumines je totižto logická hra. Podobne ako v prípade spomenutého Tetrisu, aj v Lumines padajú z neba herné kamene a úlohou hráča je ich správne rozmiestniť na hernej obrazovke, a tak vytvárať kombinácie. Zatiaľ čo v prípade Tetrisu sú kamene rôzneho tvaru, v Lumines ide vždy o štvorec, ktorý však obsahuje dvojfarebnú kombináciu. Hráč musí kombinovať štvorce tak, aby vytvoril buď nový štvorec, alebo obdĺžnik jednej farby.

Pointa hry je v princípe veľmi jednoduchá a počas hrania sa nemení (maximálne sa zrýchľuje padanie herných kameňov). Na jednej strane s týmto faktom súvisí celková jednoduchosť a chytľavosť herných mechanizmov. Avšak na strane druhej je tu neustále prítomná hrozba stereotypu. Lumines ponúka viacero módov. Samotná hrateľnosť sa nemení,

maximálne sa aplikujú určité premenné typu časové obmedzenie alebo nastavenie vysokej rýchlosti. V rámci základného „Voyage“ módu však Lumines ponúka ničím nerušenú hudobnú cestu, o ktorej konci rozhodne až hráč svojim neúspechom. Buďme realisti, skôr či neskôr herné kamene zaplnia celú plochu.

Spomínal som hudobnú cestu. A práve hudba, a jej vizuálna prezentácia, je čarom celého titulu. Zatiaľ čo Tetris ponúkal v niektorých verziách prepracovanú osem bitovú hudbu, moderná doba si vyžaduje trochu progresívnejší prístup. Výsledkom je 34 licencovaných pesničiek, vrátane Hey Boy Hey Girl od The Chemical Brothers, Disco Infiltrator od LCD Soundsystem alebo Yesterday When I Was Mad (Jam & Spoon Mix) od Pet Shop Boys. Každá z pesničiek má svoju vlastnú prezentáciu, ktorá sa prejavuje nielen rôznorodosťou farieb herných kameňov, ale aj vizuálnym pozadím hernej obrazovky. Stačí si pozrieť okolité screenshoty.

Kombináciou jednoduchej a chytľavej hrateľnosti, výborne zvoleného soundtracku a celkovej audiovizuálnej prezentácie je Lumines pomerne jedinečný unikát hernej scény. Je zrejme, že určitú jedinečnosť hre nemožno rozhodne

uprieť. Spomenutý Voyage mód zároveň funguje ako platforma na odomykanie nových skinov (= pesničiek), ktoré je možné následne využiť v rámci módu Setlist, kde si môže hráč vytvoriť vlastný súbor pesničiek, ktoré sa budú v rámci danej hry striedať. Okrem odomykania skinov hráč získava aj skúsenostné body a pri prechode na novú úroveň sa sprístupňujú noví avatari.

Avatar je hráčova prezentácia vo svete Lumines. Zároveň však každý z nich disponuje určitou schopnosťou, ktorú je možné využiť v hre pre jedného hráča alebo v multiplayeri. Aktivácia schopnosti je veľmi jednoduchá a využíva dotykový displej, zadnú dotykovú plochu následne využijete pri opätovnom dobíjaní špeciálnej schopnosti (stačí iba rýchlo ťuknúť). Tomu sa hovorí jednoduché a nenásilné využitie možnosti novej konzoly.

Lumines Electronic Symphony je výborná hra. Nie je to titul pre každého hráča a mnoho z nich odradí aj plná cena. Jedinečnosť, ktorou disponuje Lumines, je síce dobrým argumentom a odpoveďou na otázku ceny, avšak nepresvedčí každého. Určite si však stiahnite voľne dostupné demo a vyskúšajte, či si táto hra zaslúži vašu pozornosť alebo nie.

Roman Kadlec



Elektronický informačný portál e-Herbar.sk

The image shows a collage of various flowers and a screenshot of the e-Herbar.sk website. The website displays information about different plants, including their names, descriptions, and images. The flowers shown include St. Bernice, Oleander (Nerium oleander), Lantana (Lantana camara), Fialka lesná (Viola reichenbachiana), Čerešňa vŕtľá (Cerasus vulgaris), Common Mallow (Malva sylvestris), Klínček kartuziánsky (Dianthus carthusianorum), Bindažka obyčajná (Oxalis acetosella), Bindweed (Convolvulus arvensis), Blue Gem (Hebes x franciscana), and Calla Lily (Zantedeschia aethiopica).

Ked' odtrhneš kvetinu, zvädne...
Herbár? Jedine e-herbar.sk
...nielen o rastlinách...

Asphalt: Injection

Mobilné arkádové preteky

Váženému a ctenému čitateľovi sa ospravedľujeme hneď na začiatok. Budeme sa opakovať...

... pretože, čo bolo povedané v prípade recenzie titulu Dungeon Hunter: Alliance, sa dá aplikovať aj tu. Prečo by si mal hráč kupovať hru za plnú cenu na prenosnú next-gen konzolu, keď si môže Asphalt zahrať aj na telefóne?

Séria arkádových pretekov Asphalt je veľmi dobre známa širokej mase ľudí. Predsa len, mobilné hranie zažíva v týchto mesiacoch nevídaný boom. Korenie série Asphalt však siahajú až do čias, kedy mobilnému hraniu dominovala ťažkopádna platforma Java.

Za posledných pár rokov stihli arkádové preteky vystriedať pravdepodobne všetky dostupné platformy (vrátane prenosných systémov Nintendo DS, 3DS a aj pôvodného PSP). Avšak keď sa pozrieme na Asphalt: Injection z historického pohľadu, zistíme, že sa prakticky vôbec nič nezmenilo.

Samozrejme, audiovizuálna prezentácia sa počas rokov vylepšovala. Rovnako aj jazdný model a herné mechanizmy. Evolúcia sa však skončila pred 2-3 rokmi s príchodom Asphalt 5 pre Android a iOS. Päťka a šestka sú obecné veľmi dobre známe medzi majiteľmi zariadení, s vyššie spomenutými operačnými systémami. Za 0,79 EUR si pri troche trepezlivosti kúpite oba diely.

Okrem testovania iOS hier zo série Asphalt sme dávnejšie vyskúšali aj 3D verziu pre 3DS. Tá nepriniesla prakticky nič nové, ponúkla aspoň pridanú hodnotu v podobe tretieho rozmeru. Vzhľadom k celkovému dizajnu, výkonu konzoly a veľkosti

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
Výrobca: Gameloft
Vydavateľ: Ubisoft
Žáner: preteky

PLUSY A MÍNUSY:

- + počet áut
- + licencia
- stereotyp
- cena
- nič nové
- jazdný model

HODNOTENIE:

50%



KORENIE SÉRIE ASPHALT SIAHAJÚ DO ČASOV, KEDY MOBILNÉMU HRANIU DOMINOVALA ŤAŽKOPÁDNA JAVA.



Zmena je život: Za posledných pár rokov stihli arkádové preteky vystriedať pravdepodobne všetky dostupné platformy (vrátane prenosných systémov Nintendo DS, 3DS a aj pôvodného PSP). Avšak keď sa pozrieme na Asphalt Injection z historického pohľadu, zistíme, že sa prakticky vôbec nič nezmenilo.

displeja sa však Asphalt v klasickej podobe na 3DS relatívne aj hodil.

V prípade Asphalt: Injection je však situácia diametrálne odlišná. PlayStation Vita má krásny päť palcový displej a výkonný hardvér. Hranie nového Asphaltu však navodzuje dojem, že hru hráte na mobilnom telefóne, aj keď v prípade verzie pre Vitu je možné využiť pohybový senzor na ovládanie vozidiel. Jednoducho povedané, grafika je o niečo lepšia, ale z ďaleka však nedosahuje potenciál Vity.

Samotná hrateľnosť je bez zmeny, a to platí aj pre jazdný model, ktorý je z nášho pohľadu príliš fádny. Dokonca aj hry zo série Burnout, ktoré sa objavili na starom PSP, ponúkli lepšiu hrateľnosť a zábavu. Nedá sa však povedať, že by Asphalt bola nudná hra. Kto si chce relaxačne zajazdiť zopár pretekov, ten bude s Injection možno aj spokojný. Hrateľnosť je v princípe jednoduchá a jediné, čo hra vyžaduje, je zbieranie power-upov a hľadanie skratiek. Nečakajte žiadne boje s udrzaním vozidla na trati, nakoľko fyzikálny a kolízny model prakticky neexistujú. Čo sa hernej ponuky týka, nikoho neprekvapí pomerne rozsiahly

mód kariéry. Okrem odomykania tratí a cestovania takmer po celom svete na hráčov čaká približne 50 licencovaných automobilov a viacero herných módov.

Kampaň jedného hráča dopĺňa aj online multiplayer až pre štyroch hráčov. V tomto smere niet čo hre vytknúť, ponúka klasickú porciu herného obsahu. Grafika vyzerá v pohybe krajšie a živšie ako na priložených screenshotoch. V porovnaní s novým WipEoutom však zaostáva minimálne o jednu kategóriu.

V úvode recenzie sme spomenuli, že sa budeme opakovať. Je to dané najmä prístupom Gameloftu, ktorý sa tiež opakuje. Neustále na všetky platformy produkuje to isté, bez nejakej evolúcie. V prípade Asphalt: Injection tak nejde o nič iné, ako o čistý port hry z mobilného telefónu. Trate a celkové spracovanie kariéry je možno iné, podstata hry je však bez najmenšej zmeny. Je to veľká škoda a mrhanie potenciálom. Plnohodnotný a čistokrvný Asphalt pre

Vitu by mohol byť výborným prírastkom do hernej „knížnice“. Gameloft však tieto otázky riešiť nemusí, nakoľko sa im port z telefónu predáva viac ako dobre (minimálne u nás).

Roman Kadlec



Jak and Daxter HD: The Trilogy

Medzi Crashom a Drakeom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Žáner: Platformovka

Výrobca: NaughtyDog

Vydavateľ: SCEE

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ dĺžka

+ príbeh

+ absencia loadingov

+ variabilita

- kamera

- mapa

- menu

HODNOTENIE:

90%



Štúdio Naughty Dog žne úspechy so svojou sériou Uncharted, avšak ešte predtým bolo známe vďaka sériám Crash Bandicoot a Jak & Daxter. A práve druhej menovanej sa budeme venovať teraz, pretože nedávno vyšla jej HD prerobená verzia pre PS3. Má ešte dnešnému hráčovi čo ponúknuť?

Na mimozemské Jak & Daxter je séria akčných „skákačiek“, ktorá bola vo svojej dobe výnimočná hned' v niekoľkých veciach a formovala žáner. Je to už síce vyše desať rokov od vydania prvého dielu tejto trilógie, avšak stále nám má čo ponúknuť. Obstáli však proti zubu času a sú zábavné dodnes? Rozhodne! Jak and Daxter HD: The Trilogy obsahuje hry Jak & Daxter: The Precursor Legacy, Jak 2 a Jak 3.

Základ všetkých troch je rovnaký, t.j. budete skákať, zbierať predmety a cestou prekonávať prekážky a zdolávať nepriateľov, avšak každým dielom sa hra vyvíjala a posúvala žáner ďalej. Precursor Legacy predstavil po prvýkrát v tomto

žánri svet, v ktorom ste sa viac-menej voľne a bez loadingov presúvali (nebol rozdelený na úrovne ako v ostatných hrách dovtedy) a váš postup sa ukladal, takže keď ste nechali niečo nedokončené v jednej oblasti a odbehli do druhej, po návrate to bolo tak, ako ste to opustili.

Druhý diel Jak 2 zas prináša do žánru mesto na spôsob GTA, s policajtmi, vozidlami a misiami, a hra sa už viac sústreďí na príbeh, ktorý je vážnejší a naozaj pútavý. Jak 3 v podstate neprináša nič nové, len odstraňuje to nezábavné z druhého dielu a vylepšuje to, čo fungovalo. Každá z hier vám vydrží minimálne na 15 hodín, avšak pravdepodobne to bude oveľa dlhšie a ak chcete tituly prejsť na 100%, tak sa čas môže aj zniekol'konásobiť.

Ak hľadáte trochu tej klasickiej „skákačkovej“ hratelnosti, tak ste na správnej adrese, avšak pozor, hry si so svojím starším dátumom vydania prinášajú aj určité neduhy. V prvom dieli si napríklad nemôžete zapnúť titulky,

úplne absentuje mapa v hocijakej podobe a občas narazíte aj na problémy s kamerou. Tá sa hýbe s vami, avšak niekedy nestíha, alebo sa zle nastaví a aj keď ju ovládáte jednou z páčok, chýba tlačidlo na vycentrovanie kamery do smeru, ktorým práve postavička pozerá.

Problémom je aj krkolomné menu, na ktoré si postupom možno zvyknete, ale stále vás bude trochu hnevať a zbytočne v ňom stratíte drahocenný čas. Druhý diel už mapu vzhľadom na prítomnosť mesta obsahuje,

Obrázky: Obstáli by proti zubu času dodnes? Rozhodne!



ale zase narážame na problém s interfacom, lebo je prístupná iba minimapka v rohu obrazovky a veľkú (a potrebnú) mapu si obzriete iba cez menu. Problémy s kamerou stále pretrvávajú, ale už v menšej miere a nestáva sa tak často, že by ste kvôli tomu zomreli.

Veľkým záporom pre mňa osobne bol aj zdĺhavý presun po meste medzi misiami a nie moc vydarené a nezábavné ovládanie vozidiel a misie s nimi. Tie som len veľmi sťažka prekonával a tešil sa až skončiť.

Tretí diel v podstate odstraňuje chyby dvojky a vylepšuje to, čo fungovalo, takže stále sa tu nachádza mesto, ale presun po ňom už nepredstavuje útrapy, ale naopak zábavu, a preteky si tiež polepšili a pobavia. Odpadli aj zdĺhavé presuny medzi misiami, takže sa môžete sústrediť na všetko to dobré. Vravíte si, čo je vlastne dobré?

Doteraz som hry iba hanil, avšak to už máme z krku, a tak sa môžeme sústrediť na to dobré. A že toho nie je vôbec málo...

Rozhodne poteší absencia akéhokoľvek loadingu po spustení hry, takže keď už hru raz zapnete, nebude vás rušiť žiadne otravné načítanie a môžete si vychutnávať krásy hry. Rozhodne sa je čomu venovať, hry vám prezentujú neustále niečo nové, či už je to ďalšia zbraň, preteky, ochranná misia, alebo niečo iné, hry pre vás majú neustále niečo v zásobe na striedanie a osvieženie hratelnosti.

Budete na dinosauroch loviť škodcov po meste, pretekať v buginách, strieľať nepriateľov, preskakovať zložitú prekážku, preskúmať prostredia a veľa ďalších vecí, to všetko prepletené in-game cutscénami so zaujímavými dialógmi a vtipnými replikami, o ktoré sa väčšinou postará váš „parták“ Daxter.

Na vašej ceste stretnete mnoho zaujímavých charakterov, z ktorých si určite aspoň niektorých obľúbite a nebudete sa vedieť dočkať, čo sa stane ďalej.

Pre zberateľov je pripravené veľké množstvo predmetov, ktorých hľadaním môžete stráviť kvantú času. Síce nemáte žiadnu

špeciálnu motiváciu, ale verte mi, bude vás to baviť a nedá vám to nepozrieť sa, kde ste to nechali zvyšné nepozbierané veci, pretože zároveň aj odhalíte nové časti oblastí a budete si jednoducho užívať preskúmavanie jednotlivých skvelo dizajnovaných umiestnení. Za zmienku určite stojí ešte systém životov, ktorý úplne absentuje.

Po zomretí (spravidla niekoľko zásahov) sa vždy zjavíte na začiatku danej oblasti a váš postup pred úmrtím sa uložil, avšak nepriatelia sú oživení a vy musíte znova dôjsť na dané miesto. Hra vás tak nijak extrémne za chyby netrestá, avšak stále si zachováva určitý level náročnosti.

Grafika pochopiteľne dnes už neohúri, ale dá sa na ňu pozerieť aj na veľkých obrazovkách a často sa vám naskytnú nádherné pohľady, lebo hra vykresľuje celý svet v dohľade a ten je naozaj krásny. S grafikou súvisia aj animácie a tie sa nestratia ani dnes, všetko je perfektne rozanimované a pohyb Jaka a Daxtera je naozaj výborný.

Poteší aj stály framerate bez jediného poklesu či akýchkoľvek trhnutí. Zvuky neostávajú pozadu a všetko je výborne ozvučené a má vlastný zvuk, či už strieľanie, beh po rôznych povrchoch, rozhovory, atď. Hudba hrajúca v pozadí príjemne dokresľuje atmosféru a neruší, no pravdepodobne si ju nebudete púšťať doma z rádia.

V kocke sa jedná o stále výborné tituly, ktoré obstoja aj dnes, avšak musíte sa zmieriť s kompromismi v grafike a pár drobnosťami. Ak sa však zmierite s týmito pár maličkosťami, čaká vás nesmierne množstvo mierne old-school, ale hlavne kvalitnej zábavy za výbornú cenu a ako bonus si navyše prejdete aj kúskom hernej histórie, to všetko s vtipným komentárom Daxtera. Pre fanúšikov žánru sa jedná o povinnosť.

Andrej Thurzo



Rhythm Thief & The Emperor's Treasure

RYTMICKÉ DOBRODRUŽSTVO V PARÍŽI

Hry spojené s hudbou sú v dnešnej dobe celkom populárne. Ľudia sa bavia pri tancovaní v Dance Central, alebo hrajú známe skladby v Guitar Hero. Podobných hier je, samozrejme, viac a každý si medzi nimi nájde to svoje. Hudbu, ako jeden z výrazných prvkov hrateľnosti, sa rozhodla použiť v svojej najnovšej hre aj SEGA. Rhythm Thief & The Emperor's Treasure je však žánrovo ťažko zaradiť, dala by sa nazvať rytmickou akciou, ale zároveň je to aj klasická adventúra. Hudba je dôležitým prvkom pri minihrách, no súčasne netvorí gro hry, ako je to u vyššie spomínaných tituloch.

V hre sa vžijete do roly chlapca menom Raphael, ktorý vyzerá úplne obyčajne. Avšak v noci sa z nenápadného chlapca stáva postrach Paríža. Prezlečený v obleku a klobúku je pre všetkých známy ako Phantom R, zloděj, pred ktorým nie sú žiadne cennosti v múzeách a galériách v bezpečí. Po krku vám pôjde detektív Vergier, ktorý je doslova posadnutý vaším chytením.

Do cesty sa vám pripletie množstvo postáv. Stretnete záhadnú dievčinu s husľami Marie, vojvodkyňu Elisabeth a nemôže chýbať ani poriadny záporný hrdina, a tým je chlapík, ktorý si hovorí Napoleon a niekolkokrát sa skrížia vaše cesty. V príbehu sa dočkáte aj zvrátov a prekvapení. Avšak (mnoho z nich) sú ľahko predvídateľné.

Dej hry je situovaný do Paríža, kde v podstate strávite celú hru. Osobne ma toto umiestnenie potešilo, keďže v hrách ho nemáme možnosť často vidieť a má určite čo ponúknuť. Počas hry nemôže chýbať ani návšteva najznámejších dominant hlavného mesta Francúzska, takže si zblízka obzriete Eiffelovku, Víťazný oblúk, chrám Notre Dame a, samozrejme, neobídete ani múzeum Louvre.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: adventúra
Výrobca: SEGA
Vydavateľ: Conquest

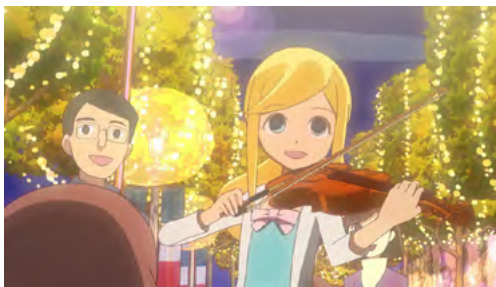
PLUSY A MÍNUSY:

- + pekné cutscény
- + hudba
- + množstvo postáv
- frustrujúce minihry
- pomerne jednoduché

HODNOTENIE:

65%

HUDBU, AKO JEDEN Z VÝRAZNÝCH PRVKOV HRATEĽNOSTI, SA ROZHODLA POUŽIŤ V HRE AJ SEGA.



Rytmická adventúra: Rhythm Thief & the Emperor's Treasure je žánrovo ťažko zaradiť. Dala by sa nazvať rytmickou akciou, ale zároveň je to aj klasická adventúra. Hudba je dôležitým prvkom pri minihrách, no súčasne netvorí gro hry, ako je to u vyššie spomínaných tituloch.



Keďže Phantom R je zloděj známych pamiatok, tak Louvre navštívi aj „pracovne“, ako aj mnohé iné objekty. Čo ma tiež potešilo je fakt, že počas hry sa dozvieme niečo viac aj o samotnom meste a jeho histórii.

Po Paríži sa môžete voľne pohybovať, na hornom displeji je zobrazená mapa mesta a na dolnom sa zobrazujú jednotlivé umiestnenia. Na jednotlivých miestach stretnete aj početné množstvo NPC postáv, s ktorými budete viesť automatické rozhovory, alebo sa s nimi spája úloha, ktorá vás posúva ďalej v príbehu. V každej oblasti po kliknutí na určité objekty budú nachádzate zlaté mince, alebo objavíte nejaký zvuk, ktorý sa automaticky nahrá do vašej zbierky nahrávok.

Na displeji však nie je nijak naznačené, kde sa skrytý zvuk ukrýva, takže budete počas hry nútení vždy skúmať každú časť danej obrazovky, kým náhodne ukrytú časť nenájdete. Nahrané zvuky potom pri vhodných NPC použijete, aby ste sa pohli ďalej. Napr. cez ospalú knihovničku sa dostanete tak, že jej pustíte uspávanú, ktorú ste nahráli od matky, spievajúcej svojmu



diet'at'u pred knižnicou. Takto sa to bude opakovať aj pri ostatných postavách, ale s inými zvukmi.

Okrem toho dôjde aj na riešenie skladačiek, ktoré sú dosť jednoduché a nezaberú viac ako pár minút. Celou hrou vás bude tiež sprevádzať aj väčšie množstvo minihier, ktoré sa budú počas hrania viackrát opakovať. A práve minihry sú pre mňa najväčším problémom tejto hry. Tie by som rozdelil na zlé, ešte horšie a „retardované“.

Neskutočne ma frustrovali a namiesto toho, aby som sa pri nich bavil, som sa iba rozčul'oval. Väčšinou pri nich stačí iba stláčať jedno, alebo dve tlačidlá v správny čas. Problémom je, že niekedy som netušil, kedy mám stlačiť tlačidlo, alebo som nestíhal. Jedinou minihrou, pri ktorej som sa bavil, bolo hranie na husliach. V tej stačí kĺzať stylusom v smere ukazujúcich šípok.

Samozrejme pri tom hrá nádherná hudba. Pri minihrách autori využili všetky ovládacie prvky 3DS-ka, a tak budete stláčať, používať dotykový displej, ale aj nakláňať

Nintendo do strán. Podľa toho, ako sa vám darilo v danej minihre, dostanete známku A až E.

Pochváliť autorov však musím za veľmi pekné cutscény. Tie sú nadabované a vďaka svojej peknej grafike pri nich máte pocit, akoby ste pozerali anime film. Aj na grafiku kreslených oblastí sa dobre pozerá, no pri minihrách, keď sa hra presúva do 3D, už to také pekné nie je.

Hudba sa podarila, keďže pri niektorých minihrách hrá dôležitú úlohu. Hlavne husľové melódie sú skutočne nádherné. Taktiež pri tanečných minihrách dodáva rýchla hudba tú správnu atmosféru.

Rhythm Thief som ešte pred tým, ako som ho dostal na recenziu, skúšal v deme. Demo obsahovalo iba 3 minihry a po jeho dohraní som mal pocit, že hra bude odpad. Našťastie v plnej verzii som zistil, že minihry sú iba jednou časťou a tá adventúrna časť ma bavila.

Dokonca by som povedal, že je to celkom slušná adventúra, no tie minihry ma skutočne frustrovali a ubíjali. Avšak keď som si čítal niektoré zahraničné recenzie, tak sa našli redaktori, ktorým sa zase minihry páčili. Zrejme to záleží aj od toho konkrétneho človeka, ako mu to sadne.

Čiže ak tiež patríte ku skupine, ktorú budú minihry baviť a nebudete nimi frustrovaní, tak si pokojne k záverečnému hodnoteniu pripočítajte desať percent.

Martin Sabol

Resident Evil: Operation Racoon City

Zombík vpravo, zombík vl'avo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Capcom

Vydavateľ: Cenega

Zapožičal: Cenega

Žáner: akčná adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

+ zombíci v kompetitívnom multiplayeri

- nulová AI

- nefunkčný matchmaking

- nevyužitý potenciál

RE série

- nudná kampaň

HODNOTENIE:

45%



Spoluhráč vpravo, spoluhráč vl'avo a ten posledný kretén sa zas musel niekde stratiť. Znie to povedome, nie?



Ak sa mám priznať, fascináciu ľuďmi zombíkmi, ktorú možno badať v posledných rokoch, a ako sa zdá, ani nás tak skoro neopustí, takpovediac nechápem. Teda osobne nič proti nemŕtvym nemám (až na upírov z Twilightu, ale to sem nepatrí), ale zo strach naháňajúcich živých mŕtvol z pôvodných poviedok, filmov alebo survival horror hier sa nám stali húfnymi nepriateľmi. Avšak ktorí skôr než zdesenie vyvolávajú úsmev pri tom, ako do nich po stovkách striel'ame zásobníky, alebo pacifikujeme inou, pokiaľ možno brutálnou metódou. Z obávaných stvorení sa nám proste vďaka mainstreamovej zábave stali vtipné figúrky. Tým pádom byť zombíkom v dnešných hrách znamená čeliť bande štyroch plne ozbrojených hráčov (troťlov) s headsetmi.

Ako už asi z úvodu tušíte, Resident Evil: Operation Racoon City nie je v tomto prípade žiadnou výnimkou. Dal by sa možno považovať aj za určitý smutný pomník

série, ktorá nás práve kedysi naučila pri monitoroch sa báť.

Nemá zmysel chodiť okolo horúcej kaše. Hneď na začiatok vám musím povedať, že Operation Racoon City nemá s pôvodnými RE hrami okrem zasadenia v tom istom univerze nič spoločného. Áno, hra sa odohráva v, pre fanúšikov série nechválne známom, Racoon City, v čase udalostí druhého dielu, ale až na zopár cameo št'ekov tu akákoľvek podobnosť končí. Príbeh začína, a prakticky taktiež aj končí príchodom tímu Umbrela Security Services do Racoon City pár hodín po začiatku šírenia epidémie T vírusu

známej z druhého dielu. Ten má za úlohu získať späť stratený výskum a zahľadiť akékoľvek stopy, ktoré by spájali incident s korporáciou Umbrella. Preložené do hráčskej reči, v kampani dizajnovanej pre štyroch hráčov sa prestrieli'ate cez haldu zombíkov z jednej strany mesta na druhú. Áno, „inšpirácia“ Left4Dead tu kričí z každého rohu a, bohužiaľ, zabíja úplne všetko, čo robilo doterajšie RE hry populárne.

Nemožnosť pohybu pri streľbe, obmedzené množstvo nábojov a lekárničiek sa stali už určitým trademarkom RE série a dokázali navodiť takú hustú atmosféru,



že ste mali z pomaly blížiaceho sa húfu zombíkov naozaj aj strach. V ORC máte či už lekárničky, alebo náboje na každom rohu, čo v kombinácii s možnosťou pohybu aj streľby zároveň, a faktu, že máte pri sebe vždy ďalších troch hráčov, spôsobuje, že zombí nepriatelia nepredstavujú prakticky žiadnu hrozbu. Že je tomu tak si boli vedomí zjavne aj tvorcovia, a tak okrem štandardných zombíkov a mutantov Umbrelly (B.O.W.s) do hry pridali aj vojakov americkej armády, ktorí sa snažia po vás strieľať.

A keďže v každej 3rd person hre, v ktorej po vás nepriatelia strieľajú, je moderné mať cover systém, alias možnosť schovávať sa za prekážky, rozhodli sa tvorcovia pridať nám aj ten. Keď si odmyslíme jeho otázne využitie (90% nepriateľov len bezhlavo beží proti vám), zostane nám jeho biedna technická implementácia, vďaka ktorej sa vám veľakrát stane, že sa vaša postava bude náhodne schovávať za prekážkou aj v momente, keď si to vôbec neželáte, a naopak. K dispozícii je taktiež útok na blízko, ktorý je však tak neefektívny, že nemá prakticky žiadny zmysel. Okrem zbraní samotných, môžete vy a vaši spoluhráči používať rôzne druhy granátov a liečebných sprejov.

Za celkom zaujímavý nápad by sa dala označiť možnosť vyberať si na začiatku každej zo šiestich kapitol inú postavu z tímu. Podľa ich popisu by človek predpokladal, že každá z postáv sa hodí na iný štýl hry. Postavy síce majú rôzne špeciálne skilly, ktoré si môžete počas hrania rovnako ako zbrane postupne odomykať, avšak po zistení, že každá z postáv môže počas hry zdvihnúť zo zeme ľubovoľnú zbraň a všetky levely sa obmedzujú na lineárne koridory, cez ktoré sa stačí len prestrieľať bez akejkoľvek nutnej tímovej spolupráce alebo nebudaj koordinovaného postupu, stáva sa ich

výber len kozmetickou záležitosťou. Horšia je však samotná dĺžka kampane, ktorá atakuje v závislosti od šikovnosti vašich spoluhráčov spodnú hranicu 6 hodín, pričom motivácia hrať jednotlivé fádne levely znova je pomerne nízka.

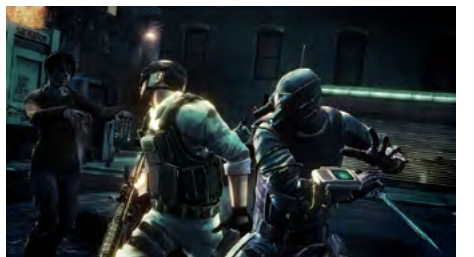
Čo ORC ako tak zachraňuje je kompetitívny multiplayer, ktorý je na rozdiel od kampane vcelku zábavný. K dispozícii sú 4 módy, v ktorých si môžete zmerať svoje sily až 8 hráčov: Biohazard (capture the flag), Team Attack (team deathmatch), Heroes (team deathmatch s tým, že hráte za hrdinov série RE) a Survivors (king of the hill). Módy síce neznejú vôbec originálne, ale na rozdiel od iných hier, v ktorých sa s nimi môžete stretnúť, pridávajú zaujímavý zvrat. Napríklad v podobe všade prítomných zombíkov, ktorí útočia na všetko čo sa hýbe a ich zabíjanie taktiež prináša body, ktoré môžu rozhodnúť o víťaznom tíme. V týchto módoch taktiež konečne začnú dávať zmysel jednotlivé classy a ich skilly, ktorých odomkyvanie je spoločné pre kampaň aj pre multiplayer. Celý zážitok, bohužiaľ, ničí prakticky nulový balanc zbraní a systém mierenia, ktorý funguje ako tak na zabíjanie pomalých zombíkov, ale trafiť rýchlo pohybujúceho sa hráča je hotovým umením. Korunu nasadzuje útok na blízko, ktorý vás síce nezabije na prvú ranu, ale doba, pokým sa vaša postava spamätá a umožní sa vám brániť, sa rovná prakticky vždy smrti.

Samotnou kapitolou ORC je potom technické spracovanie. Nulová AI zombíkov by sa možno ešte ako tak dala pochopiť. Avšak to, že sa rovnako stupídne správajú aj všetci ostatní nepriatelia, vrátane AI ovládaných členov vášho tímu (v prípade, že nehrajete so živými hráčmi), sa iným slovom ako odfláknutá práca nazvať nedá. S čím má hra taktiež pomerne veľké problémy je matchmaking, ktorý zvlášť v kampani nedokáže nájsť

prakticky žiadnych spoluhráčov (aj keď je dosť možné, že je to spôsobené tým, že hru proste nikto nehraje). Prípadne vás počas hrania častokrát znenazdajky odpojí. Po grafickej stránke ORC taktiež ničím neexceluje: nízke rozlíšenie textúr a neustále sa opakujúce tie isté modely zombíkov (narátal som ich možno 7) opäť len poukazujú na to, že táto hra má s Resident Evil spoločný len názov. Soundtrack pre istou, až na menu a pár vybraných sekcií, absentuje úplne.

Sčítané a podtrhnuté, Resident Evil Operation Racoon city vyslovene nepoteší asi nikoho. Fanúšikovia RE série budú len trpko nadávať, ako sa niekto snaží len „podojiť“ známu značku, co-op chtiví hráči zase zaplačú nad kvalitou prevedenia, ktorá je oproti konkurencii o pekných pár tried nižšia.

Branislav Brna



Kid Icarus: Uprising

Oživenie po 25. rokoch

Po dlhých 25 rokoch, Nintendo znovu prebúdzá k životu jednu zo svojich značiek. Áno, už je to 25 rokov, čo prvý Kid Icarus uzrel svetlo sveta na konzole NES. Predpokladám, že väčšina z vás si to zrejme nepamätá a priznám sa, že donedávna som ani ja o tejto hre nepočul. Ešte pred 19 rokmi vyšla d'alšia časť a odvtedy to vyzeralo, že táto herná séria je mŕtva. Až doteraz. Producent Masahiro Sakurai a jeho tím v Project Sorasa sa rozhodli Icara vzkriesiť, a tak sme sa nedávno dočkali, opäť na konzole od Nintenda (konkrétne na handhelde 3DS), hry s názvom Kid Icarus: Uprising.

Už názov spolu s boxartom hry, na ktorom sa nachádza chlapec s krídlami, evokuje súvislosť s gréckou mytológiou. Iste je vám veľmi dobre známy príbeh o Daidalovi a Ikarovi, ktorí spoločne utiekli z veže, vďaka krídlam vyrobeným z pier vtákov. Kid Icarus: Uprising sa skutočne zameriava na grécku mytológiu, avšak v netradičnom japonskom podaní. V hre sa prevetlíte do postavy menom Pit, už ako som spomínal, chlapca s krídlami.

Napriek krídlam Pit sám nedokáže lietať, a tak ho bude odprevádzať bohyňa Palutena, ktorá kontroluje dráhu jeho letu, ten však nesmie presiahnuť 5 minút. Vašou úlohou v tomto príbehu nebude nič menšie, ako záchrana samotného sveta. Do cesty sa vám pripletie enormné množstvo nepriateľov, bossov a rôznych ďalších postáv. Zo známych postáv tu stretnete napríklad Pandoru, Medúzu, Hydru, dokonca aj samotného „šéfa“ podsvetia (Hades).

Žánrovo hru nie je ľahké zaradiť, jedná sa totižto o akýsi mix on-rail akcie a TPS akcie. Tieto dve sekvencie sa budú viac-menej

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Nintendo
Vydavateľ: Conquest
Žáner: akcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + intenzívna akcia
- + dizajn prostredí a monštier
- + originalita na každom kroku
- + skvelá hudba
- + množstvo bossov
- + vtipné dialógy
- nepraktické ovládanie

HODNOTENIE:

90%

pravidelne striedať. Takmer každá misia začína letom, ktorý sa nesie v on-rail duchu. Kam poletíte, si vyberať nemôžete. Trasu máte striktné naplánovanú a vašou úlohou je iba strieľať nepriateľov, a zároveň sa vyhýbať ich strelám. Keďže Pit nemôže letieť naraz dlhšie ako 5 minút, čo je odôvodnené tým, žeby mu zhoreli krídla, tak vás po týchto úsekoch čakajú pasáže na zemi.

Po pristáti už máte Pita pod kontrolou vy, sami ovládate jeho pohyb a hra sa v podstate hrá ako TPS akcia. Na niektorých miestach vám hra na krátko dovolí použiť vozidlo alebo robota, s ktorým ste rýchlejší, a zároveň aj silnejší. Hra je celkovo rýchla akcia, ktorá vám nedá ani na chvíľu vydýchnuť. Jednu akčnú časť



PRED 19 ROKMI VYŠLA ĎALŠIA ČASŤ
A ODVTEDY TO VYZERALO, ŽE TÁTO
HERNÁ SÉRIA JE MŔTVÁ. AŽ DOTERAZ...



Veľký arzenál zbraní (až 9 tried): Staffs, Bows, Clubs, Orbitars, Blades, Claws, Palms, Cannons a Arms.

strieda ďalšia, a tak to pokračuje, až kým nedôjdete k bossovi danej kapitoly.

Vďaka svojej intenzívnosti Kid Icarus nezačne nudiť ani na chvíľu a stále vás bude poháňať vpred. Do cesty sa vám postaví množstvo rozličných nepriateľov, prevažne neľudského pôvodu. Autorom skutočne nemožno uprieť originalitu pri vytváraní jednotlivých monštier. Druhov nepriateľov je proste veľa a všetky sú unikátne, či už vzhľadom alebo útokmi, ktorými disponujú. Napríklad ma prekvapilo, keď ma jeden z nich premenil na pochodujúcu zeleninu a rozbehol sa ku mne s vidličkou v ruke. Ak sa mi nepodarilo utiecť, tak ma jednoducho zjedol a to znamenalo koniec hry. Naopak, ak som bol úspešný a ušiel, tak o pár sekúnd som sa premenil späť a mohol opätovať útok.

Proti veľkému množstvu nepriateľov budete potrebovať aj veľký arzenál zbraní. Tie sú rozdelené do deviatich tried: Staffs, Bows, Clubs, Orbitars, Blades, Claws, Palms, Cannons a Arms. V každej kategórii si postupne budete odomykať desiatky zbraní. Väčšina z nich dokáže vykonávať útoky na blízko aj na diaľku,

niektoré však iba po jednom z týchto útokov, buď range (na diaľku) alebo melee (na blízko). Každá zbraň sa tiež po chvíli nečinnosti nabije a prvú strelu vystrelí omnoho silnejšie. Funkcia „Fuseweapons“ vám umožní spojiť dve zbrane dokopy, a tým vznikne jedna silnejšia zbraň. Okrem klasických nepriateľov si zabojujete aj proti bossom. Na konci každej kapitoly vás čaká jeden. Hlavne ten posledný bossfight je epický. Okrem zbraní vám život neraz zachráni aj špeciálne schopnosti. Tie sa taktiež odomykajú postupne, no nemôžete mať všetky schopnosti naraz. Túto časť autori tiež zvládli zaujímavo. Jednotlivé schopnosti majú tvar „tetrisových kociek“ a tie ukladáte do štvorca s danými rozmermi. Podľa toho ako si ich poukladáte, si sami určíte, aké a koľko schopností naraz môžete mať.

Zbrane si môžete tiež kupovať. Platidlom v hre sú srdcia, ktoré získavate v jednotlivých kapitolách. A zase zbrane, ktoré nepotrebuje, môžete premeniť na srdcia. Tie majú vplyv aj pri výbere náročnosti. Zabudnite na označenie: easy, medium, hard, aj v tejto oblasti sa snažili byť autori originálni. Pred začiatkom každej kapitoly si vyberáte náročnosť na vodorovnej osi. Tá obsahuje čísla od 0.0 až po 9.0 a vy si ľubovoľne môžete vybrať číslo, aké chcete. Čím väčšie číslo, tým je hra ťažšia, no zároveň váš čaká vyššia odmena v podobe srdca. Človeku dá poriadne zabráť už napríklad aj 6.0 a ak si nastavíte 9.0, tak sa pripravte na hotové peklo.

Hrou vás budú sprevádzať aj neustále dialógy medzi Pitom a Palutenou, prípadne inými postavami. Jednotlivé rozhovory sú vtipné a uvoľňujúce, človek si na nich rýchlo zvykne a ešte viac si oblúbi postavy. Občas budete počuť aj odkazy na pôvodnú hru. Do hry sú ešte zakomponované aj achievementy. Spolu ich môžete získať až 360 a sú rozdelené do troch obrazcov po 120. Ak nejaký získate, tak sa vám otvorí jeden štvorček na obrázku, pri získaní všetkých 120 dostanete celý obraz.

Zatiaľ sa vám mohlo zdať, že hra nemá žiadnu chybu, no to, žiaľ, nie je pravda. Hlavným neduhom hry je ovládanie. Hlavne chvíľu potrvá, kým si naňho zvyknete. Na pohyb slúži circlepad, strieľať tlačidlom L a stylus slúži na mierenie. Ovládacia schéma sa zdá byť jednoduchá, avšak v praxi je veľmi nekomfortná. Keďže v jednej ruke držíte stylus, tak druhá ruka musí držať konzolu, a pritom ešte obsluhovať circlepad a stláčať L. To je

jednak nepohodlné a ešte vás aj začne bolieť ruka. Istým riešením je stojan, ktorý obsahuje každé balenie hry. Na stojane sa to skutočne hrá lepšie, keďže už odpadá povinnosť držať konzolu. Ale stojan vám zachráni situáciu iba doma, ak chcete hrať hru v autobuse alebo podobne, tak je to už horšie. Ak ste náhodou ľavák, ako som aj ja, tak nastáva ďalší problém, keď musíte držať stylus v pravej ruke, čo je pre mňa dosť neprirodzené. To by mal zase vyriešiť circlepadpro, no to je už zase ďalšia periféria, ktorú potrebujete.

Ak si však na ovládanie zvyknete, tak vás čaká skvelý zážitok. V singleplayeri hra ponúka 25 kapitol, ktoré prejdete približne za 10 hodín, ak budete hrať na vyššej náročnosti, tak pokojne aj viac. Ak by vám to nestačilo, tak je tu prítomný aj multiplayer. Ten obsahuje 2 módy – Light vs. Dark a Free for All. Mód Light vs. Dark je v podstate niečo ako team deathmatch, kde bojujete 3 proti 3 a vo Free for All bojuje každý proti každému.

Hra je na tom slušne aj po grafickej stránke. Nedá mi nespomenúť množstvo originálnych a veľmi pekne spracovaných prostredí, hlavne v misiách vo vzduchu, ktoré niekedy doslova vyraňujú dych. Nešetřilo sa ani efektmi. Rôzne strely, lúče a výbuchy sú na každom kroku. Dokonca aj 3D spracovanie je celkom slušné a na rozdiel od ostatných titulov som si ho tu aj dosť často zapínal. Tiež ma veľmi prekvapila hudba. Tá je jedným slovom nádherná. Nájdete tu množstvo skladieb, ktoré je radosť počúvať.

Masahiro Sakurai a jeho tím odvodili kus kvalitnej práce. Priniesli na svet hru s intenzívnou, neutíchajúcou akciou, okorenenu vtipnými dialógmi a sršiacou originalitou na každom kroku. Ak sa prehryziete cez nepraktické ovládanie, tak sa zaručene budete baviť. Kid Icarus: Uprising je povinnosť pre všetkých majiteľov Nintenda 3DS a tí, čo konzolu ešte nemajú, tak k jej kúpe je toto jeden z dôvodov.

Martin Sabol



FIFA Street

S futbalom do ulíc

Futbal sa dá hrať všade. Napríklad aj v uliciach a na betóne. To, že na tom niečo bude, potvrdila aj najnovšia hra od EA Sports – FIFA Street.

FIFA Street v princípe nie je ničím novým. Pri pohľade do histórie sa môžeme zastaviť v roku 1997. Novovydaná FIFA 98 ponúkla zábavnú minihu v podobe sálového futbalu. FIFA Street tento koncept vytiahla do ulíc a na betón, pričom koncept ostáva zachovaný – znížiť počet hráčov na ihrisku, a taktiež aj veľkosť samotnej hracej plochy. Oproti archaickej FIFE 98 však FIFA Street značne vylepšila herné možnosti a výsledkom je samostatný titul, ktorý sa prvýkrát objavil v roku 2005. Aktuálna verzia však úspešne oživuje celú sériu.

FIFA Street na koncepte jednoduchosti a intuitívnosti stavia celú hrateľnosť. Pokiaľ ste v poslednej dobe hrali niektorú z „klasických“ hier zo série FIFA, ovládanie vám bude pomerne povedomé. Drobné detaily však vyžadujú nové spoznávanie všetkých možností – triky hrajú vo FIFA Street hlavnú úlohu a ich používanie je v pouličnom futbale dôležitejšie a komplexnejšie ako na trávniku. S tým súvisí aj tempo hry. Zatiaľ čo vo FIFE 12 predstavujú finty užitočný spôsob, ako spoluhráča obohrať, nie sú vždy nutnou cestou k úspechu. V prípade FIFY Street sa však bez šikovnosti vašich hráčov (ktorí sú, samozrejme, ovládaní vami) nepohnete a hru si patrične nevychutnáte, a to ani na jednoduchších nastaveniach náročnosti.

Jednou z pozitívnych vlastností herného spracovania pouličného futbalu je fakt, že hra nemá naordinovanú šablónu, podľa ktorej funguje. V bežnom futbale je to vždy 11 hráčov na oboch stranách, rozmery bránok a ihriska sa nemenia. Street si

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox360
Výrobca: EA Canada
Vydavateľ: EA Sports
Žáner: šport

PLUSY A MÍNUSY:

- + rôzne herné režimy
- + World Tour
- + dôraz na efektívny a efektívny futbal
- + fyzikálny engine
- náročnejšie na ovládanie

HODNOTENIE:

80%

JEDNOU Z POZITÍVNYCH VLASTNOSTÍ HERNÉHO SPRACOVANIA POULIČNÉHO FUTBALU JE FAKT, ŽE HRA NEMÁ NAORDINOVANÚ ŠABLÓNU.



Street je iná hra: Opätovné oživenie značky FIFA Street sa vydalo takmer na jednotku. Hoci ide opäť o futbal (prekvapujúco), celková prezentácia a atmosféra nerobí z FIFY Street priamu konkurenciu pre FIFU 12.



s týmto neláme hlavu a hráčom ponúka viaceré alternatívy, či už to je 2 vs. 2, pričom sa hrá na veľmi malé bránky, alebo iné varianty vrátane 5 vs 5, pričom nechýba ani futsal. Rôzny počet hráčov a rôznorodosť veľkosti bránok je síce na prvý pohľad kozmetická, ale hrateľnosť ako takú správnym spôsobom oživuje.

Nová FIFA Street sa prezentuje nielen značne upravenou hrateľnosťou, ktorá kladie väčší dôraz na detaily fyzikálneho enginu, ale aj novým grafickým spracovaním. Zatiaľ čo hry z pôvodnej série sa vyznačovali nádychom komixovej grafiky, aktuálny diel kladie dôraz na realistickejšie spracovanie. K realistikosti prispieva aj databáza skutočných hráčov, v tomto prípade však nejde o nič prekvapujúce.

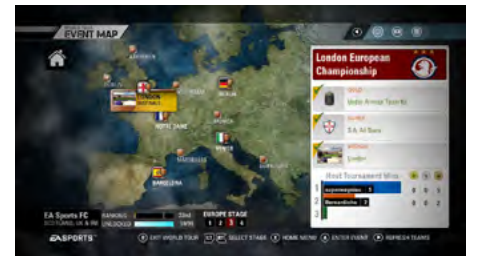
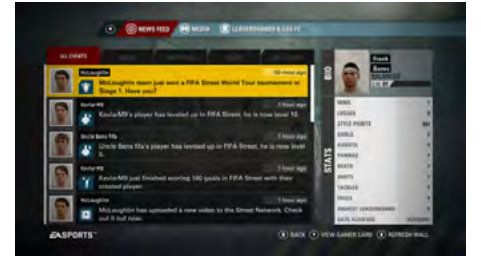
FIFA Street ponúka viacero herných módov. Či už ide o jednotlivé zápasy alebo o kampaň/mód kariéry, ktorý sa nazýva World Tour, hráči budú mať možnosť hrať podľa viacerých pravidiel. Meniaci sa počet hráčov sme už spomínali, FIFA Street však v niektorých prípadoch inak definuje spôsob, akým je hráč bodovo odmeňovaný a aké sú požiadavky

na výhru. V takmer všetkých prípadoch je však kladený dôraz na efektivosť a efektívnosť pri ovládaní futbalistov. FIFA Street v tomto smere jasne odlišuje nováčikov a skúsených hráčov a pri vzájomnom súboji je rozdiel značne viditeľný.

Náhradou kariéry je, v prípade pouličnej FIFY, mód World Tour. Ten vám umožní vytvoriť si vlastné mužstvo hráčov a ísť dobíjať svet virtuálneho pouličného futbalu. Kariéra šikovne kombinuje rôzne herné varianty, ktoré si postupne vyskúšate všetky. Postup v rámci World Tour módu je odmeňovaný skúsenostnými bodmi a tie je možné použiť na zlepšovanie hráčov – klasický scenár z iných EA hier tak opäť funguje bezchybne. Samozrejme nechýba ani kompetitívny online multiplayer, ktorý, podobne ako FIFA 12, využíva sociálnu službu EA Sports Football Club.

Opätovné oživenie značky FIFA Street sa vydalo takmer na jednotku. Hoci ide opäť o futbal (prekvapujúco), celková prezentácia a atmosféra nerobí z FIFY Street priamu konkurenciu pre FIFU 12. Hrateľnosť je v tomto prípade odlišná – spomínaný značný dôraz na triky, finty a šikovnosť futbalistov je v mnohom prípade dôležitejší ako celkový tímový aspekt. Tak či onak, FIFA Street si svojich fanúšikov určite získa a určite bude medzi nimi aj mnoho skálnych hráčov FIFY 12.

Roman Kadlec



Michael Jackson: The Experience HD

Kráľ popu je späť!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita

Výrobca: Ubisoft

Vydavateľ: Playman

Žáner: Rytmická

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack

+ jednoduchosť

+ chytľavosť

- skôr či neskôr stereotyp

- iba pre fanúšikov
rytmických hier

HODNOTENIE:

60%



Šialenstvo okolo smrti M. Jacksona sa dostalo aj na displeje našich herných konzol. Umyselne sme nepoužili výraz „televízory“, nakoľko hra Michael Jackson: The Experience sa objavila aj na prenosných herných platformách.

Hneď na prvý pohľad je zjavné, že verzia pre prenosné herné konzoly bude odlišná od toho, čo si mohli zahrať majitelia Xboxu alebo PS3ky. Skákanie pred Kinectom resp. PS Move nahradila v prípade prenosnej HD verzie značná záťaž na prsty. Zatiaľ čo v prípade veľkých konzol

predstavoval tanenčno-pohybovú hru, ktorá dokázala rozhýbať celé telo, rytmické hry na malom displeji fungujú podľa iných zákonitostí.

Hoci sa Michael Jackson: The Experience HD objavil na Vite, nejde o nový titul. Svoju premiéru si hra odbila na Nintendo 3DS ako aj na iPade. Najmä v prípade druhého menovaného zariadenia ide o pomerne slušne vyzerajúcu hru s chytľavým konceptom. Vita verzia je veľmi podobná tomu, čo si mohli vyskúšať vlastníci iPadu, akurát z hľadiska obsahu a platobného modelu sa situácia mierne odlišuje. iPad ponúka mnohé pesničky vo forme DLC obsahu, Vita je v základnej podobe vybavená pätnástimi hitmi od kráľa popu. Je možné, že ďalšie songy pribudnú vo forme plateného DLC.

Pozrime sa na samotnú hrateľnosť, ktorá je v princípe veľmi jednoduchá. Michael Jackson: The

Experience HD ponúka z hľadiska mobilných rytmických hier nový prístup, súvisiaci s popularitou dotykového displeja. Zabudnite na rytmické ťukanie rôznych kombinácií tlačidiel, v prípade Jacksona si vystačíte s prstom, ktorý bude kopírovať jednoduché tvary. V niektorých prípadoch budete potrebovať prsty dva, hra podporuje multitouchové využitie displeja – to však až na vyššom stupni náročnosti.

Michael Jackson: The Experience HD odporúčame vyskúšať na najľahšej náročnosti. Hoci je hrateľnosť založená na jednoduchých princípoch, postupný tréning je lepší, ako záplava množstva pohybov, ktoré sa objavujú pri najťažšom nastavení. Samotná hra však predstavuje rozumne zvolený pomer medzi výzvou a pocitom nesplniteľnosti. Jednotlivé pohyby sa v rámci konkrétnej pesničky často opakujú

HRA MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE SA OBJAVILA AJ NA PRENOSNÝCH PLATFORMÁCH.



a po pár opakovaníach je možné si postupnosť pohybov zapamätať. Práve tento pocit, že sa zlepšujete po každom dokončení pesničky, je hlavnou hnacou silou a motivačným faktorom. Hra sa snaží hráča motivovať aj skúsenostnými bodmi, ktoré postupne postavu Michaela Jacksona „levelujú“ a zároveň odomykajú nový obsah.

Okrem toho, že budete väčšinu herného času robiť s prstom po displeji rôzne čiarky, ponúka hra aj špeciálny mód, v rámci ktorého je celá choreografia tanca prezentovaná bez potreby interakcie s hráčom. Každá z pesničiek ponúka vlastnú grafiku, animácie a štýl. Nejde teda o podobný prístup, ako má Guitar Hero, kde sa menia prakticky iba noty. V Michael Jackson: The Experience HD je ku každej pesničke vytvorená exkluzívna scéna, ktorá bola navrhnutá podľa pôvodných videoklipov. Tieto detaily predstavujú ďalšie bonusové body pre milovníkov Jacksona.

Hoci je hrateľnosť pomerne zábavná a milovníci rytmických hier budú spokojní, naše výčitky smerujú k počtu pesničiek. 15 je pomerne malé číslo, a hoci každý song môžete hrať pri troch rôznych nastaveniach náročnosti, herného obsahu by sme očakávali viac. Situáciu úplne nezachraňujú ani špeciálne výzvy, ktoré sú dostupné pre každú pesničku. Tieto výzvy majú motivovať k opätovnému hraní, nakoľko ich splnením si hráč odomyká ďalší bonusový obsah, ako sú špeciálne odevy alebo typické Jacksonove rukavičky. Medzi úlohy, ktoré budete musieť v rámci výziev

plniť, patrí napríklad zatancovanie určitého počtu pohybov bez chyby, odhalenie špeciálnych pohybov a iné.

Michael Jackson: The Experience HD využíva najmä dotykový displej Vity. Hra čiastočne využíva aj zadnú dotykovú plochu, pomocou ktorej je možné hernú postavku ovládať počas tzv. freestyle časti tanca. Pokiaľ ste hrali Dance Central, viete o čo ide – hra počas krátkeho úseku nezádáva tanečné pohyby a tancovanie je len na fantázii hráča.

Hoci sme si pôvodne nevedeli predstaviť, ako by mohla tanečná hra fungovať na prenosnej konzole, jednoduchá a chytľavá hrateľnosť nás v kombinácii s vydareným (avšak chudobným) soundtrackom na nejakú dobu zabavila. Životnosť titulu Michael Jackson: The Experience HD je, bohužiaľ, daná iba prístupom hráča – niekoho môže dlhodobo baviť opakovať dokola 15 pesničiek a snažiť sa nahradiť čo najlepšie skóre, iný hráč môže hru po pár minútach vypnúť. V prípade Michael Jackson: The Experience HD je však jedna vec istá – pokiaľ vás nebavia rytmické hry a/alebo nie ste fanúšikom Michaela Jacksona, potom táto hra nie je určená pre vás.

Roman Kadlec



Shogun 2: Fall of the Samurai

Prach a moderna alebo meč a česť?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Creat. Assembly

Vydavateľ: Comgad

Zapožičal: Comgad

Žáner: RTS

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + hrateľnosť
- + kontrast moderný a starého
- dlhé, dlhé loadingy
- AI miestami pôsobí staticky a predvídateľne

HODNOTENIE:

80%

Krajina späť s prírodou a ct'ou sa pomaly, ale isto začala meniť. Rovnako, ako sa menil celý západný svet. Priniesli sa nové zbrane, železnice ale sčasti sa zabudlo na to, čím boli. Vitajte v 2. polovici devätnásteho storočia, v krajine zvanej JAPONSKO.



Datadisk priniesol mnoho zmien. Ale netreba sa báť, tvár série ostala zachovaná. Stále budete mať na výber hranie historických bitiek z daného obdobia alebo veľkú kampaň, pri ktorej po mape hýbete svojimi armádami, staviate si mestá a svoju veľkú „ríšu“ v ťahovom móde. Jednotlivé bitky si potom treba pekne-krásne vybojovať v realtime móde. Takže si človek aj láme hlavu nad stratégiou a aj si potaktizuje.

Kampaň, pre ktorú si väčšina ľudí hru kúpi, je v tomto prípade skrátaná do krátkeho obdobia šiestich rokov. Avšak autori sa vyhrali a jednotlivé ročné obdobia sú predĺžené, takže hra v konečnom dôsledku nestráca skoro žiadne ťahy oproti predchodcom. Odohrávať sa bude počas Boshinských vojen. Tie však reálne trvali len rok, a preto nám autori dávajú predsa len rok k dobru. Provincií bude presne 75 a

pribudne ostrov Hokkaidó, ktorý v predošlom diely Shoguna 2 chýbal. To však vyplývalo z historických súvislostí, keďže prvé kolonizácie Hokkaida začali v druhej polovici 19. storočia a Shogun 2 je zasadený do obdobia 16. storočia. No ale dost' bolo dejepisu, pod'me naspäť k ústrednej téme tohto článku.

Novinkou je nepochybne zmena, týkajúca sa námorných síl. Po novom je totižto možné svojimi loďami bombardovať nepriateľské mestá alebo dokonca aj celé armády. Okrem toho je novinkou a zmenou oproti predošlému dielu, že jednotlivé obchodné cesty fungujú aj

bez okupácie daných prístavov. Teda už nie je možné vytvoriť obchodný monopol. Obchodovať môžu všetci.

Avšak námorné blokády obchodných ciest tak fungujú stále. Okrem toho sa modernizácie dostalo aj štruktúram infraštruktúry. Nanešťastie sa už nebudú jednotlivé cesty vylepšovať ako provinciálna budova, ale bude to jedine v častiach hernej mapy, kde to bude povolené.

Pozemným jednotkám sa dostane zmeny zjavne očakávanej. Zatiaľ čo tí lojálni shogunovi sa budú ešte ako-tak pridŕžiavať mečov, kopijí a iných zbraní na krátku vzdialenosť,



jednotky lojálne cisárovi sa budú držať moderného arzenálu zo Západu. Očakáva vás teda výbušná munícia, moderné kanóny alebo prvé kl'ukové gul'omety.

No a práve keď sa stretne takýto gul'omet zoči-voči tlupe ozbrojencov s kopijami, je ten správny čas, kedy začína to pravé čoro-moro. A netreba zabudnúť, že gatling sa dá odtiaľto ovládať aj z pohľadu 3. osoby. Skaza v plnej kráse.

S novinkami prichádza aj vzdelanosť. Tá prináša výskum a výskum spoločenské zmeny. Avšak opatrne. Technickými a hospodárskymi zmenami prišli mnohí o prácu aj v Európe. Treba teda dávať pozor, aby ste si nepohnevali populáciu. Tá môže veľmi ľahko revoltovať a zvyšok bud' už poznáte, alebo si ho veľmi ľahko domyslíte.

Vďaka pokroku však môžete komunikovať aj so Západom. Každá krajina, s ktorou uzavriete pakt, vám pridá isté atribúty pre jednotky. Američania zlepšia delostrelectvo, Francúzi pechotu a Briti námorníctvo.

Okrem toho sa vyskytne aj možnosť, kedy pomocou gejšy zvediete a ovládnete nepriateľského generála. Veď, ako sa vraví, ženské zbrane sú tie najúčinnnejšie. No a generál už len následne zradí svoj klan. Medzi všetkými novými postavami sa po novom objavajú zahraniční vojenský radcovia. Tí zlepšujú skúsenosti vašich jednotiek, alebo zrýchľujú výrobu armády. Okrem toho sa naskytnú aj politický radcovia, ktorí naopak budú upokojuvať rozvášnené davy a prikláňať ich na vašu stranu.

Čo sa týka grafiky. Výbuchy. Veľ a, veľ a stále. Okrem toho sa však oproti minulému dielu moc nezmenilo. Hra si stále drží svoj vysoký štandard. Efektne sú ešte aj momenty, kedy staré drevené lode zrámujúte s novými opancierovanými

loďami. Sledovať topiacich sa námorníkov a lode, ktoré idú na dve polky ku dnu... Nevieť, čo viac dodať.

Záverečné hodnotenie

Celkovo asi už nie je o čom viac písať. Kto chce zistiť o čom je celá séria, nech si prečíta predošlé recenzie. Ja len môžem odporučiť novú datadisk k hre, ktorá zatiaľ nesklamala. A áno, celé je to standalone, takže pôvodného Shoguna 2 nie je potrebné vlastniť. A keď si chcete zahrať proti reálnym protivníkom, môžete tak urobiť aj proti ľuďom nevlastiacim Fall of Samurai. Ale dost' bolo rečí...

Matej Minárik



Kinect Rush: A Disney/Pixar Adventure

S KINECTOM
DO ROZPRÁVOK

Mami, tati, mám nových kamarátov. Je s nimi veľká zábava, a keď budete poslúchať, tak vám ich možno predstavím. Len sa musíte najskôr naučiť po anglicky.

Joj, milí moji, ja mám toľko skvelých priateľov. Nedávno sme boli v Disneylande a veľmi sa nám to páčilo. Síce každý z nás hovoril po anglicky, ale aspoň som sa naučil cudzí jazyk. V živote to určite využijem. A dovtedy som to už zúročil, keď som sa spoznal s novými priateľmi. Chodili divno oblečení a mávali takými svietiacimi mečmi. Boli s nimi aj divné potvory, jedna taká prehnane chlpatá. Naťahovali sme mu chlpy, lebo to nemal rád. Tí ľudia stále spomínali hviezdy a vojny, ale dobre sa mi s nimi tancovalo, najmä s nejakým Hanom.

Títo noví kamaráti sú však lepší. Je s nimi väčšia zábava. Pozvali ma do zábavného parku, ktorý je venovaný rozprávkam od Pixaru. Tie sú najviac super, dokonca aj mojej mame sa páčia a aj tatko, ktorý je obvykle strašný suchár, sa párkrát pousmial. V Pixar parku som videl veľa zaujímavých vecí – postavičky z rozprávok The Incredibles, Ratatouille, Up!, Cars a Toy Story. Joj, výborné rozprávky sú to a som rád, že som spoznal kopu ďalších deciek, ktorým sa tieto filmy tiež páčili.

Park bol pekne rozložený do jednotlivých sekcií a všade bolo veľa detí. Boli veľmi priateľské. Len tak som prišiel k jednému dievčatku, a to mi hneď začalo hovoriť príbeh zo sveta Áut. Videlo, že počúvam, tak sa ma spýtalo: „Budeš sa so mnou hrať?“ Páčila sa mi, nemohol som povedať, že nie... Stačilo prozaického úvodu. Podaktorí z vás si domysleli, že Kinect Rush: A Disney/Pixar

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox360

Žáner: casual

Výrobca: Asobo Studio

Vydavateľ: Microsoft

Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + prostredie
- + rôznorodosť úkonov
- + pre starších aj mladších
- chýbajúca lokalizácia
- čiastočný stereotyp
- kratšia hracia doba

HODNOTENIE:

75%

IDE O JEDNU Z NAJLEPŠÍCH CASUAL HIER, KTORÉ SI MÔŽETE PRE KINECT ZAOBSTARÁŤ.



Rôznorodé hranie: Kinect Rush nás oslovil aj pobavil. Hoci titul neprináša z hľadiska hratel'nosti nič nové, kombinácia sveta rozprávok od Pixaru, veľmi dobrý dizajn herných úrovní a z času na čas rôznorodé úkony, ktoré musíte pred televízorom predvádzať, dokážu zaujať pozornosť mladších aj starších hráčov.



Adventure je ďalšia hra pre pohybový senzor Kinect. Podobne ako Disneyland Adventures, aj táto hra je teoreticky zameraná najmä na mladšie publikum. Filmy od Pixaru sú však obľúbené aj medzi starším publikom, takže si značíme pozitívny bod do kolónky „pokúsiť sa motivovať rodičov k spoločnému hraníu.“ Päť rozprávok je rozdelených do piatich samostatných svetov. Každý z nich obsahuje 3 samostatné epizódy, ktoré majú vlastný mini príbeh a odohrávajú sa v príslušnom svete. Dizajn herného sveta, ako aj zápletky v ňom, je výborný – deti sa potešia, že sa môžu prevetliť do svojich obľúbených postavičiek a zápletky upúta ich pozornosť, čo dodá celej, mierne stereotypnej, hratel'nosti zmysel.

Tú stereotypnosť však berte s určitou rezervou. Môžeme povedať, že prakticky všetky Kinect hry sú na jedno kopyto. Nápľň sa čiastočne

obmieňa, herné princípy ostávajú nezmenené. Pre túto platformu však ide o výbornú casual zábavu a Kinect Rush dokazuje, že so šikovným dizajnom herného sveta môže vzniknúť aj výborná a zábavná hra.

V hre nájdete spolu 15 epizód. Tri pre každý svet. Nakoľko hratel'nosť v rámci jednotlivých svetov sa veľmi nemení, určitému stereotypu sa nevyhnete. Za negatívum považujeme aj kratšiu hernú dobu, resp. prvé kolo hrania. Epizódy stihnete s trochou šikovnosti prejsť do troch hodín. Motiváciu k opätovnému hraníu je množstvo odomkytel'ných bonusov, niektoré z nich čiastočne upravujú hratel'nosť a ponúkajú hráčovi výhody.

Samotné hranie je veľmi zábavné (na pomery Kinect hier). S výnimkou Áut sú všetky svety čiastočne rôznorodé a kombinujú viaceré herné aktivity. V Autách však budete iba s vystretými rukami



jazdiť a zbierať mince a iné roztrúsené artefakty, v rámci hernej úrovne. Okrem toho sa však pripravte na klasické skákanie, mávanie rukami, pádľovanie a nevyhnete sa ani behu. Potešili nás aj časti, kde je potrebné vyrovnávať rovnováhu.

Z hľadiska samotného hrania chválime aj reakcie Kinectu, ktoré sú na pomerne dobrej úrovni. Čiastočné problémy sme mali iba s natáčaním našej postavičky, ktorá sa niekedy počas toho aj rozbehla. Okrem toho, že si jednotlivými epizódami môžete prebehnúť ako jednotlivec, podporované je aj hranie vo dvojici. Ako sme už v úvode naznačili, jednou z nevýhod je chýbajúca lokalizácia, celá hra na vás hovorí po anglicky, titulky je však možné zapnúť.

Kinect Rush nás oslovil aj pobavil. Hoci titul neprináša z hľadiska hratel'nosti nič nové, kombinácia sveta rozprávok od Pixaru, veľmi dobrý dizajn herných úrovní a z času na čas rôznorodé úkony, ktoré musíte pred televízorom predvádzať, dokážu zaujať pozornosť mladších aj starších hráčov. Z hľadiska casual hier – súborov minihier, ide o jednu z najlepších hier, ktoré si môžete pre Kinect zaobstarat'.

Roman Kadlec

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

VALVE ŠPECIÁL – 1. ČASŤ: GORDON FREEMAN



Gordon Freeman sa stal hlavnou postavou v celosvetovo úspešnom titule Half-Life. Meno Gordon Freeman bolo vytvorené Gabom Newellom v rozhovore s herným spisovateľom Marcom Laidlawom, a to údajne v jeho aute.

Určite ste netušili, že starší model Gordona sa volal „Ivan Space Biker“, mal dlhú bradu, bol mohutný a výzorovo sa spolu vôbec nepodobali. Ďalšie verzie Gordona predstavovali okuliare, helmy a podobné doplnky.

Dizajnéri Gordona obliekli do špeciálneho ochranného obleku, ktorý je určený k ochrane človeka pred žiarením. Hlavnou výhodou Gordonovho obleku je jeho elektrický pancier, ktorý keď je nabitý, absorbuje dve tretiny škody, ktoré by Gordon bez neho utrpel. Plne nabitý oblek môže absorbovať aj niekoľko zásahov z ručných zbraní, a dokonca aj jednu z raketometu! Oblek môže byť nabitý rôznymi systémami. Má vlastný prívod kyslíka a vstrekovacie trysky, ktoré mu môžu dodať rôzne lieky (ako je napríklad morfium). Oblek neustále monitoruje zdravotné funkcie človeka a reaguje na akékoľvek zmeny stavu. V Half-life nosí Gordon oblek typu Mark IV. Táto verzia je vybavená modulom dlhého skoku, čo Gordonovi umožňuje preskočiť väčšie vzdialenosti. Nabíja sa pomocou modulov v Black Mesa. V Half-life 2 sa Gordon oblečie do novej verzie obleku Mark V, ktorý je vybavený možnosťou šprintu. Symbol na obleku Gordona je malé grécke písmeno „lambda“. Tento symbol vedci používajú na naznačenie rozpadu rádioaktívnych prvkov.

Gordon je rodák zo Seattlu, ktorý prejavil záujem o štúdium teoretickej fyziky. Jeho hrdinmi v detstve boli Albert Einstein, Stephen Hawking a Richard Feynman. Po tom, čo pozoroval sériu teleportačných pokusov z ústavu v Innsbrucku, sa prenos hmoty stal Gordonovou posadnosťou. Vyštudoval „Massachusetts Institute of Technology“ v odbore teoretickej fyziky. Gordona výskum v oblasti vedy prinútil

prijat' ponuku v Black mesa. Odvtedy stáva fyzikom v utajenom komplexe Black mesa v mexickej púšti.

V Half-life, Gordon Freeman a jeho tím robia experiment, ktorým nechtiac vytvoria trojrozmernú trhlinu v časopriestore, cez ktorú prinesú do komplexu nežiadanych mimozemských tvorov. Vedecký, vojenský a civilný personál podlieha náporu mimozemskej civilizácie. Gordon sa ocitá sám a s párom vedcov, ktorých stretne počas cesty, sa mu podarí prežiť chaos. Po odstránení mimozemského vodcu je teleportovaný do bezpečia, kde sa stretáva s G-Manom.

autor: Ján Kaplán



Power to celebrate VYHRAJTE VIP balíček alebo dva lístky na UEFA EURO 2012™

Súťaž platí od 1. 3. 2012 do 27. 4. 2012

ALEBO jednu zo 6 000 replík lopty adidas®

Súťaž platí od 1. 3. 2012 do 18. 6. 2012

Platné obchodné podmienky: podrobnosti a detailné podmienky pre účasť v súťaži nájdete na stránke canon-europe.com/euro2012

Canon
OFFICIAL SPONSOR



ONAY ELEKTRODOM®



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



Gameboard

Logitech G13



Pred istým časom som mal možnosť testovať celkom zaujímavé herné príslušenstvo od spoločnosti Logitech. Ide o zariadenie Logitech G13 Gameboard. A my sa na tento špeciálny Gameboard pozrieme trochu bližšie.

Dizajn

Hlavnou časťou zariadenia Logitech G13 je klávesnica, obsahujúca 25 plne programovateľných kláves. Nad klávesnicou samotnou sa potom nachádza malý LCD displej, zobrazujúci jednak FPS, prípadne počet nábojov vo vašej zbrani, či dokonca správy z RSS čítačky. Všetko závisí od toho, ako si zariadenie naprogramujete. Pod displejom sa potom nachádza séria kláves, určená na prepínanie herných profilov. Zariadenie obsahuje aj akýsi miniatúrny joystick, ktorý je tak isto plne programovateľný. Tento joystick sa nachádza na pravej strane zariadenia. Avšak, nebojte sa, celé zariadenie je konštruované tak, aby ho mohol používať pohodlne tak pravák ako aj ľavák, čo je pri tomto type zariadenia veľmi podstatné.

Ako to funguje a ako sa s tým hrá?

Logitech G13 Gameboard v praxi funguje veľmi jednoducho. Po zapojení zariadenia k USB nainštalujete z priloženého CD dodávané ovládače a softvér na programovanie makier pre jednotlivé klávesy. Softvér následne prescanuje PC, aby rozpoznal nainštalované hry, a ak sa v PC nachádzajú podporované tituly, automaticky im nastaví profil. K nepodporovaným hrám si musíte klávesy nastaviť ručne. Uvediem vám malý príklad. Medzi podporovanými titulmi je napríklad aj Battlefield 3. Po tom čo zariadenie zistí, že máte hru nainštalovanú, priradí ju pod jednu z kláves na prepínanie profilov. Samozrejme, ak vám tá defaultná nevyhovuje, môžete si ju upraviť. Následne po spustení hry môžete hru kompletne ovládať cez Logitech G13 Gameboard. Opačným prípadom bol Counter Strike: Condition Zero, kde som si musel ovládanie detailne prispôbiť. Avšak v prípade Battlefield 3 ma príjemne prekvapilo, že na malom informačnom displeji sa zobrazoval ešte aj proces nahrávania

mapy s logom hry a názvom mapy, ktorá sa nahráva. Takže, ako je vidieť, základné nastavenie nie je nič zložité. Pre pokročilejších hráčov je tu aj možnosť nahrávať veľmi zložité makrá. Priznám sa, toto sa mi nie veľmi darilo. A ako sa s Logitech G13 hrá? Musím uznať, že tu Logitech odviezol kus dobrej práce. Ani raz som nemal pocit, že by som sa pri hre unavil, alebo že by som dako zle rozložil klávesy. Ak si totiž dobre premyslíte, kam a akú funkciu priradíte, verte, že vám G13 veľmi uľahčí hráčsky život.

Záverom

Ak hľadáte doplnok ku klasickému ovládaniu hier pomocou myši a klávesnice, prípadne radi programujete makrá a chcete si zjednodušiť a urýchliť ovládanie hier, Logitech G13 je práve pre vás. Veľkým plusom je dokonalá ergonómia, ktorá neunaví ani po niekoľkohodinovom hraní. Dobre padne do rúk pravákovi aj ľavákovi. Ak to s hraním myslíte trochu vážnejšie, určite by ste sa mali poobzerať aj po Logitech G13 Gameboard.



NYNÍ K DISPONIBILITĚ

DIABLO®





Notebook Dell XPS 14z >>

Ak hľadáte eleganciu, a zároveň relatívny výkon, možno vám bude vyhovovať

práve produktová rada XPS od spoločnosti Dell, do ktorej patrí aj Dell XPS 14z.

ZÁKLADNÉ INFO: BALENIE

- Cena:** cca 1 200 €
Zapožičal: Dell
- PLUSY A MÍNUSY:**
- + podsvietená klávesnica a touchpad
 - + hliníková konštrukcia
 - + rozmery
 - zadné konektory
 - horší displej
 - cena

HODNOTENIE:

85%

Standardne je notebook balený v pomerne rozmernejšej čiernej škatuli so znázornením písma X, ktoré je opticky vytvorené štvoricou zariadení. Vo vnútri nájdeme dve menšie balenia. Jedno ukrýva sieťový adaptér. Ten by, samozrejme, mohol byť aj menší, no jeho veľkosť a váha nie je závažná. V druhej elegantne vyzerajúcej škatuli nájdeme samotný notebook Dell XPS 14z. Pod ním sa ukrývajú inštalčné média a manuály na večerné čítanie.

KONŠTRUKCIA

V prípade XPS 14z si na svoje príde každý zaničený „kovofil“. Veko displeja a telo je vyrobené z poctivého matného hliníku, ktorý úspešne odoláva väčšine odtlačkov.

Celistvosť naruša prekrytie ľavej a zadnej strany, kde svoje slovo dostal plast. Strieborné logo Dell sa nachádza v strede veka. Vďaka použitému materiálom sa notebook neprehýba a pôsobí pevne. Kvalita vyhotovenia je rovnako na vysokej úrovni, čo by k tejto cenovej kategórii malo neodmysliteľne patriť.

Pri 14s ide o akýsi hybrid, pretože do tela s rozmermi 334 x 233 x 23 mm a váhou 1,98 kg, ktoré patrí do 13" kategórie, sa vtesnal 14" displej. Takýto husársky kúsok sa spoločnosti Dell podaril použitím lesklého panelu LG Shuriken, ktorý je tenší a má užšie okraje. Jeho rozlíšenie 1 366 x 768 bodov však môže sklamať. Vyššia trieda by si rozhodne zaslúžila čosi lepšie. Ružové to nie je ani v prípade podania farieb, hlavne čiernej, spôsobené silným presvietením.

Displej je lemovaný mäkkým čiernym plastom, tlmiacim zatváranie. Takmer úplne na vrchu sú umiestnené dva mikrofóny a pre potreby socializácie sa medzi nimi nachádza 1,3Mpix webkamera. Výdychy chladenia sú zdvojené. Sú umiestnené vzadu a vľavo. Nasávanie vzduchu je umožnené priestornou mriežkou na spodku. Batéria sa nachádza v tele a nie je ju možné jednoducho prehodiť.

Nie príliš štastným dizajnovým návrhom je uchytenie displeja, ktoré je riešené formou akejsi "hadice od sprchy" a ruší jemné rysy. Na jej ľavej strane sa nachádza signalizačná dióda napájania.

Pod displejom sa rozprestiera pohodlná klávesnica. Tá je kvôli menšiemu rozmerom pochopiteľne bez numerickej časti. Jednotlivé klávesy tak majú dostatočný rozstup a veľkosť a sú jemne zaoblené smerom dnu, čo poskytuje ešte väčšiu istotu pri písaní. Ich stlačenie je isté, nehlučné a bez nepríjemných pazvukov.

Zmenšený je iba horný rad funkčných kláves a smerové šípky. Dve z nich sú aj mierne vypuklé. Pri práci v horších svetelných podmienkach, ba dokonca v úplnej tme, istotne oceníte podsvietenie nastavitel'né do dvoch stupňov intenzity. O automatické zapnutie sa stará senzor na ľavom okraji displeja. Biele LED podsvietenie vyzerá s hliníkovými časťami a klávesmi esteticky.

Pre rýchly pohyb po ploche a v aplikáciách sa hodí mimoriadne priestranný touchpad. Zaberá

podstatnú časť spodnej plochy. Je mierne zapustený, čo zabráni zdĺhavému hľadániu prstami naslepo. Povrch je mierne zdrsnený, s podobnou textúrou ako má telo notebooku. Dvojica tlačidiel funguje jemne a spoľahlivo, a to po celej dĺžke. Nemusíte sa báť prehýbania a nefunkčnosti pri stlačení ich okraju. Ďalším veľkým plus je podpora multitouch. Použiť sa tak dajú gestá známe z notebookov Apple.

Po oboch stranách klávesnice sa tiahnu mriežky reproduktorov. Tie sú veľkým sklamaním, keďže Dell upustil od značkových JBL. Hrajú však dostatočne nahlas. Netreba však od nich čakať hlboké tóny, čo je podobné v prípade väčšiny notebookov. Na bežné používanie postačia. Pozor si treba dať na ich nechcené prekrytie dlaňami pri práci.

Zaujímavou funkciou je nenápadné tlačidlo a päť dierok na pravom boku. Tie totiž slúžia na rýchlu kontrolu stavu batérie, ktorá sa dá ľahko odčítať podľa počtu svietiacich bodov. Túto drobnosť využijete najmä pri zatvorení displeja, kedy si stav neviete pozrieť priamo v operačnom systéme.

KONEKTIVITA

Hlavná časť konektorov sa nachádza na zadnej strane. Tu je umiestnený otvor pre bezpečnostný kábel, konektor napájania, mini DisplayPort, HDMI konektor, USB 2.0 a rýchlejší USB 3.0 konektor a sieťový konektor. Umiestnenie zadných konektorov je tesné a pri použití viacerých zariadení sa vám môže stať, že si budú navzájom prekážať a blokovat' sa. Napriek menšiemu rozmerom sa do notebooku zmestila aj optická mechanika umiestnená napravo. Je riešená štrbinovo. Nemusíte sa tak obávať labilnej konštrukcie. Na ľavej strane sa nachádzajú konektory pre zvukový vstup a výstup a 7v1 čítačka kariet. O bezdrôtové pripojenie sa postará Bluetooth 3.0 a WiFi v štandardoch b/g/n.

HARDVÉR

V hliníkovom tele bije srdce Intel Core i5-2430M s dvoma fyzickými

jadrami taktovanými na 2,4 GHz s možnosťou zvýšenia až na 3GHz, ktoré sa pomocou funkcie Hyper Threading vedia rozdeliť až na štyri vlákna. Procesor obsahuje integrovanú grafickú kartu Intel HD 3000. Tá sa využíva pre šetrenie batérie a na menej náročné operácie, pri ktorých je jej takt 650 MHz až 1,2GHz. Pre potrebu náročnejších úloh obsahuje notebook aj samostatnú grafickú kartu nVidia GeForce GT 520M s pamäťou 1 GB a funkciou nVidia Optimus. Výkonom nijak neohúri, no na multimediálnu zábavu je dostatočná.

Operačné pamäte sú v konfigurácii 2 x 4GB pri takte 1333MHz, čo je pre potreby súčasných aplikácií a používania optimálne. Ako úložisko dát slúži pevný disk Seagate ST9750420AS s kapacitou 750GB, 7200 otáčkami a 16MB cache. Za príplatok je možné vybaviť notebook procesorom i7 a SSD diskom. Upgrade procesoru sa však podľa viacerých testov na výkone dramaticky neprejaví. Je to skôr grafická karta, ktorá potenciál notebooku brzdí.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Dell XPS 14z ponúka pomerne dostačujúci výkon pre multimediálne

vyžitie, aj občasné zahratie. To všetko zabalené do elegantného hliníkového habitu. Vďaka pohodlnej a podsvietennej klávesnici a priestrannému touchpadu sa na ňom pracuje ľahko.

Pocit môžu znepříjemniť zadné konektory, ktoré sú umiestnené až príliš natesno a napríklad rozmernejšie USB kľúčce sa vedľa seba nemusia zmestiť.

Dell sa pravdepodobne inšpiroval zariadeniami Apple, a preto má notebook vstavanú batériu a štrbinovú optickú mechaniku. Majiteľov s neporiadnejšími kamarátmi určite nepoteší lesklý displej, zachytávajúci každú nečistotu, nehovoriac o zhoršenej čitateľnosti na svetle. Uvítali by sme však vyššie rozlíšenie, ktoré by sa od výrobkov tejto cenovej kategórie očakávalo.

Po Dell XPS 14z siahnu zákazníci, ktorí hľadajú skôr eleganciu a prestíž. Hráči zalovia určite v iných vodách. Cena za notebook s procesorom i5 sa pohybuje v relácii od 1200 eur. Za výkonnejšiu i7 si pripláťte o približne 110 eur viac.

Róbert Babek-Kmec



Samsung Galaxy Nexus

Prvý svojho druhu

Galaxy Nexus je v poradí už tretím smartphonom, ktorý si dal Google vyrobiť na mieru, aby prezentoval najnovšiu verziu systému Android. Tentokrát je najnovšou verziou Android 4.0, Ice Cream Sandwich.

ZÁKLADNÉ INFO: Dizajn

Cena: 569 € s DPH

Model:
GalaxyNexus i9250

Zapožičal:
Samsung Slovensko,
www.samsung.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + dizajn
- + „čistý“ Android ICS
- + podpora Googlu
- slabšia grafická karta
- absencia slotu pre sd karty
- chýba FM rádio

HODNOTENIE:

90%

Svojím vzhľadom sa smartphone podobá najviac na svojho predchodcu Nexus S, ktorý mal tiež prehnuté telo a hrubšiu spodnú časť. Novinka však narástla takmer v každom smere okrem hrúbky, ktorá sa zastavila na hodnote 9mm. Hrúbka však nie je po celej dĺžke rovnaká. Telefón je najtenší v hornej časti a postupne hrubne smerom nadol.

Šírka je aj napriek rozmernému displeju s uhlopriečkou 4,65 palca približne 68 mm, čo je takmer identická hodnota s Galaxy SII, ktorý má navyše menší displej. Na dĺžku však Nexus narástol o niečo viac, aj napriek chýbajúcim tlačidlám na prednej strane, dĺžka je 135 mm. Vzhľadom na rozmery možno poteší hmotnosť 138 gramov, keďže aj niektoré ovel'a menšie smartphony dosahujú podobné hodnoty.

Telefón je takmer celý vyrobený z plastu. Prednú stranu pokrýva ochranné sklo Gorila Glass, ktoré zabráni nechceným škrabancom, no je veľmi lesklé a pôsobí ako magnet na odtlačky prstov. Celistvosť skla narúša iba slúchadlo, malá kamera pre videohovory a senzory okolitého osvetlenia a priblíženia. Žiadne ovládacie prvky tu nenájdete, tlačidlá pre ovládanie systému sa totiž v novej verzii Androidu zobrazujú na displeji, podobne ako je tomu u tabletov. Boky a časť zadnej strany tvorí jednoliaty kus plastu, ktorý je súčasťou tela smartphonu, čím je zaručená vyššia pevnosť.

Na pravej strane sa nachádza iba vypínacie tlačidlo. Spúšť fotoaparátu sa po vzore smartphonov z vlastných radov Samsungu, ale aj iných výrobcov postupne vytráca a nahrádza ju tlačidlo na displeji. Ľavá strana obsahuje združené dvojtlačidlo na ovládanie hlasitosti a trojicu pinov pre pripojenie k dokovacej stanici. Micro USB konektor, mikrofón a aj 3,5 mm jack sú umiestnené na spodnej strane. Kryt batérie je v rovnakej farbe ako okraj



telefónu, nie je však hladký, ale jemne vrúbkovaný a samozrejme na ňom nechýbajú logá Googlu a Samsungu. Na zadnej strane nájdeme 5 megapixelový fotoaparát s prísvetľovacou diódou, ktorý mierne vystupuje nad okolitý povrch. Hlasitý reproduktor je umiestnený v spodnej časti zadnej strany.

Výbava

Aj keď sa jedná o referenčný model pre novú verziu operačného systému, jeho hardvérová výbava už dnes nepatrí medzi úplnú špičku. Smartphone poháňa dvojjadrový procesor OMAP4460, bežiaci na frekvencii 1,2GHz, k dispozícii je aj 1GB operačnej pamäte RAM. Samsung má však vyvinutý aj svoj procesor, ktorý je o niečo výkonnejší, no pravdepodobne išlo o rozhodnutie Googlu. To je aj trochu škoda, keďže Exynos od Samsungu má podstatne výkonnejšiu grafickú kartu ako je PowerVR SGX540 v Nexuse.

Vnútna pamäť má v závislosti od verzie 16 alebo 32 GB, a keďže chýba slot pre pamäťové karty, je táto kapacita konečná. Pýchou telefónu je však displej. Pri uhlopriečke 4,65 palca ponúka rozlíšenie až 1280x800 bodov, na jemnosť obrazu sa tak určite nedá sťažovať. Vyrobený je technológiou Super AMOLED

a kvalitou sa vyrovná displeju v nedávno recenzovanom Samsungu Galaxy Note. Je veľmi dobre čitateľný aj na slnku, má skvelé pozorovacie uhly a najlepšie podanie čiernej v porovnaní s LCD displejmi.

Nexusu nechýba ani široká podpora sietí, či už ide o GSM Quadband (850/900/1800/1900Mhz) alebo dátové prenosy prostredníctvom GPRS, EDGE, UMTS a HSDPA (st'ahovanie rýchlosťou až do 21Mbps)/HSUPA (odosielanie rýchlosťou do 5,76Mbps). V USA je v predaji verzia aj s podporou siete najnovšej generácie LTE. Kvalita zvuku pri hovore je dostatočujúca, rovnako aj hlasitosť reproduktora.

Problém však robí odozva od zodvihnutia hovoru po skutočný prenos zvuku. Tu platí, že po zodvihnutí je potrebné nejakú sekundu počkať a až potom začať hovoriť. K bezdrôtovým pripojeniam patrí aj podpora Bluetooth vo verzii 3.0 a WiFi 802.11 b/g/n + Wi-Fi Direct. Navigácia sa musí uspokojiť „len“ so signálom z družíc GPS, zatiaľ čo konkurencia začína pomaly pridávať podporu aj pre ruský navigačný systém Glonass.

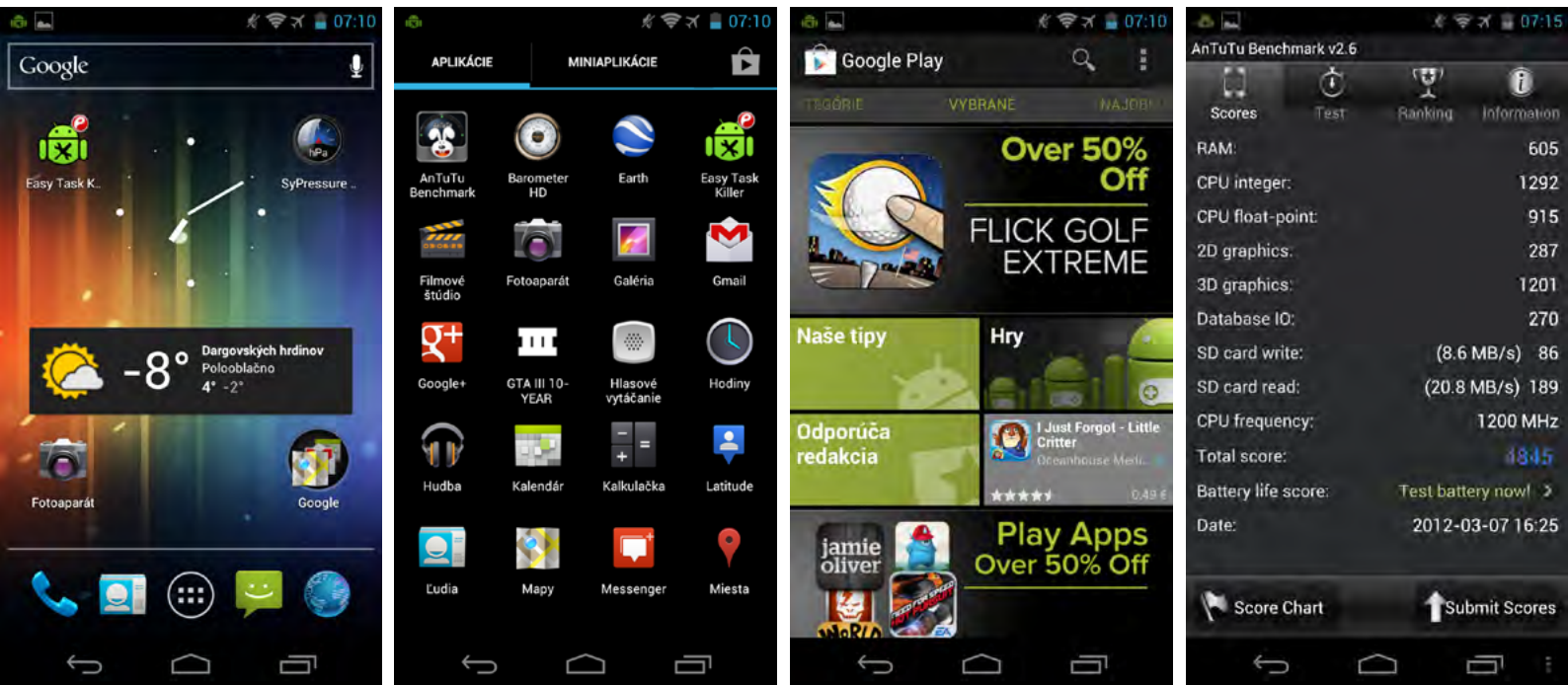
Na druhej strane je pre zlepšenie navigácie prítomný barometer, vďaka ktorému je určenie nadmorskej výšky

nielen oveľa presnejšie, ale aj rýchlejšie. Barometer sa v kombinácii s na to určenou aplikáciou dá použiť aj na jednoduchú predpoveď zmeny počasia. Reálne využitie to však má len v tom prípade, ak často necestujete na veľké vzdialenosti, pretože pre predpoveď počasia je potrebné zozbierať dáta o zmene tlaku na jednom mieste počas niekoľkých dní (alebo desiatok hodín), pre čo najvyššiu presnosť.

Smartphone obsahuje aj čoraz rozšírenejší NFC čip, na Slovensku ho však v praxi veľmi nevyužijete, aj keď jeho možnosti použitia sú široké. V USA funguje služba Google Wallet, ktorá tento čip využíva na uskutočnenie platieb v obchodoch, ktoré sú na to uspokojené terminálmi.

Telefón tak môže v sebe niesť informácie o všetkých vašich platobných kartách a dá sa povedať, že nahradí celú peňaženku.

Päť megapixelový fotoaparát zvládne nahrávať aj video vo Full HD rozlíšení s frekvenciou 30 snímok za sekundu. Kvalita zhotovovaných fotografií patrí skôr k lepšiemu priemeru. Fotografie obsahujú najviac digitálny šum viditeľný aj pri slnečnom počasi, kedy sú na fotenie veľmi dobré podmienky. Ostáva preto dúfať, že s prichádzajúcimi aktualizáciami



sa zlepšia algoritmy spracovania snímok alebo sa zníži miera kompresie.

Ice Cream Sandwich

Galaxy Nexus je prvým smartphonom, na ktorom beží najnovšia verzia operačného systému Android vo verzii 4.0. Tá priniesla zjednotenie prostredia medzi tabletmi a telefónmi. Medzi najkontroverznejšiu novinku patrí presun ovládacích tlačidiel na displej (pri tabletoch sa s týmto riešením stretávame už od verzie Androidu 3.0, ktorá sa však na telefóny nedostala). Virtuálne tlačidlá pre návrat o úroveň naspäť, návrat na domovskú obrazovku a zobrazenie naposledy použitých aplikácií, sú zobrazené neustále, takže reálne rozlíšenie vo vertikálnom smere je o niečo nižšie. Vzhľadom na rozlíšenie Nexusu to nerobí problém, no pri displejoch s nižším rozlíšením by to mohlo byť zbytočné plytvanie miestom. Práve preto sa ostatní výrobcovia do tohto riešenia nehrnú a aj pripravované smartphony s novou verziou Androidu budú obsahovať samostatné tlačidlá pre ovládanie pod displejom.

Po prvom spustení telefónu sa zobrazí klasický sprievodca nastaveniami telefónu. Pre plnohodnotné využitie systému je potrebné vlastniť Google účet, s ktorým je previazaný aj obchod s aplikáciami. Hlavnú obrazovku tvorí päť plôch, ikony základných funkcií telefónu na spodnej strane a výsúvateľná lišta na hornej strane. V hornej lište sa zobrazujú

informácie o aktuálnom stave intenzity signálu, nabitia batérie, činnosti WiFi pripojenia alebo upozornenia na zmeškané udalosti. Po jej vysunutí sa zobrazia podrobnosti o aktualizáciách, práve nainštalovaných aplikáciách alebo iných udalostiach. Keď sa nič nedeje je po vysunutí lišta prázdna, čo je trochu škoda, pretože by sa tu určite našlo miesto aspoň na skratky pre rýchle zapínanie niektorých funkcií, ako je napríklad WiFi alebo GPS. Na plochu hlavnej obrazovky je možné ľubovoľne umiestniť rôzne miniaplikácie (widgety), ktoré informujú napríklad o aktuálnom počasi alebo doručenej pošte. Umiestniť sa tu dajú aj odkazy na aplikácie, ktoré je navyše možné organizovať do zložiek.

Trochu nepraktickým riešením je však automatické vytvorenie odkazu na voľnej ploche po inštalácii novej aplikácie, naštastie sa táto funkcia dá vypnúť v nastaveniach Google Marketu (po novom Google Play). Všetky aplikácie a funkcie Nexusu sú združené v hlavnom menu, v ktorom sa dá horizontálne listovať. Pri pohybe doprava sa z poslednej plochy s ikonami dostaneme na zoznam nainštalovaných miniaplikácií, ktoré je možné umiestniť na hlavnú obrazovku.

K zaujímavým novinkám v novej verzii Androidu určite patrí aj odomkykanie snímaním tváre, merač prenesených dát s možnosťou nastavenia limitu. Oproti minulosti bola vylepšená správa spustených aplikácií alebo pridaná podpora efektov fotoaparátu v reálnom čase. Pohyb v systéme je veľmi rýchly,

čomu v najväčšej miere prispieva podpora hardvérového urýchľovania, ktoré je prítomné od najnovšej verzie systému. Aj celkový výkon telefónu je stále dostačujúci a bez problémov si poradí s každou aplikáciou, či hrou, ktorá je pre Android dostupná. V teste Antutu Benchmark sa dostal Nexus na úroveň 4845 bodov, čo je o 200 viac ako mal Samsung Galaxy S2. Za lepším výsledkom, aj napriek mierne horšiemu hardvéru, je však Android 4.0, ktorý je očividne veľmi dobre doladený.

Čo sa týka výdrže na jedno nabitie, nevykypá sa nijak z priemeru ostatných Androidových smartphonov. Pri intenzívnejšom používaní bude potrebné nabíjať batériu s kapacitou 1750mAh každý večer. Pri občasnejšom použití, s neustále zapnutou WiFi a kontrolou mailovej schránky sa batéria vybijie o polovicu, t.j. za približne dva a pol dňa, čo je celkom slušné.

Záver

Samsung Galaxy Nexus je zaujímavý najmä pre ľudí, ktorí vyžadujú skvele odladený systém bez akýchkoľvek zbytočných nadstavieb od výrobcov. S Nexusom má človek istotu dlhobehjej podpory zo strany Googlu a hlavne pravidelných aktualizácií systému. Na druhej strane niekoho odradia väčšie rozmery, ktoré sú daňou za veľký displej. Samsung Galaxy Nexus je v predaji za cenu približne 490 eur.

Tomáš Ďuriga

Transcend SSD720

Diabolsky rýchle SSD

Vysoký výkon, kapacita až 512 MB a najnovšie SATA rozhranie pre dosiahnutie prenosových rýchlostí nad 500 MB/s. Bez adekvátneho hardvéru si tento disk ale nekupujte.

Disky bez mechanických častí (SSD) sú na trhu už niekoľko rokov a aj keď je ich cena v porovnaní s klasickým diskom stále vysoká, svojich fanúšikov si našli. Môže za to ich vysoký výkon a extrémne krátka prístupová doba, ktorá dokáže výrazne zrýchliť chod systému. Dnes sú už dostupné SSD v rôznych výkonnostných triedach a v rôznych kapacitách.

Nájsť môžete lacné disky s kapacitou od 64 do 128 GB, ktoré sú vhodné ako hlavný systémový disk do klasického multimediálneho počítača a notebooku. Tu poskytujú slušný nárast výkonu a kapacitou postačujú na systém a hlavné aplikácie. Druhou kategóriou sú prémiové disky, ktoré dosahujú kapacity až 512 MB a ich výkon je niekoľkonásobne vyšší.

Sem sa zaraduje aj SSD spoločnosti Transcend s označením SSD720. Tento model je dostupný vo viacerých kapacitách – 64, 128, 256 a 512 MB. Nami testovaný model mal kapacitu 256 MB, čo je už vhodné nielen na systém do počítača, ale tento disk je možné použiť aj do notebooku náročného používateľa a hráča počítačových hier.

Veľkosťou sa nijak nelíši od konkurenčných modelov – je to 2,5" SSD disk, kvalitne spracovaný s kovovou konštrukciou tmavej farby. Jediným rozdielom je menšia hrúbka, ktorá sa z bežných 9,5 mm znížila na 7 mm. Vnútorne PCB je zelené, pamäťové moduly typu MLC NAND sa v závislosti od kapacity nachádzajú buď len na jednej strane (do 128 GB), alebo na oboch stranách (256 a 512 MB). Najnovší Sandforce2281 čipset je tvorený jedným väčším čipom a nachádza sa na zadnej strane PCB. Pred kúpou nového

SSD disku odporúčame revíziu počítača. Kupovať takto výkonný disk do starého počítača alebo notebooku, ktorý nepodporuje rozhranie SATA III, je mrhaním peňazí. Výrobca udáva maximálne prenosové rýchlosti 500 MB/s pre zápis a 550 MB/s pre čítanie.

Na bežnom počítači alebo notebooku na to okamžite zabudnite, disk pôjde na pol plynu. Rovnako ak je pre vás BIOS a nastavenia základnej dosky veľká neznáma, máte problém. Disk nestačí len tak vopchať do počítača a naformátovať.

Je potrebné kábel zapojiť do správneho konektora na doske, je potrebné mať správny kábel, nastavený BIOS a nainštalované všetky ovládače. Problém môžu mať niektoré dosky, ktoré ako prvé priniesli podporu pre SATA III, kde ani tieto všetky úkony nepomôžu k dosiahnutiu výrobcom deklarovanej hodnoty 500 MB/s pre zápis.

Oplatí sa hráčovi investovať do tak drahého SSD? Odpoveď je možno netradičná – áno, určite viac ako do lacného SSD s menšou kapacitou. Hráč plne využije SSD diskov pocíti hlavne v prípade, ak bude mať všetky hry i dáta na ňom a nebude používať na dáta klasický pevný disk.

Prvou výhodou je rýchly štart systému. V našom modelovom prípade trvalo naštartovanie počítača z vypnutého stavu vyše jednej minúty, s použitím SSD disku sa tento čas skrátil o dve tretiny. Druhou výhodou sú extrémne rýchle reakcie systému, ktoré pocíti ale úplne každý.

Poslednou výhodou je rýchlejšie načítavanie niektorých hier. Tu to ale vždy závisí od danej

konkrétnej hry. Tie menej náročné nemusia z SSD ťažiť vôbec, náročné typu Crysis 2 alebo STALKER vás odmenia polovičným čakaním na načítanie levelu.

Tu už ale záleží aj od preferencií každého používateľa. 256 alebo 512 MB SSD nie sú najlacnejšie a aktívnym hráčom s veľkým množstvom hier táto kapacita stačiť nemusí.

Kúpiť alebo nie?

Z predchádzajúceho textu je vám už asi jasná odpoveď. Disk sa určite oplatí, ak máte k nemu aj adekvátny hardvér. 128 GB verzia sa dá kúpiť za približne 180 eur, 64 GB za 118. Disk podáva skutočne vysoký výkon, ATTO Disk Bench ukázal 520 MB/s pri čítaní, 485 MB/s pri zápise. Vyskúšali sme ho aj na staršej doske, kde, samozrejme, boli výsledky približne polovičné. To už nie je problém disku, ale danej základnej dosky. Samotný disk podporuje množstvo moderných technológií – od TRIM cez NCQ až po klasický SMART. Záleží už len na vašom počítači a systéme, či dokáže využiť všetky jeho prednosti.



PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoký výkon
+ moderné technológie

- veľké kapacity sú stále drahé

HODNOTENIE:

90%

Matúš Paculík



PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita
- + konštrukcia
- + vysoký výkon
- + SSD
- + bezpečnosť
- výdrž na batériu
- displej

HODNOTENIE:**85%**

Lenovo ThinkPad X1

Najtenší zástupca modelovej série ThinkPad X stavia na kompaktných rozmeroch a vysokom výkone.

Nebyť kontroverzného displeja, jednalo by sa o jeden z najlepších pracovných notebookov minulého roku.

Už letmý pohľad na základné parametre notebooku Lenovo ThinkPad X1 môže navodiť dojem, že máme dočinenia s nástupcom vynikajúceho modelu X301. Displej s uhlopriečkou 13,3", odolné telo, SSD disk, malá hrúbka a už klasicky vysoká cena, presahujúca hranicu 1700 eur.

ThinkPad X1 je ale úplne novou kategóriou Lenova a snaží sa v sebe kombinovať vlastnosti profesionálnych modelov s dizajnom, ktorý sa konečne odpútava od klasických hrán, ktoré sú tak typické pre všetky biznis ThinkPady.

Kvalita sa nezaprie

Prvé stretnutie so zatvoreným notebookom nenechá nikoho na pochybách, že sa jedná o skutočne odolný pracovný nástroj. Konštrukcia je založená na použití horčíkovej zliatiny, ktorá tvorí väčšinu vonkajšieho šasi. Pevné je tak veko displeja, spodná časť notebooku, opierky rúk a aj časť okolo klávesnice. Plasty tu nájdeme len v minime prípadov, ako sú krytky

portov. Notebook tak môžete zodvihnúť za jeho ktorúkoľvek časť, vrátane rohov a samotného displeja. Pevnosť je tak vysoká, že notebook prežije nielen pád na zem, ale aj váhu bežného človeka. Oproti modelu X301 sa zvýšila tuhosť displeja. Aj keď tam určitá možnosť deformácie vyzerala hrozivo, nemala žiadny vplyv na funkčnosť. ThinkPad X1 je ale pevný aj v tejto časti a displej vydrží skutočne veľa nielen zo svojej zadnej časti, ale vďaka odolnému sklu je chránený aj počas práce.

Dizajn je stále strohý

Aj keď sa Lenovo snaží profilovať X1 ako štýlový pracovný nástroj, tak pre bežného používateľa to je stále klasický a škaredý pracovný notebook. Majitelia starších modelov ale môžu byť prekvapení a na výraznú zmenu dizajnu si možno budú chvíľu zvykať. Pri uvedení na trh sa výrobca dokonca chválil, že sa jedná o veľmi tenký model, dokonca najtenší z celej série ThinkPad X. Vo svetle nových ultrabookov už jeho hrúbka ale

nie je tak úžasná. Notebook je prevedený v matnej čiernej farbe, povrchová úprava je pogumovaná. Tento systém používa Lenovo už dlhšiu dobu, nakoľko lepšie odoláva rôznym škrabancom a je menej náchylný na zanechávanie odtlačkov prstov.

Stavových indikátorov je pomenej, čo pôsobí menej rušivo. Pod displejom je trojica ukazovateľov, informujúcich o aktivitách bezdrôtových technológií (Wi-Fi a Bluetooth) a pevného disku. Na veku displeja sa nachádza ukazovateľ stavu nabíjania batérie, pri konektore napájania je to dióda informujúca o zapojení do elektrickej siete. Posledná dióda je pri snímači odtlačkov prstov a svieti pokiaľ je správne nakonfigurované prihlásenie.

Bohatá portová výbava

Rovnako ako sme sa nedočkali dock konektoru pri modeloch X300 / X301, tak sme sa ho nedočkali ani pri X1. Na spodku notebooku preto nájdeme len konektor

na pripojenie doplnkovej batérie. Výrobca si túto absenciu vynahrádza množstvom konektorov, ktoré by mohli postačiť aj pre náročnejšieho používateľa.

Pravá strana je v tomto smere najchudobnejšia a obsahuje len čítačku pamäťových kariet. Na ľavej strane sa pod plastovým krytom nachádza univerzálny zvukový vstup / výstup a jeden USB 2.0 port.

Zadná strana je ale konektormi doslova preplnená – nájdete tu klasický LAN konektor, konektor napájania, kombinovaný eSATA / USB 2.0, jeden USB 3.0, slot na SIM kartu a dvojicu obrazových výstupov – mini Display Port pre monitory s vyšším ako Full HD rozlíšením a HDMI vo verzii 1.4a.

Ergonómia práce

Nový ThinkPad prináša aj novú klávesnicu. Starí odchovanci sa možno búria, čo ale nie je namieste. Lenovo si je dobre vedomé toho, že nepohodlná a zle navrhnutá klávesnica by bola vážnym problémom. Ortel' nad ňou preto nevyriecknite po pár minútach, ale nechajte si na to pár dní.

Pocit z písania je prosto trochu iný a nebyť toho legendárneho prehodenia kláves Ctrl a Fn, tak možno ani neviete, že máte pod rukami ThinkPad. Doplnkové klávesy sa z horného radu presunuli na pravú časť. Nájdeme tu tlačidlo zapnutia, štvoricu tlačidiel na úpravu zvuku a chýbať nemôže už legendárne modré tlačidlo. To slúži na spustenie aplikácie Think Vantage Tool Box, čo je sada nástrojov



na správu notebooku, diagnostikovanie problémov a ich následné riešenie či už priamo v systéme, alebo ešte pred jeho spustením.

Celková pevnosť klávesnice je ukázková a určite sa tu nestretnete s nepríjemným prehýbaním. Počas práce v noci si už nebudete klávesy osvecovať malou lampičkou integrovanou nad displejom. ThinkPad X1 má totiž

klávesnicu podsvietenú. Toto riešenie je výrazne efektívnejšie a práca v horších svetelných podmienkach je príjemnejšia ako v prípade osvetlenia slabou lampičkou. Podsvietenie sa dá nastaviť v troch krokoch – vypnuté, stredné a maximum.

K profesionálnym ThinkPadom už roky neodmysliteľne patrí Trackpoint a doplnkové tlačidlá nad touchpadom. Samotný touchpad môžeme ale označiť skôr ako clickpad s tlačidlami integrovanými v spodnej časti dotykovej plochy.

Toto riešenie je vhodne zvolené s ohľadom na menšie rozmery notebooku. Už spomínaný model X301 mal touchpad veľmi malý a bez myši sa na ňom nepracovalo práve príjemne.

Oproti tomu sa X1 dá bez myši ovládať veľmi pohodlne aj vďaka presne detekovaným multidotykovým gestám. Povrch clickpadu je vrúbkovaný po celej ploche a reaguje na dotyk po celej svojej ploche, vrátane spodnej časti kde sa zvyčajne nachádzajú tlačidlá. Funkcia pravého tlačidla sa vyvolá stlačením clickpadu v jeho pravom dolnom rohu, ľavé tlačidlo funguje na približne troch štvrtinách.

Kontroverzný displej

Ako sme už naznačili na začiatku recenzie, displej je jedinou kontroverznou



časťou inak vynikajúceho pracovného notebooku. Po prvé to je rozlíšenie – pri uhlopriečke 13,3" by sme očakávali niečo väčšie ako len bežných 1366×768 bodov. Pre bežný notebook by to bolo plne dostačujúce, pracovný nástroj ale vyžaduje viac. ThinkPad X1 sa ale nedodáva s iným panelom, čo je veľká škoda. Práca v rozlíšení 1440×900 alebo 1600×900 by bola výrazne efektívnejšia. Nečudovali by sme sa, ak práve rozlíšenie bude dôvodom, kvôli ktorému niektorí používatelia siahnu po inom modeli.

Kontroverzné ale nie je len rozlíšenie. Výrobca použil ochranu displeja v podobe vrstvy GorillaGlass, ktorú poznáme z chytrých telefónov. Tá prináša pri notebookoch dosiaľ nevídanú pevnosť a, bohužiaľ, aj niekedy obmedzenie. Aj napriek vysokému jas (údávaný je 350 nit) nie je práca pri silnejšom zdroji svetla práve príjemná (typická práca vonku počas slnečného dňa). Kombinácia matného TN displeja a lesklej ochranné vrstvy si berie z obidvoch riešení tie horšie vlastnosti.

ZÁKLADNÉ INFO:

Procesor:

Intel Core i5 2520M (2,5 – 3,2 GHz, 3 MB L3)

Čipset: Intel QM67

Grafický adaptér:

Intel HD 3000

Displej: 13,3" (1366×768), lesklý povrch, GorillaGlass

Pamäť: 1 × 4 GB DDR3, 1333 MHz

Pevný disk: Intel SSD 160 GB

LAN, Wi-Fi, BT 3.0, 1 × USB 3.0, 1 × USB 2.0, 1 × USB 2.0 / eSATA, HDMI, DP, CardReader 6in1, WebCam

Kapacita batérie:

38,9Wh

Rozmery:

33,7×23,1×2,1 cm

Hmotnosť: 1,69 kg

Operačný systém:

Windows 7 Professional 64-bit

Core i5-2520M. Jedná sa o dvojjadrový procesor s maximálnou pracovnou frekvenciou, pohybujúcou sa od 2,5 po 3,2 GHz. Táto hodnota závisí od využitia jednotlivých jadier a na 3,2 GHz sa procesor dostane jedine pri náročnej jednovláknovej aplikácii. Vďaka technológii Hyper Threading dokáže spracovať až štyri vlákna, pričom tu je maximálna frekvencia o niečo nižšia. Operačnú pamäť tvorí jeden DDR3 pamäťový modul s kapacitou 4 GB. To je dostačujúca hodnota aj pre náročnejších používateľov. Keďže je tu k dispozícii len jeden slot, je rozšírenie pamäte obmedzené na maximálnych 8 GB.

Grafickú časť má na starosti integrovaný čip Intel HD Graphics 3000. Aj on využíva technológiu Turbo Boost 2.0 na zvýšenie svojej pracovnej frekvencie v závislosti od nárokov aplikácie a vytvárania procesorových jadier. Ani 1,3 GHz mu ale nestačí na to, aby dokázal plynulo rozbehnúť náročnejšie hry.

Nakolko sa ale jedná o pracovný nástroj a nie herný notebook, tak to nepovažujeme za nevýhodu. Notebook zvládne menej náročné hry typu Resident Evil 5 či Minecraft. Pri novších tituloch to môžete skúsiť, ale aj napriek pomerne slušnej kompatibilita bude výkon v tom najlepšom prípade dostačujúci jedine pri nastavení tých najnižších detailov.

Silnou stránkou grafického čipu je podpora pri prehrávaní videa vo vysokom rozlíšení. Pri našich testoch sa procesor skutočne nezadýchal, a tak notebook dobre poslúži aj na občasnú zábavu na inak nudných služobných cestách.

Pri pevnom disku môžete naraziť na tri riešenia, na Slovensku to ale bude pravdepodobne len to prvé. Ako prvé je použitie SSD disku, v našom prípade to bol model od spoločnosti Intel s kapacitou 160 GB. Ďalšou alternatívou je klasický pevný disk vybavený hardvérovým šifrovaním a poslednou možnosťou je jeho doplnenie o 80 GB Micro SSD disk, vložený do mPCIe slotu.

Výmena hardvéru je až na pevný disk trochu zložitejšia. Pre prístup k operačnej pamäti a voľnému mPCIe slotu je nutné vybrať dve skrutky a klávesnicu,



pod ktorou sa nachádzajú spomínané sloty. Pevný disk je možné vybrať cez šachtu, nachádzajúcu sa na pravej strane notebooku. Krytka je prichytená len jednou skrutkou, vysunutie ale nehrozí.

Chladenie a prevádzkové teploty

Použitý procesor má TDP na hodnote 35 W, vďaka čomu nie sú nároky na chladenie až tak vysoké. Použitý chladič funguje v troch režimoch, v čom pripomína riešenie z modelu X301. Pri bežnej prevádzke je extrémne tichý a prakticky ho nie je počuť. Keď sa ale rozkrúti na vyššie otáčky, vydáva síce nie hlučný, ale rozhodne nepríjemný zvuk. Ten je jasne počuteľný aj počas práce v kancelárii.

Účinnosť chladenia je veľmi dobrá a počas bežnej práce je teplota procesora len mierne na 40 °C. Náročná práca jeho teplotu zvýši na približne 70 °C, teplota povrchu notebooku sa ale počas celého testovania držala na príjemných hodnotách. Vyššie teploty sme zaznamenali jedine pri výfuku systému chladenia.

Na batériu vyše 6 hodín

Integrované batérie sa začínajú dostávať aj do profesionálnych notebookov, čoho je príkladom aj ThinkPad X1. Jej výdrž naštastie nie je tak malá ako v prípade základnej batérie modelu X301 a notebook s ňou zvládne 6 hodín nenáročnej kancelárskej práce pri vypnutej bezdrôtovej sieti. Bežná prevádzka s prehliadaním internetu znamená dobu prevádzky maximálny štyri hodiny a pri pozeraní HD videa to je dve a pol hodiny.

Na spodnej strane notebooku sa nachádza batériový konektor, určený pre pripojenie doplnkovej Slice batérie. Tá mierne vyvýši zadnú časť notebooku a zvýši tak uhol klávesnice. Celková výdrž sa po jej zapojení zvýši až na jedenásť hodín. Dodávaný 90 W adaptér dokáže integrovanú batériu za 30 minút nabiť na kapacitu 80%, za ďalšiu polhodinu je nabitá úplne. Dostupný je aj doplnkový adaptér s príkonom 65 W, ktorý síce batériu nabíja dlhšie, ale má v sebe integrovaný USB hub s dodatočným napájaním, určeným pre energeticky náročnejšie zariadenia.

Prvé várky notebookov ThinkPad X1 boli dodávané s chybným firmvérom batérie. Ten spôsoboval, že nebola správne indikovaná úroveň jej nabitia a batéria mohla vydržať až o 10% menej. S pôvodným firmvérom nefungovala správne ani doplnková batéria, ktorá sa niekedy nedokázala nabiť, prípadne ju notebook nevedel rozpoznať.

Softvér a bezpečnosť

Základom je operačný systém Windows 7 Professional 64-bit. Ani v tomto prípade nechýba niekedy predinštalovaných aplikácií – Microsoft Office Starter 2010, Windows Live Essentials a Norton Online Security, ktorého inštalácia je ale voľiteľná. Tým najdôležitejším softvérom je Think Vantage Tools, balíček obsahujúci množstvo aplikácií a nástrojov na správu a opravu systému. Je tu vynikajúca utilita na detekciu problémov, či pre niekoho až veľmi detailná správa napájania.



BIOS má oproti bežným notebookom výrazne viac možností, hlavne čo sa zabezpečenia týka. ThinkPad X1 je totiž vybavený množstvom bezpečnostných funkcií, vrátane Intel Anti-Theft a TPM čipom s biometrickým snímačom. Ten funguje aj ako náhrada za tlačidlo zapnutia. Stačí po ňom prejsť prstom a ak daný používateľ má oprávnenia, notebook sa zapne a prihlási do systému.

Skoro dokonalý pracovný nástroj

Lenovo ThinkPad X1 je veľmi dobrý pracovný nástroj, ktorého niektoré vymoženosti bežný používateľ nevyužije. Pri pracovnom nasadení vás ale nebude nijak obmedzovať a je to jeden z mála notebookov, na ktorý sa môžete plne spoľahnúť. Do biznis segmentu sa navyše snaží priniesť zaujímavejší dizajn, ktorý ale stále vychádza z klasických ThinkPadov.

Základom je špičkové spracovanie s pevnou konštrukciou, zvládajúcou aj skutočne nešetrné zaobchádzanie, či náhodné oblieatie tekutinou. Nechýba tu množstvo pasívnej a aj aktívnej ochrany, vrátane TPM čipu, či technológie Intel Anti-Theft. Notebook vás nebude obmedzovať ani svojím výkonom. Dvojjadrový procesor Core i5-2520M a 160 GB SSD disk spoločnosti Intel je dobre zvolený základ, jediné čo by sme možno rozšírili je operačná pamäť.

Sklamaním je netradičný displej. Má síce matný povrch, to mu je ale na dve veci, keďže ako ochranný prvok tu je spevnené sklo, ktoré matné teda rozhodne nie je. Sú tu ale aj priemerné pozorovacie uhly a rozlíšenie, ktoré je vhodné maximálne do domáceho notebooku a nie pracovného nástroja. Keby bol lepší displej aspoň ako voľiteľný pri vlastnej konfigurácii, tak by sa to dalo prepáčiť.

Matúš Paculík
hardvérový špecialista PCnews.sk



GeForce GTX 680

kódové označenie Kepler

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon
- + FXAA
- + GPU Boost
- + AVS
- + nízka spotreba

- 256-bit zbernica je niekedy limitujúca

HODNOTENIE:

95%

Aký je sen náročného hráča počítačových hier? Grafická karta s ultimátnym výkonom, malou spotrebou, nízkou hlučnosťou, s množstvom nových technológií a hlavne priaznivou cenou.

Takýto princ na kremíkovom koni síce zatiaľ neexistuje, ale snaží sa mu vyrovnať práve nová grafika z dielne NVIDIE – GeForce GTX 680. Tá prichádza niekoľko mesiacov po uvedení aktuálneho kráľa, Radeonu HD 7970. Aj keď je nová GeForce niekoľkými svojimi parametrami bližšie skôr k rodine HD 7800, tak výkonom patrí práve k modelu HD 7970. S ním sa snaží súperiť po stránke výkonu, spotreby, hlučnosti a hlavne ceny.

Máme sa teda na čo tešiť? Určite áno. Za všetko hovorí vyjadrenie viceprezidenta spoločnosti Epic Games, Marka Reina, ktorý je z karty nadšený: „Holy crap, the GTX 680 is amazing“. Podľa jeho ďalších vyjadrení použije Epic GeForce GTX 680 ako základ pri vývoji nových herných enginov, vrátane očakávaného Unreal Engine 4.

Má označenie GK104, vyrobený je 28 nanometrovým procesom a obsahuje až 3,54 miliardy tranzistorov. NVIDIA ho označuje ako aktuálne najvýkonnejšie GPU, ktoré bolo navrhnuté pre dosiahnutie čo najlepšieho pomeru výkonu k spotrebovanej energii. Oproti predchádzajúcej generácii Fermi sme sa dočkali výraznejších zmien, ktoré majú veľký vplyv na celkovú energetickú náročnosť, výkon v hrách a aj vo výpočtoch. Počet CUDA jadier narástol z pôvodných 512 až na 1536, čo je ale stále menej v porovnaní s konkurenčným Radeonom HD 7970, ktorý ich má až 2048 (pre informáciu, Radeon má aj vyšší počet tranzistorov, až 4,31 miliardy).

Rovnako ako v prípade Fermi, aj Kepler bude dostupný vo viacerých konfiguráciách, založených

na špecifických počtoch výpočtových blokov (Graphics Processing Clusters – GPC), multiprocessorov (Streaming Multiprocessors – SMX) a pamäťového radiča.

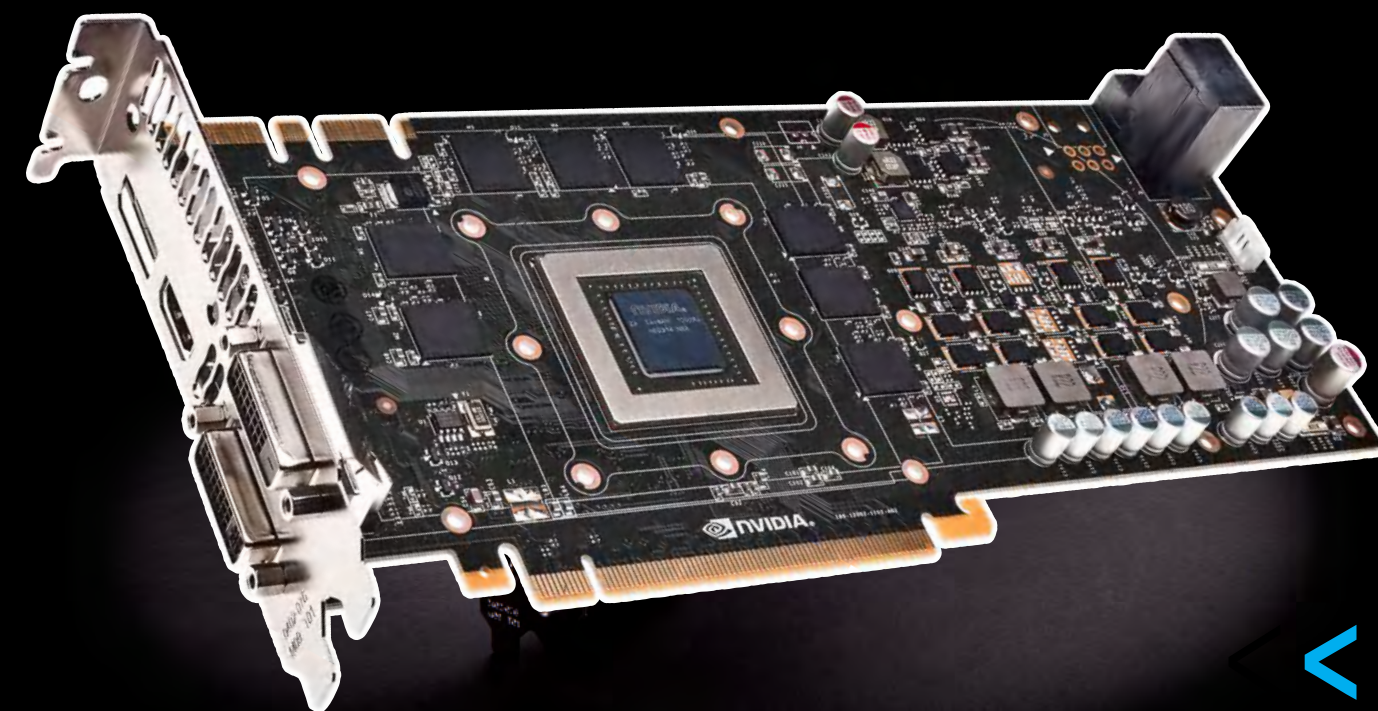
Recenzovaná GeForce GTX 680 má jadro založené na štyroch výpočtových blokoch, ktoré obsahujú celkovo osem SMX modulov a štyri pamäťové radiče. Každý výpočtový blok obsahuje jeden Raster Engine a dva SMX moduly. Celkový počet CUDA jadier je 1536, pričom každý jeden SMX modul ich obsahuje 192.

Kepler dostal aj úplne prepracovaný pamäťový radič, prinášajúci vyššiu efektivitu a umožňujúci dosiahnutie vysokých frekvencií pri použitej GDDR5 pamäti – 6008 MHz je štandardná frekvencia pre GTX 680, pričom to ale nie je horná hranica a pretaktovaním sa dá výkon jednoducho zvýšiť.

Každý jeden pamäťový radič je spojený s vlastnou L2 cache pamäťou o kapacite 128 KB a s ôsmimi ROP jednotkami. To vo výsledku predstavuje 512 KB L2 cache pamäte a 32 ROP jednotiek. V porovnaní s predchádzajúcou architektúrou je Kepler navrhnutý tak, aby dosiahol vyšší hrubý výkon v prípade shader a texturovacích operácií ako jeho predchodca, ktorý je založený na Fermi architektúre, GeForce GTX 580. L2 cache pamäť má teraz dokonca až o 73% vyššiu priepustnosť.

Prepracovanie SMX modulov reflektuje práve túto požiadavku na vyšší výkon v graficky náročných hrách. Trojnásobné navýšenie CUDA jadier bolo možné len pri znížení ich pracovnej frekvencie, čo sa nakoniec ukázalo ako lepšie riešenie v porovnaní so zachovaním dvojnásobnej pracovnej frekvencie a menšieho počtu jadier.

Dvojnásobný nárast výkonu má funkciu FMA (fused multiply-add) pre single a hlavne double precision



Odhalená:
Bez chladenia

výpočty. Počet load/store jednotiek, vďaka ktorým dokáže prevádzať výpočty, zostal zachovaný. Dvojnásobne sa zvýšil počet SFU (Special Function Units), určených pre použitie transcendentálnych inštrukcií, akými sú sínus, kosínus, či recipročné a kvadratické funkcie.

Oproti Fermi sa znížil počet PolyMorph jednotiek, ktoré sú určené na operácie s teseláciou. Neznamená to ale, že Kepler má polovičný výkon v DX11 hrách. Vďaka ich prepracovaniu a vyššej pracovnej frekvencii jadra je celkový výkon nakoniec až o 30 percent vyšší, samozrejme, v závislosti od konkrétnej hry.

Adaptívna vertikálna synchronizácia

Zapnúť alebo vypnúť vertikálnu synchronizáciu? Univerzálne riešenie neexistuje a je individuálne pre každú hru. Niekedy však nie je vhodné ani jedno z nich a pri hraní sa objavujú nepríjemné chyby obrazu, označované aj ako stuttering.

V prípade zapnutej synchronizácie je problémom hra, ktorá má čo i len jedno fps pod hranicou frekvencie vášho monitora. Naopak pri vypnutej synchronizácii môže byť problémom každé jedno fps nad touto hranicou.

Obidva problémy rieši funkcia adaptívnej vertikálnej synchronizácie,

za ktorej pôvodom nestojí nik menší, ako John Carmack. Ten túto technológiu použil v hre RAGE a následne z časti pomohol s jej implementáciou NVIDII.

Nové ovládače tak prinášajú dve možnosti adaptívnej synchronizácie. Jedna je pre hry, pre ktoré má karta dostatok výkonu a priemerné fps sa pohybuje okolo hranice 60 fps. Druhá možnosť je určená pre hry s fps od 25 do 50, kde sa za hraničné riešenie pre zapínanie a vypínanie synchronizácie berie hranica 30 fps.

Fungovanie je jednoduché a je zarážajúce, že s touto technológiou neprišiel nikto predtým. Ak sa počet obrázkov za sekundu dostane nad stanovenú hranicu (30 alebo 60 fps), tak sa vertikálna synchronizácia zapne. A naopak, ak sa výkon dostane pod stanovenú hranicu, tak sa vertikálna synchronizácia vypne. Geniálne jednoduché a zároveň účinné.

Vyhladzovanie hrán po novom

Vyhladzovanie hrán je jednou z najnáročnejších funkcií. NVIDIA ponúka riešenie, ktoré nazýva FXAA. Jedná sa o vyhladzovanie hrán, ktoré využíva samotné CUDA jadro. FXAA je funkcia založená na využití Pixel-shader filtra, ktorý sa dá aplikovať spolu s mnohými

d'alšími efektmi, ako je bloom alebo blur. Technológia FXAA prináša v porovnaní s bežne používanou technológiou MSAA výrazne vyšší výkon. Oproti režimu 4xMSAA je výkon FXAA až dvojnásobný. FXAA ale nie je novinkou. Prvou hrou, ktorú túto technológiu využívala bol Age of Conan a v súčasnosti ju priamo podporuje ďalších 15 hier.

FXAA je možné použiť dvomi spôsobmi. Prvým je implementácia priamo od vývojárov, ktorí ju do hry zakomponujú. Medzi tieto hry patrí už spomínaný Age of Conan, FEAR 3 alebo Duke Nukem Forever. Druhým spôsobom je vynútenie tohto typu vyhladzovania hrán v ovládacom paneli NVIDIE.

Poslednou zastávkou pri vyhladzovaní hrán je TXAA, čo môžeme označiť za mix hardvérového vyhladzovania hrán a doplnkových výpočtov a filtrov pre dosiahnutie čo najlepšieho výsledku. TXAA je riešenie určené aj pre HDR.

TXAA je dostupné v dvoch režimoch – TXAA1 a TXAA2. Prvý z nich ponúka kvalitu zhodnú s režimom 8xMSAA, pričom výkonnostné nároky sú porovnateľné s režimom 2xMSAA. Druhý režim je kvalitou výrazne nad režimom 8xMSAA, pričom nároky na výkon sú stále nižšie, približne na úrovni 4xMSAA. Priamu podporu pre TXAA vyhladzovanie

hrán nájdete v pripravovaných hrách založených na Unreal 4 engine, novom engine od Crytek. Jednou z prvých konkrétnych hier bude Borderlands 2.

GPU Boost

Dostávame sa k najkontroverznejšej funkcii, ktorou je GPU Boost. Tú môžeme najlepšie prirovnať k funkcii Turbo Boost z procesorov rodiny Intel Core. Najjednoduchší výklad je, že karta si podľa potreby zvýši svoje pracovné frekvencie. Samozrejme to tak jednoduché nie je. Celý tento proces je maximálne sofistikovaný, a to tak, že je založený na potrebách tej konkrétnej hry, aktuálnom vyt'ažení jadier a prevádzkových vlastnostiach. Frekvencie sa upravujú pre dosiahnutie čo najvyššieho možného výkonu pri zachovaní si stanoveného TDP.

NVIDIA stanovila základnú spotrebu karty na 170 W, čo je o 29 W menej ako je maximálne TDP. Pri tejto spotrebe karta dosahuje optimálne hodnoty pre spotrebu, hlučnosť a produkciu tepla.

Ak sa však spotreba karty pri hraní hry dostane pod túto hranicu, aktivuje sa funkcia GPU Boost. Karta má totiž určitú rezervu a zvýšením pracovných frekvencií je možné dosiahnuť vyšší výkon, pri zachovaní predom stanovených limitov. Zo základnej frekvencie 1006 MHz sa počas našich testov karta pretaktovala najčastejšie na 1,1 GHz, pričom ale neboli výnimkou ani vyššie hodnoty.

Ak by ste potrebovali ešte vyšší výkon, je možné pomocou utility EVGA Precision X zvýšiť hranicu TDP a frekvencie pre GPU a pamäť. Týmto spôsobom sa nám podarilo pretaktovať kartu až na 1,3 GHz, s čím už ale bola spojená aj vyššia spotreba.

Spomínaná aplikácia prináša funkciu, ktorú ocenia hlavne hráči starších alebo menej náročných hier. Jej základom je totiž udržanie nastaveného počtu snímkov, pričom to nerieši ako niektoré podobné aplikácie systémom vynechávania snímkov, ale priamo znížením pracovných frekvencií. Počas našich testov táto technológia znížila frekvenciu z pôvodných 700 MHz na 324 MHz. Výsledkom bola zachovaná plynulosť hry pri nižšej spotrebe o vyše 50 W.

Výzor klame

Prvé stretnutie s kartou bolo pre nás mierne rozpačité, nakoľko sme sa zľakli, že k nám omylom dorazil starší model

GeForce GTX 570. Rozmery karty a jej prevedenie totiž odpovedajú vyššej strednej triede. Neberte to ale ako výčitku, skôr naopak. Je milé vidieť High-End, ktorý sa vojde do väčšiny počítačových skriniek a neváži 10 kíl aj s ponožkami.

Obrazové výstupy sú na karte štyri: dva DVI, jeden HDMI a jeden DisplayPort. Karta konečne umožňuje hranie na štyroch monitoroch, nakoľko až doteraz sme k tomu potrebovali karty dve. Počkáme, kým radosťou dokričia tí piati majitelia obrazového Surround systému na Slovensku a pozrieme sa na efektivitu a hlučnosť chladenia.

High-End grafické karty to nikdy nemali pri chladení ľahké. Najvýkonnejšie čipy z danej generácie produkovali veľké množstvo tepla a použité chladiče boli mnohokrát nevyhovujúce. Asi najlepším príkladom toho bola dnes už legendárna karta GeForce FX 5800.

Optimálny stav nebol ani pri poslednom jednočipovom High-End riešení NVIDIE v podobe modelu GTX 580, avšak na obranu treba povedať, že AMD na tom nebola výrazne lepšie. Teraz ale máme na stole dvoch aktuálnych kráľov: Radeon HD 7970 a GeForce GTX 680.

Hlučnosť obidvoch kariet je pri práci v systéme veľmi-veľmi podobná a bežným sluchom rozdiel nie je možné poznať. Všetko sa ale mení po spustení náročných hier, ktoré jadrá vyt'ažia na maximum. Tu už rozdiel počuteľný je, a to dokonca výrazne.

Nová GeForce produkuje menej tepla, má lepšie navrhnuté chladenie a je preto aj výrazne tichšia. Tak tichý chladič by sme očakávali skôr pri karte z vyššej strednej triedy a nie v High-Ende.

Pracovné teploty obidvoch kariet sú pri práci v systéme podobné, 39 °C pre GeForce a 44 °C pre Radeon. Podobné to je dokonca aj v zát'aži, kedy sa obidve karty pohybovali okolo hranice 83 °C.

Čo sa týka spotreby je na tom lepšie NVIDIA ... áno, čítate dobre, NVIDIA. Pri práci v systéme sú rozdiely minimálne a naša testovacia zostava potrebovala na beh 158 W pri osadení kartou NVIDIE a 165 W pri osadení kartou od AMD. V prípade zat'aženia sa rozdiel pohyboval od 13 W vyššie (v závislosti od konkrétnej hry).

Len pre informáciu dodávame, že obidve karty sme netestovali na stole

s podporným chladením, ale v reálnej prevádzke, osadené v High-End skrinke Silverstone Raven.

Ako testujeme?

Kým pre bežné grafické karty stačia testy vo Full HD rozlíšení 1920×1080 bodov, tak pri High-End modeloch bez extrémneho rozlíšenia nenájdeme ich slabé miesta. Bežný monitor sme preto nahradili profesionálnym riešením, ktoré pri uhlopriečke 27 palcov dokáže zobrazit' rozlíšenie až 2560×1440 bodov. Tu sa už prejavia limity vo výkone jadra, ako aj návrhu celej karty.

Srdcom našej testovacej zostavy sa stal štvorjadrový procesor rodiny Intel Core i7-920, schopný súčasne spracovať až osem vláken. Nie je to teda žiadny extrémny model, s ktorým by sa dali trhať rekordy, ale klasický zástupca vyššej triedy s výkonom bohato postačujúcim aj pre náročného hráča.

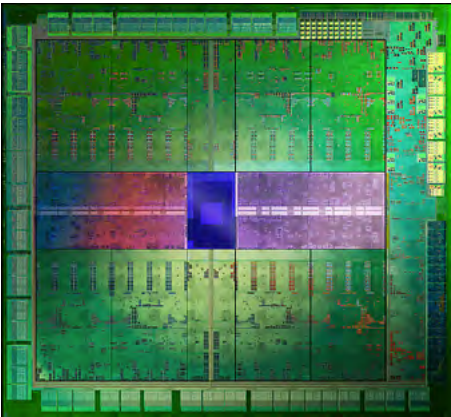
Osadili sme ho do profesionálnej dosky ASUS, doplnili o 9 GB DDR3 pamäte na 1600 MHz, osadili grafickú kartu a nainštalovali operačný systém Windows 7 Home Premium v 64-bit verzii.

Mafia II

Maximálne detaily (vrátane vyhladzovania hrán) pri tejto hre nepredstavovali žiadny problém ani v extrémnom rozlíšení 2560×1440 bodov. V prípade Full HD rozlíšenia je jednoznačným víťazom NVIDIA, ktorá si udržala náskok od 10 do 20 percent. Vyššie rozlíšenie rozdiel znížilo. Môže za to širšia pamäťová zbernica a väčšia pamäťová kapacita pri Radeone. Víťazom sa aj tu stala NVIDIA, aj keď to pri aktivovanom vyhladzovaní hrán bolo len veľmi tesné. Karty sme pre porovnanie otestovali aj pri aktivovanej technológii PhysX. Tá sa v prípade AMD kariet počítala len pomocou procesora, a preto nás rozdiel neprekvapil – 31,6 verzus 10,5 fps pre NVIDIU.

Batman: AC

Aj druhá hra umožňuje využitie technológiie PhysX, ktorú sme ale nechali vypnutú, aby zbytočne nezat'ažovala procesor v prípade karty od AMD. Najvyššie grafické detaily zvládli karty aj s vyhladzovaním hrán pri extrémnom rozlíšení. Radeon sa aj napriek väčšej kapacite pamäte nevyhol prepadom minimálnych fps a s celkovým výkonom



zaostal za GeForce až o 20 percent. Rozdiel rýchlosti pri maximálnom rozlíšení bol síce len 10 fps, avšak pri AMD sme zaznamenali väčšie prepady minimálneho počtu zobrazených snímkov. Dojem z plynulosti bol aj preto výrazne lepší pri hraní s kartou NVIDIA.

HAWX 2

Táto hra si pri svojom uvedení vyslúžila slušnú kritiku za nadížžanie NVIDII, výsledky tu boli diametrálne odlišné od iných hier a právom na ňu recenzenti rýchlo zabudli. Po niekoľkých aktualizáciách je ale situácia rozumnejšia a hru sme preto do testov zaradili. Obidve karty si s hrou poradili aj pri nastavení maximálnych detailov vrátane teselácie. Extrémne rozlíšenie nebolo žiadnym problémom a priemerné fps sa dostalo až cez hranicu 100 snímkov. Treba však pripomenúť, že pri tomto type hier je nutné dosiahnuť priemerné fps aspoň 50, a minimálne by určite nemalo kolísat'. Víťazom je tu opäť NVIDIA s náskokom od 14 do 18 percent. Na obidvoch kartách si ale zahráte vynikajúco a bez akýchkoľvek problémov.

Hard Reset

Tie najvyššie detaily dokázali potrápiť obidve karty. Kým nastavenie typu High zvládne vo Full HD aj karta za 100 eur, tak Ultra detaily, vyhladzovanie hrán a extrémne rozlíšenie skončí na približne 50 fps. Veľmi tesné víťazstvo si odniesla znova NVIDIA, jednalo sa ale len o rozdiely rádovo v pár percentách. Nové ovládače môžu tento rozdiel zmeniť v prospech jedného alebo druhého výrobcu.

Saint Row: The Third

Hra je na prvý pohľad graficky skôr priemerná, to jej však nebráni vo vysokej

náročnosti na hardvér. Prvotné problémy s množstvom chýb nie sú už teraz tak kritické, k bezproblémovému hraniu to ale má d'aleko. Problémy sa prejavili aj pri našom testovaní. Karta od AMD tu výraznejšie strácala a rýchlosť sa pri najvyššom nastavení pohybovala okolo hranice 30 fps. NVIDIA je na hru lepšie pripravená a chyby v engine hry zvládla s výkonom až 63 percent vyšším.

Witcher 2

Kvalitné RPG so slušnými predajmi je veľmi náročné na výkon hardvéru, množstvo pamäte a šírku zbernice. Kto by očakával víťazstvo Radeonu, mal by z polovice pravdu. GeForce totiž vyhráva len vo Full HD rozlíšení, kde má náskok až vyše 30 %. Pri testoch v rozlíšení 2560×1440 bodov jej ale došiel tak povediac dych a štafetu prevzal Radeon.

Deus-Ex: HR

Jedna z najlepších hier minulého roka vsadila skôr na hrateľ'nost' ako na grafickú stránku. Výsledkom je dobre vyzerajúca hra s rozumnými hardvérovými nárokmi, ktorých sa nezľakne ani priemerný hráčsky počítač. Obidve karty tu podali veľmi vyrovnaný výkon, pričom hrateľ'nost' bola vynikajúca aj pri maximálnych nastaveniach vďaka výsledným 72 fps, aj pri aktivovanom vyhladzovaní hrán.

Battlefield 3

Tiež jedna z najlepších akcií minulého roka je pri maximálnych detailoch slušnou výzvou pre obidve karty. Víťazom je znova GeForce, pričom rozdiel sa pohyboval v priemere na 15 percentách. Karty sa na hranicu plynulosti dostali až pri extrémnom rozlíšení s vyhladzovaním hrán, kedy sa priemerné fps dostalo na hodnotu 40 pri Radeone a na 46 pri GeForce.

Alien vs. Predator

Jedna z prvých hier využívajúcich teseláciu je známa svojou náročnosťou a lepšou optimalizáciou pre AMD grafické karty. Kým vo Full HD rozlíšení si obidve karty viedli dobre, tak spojenie toho extrémneho s vyhladzovaním hrán slušne znížilo počet zobrazených snímkov za sekundu. Lepšie na tom skončila karta od AMD, ktorá ponúkla vyšší výkon vo všetkých testovaných rozlíšeniach.

Unigine 3.0

Veľmi pekne spracovaný benchmark dopadol o trochu lepšie pre NVIDIU. Rozdiely do 12 percent síce na prvý pohľad nie sú veľké, ak sa však aktivuje extrémny stupeň teselácie, tak AMD rýchlo stratí dych.

Kartami zamieša cena

Kto je jednoznačným víťazom? Podľa dnešného stavu NVIDIA, nakoľko ponúka grafickú kartu s vyšším výkonom, menšou spotrebou, nižšou cenou a s podporou viacerých nových technológií. Ak by sme sa mali rozhodnúť medzi GeForce GTX 680 a Radeonom HD 7970, tak by to bolo jednoznačné. Radeon so svojou cenou začína na hranici 510 Eur, GeForce by sa mala dať kúpiť už za 460 eur.

V najbližšom období môžeme očakávať zníženie cien karty od AMD, pre ktorú to je jediná možnosť, ako zostať v stredobode záujmu. Cenový rozdiel 50 eur je dosť veľký a môže zavážiť pri rozhodovaní zákazníkov, ktorí nemajú vyslovene obľúbenú značku.

Novú GeForce ale určite nechceme glorifikovať do pozície jednoznačného kráľa grafického trhu. Z pohľadu celkového výkonu je na tom lepšie ako akákoľvek jednojadrová karta od AMD. Nájde sa ale niekoľko hier, kde sa začínajú ukazovať limity použitej 256-bit širokej pamäteovej zbernice. Taktiež „len“ dva gigabajty vlastnej pamäte môžu byť drobnou brzdou pri extrémnych rozlíšeniach alebo pri hraní na viacerých monitoroch.

Na druhú stranu ako hráči oceňujeme funkciu GPU Boost pre jednoduché (a hlavne automatické) pretaktovanie a adaptívna vertikálna synchronizácia je väčší poklad, ako sa na prvý pohľad môže zdať. Hráči starších hier ušetria nemalé peniaze vďaka automatickému podtaktovaniu a nové režimy vyhladzovania hrán prinášajú vyššiu kvalitu obrazu pri menšom dopade na celkový výkon.

Podtrhnuté a sčítané, GeForce GTX 680 je aktuálne najlepšou voľbou pre náročného hráča.

Matúš Paculík
hardvérový špecialista PCnews.sk

Act of Valor (2,5/5)



Akčná snímka Act of Valor vyvolala pomerne veľký záujem, možno až nadšenie a to nie len traileri, ale aj tým, čo si ubovala. Dobrých akčných filmov je vždy málo, ale o takých, ktoré by sa snažili priniesť realistickú akciu, sa snáď nedá ani hovoriť. Skutoční členovia špeciálnych jednotiek NAVY SEALs aj so svojimi pracovními postupmi sú veľkým lákadlom a to sme aj dostali. Film však doplatil na veci, ktoré boli rovnako očakávateľné.

Po príbehovej stránke je film veľmi jednoduchý. V úvode sme svedkami teroristického útoku na Filipínach. Následne vidíme pri práci agentov CIA v Južnej Amerike a zároveň na domácej pôde sledujeme špeciálnu jednotku tuleňov (seals). Potom, čo sú agenti odhalení a jednu z nich, Lisu Morales (Roselyn Sanchez), unesú, je jednotka povolaná do boja. To, čo však začína ako jednorázová záchranná akcia sa vďaka nájdenným dôkazom mení na sériu operácií, ktoré majú zastaviť teroristu s plánom zaútočiť na civilné ciele priamo v Spojených štátoch.

Kameňom úrazu je neskúsenosť tvorcov a herecké výkony nehercov. Film je tak veľmi nevyvážený. Akčné scény sú veľmi dobré. Vďaka skutočným aktívnym vojakom majú punc realistickosti, k čomu dopomáha aj výborná práca s kamerou. Takmer vždy sme priamo medzi nimi. Zaujímavé je to aj ako ukážka práce takýchto jednotiek v dnešnej dobe. Horšie je už na tom celkové vyznenie bojových scén. Réžia dvojice Mike McCoy a Scott Waugh v nich pokrívajú, a sú tak často neprehľadné a chaotické. Nehovoriac o nočných scénach. Globálne je to však v pohode a nudiť sa tu určite nebudete. Problematickejšie sú však sekvencie, v ktorých sa viac rozpráva. Iste, od vojakov nemôžeme čakať zrazu kvalitné výkony, ale scenárista Kurt Johnstad sa rozhodne mohol viac potrapiť.

Act of Valor pre slabý scenár výrazne neprekračuje pôvodný zámer tvorcov. Tým bolo nakrútenie propagačného filmu pre americké námorníctvo. Vďaka tomu mali silnú podporu armády, vojenskú techniku a prístup k vojakom. Aj keď sa projekt rozrástol na celovečerný film, svoju pôvodnú úlohu plní rovnako dobre. To však trochu uberať snímke na filmovosti. Zvláštna situácia nastáva vo vzťahu neherci-vojaci a herci prevažne



v záporných úlohách. Tých zlých teda zosobnili herci, nie známi, nie až tak dobrí, ale predsa len ich herecký prejav je niekde inde ako u partie vojakov. Na tom samozrejme nie je nič zvláštne, ale v rámci scenára sa tak nevytvoril priestor pre väčšie „zblíženie“ sa diváka s hlavnými postavami. Je to trochu odťažité.

Po formálnej stránke je na filme vidieť silnú inšpiráciu počítačovými hrami. Často sa objavuje pohľad z vlastných očí, pri ktorom je vidieť časť zbrane. Používaná je napríklad aj informačná grafika, ktorá nám dáva informácie o vojakoch, pred každou misiou je nám ukázaná mapa a tak podobne. Teda mnoho prvkov, na ktorých akčné vojenské hry stoja. Samo o sebe to nie je zlé, ale zvýrazňuje to istý odklon od filmového rozprávania príbehu. Ten je tým navyše rozkúskovaný. Chýba tu výraznejšia práca s napätím a silné postavy, ktoré by vtiahli diváka do deja.

Act of Valor priniesol, čo si užíval. Kvalitnú a aspoň na pohľad realistickú bojovú akciu a skutočných aktívnych mariňákov. Ak obľubujete akčné a vojenské filmy, malo by to byť pre vás zaujímavé. Ostatných pravdepodobne sklame slabý príbeh a nie veľmi duchaplné dialógy. Tie výrazne podkopávajú výsledný dojem.

Michal Klembara



Hry o život (3,5/5)



Akčná sci-fi dráma Hry o život dokázala hneď po uvedení vyvolať nadšenie medzi divákmi aj kritikmi. To sa pri takomto type filmu stáva naozaj len výnimočne. Literárna predloha spisovateľky Suzanne Collins predurčila filmu isté limity. Románová trilógia je zaradovaná do kategórie young adult, rovnako ako Twilight. Prirodzene sa tomu nevyhol ani film. Kvalitatívne je však na úplne inej úrovni.

Suzanne Collins pri nakrúcaní pôsobila ako producentka. Predlohu som nečítal, ale z toho, čo o nej viem, to vyzerá tak, že ide o jej verné spracovanie. Dej je zasadený do fiktívneho sveta budúcnosti. Krajina Panem vznikla na troskách toho, čo kedysi boli Spojené štáty americké a Kanada. Územie je rozdelené do 12 krajov, nad ktorými tvrdou rukou vládne Capitol. Každý rok sa konajú takzvané Hry o život, ktoré sú pripomienkou vzbury krajov proti hlavnému mestu a zároveň dôkazom prevahy vlády nad ľuďmi. Z každého kraja sú lotériou vybraní dvaja zástupcovia, chlapec a dievča, vo veku 12 až 18 rokov, ktorí sú po krátkom výcviku postavení proti sebe v neľútostnom boji o holý život. V 74. roku konania hier vyžrebujú v chudobnom 12. kraji aj malú dievčinu Primrose (Willow Shields), namiesto nej sa však ako dobrovoľník prihlási jej staršia sestra Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence), ktorá verí, že má na prežitie väčšiu šancu. Spolu s druhým vyžrebovaným, synom miestneho pekára Peeta Mellark (Josh Hutcherson), sa následne vydáva do extravagantného a narozdiel od ich kraja núdzou netrpiaceho Capitolu, v ktorom sa vo virtuálnom dome odohráva veľmi skutočná reality show.

Nejde o veľmi originálne dielo. Podobných námetov sme už mali možnosť vidieť viaceré. Román aj film sú v prvom pláne najmä kritikou reality show, čo je na dnešnú dobu už trochu málo. Celá idea stále populárnych programov je tu dotiahnutá do extrému. Hry o život sleduje celý národ a každý kraj fandí svojim zástupcom. Im však ide skutočne o život a hlavne, sú to všetko ešte len deti, ktoré sú nútené navzájom sa zabíjať. Sci-fi rovina fanúšikov žánru zrejme nenadchne. Svet Panemu je zobrazovaný veľmi schematicky (každý kraj má svoje vopred dané úlohy a zameranie) a priamočiari. Snímka však nie je určená primárne pre nich. Môžeme to vnímať aj ako



kritiku spoločnosti, súčasnej mediálnej kultúry, či ako satiru sociálnych pomerov. V príbehu je však týmto myšlienkam venovaný len malý priestor, mnohé z toho by však malo byť dorozprávané v pokračovaniach, ktorých nakrútenie je v pláne.

Snaha o určitý myšlienkový posun a prepojenie s našou spoločenskou realitou je hlavným rozdielom medzi Hrami o život a Twilightom – v ňom spoločenský, či sociálny rozmer úplne chýba. Ide len o fantáziu tínedžeriek. Podobnosti však predsa len nájdeme. Obe knižné série napísali ženy, majú ženské hrdinky, a sú tak určené prevažne ženskému publiku. Hry o život v tomto bode majú výrazne navrch, keďže sú akčným a sci-fi filmom, do kina na to pôjdu s oveľa väčšou ochotou aj chalani. V oboch dielach sa objavuje aj ľúbostný trojuholník. Pokým v Twilighte ide o ústredný motív, tu je len jemne naznačený a celkovo láska neurčuje konanie hlavnej hrdinky. Skôr slúži len na dokreslenie jej charakteru. Katniss je tak zrejme presným opakom apatickej Belly. Je silná, odvážna a inteligentná. Viac ako vhodný vzor pre mladé dievčatá. Produkcia si dala záležať na výbere hereckého obsadenia. Dvojicu ústredných hrdinov stvárnila Jennifer Lawrence a Josh Hutcherson, ktorým v podstate niet, čo vytknúť. Určite o nich ešte budeme počuť. Okolo tejto neznámej dvojice sa v snímke pohybujú ostrieľaní veteráni ako Woody Harrelson, Elizabeth Banks, Stanley Tucci a Donald Sutherland. Zaujímavým prekvapením bol Lenny Kravitz. Herecké výkony posúvajú snímku spolu s atmosférou a remeselným prevedením do nadpriemeru. Iste, dá sa hlavným charakterom vytknúť istá naivita a jednoduchosť, ale netreba zabúdať, že ide o 16 ročných mladých ľudí, a tak trochu to teda k tomu patrí.

Jednotlivé prvky filmu možno podrobiť tvrdej a veľakrát oprávnenej kritike. Keď sa však budeme na Hry o život pozerat' vzhľadom na žáner a cieľovú skupinu, musíme byť pozitívni. Réžisér a spoluscenárista Gary Ross pripravil zábavný film bez výraznejších nedostatkov, či hluchých miest. Limitovaný rozpočet a práca s 35 mm filmom dodávajú snímke svojiskú atmosféru. Všetkého je tak akurát, aj násilie v akčných scénach nie je prehnané a je vidieť, že bolo pamätané aj na mladšieho diváka.

Michal Klembara

Bojová loď' (4/5)



Americký akčný sci-fi thriller. Bojová loď' tento popis zhmotňuje do poslednej bodky. A tým najlepším možným spôsobom. Objavilo sa na túto snímku aj množstvo negatívnych ohlasov v posledných dňoch, ale nerozumiem im. Asi si niektorí diváci i kritici pomýlili film či kinosálu. Nie je to titul, od ktorého by ste mali mať očakávania, ale je to to najlepšie, čo sme v dlhšej dobe dostali ako produkt americkej filmovej zábavy.

Začalo to ako adaptácia známej a starej stolnej hry Lode od Hasbra. Nabalil sa na to výpravný sci-fi príbeh o invázii mimozemšťanov, a tak sme boli veľmi zvedaví, ako sa v tom všetkom odrazí predloha a tvorcovia na čele s režisérom Petrom Bergom to vyriešili priam geniálne. Zachovali pritom logiku hry aj filmu.

Detaily nebudem prezrádzať. Filmov a TV seriálov o útoku mimozemšťanov sme mali v poslednom roku - dvoch pomerne veľa. Je to živá téma, vyjadrujú sa k nej dokonca aj poprední vedci. Na obdobných základoch stojí aj Bojová loď'. Nedávno o tom písal dokonca Stephen Hawking. Podľa neho by sme nemali vysielat' rádiové signály k vzdialeným solárnym systémom, mohli by sme tak vzbudiť záujem vyspelej mimozemskej civilizácie, ktorá by s nami urobila krátky proces. Myšlienka

hodná zamyslenia, na prvý kontakt určite nie sme pripravení ani po iných stránkach. Bojová loď' nám ukazuje, ako by to mohlo vyzerat'. Príbeh sa zľahka začína, keď je z havajských rádioteleskopov vyslaný signál do ďalekého vesmíru k istej novoobjavenej planéte podobnej Zemi. Nasleduje prestrih na budúceho hlavného hrdinu filmu, Alexa Hoppera (Taylor Kitsch), ktorý si opäť vyrába problémy a končí na zemi spacificikovaný políciou. Na druhý deň ráno sa s ním rozhodne jeho brat Stone (Alexander Skarsgård) urobiť poriadky a naordinuje mu liečbu námorníctvom, kde on sám slúži.

O sedem rokov neskôr sa koná veľké medzinárodné námorné cvičenie. Alex je už veliteľom delostreľcov na jednej z lodí, stále si však komplikuje život. V rovnakom čase sa k Zemi rúti odpoveď na naše volanie v podobe piatich vesmírnych lodí, ktoré si to namierili práve do oceána neďaleko flotily. Jedna z nich sa na orbite zrazí s veľkým satelitom a jej trosky dopadajú na Hong-kong. Zistí sa, že išlo o komunikačnú loď, a tak je čas s hrozbou niečo urobiť. Na miesto dopadu sú vyslané lode bratov Hopperovcov a jedna japonská. Po úvodných prestrelkách je silová dominancia návštevníkov jednoznačná a v hre tak ostáva len jedna loď, na ktorej po úmrtí vyšších dôstojníkov velí nepripravený Alex. Mimozemšťania totiž



mimo zabezpečenia perimetra a komunikácie nezabíjajú tých, ktorí ich priamo neohrozujú. Do oblasti sa však pre energetické pole nemôžu dostať posily, rušená je aj komunikácia a radary. Spolu s vyloveným japonským kapitánom Nagatom (Tadanobu Asano) musí Alex vymyslieť, ako na to.

Do Bojovej lode bolo zapracovaných mnoho tém. Nie sú skryté, divákovi so základnou znalosťou kontextu, bude všetko jasné. Ide napríklad o posun vo vzťahu Japonska a USA - z nepriateľa sa stáva dôležitý partner. Silným momentom je aj vzdanie úcty vyslúžilým námorníkom, či tým, ktorí sú po boji doživotne hendikepovaní. Peter Berg všetky takéto scény nakrútil bez zbytočného pátosu a sentimentu. Neveje nám na každom rohu americká vlajka, len sú ukázané tie najlepšie hodnoty námorníctva. Navyše sú funkčne zakomponované do deja. Lepšiu reklamu si námorné sily po celom svete nemohli priať.

Vďaka trailerom záujem popri vizuálnych efektoch vzbudilo herecké obsadenie. Liam Neeson v nich pôsobí ako veľký big boss, tým síce ako admirál je, ale boja sa priamo nezúčastní. Nečakane veľký priestor dostala Rihanna. Jej postava je síce významom alebo rozsahom textu malá, na plátne však dostáva veľký priestor a často sa vyskytuje v blízkosti hlavného hrdinu.

Takýchto menších postáv, ktoré prispievajú svojou troškou k tímovému snaženiu je tam niekoľko. Solídny priestor dostal skúsený japonský herec Tadanobu Asano, ktorého sme už mohli vidieť napríklad v Mongolovi, či v Thorovi.

Podobne ako v nedávnom Haywire, aj tu sú veľkou výhodou prehľadné akčné scény. Kamera sa zbytočne netrasie, nekrúti, nemotá pomedzi postavy ako sa už pomaly stáva zvykom. Skvelé je aj to, že producenti odolali pokušeniu 3D. Divákovi tak nič nebráni vychutnávať si krásny vizuál, bojové sekvencie a pomaly stupňujúce sa napätie. Príbeh i konštrukcia deja sú síce jednoduché a nie je to tak nič na potrápenie hláv, ale Peter Berg si vo vybraných momentoch robí srandu z podobných blockbustrov a film neberie zbytočne vážne. Humor funguje a zasmejte sa aj vy.

Bojová loď' bola nakrúcaná so zámerom zabaviť divákov a to sa jej výborne darí. Dokonca nemusíte byť ani fanúšikom vojnových alebo sci-fi filmov, aby ste si prišli na svoje. Snímka nenudí a napriek pomalému rozbehu má dobré tempo. Má aj svoje posolstvá a síce viac-menej plochých, ale sympatických a dobre zahratých hrdinov.

Michal Klembara



>> Sam Christer

Odkaz kameňov Stonehenge

Fascinujúca kombinácia dychberúcej detektívky a krvavého hororu so štipkou mysterióznej drámy. To tvorí ideálnu knihu pre fanúšikov adrenalínových príbehov. Christer vám ten svoj výrozpráva v legendami opradenom kruhu kameňov Stonehenge.

Majster pokračuje v obradných slovách a pomaly krúži zopnutými rukami nad mladíkovou hlavou. „V mene našich otcov, matiek, ochrancov a učiteľov t'a zbavujeme všetkých pozemských hriechov. Prostredníctvom smrteľnej obeť ti očistíme dušu a urýchlíme cestu do večného života v raji.“ Z jednej strany ho osvetľuje žltobiely mesiac, z druhej krvavočervený plameň. Majstrovi vložia do vystretých dlaní posvätné nástroje. Uchopí ich, prstami zovrie hladké drevené poriská, vyrezávané pred mnohými storočiami. Prvá sekera s pazúrikovým ostrím dopadne na hlavu obeť. Potom druhá. Zase prvá. Údery sa opakujú, až kým sa kosti a pokožka neroztiešťa ako vaječná škrupina. Keď obeť umrie, dav zahučí. Vyrazí zo seba víťazoslávny pokrik. Majster sa k nemu vracia so široko rozťahnutými rukami, rúcho aj dlane má postriekané obetnou krvou.

K tajomnej megalitickej stavbe neustále prúdia davy turistov a vyznávačov starých pohanských kultov. No o tom, že len ich viera je tá pravá, sú presvedčení fanatickí stúpenci sekty, ktorá aj v súčasnosti praktizuje krvavé rituály s ľudskými obetami. Autor sa však nezaobrá záhadou pravekej stavby, ale jej podzemnej kópie, ktorá je posvätným miestom stúpencov krvilačného náboženstva.

„Toto je výpis z môjho bankového účtu. Osud mi žičí. Mám na svoje meno v banke desať miliónov dolárov. Nech ste ktokoľvek, slubujem, že vám ich dám. Poskytnem vám všetko. Čo mám, všetko, čo sa mi podarí zohnať. Dostanete to za bezpečný návrat mojej dcéry.“ Okrem nervy drásajúceho únosu dcéry amerického viceprezidenta vkladá autor do fascinujúceho čítania zloženého

z odkazov, šifier, symbolov a archoastronómie aj hrôzostrašné zločiny členov sekty či bremeno nechceného dedičstva.

Cambridgeský profesor Gideon Chase postupne odhaluje tajuplnú minulosť svojho nedávno zosnulého otca, taktiež vysokoškolského pedagóga Nathaniela. Stovky denníkov písaných zakódovanou gréckou abecedou vysvetľujú svojmu novému autorovi mnoho, dosiaľ nepochopeného, o živote ich autora.

„Silná viera v kamene vyvoláva psychosomatickú reakciu.

Pôsobí na myseľ rovnako ako viera v lurdskú vodu. Spomenie si, že za tou doteraz putovalo vyše 200 miliónov ľudí. Jeho ateistický svetonázor dáva obe viery na jednu rovinu. Presvedčenie o liečivej sile kameňov a o moci vody z jaskyne na úpätí Pyrenej. Jedno i druhé sú rovnako uveriteľné.“

Autor vykresľuje i nedôveryhodné bezpečnostné zložky. V tých má svojich členov aj spoločenstvo „učeníkov Najsvätejších“, ktorí sa vo svojich utajovaných kruhoch nazývajú názvami súhvezdí. Všadeprítomná neistota tak robí zo sekty stelesnenie skutočného zla.

Najvzrušujúcejšou esenciou knihy je nevšedná kompozícia textu, striedajúca krátke kapitoly (opisujúce dve a viac súbežne prebiehajúcich epizód), ktorá ma neustále nútila obracať stránku za stránkou. Ľudská obeť v prvej a neočakávaná samovražda v druhej kapitole ma strhli do prúdu deja, z ktorého som sa vymotal až na poslednej strane. Namiesto pasáží opisujúcich vyšetrovanie by som však privítal viac mysterióznosti, či opisu chladnej severskej krajiny presiaknutej mýtmí. Potom by však bolo možné, že by kniha prišla o svoju atmosféru.

Michal Mário Šťastný

>> Michael Crichton

Ďalší

Transgénne zvieratá, génové manipulácie, etika života. To je vzorka tém, ktorými sa Michael Crichton zaoberá v knihe Ďalší. Je to sci-fi príbeh o tom, ako d'aleko sme schopní zísť, ak zakaždým posunieme hranice o kúsok ďalej.

Hovoríme o budúcnosti, ktorá je už tu. O sci-fi, ktorá začala modifikáciou škrobu a nemá konca kraja. Crichton ukazuje, že medicína a aj samotná príroda sú len obvyčajným marketingovým prostriedkom. Zvieratá môžeme vďaka pár zmenám využívať ako živé billboardy. Stačí nejaká tá kozmetická úprava na vašej DNA a ste uchránení od Alzheimeru, Parkinsona, stareckej demencie... čo si len zažiadate. Avšak za všetko treba platiť. Peniazmi, tkanivom, dušou - je to na vás. Na oplátku sa aj vy stanete majetkom, akousi živou Petriho miskou. Armáda pseudolekárov, právnikov a ostatných nenažrancov si už na vás brúsi zuby, akoby ste boli švédskym stolom.

Crichton ľudstvo usvedčuje z tendencie hrať sa na bohov a ukazuje nám dôsledky. Po prečítaní sa budete pýtať: bol by toho vôbec človek schopný? A ak áno, je to ešte človek? Robia nás ľudmi len gény?

Táto téma sa stáva živou z mäsa a kostí, pretože Crichton s ňou nezaobchádza v bielom plášti, ale personifikuje ju prostredníctvom živých ľudí. Román nemá hlavnú postavu, každý aktér je hrdinom svojho vlastného príbehu v interakcii s ostatnými, čo knihe dodáva dynamiku. Na druhej strane občas neviete, kto je kto.

Pri čítaní knihy sa na genomiku pozeráte cez oči matky, ktorú prenasledujú kvôli lukratívnej DNA výbave jej syna. Ako každá matka urobí všetko, aby syna ochránila. Aj za cenu vlastného života. Na druhej strane stojí mamutia korporácia, ktorá musí čeliť úniku informácií a krádežiam dôležitých a hlavne drahých bunkových línií. Konajúc, ako inak, pre všeobecný pokrok a vyššie dobro. Pre dobro 7 miliárd ľudí, ktorých musia presvedčiť o svojej užitočnosti. Ak nie to, aspoň umlčať. Vždy sa ľahšie obviňujú inštitúcie ako konkrétni ľudia.

V tomto prípade biotechnologickí inžinieri. Avšak aj oni sú len ľudia. Teda väčšina. Jeden z nich vďaka nešťastnému pokusu získava syna s telom šimpanza, ale jeho krvou. Rodina sa musí vyrovnat s novým členom. A právnici len ryžujú a ryžujú. No nielen oni. Život je predsa úžasný kšeft, tak prečo si neprivýrobiť? Ak sa minú ľudia, tak aspoň na zvieratách. Značky a reklamy sú už všade na budovách, v televízii, dokonca aj ľudia sú už označovaní. Len príroda ešte nebola kolonizovaná komerciou. Až doteraz. No biotechnológie otvárajú marketingu obrovské dvere do lona matky prírody. Rovno do jej DNA.

A tak môžeme mať napríklad mačku s reklamou na Apple alebo Nike na srsti. A ochranári budú ticho, veď my zvieratá vlastne sponzorujeme a chránime pred vyhynutím. Kam až sme ochotní zísť, aby sme ospravedlnili svoje zločiny?

Keďže je autor okrem iného aj novinár, svoje schopnosti bravúrne využíva na spestrenie deja. Na konci knihy môžete nájsť teóriu, týkajúcu sa génových manipulácií a zoznam použitej literatúry, ktorá vám potvrdí, že táto kniha je príliš reálna, aby mohla byť sci-fi.

Dominik Holíček

MICHAEL
CRICHTON



Súťaž s portálom GAMESITE.SK

o tablet Lenovo K1

- Lenovo je spoločnosť, ktorá sa okrem Notebookov a periférií začína presadzovať aj na poli s tabletmi. Jeden z nich vám ponúkne do súťaže aj my. Pôjde o **tablet IDEAPAD TABLET K1**.
- Tablet s 10.1" HD multitouch displejom vám ponúkne skvelú zábavu, ku ktorej dopomôže systém Android.

Do súťaže sa zapojíte veľmi jednoducho:
Na súťažnom odkaze: <http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-tablet-lenovo-ideapad-k1.html>

Do príslušnej kolonky odpoviete na nasledujúcu otázku:
V akých farebných vyhotoveniach sa môžeme stretnúť pri IDEAPAD TABLET K1?

- Pomôcť si viete pomocou Facebooku spoločnosti LENOVO <https://www.facebook.com/lenovoslovakia>, kde nájdete galériu farebných možností tabletu IDEAPAD TABLET K1. Jeden z vás po splnení podmienok odprezentovaných v súťažnom formulári na stránke sa stane víťazom a majiteľom tohto krásavca :-)

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.



Nezabudnite "zalajkovať" na www.facebook.com/lenovoslovakia
Produkt venovala do súťaže spoločnosť LENOVO Slovakia