



Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 5 / máj 2012 | www.gamesite.sk

Gamesite MAGAZÍN

TESTOVALI SME
ATi Sapphire HD 7850
Epson photo inkjet L800

PREDSTAVUJEME
Guild Wars 2

TOP HRA:
Diablo III



SÚŤAŽ
o tri hry
DIABLO III

SÚŤAŽ
O HODNOTNÉ CENY:



+



+



→ **TOP GAMES:**

Sniper Elite V2
StarHawk
Journey
Gravity Rush

→ **TOP HARDVÉR:**

Sapphire 7850
Notebook IdeaPad Y570
Sony Vaio Z 21V9E/B
Epson L800

→ **NEUŠLO NÁM:**

Avengers – film
eŠteBák – film
Erebos – Hra, ktorá zabíja! – kniha
Phantom – kniha

→ **TOP TÉMY:**

Digitálna technika na dovolenke
Nabité letné kino
Future Soldier Preview
Guild Wars 2 Preview

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 Vlha / Adrián Goga / Tomáš Kleinmann / Marek Juhos / Marcel Klimo

SPOLUPRACOVNÍCI

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

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 tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
keďkoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť 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 opísaných 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...



■ Milí naši gejsajťáci!

Máj nám zbehol ako voda, tí, čo mali maturity, tak v tomto čase
to už majú chvála bohu za sebou, avšak väčšina vysokoškolákov
majú pred sebou ešte pár dôležitých skúšok. Tomuto javu sa ani
tento rok nevyhla ani naša redakcia, a keďže máme v tíme veľa
vysokoškolákov, zaželaťme všetkým študentom, aby skúšky dopadli
dobro!

V júni, presne pred troma rokmi sme vypustili na svetlo sveta
internetového náš materský herný portal www.gamesite.sk, takže
presne 1.6.2012 oslavujeme naše tretie narodeniny. Áno, MDD,
alebo Medzinárodný Deň Detí, toto je ten deň, ktorým sa vyznačuje
založenie portal, ale toto bola aj správna odpoveď vo veľkej
narodeninovej súťaži. Ak ste takto odpovedali, stali ste sa jedným
z kandidátov na výhercu.

Máj nebol síce na roztrhanie, čo sa hier týka, bol to vlastne
mesiac dvoch hier. 15.5.2012 vyšla po 12 rokoch čakania herná
pecka Diablo 3, ktorá už po pár dňoch dosiahla rekordné predaje.
Recenziu si môžete prečítať aj v magazíne, alebo pozrieť
videorecenziu na webe. Taktiež si môžete zasúť až o 3 kúsky
tejto hry. Druhou peckou sa stala hra Max Payne 3, ktorá na seba
taktiež nechala dlho čakať. Recenziu sme však do uzávierky
nestihli a tak si ju budete môcť prečítať až v nasledujúcom čísle.

Na záver tohto "prejavu" by som chcel zaželať celej redakcii
ďalších pár takýchto rokov a kopec tak skvelých fanov, akých
máme už teraz!

Zdeno HIRO Moudrý
Editor in Chief

Redakcia hodnotí mesiac máj...



Babli

Tento mesiac veľa času
na hranie nebolo, tak
som si len vytrpel svoju
recenzentskú povinnosť
s Battleship. Okrem toho
som sa ešte pobavil
u indie hier, o ktorých sa
dozvieme v tomto čísle.
Predovšetkým
One and OneStory
milo prekvapilo.



lordhagen8

Začiatok mesiaca máj
patril u mňa kvalitnému
pirátskemu RPG Risen 2,
ktoré som aj recenzoval
a českej indie adventúre
Botanica.
Potom som rozohral
Batmana: ArkhamAsylum,
ku ktorému som sa
konečne dostal až
po 2,5 roku od vydania.



XsApollo

Môj herný máj sa niesol
v znamení dohrávania hier.
Vrátil som sa k Portal 2,
ktorý ma milo prekvapil
v kooperatívnom režime.
Taktiež ma zväbila
indie hra Rock of Ages,
ktorá ma pobavila.
Čo sa týka nových hier,
recenzoval som novú
MMORPG Tera.



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

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK



Diablo 3 je pokračovanie hry Diablo 2, s jednoduchým rozhraním, rýchlou akciou a púdovou hratel'nosťou, ktorú fanúšikovia série Diablo očakávajú a určite si ich užijú. Obsahuje tiež množstvo nových funkcií, ktoré posunú akčný RPG zážitok z Diabla na ďalšiu úroveň.

12 rokov čakania sa oplátilo, a tí, ktorí si doteraz hru nezakúpili, budú môcť vyhrať jednu z troch kópií. Stačí veľmi jednoducho odpovedať na otázku:

Aké hodnotenie získala hra v recenzii v magazíne a vo videorecenzii na stránke www.gamesite.sk ? Obe hodnotenia v percentách doplňte do nasledujúceho odkazu.

LINK:

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-3x-diablo-iii.html>



BILZARD
ENTERTAINMENT



Call of Duty: BlackOps 2 vyvíja štúdio Treyarch, ktoré už niekoľko rokov vytvára Call of Duty hry na striedačku so štúdiom Infinity Ward. Ide o priame pokračovanie Black Ops z roku 2010.

Black Ops 2

Podobne ako prvý Black Ops, aj táto hra sa bude odohrávať naprieč desaťročiami. Príbeh začína koncom 80-tych rokov v strednej Amerike. Budete hrať za Alexa Masona, protagonistu prvej Black Ops, ktorý bude postupne rozuzlovať pôvod a príbeh Raula Menendezu (antagonistu v prvej hre). Postupne sa príbeh preniesie do roku 2025. Rozprávačom deja bude zrejme Frank Woods (taktiež z prvej hry) a budete hrať aj za Davida Masona (syna Alexa). V budúcnosti vypukne nová Studená vojna medzi Čínou a Amerikou. Čínska burza totiž podľahla hackerskému útoku, a preto pozastavila export cenných nerastných surovín. Silným ťahúňom deja bude aj problematika robotizovanej vojenskej techniky a bezpečnostnej katastrofy, ktorá by mohla vzniknúť, ak by hackeri ovládli techniku americkej

>> Ďalší rok, ďalšie Call of Duty. Dočkáme sa tentokrát nejakých zásadných novinek? Alebo pôjde o viac-menej to isté?

armády. Raul Menendez totiž v roku 2025 hackne americkú vojenskú techniku a zaútočí na Los Angeles. Vzhľadom na škálu rokov, ktorými si prejde príbeh, by sa mala hrať nosť dočkať vysokej rôznorodosti.

Budeme môcť ovládať lietajúce dróny, pripomínajúce verejne dostupný A.R. Drone Parrot. Až na to, že tieto budú po zuby ozbrojené. Zalietame si vo futuristickom VTOL (kombinácia stíhačky a helikoptéry). Ovládanie

bude jednoduché a bude pripomínať lietanie s helikoptérou Hind z prvého Black Ops. Zajazdíme si aj v chodiacom tanku C.L.A.W. či dokonca na koňoch. Medzi zaujímavé novinky patrí aj možnosť robiť v hre rozhodnutia, ktoré budú mať dopad na príbeh. Ak sa vám nepodarí splniť niektoré misie, bude to mať dopad na rozuzlenie a možno aj na záver hry. Fanúšikovia série, ktorí sa sťažovali na dlhodobú stagnáciu, tak môžu dúfať v zlepšenie.

Blokovanie bazároviek?

V minulých mesiacoch vyšli na povrch klebety o tom, že next-gen konzoly by mohli blokovať použité hry. Podľa Jacka Trettona, prezidenta Sony v Amerike, to je však veľmi nepriateľský prístup voči zákazníkom.



Capcom on-disc DLC

Po kauze Street Fighter x Tekken si Capcom užil svoje, keď vyšlo najavo, že hra obsahuje na disku všetok DLC obsah a hráči si zaplatili len za jeho odomknutie. V budúcnosti tak vraj túto taktiku opustia.





Elder Scrolls Online

Podarí sa preniesť ducha série do MMO?

■ Začiatkom mája sa odhalila veľká novina pre fanúšikov Elder Scrolls série. Tá totiž dostane svoje vlastné MMO. Správa zmiatla mnohých hráčov, ktorí si nedokázali predstaviť ducha tejto single-playerovej série v hre pre viacerých hráčov. Vývojári zo štúdia Zeni Max Online preto uistujú, že hlavný príbeh sa bude dať prejsť aj bez sprievodu iných hráčov. Dostupný bude celý svet Tamriel a príbeh sa bude odohrávať celé milénium pred piatym dielom série, Skyrimom. V ňom sa bude snažiť Tamriel dobiť daedrický princ Molag Bal, ktorého bude treba zastaviť. Bethesda bude hru len vydávať, na vývoji sa nepodieľa. Hra sa dočká vydania v roku 2013.



Republique úspešný

Peniaze vyzbieral na poslednú chvíľu.

■ Ďalší z projektov, ktorý skúsil šťastie na Kickstarteri to naozaj nemal ľahké. Tento zaujímavo vyzerajúci stealth projekt bol pôvodne oznámený len pre mobilné zariadenia, no potom ako sa peniaze zbierali veľmi pomaly, sa rozhodli medzi platformy pridať PC a Mac. To výrazne pomohlo zvýšiť počet príspevkov od záujemcov, rovnako ako pridanie Jennifer Hale a Davida Haytera medzi dabingových hercov. Avšak 50 hodín pred koncom im stále chýbalo ešte 180 tisíc dolárov do ich 500 tisícového cieľa. Vďaka masívnej podpore a propagácii sa však vývojárom podarilo nemožné a stihli vyzbierať dokonca ešte o 50 tisíc viac pred vypršaním času.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...príde najnovší prírastok do rodiny Raymana, s podtitulom Origins, aj na 3DS. Konkrétne 8. júna v Európe. Demo pre túto platformu je dostupné už niekoľko dní. Hra je okrem toho plne dostupná na PC, PS 3, Xbox 360, Wii a Vitu a pošuškáva sa už aj o údajnom pripravovanom sequeli.

■ ...si fanúšikovia Nail'd od pol'ského Techlandu (Call of Juarez, Dead Island) budú môcť prísť na chuť adrenalínovým pretekom v ich novej hre, Mad Riders, ktorá sa dostane na PC, XBLA a PSN už 30. mája a bude stáť 9,99 dolárov, resp. 800 MS bodov, za čo poskytne 45 tratí a mnoho kaskadérskych kúskov.

■ ...sa dočkáme nového traileru na vysoko očakávaný titul Dishonored od štúdia Arkane, vydávanom cez Bethesdu, ktorej člen, Pete Hines oznámil, že vyzerá veľmi kreatívne a môžeme sa naň tešiť už čoskoro. S blížiacou sa E3 si trailer zrejme prezrieme práve tam alebo ešte skôr.

Dead Island 2 nebude

Potvrdil to riaditeľ vývoja v Deep Silver, Guido Eickmeyer, keď vyvrátil klebety šíriace sa internetom o tom, že na dvojke pracuje Yager Development. Zároveň však podobnú spoluprácu do budúcnosti ani nevyhlásil.



Square Enix profituje

Square Enix malo dôvod na úsmev po uzavretí svojho fiškálneho roku, pretože vďaka vydaniu veľkých titulov ako Deus Ex: Human Revolution a Final Fantasy XIII-2, si zaručilo miliónové profity a neplánuje spomaliť.



Lacný tablet od Prestigia



Uznávaný výrobca GPS navigácií, tabletov, e-readerov, stolných počítačov a ďalšieho príslušenstva, firma Prestigio, nám predstavuje Multipad 5080C Pro, novšiu verziu tabletu Prestigio PMP5080B, ktorý prináša vyšší výkon a predinštalovaný systém Android vo verzii 4.0.

Predchodca tohto tabletu, Multipad 5080B, je považovaný za lídra v pomere cena/výkon v rámci regiónu EMEA. Nový Multipad 5080C PRO prináša väčšiu pamäť s kapacitou

1 GB a vylepšenia sa dočkal aj úložný priestor, ktorý sa zdvojnásobil a teraz ponúkne 8GB miesta pre vaše dáta.

Ostatné parametre ostali zachované z pôvodného modelu, procesor je opäť ARM Cortex-A8 1GHz, batéria s kapacitou 5400 mAh, štvorsmerový g-senzor otočenia obrazovky a multitouch displej s veľkosťou 8 palcov a rozlíšením 800x600 pixlov, čo je na dnešnú dobu už pomerne nízke rozlíšenie aj na tablety, ale nižšia cena si musela vybrať svoju daň. Samozrejmosťou je aj podpora Wi-fi.

Podľa odozvy používateľov predchodcu tohto tabletu bola predná webkamera premiestnená do strednej hornej časti tabletu. Povrch tabletu je aj tento raz kvalitne pogumovaný, čo umožní lepšie držanie a potešiť by mala aj vysoká výdrž batérie. Multipad 5080C Pro bude bežať na operačnom systéme Android 4.0 Ice Cream Sandwich.

Tablet obsahuje aj Google Play, čo je v podstate náhrada Andorid Marketu a pri kúpe si v tablete nájdete aj niekoľko predinštalovaných aplikácií, vrátane: Office Suite Pro, Angry Birds, Gmail, videoprehrávač, Youtube a mnoho ďalších. Prístup k viac ako 230 000 bezplatným aj plateným e-knihám vám umožní aplikácia na čítanie e-knží – eReader Prestigio. Knihy sú dostupné v 20 jazykoch a Slovenčina nechýba.

Marketingový riaditeľ spoločnosti Prestigio, Alexander Mast, sa o Multipade vyjadril takto: „Od februára 2011, kedy sme predstavili náš úplne prvý tablet MultiPad, sme rozhodne zanechali na trhoch v regióne EMEA za sebou stopu.

Náš úspech dokázal, že sa nemýlime: existuje mnoho ľudí, ktorí nie sú ochotní minúť za tablet 300 EUR alebo viac, avšak stále majú záujem o tovar hodný peňazí, ktoré za neho zaplatili. Pre všetkých tých ponúka Prestigio najlepšie riešenie: tablety MultiPad, ktoré predvedčia špičkovými cenovými parametrami a skvelým výkonom hneď po vybalení.

Ak sa rozhodnete kúpiť si Multipad od Prestigia, tak dostanete k nemu aj kvalitné, štýlové kožené puzdro, ktoré chráni zariadenie pri prenášaní. Multipad 5080C Pro je v týchto dňoch už v predaji a potešíť vás môže cena, ktorá je stanovená na 169€ a na produkt sa vzťahuje medzinárodná dvojročná záruka. V prípade záujmu viac informácií nájdete na stránke prestigio.sk.



NEWS FEED

Hifi systém od SONY



Ak potrebujete kompaktný hi-fi systém s dokovacou stanicou pre iPhone, iPod, iPad tak SONY prináša riešenie. Na trh sa dostane Hi-fi systém CMT-V50iP od spoločnosti SONY. Systém ponúka sofistikovaný a minimalistický dizajn a svojím spracovaním sa stane vhodným doplnkom do akejkoľvek miestnosti. Vďaka svojmu rozmerom, nie je problém s prenášaním, a tak vás hudba môže sprevádzať kdekoľvek.

Vysokú zvukovú kvalitu by mala zabezpečiť celosvetovo prvýkrát použitá technológia Magnetic Fluid Speaker od SONY, ktorá zabezpečuje nádherné čisté reprodukcii zvuku. Reprodukcie

tiež neobsahujú tlmič, čo znamená menej skreslenia, vyššiu čistotu zvuku a reproduktory môžu byť tenšie a dizajn tak vyzerá elegantnejší a kompaktnjší.

Systém CMTV50iP disponuje aj USB konektorom, takže môžete počúvať hudbu priamo z USB kľúča alebo pomocou USB kábla môžete pripojiť k systému MP3 prehrávač alebo smartphone. Ak vlastíte iPad, iPod, alebo iPhone, tak ho jednoducho vložíte do Apple integrovanej dokovacej stanice a okamžite máte prístup k vašej hudobnej knižnici. SONY spojili v CMT-V50iP ikonický dizajn s vysokou zvukovou kvalitou a funkčnosťou.

Playstation 3D monitor

Na európsky trh sa dostáva 3D monitor určený primárne pre hranie hier od spoločnosti Sony a podporuje unikátnu technológiu SimulView.

SONY len nedávno predstavila Playstation 3D monitor s uhlopriečkou 24 palcov, ktorý vám revolučným spôsobom spríjemní hranie hier.

Technológia Simulview umožňuje hrať hry v co-op režime bez toho, aby sa rozdelila obrazovka (jeden hráč vidí iba to svoje a druhý takisto). V balení okrem monitora nájdete aj dva páry 3D okuliarov, HDMI kábel a hry Killzone 3 a Gran Turismo 5. Monitor má Full HD rozlíšenie, kontrast 5000:1, 176 stupňový zorný uhol, 2 HDMI porty a zložkový vstup, umožňujúci jednoduché pripojenie konzoly PS2, alebo PSP. PS3 3D monitor bude dostupný v cene 499€.



3D Monitor od Aceru



Acer predstavil 3D monitor s uhlopriečkou 27". Monitor podporuje technológiu

Nvidia 3D LightBoost, ktorá zvyšuje jas 3D obrazu a využíva panel s obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Monitor má Full HD rozlíšenie a vďaka veľkej uhlopriečke by mal skvelo poslúžiť pri sledovaní filmov.

Prvý ultrabook Sony



Sony prináša svoj prvý ultrabook Vaio T. Prídu 2 modely s hliníkovým šasi a procesor Intel Core i3. Pamäť bude rozširiteľná až na 16GB a VGA

bude integrovaná HD 3000. Modely budú vo veľkostiach 11,6 a 13,3 palcov. Výdrž batérie by sa mala vyšplhať na 9 hodín.

Nové Zenbooky Asus



Asus oznámil novú generáciu ultrabookov, ktorá bude obsahovať nové procesory Ivy Bridge a ponesú

názov Zenbook Prime s IPS panelom a Full HD rozlíšením. Novinkou je aj WiDi pre bezdrôtový prenos obrazu.

Fujitsu notebooky



Fujitsu prináša na trh multimediálne notebooky s označením Lifebook. Budú vybavené

novými procesormi Ivy Bridge, 14" displejom, 1TB pevným diskom a na výber bude aj DVD alebo Blu-ray. Budú dostupné v bielej, čiernej a ružovej.



Samsung Omnia M predstavená

Firma Samsung predstavila lacnejšiu variantu mobilného telefónu s operačným systémom Windows Phone a nesie označenie Omnia M.

V tele tohto smartphonu tiká jednojadrový procesor od Qualcommu s taktom 1Ghz a sekunduje mu 384MB pamäte ram, čo je menej oproti ostatným WP telefónom, disponujúcim pamäťou 512MB.

Poteší však kvalitný štvorpalcový AMOLED displej s tradičným rozlíšením 840x480. Na zadnej strane sa nachádza snímač 5 Mpx fotoaparátu, ktorý umožňuje nahrávanie videa v HD rozlíšení.

Menej však poteší interná pamäť, ktorá má veľkosť iba 4GB a pomocou pamäťových kariet ju nerozšírite. Jedinou ďalšou možnosťou na ukladanie dát je virtuálne cloudové úložisko SkyDrive.

Operačný systém bude už spomínaný Windows Phone 7,5, konkrétne vo verzii Tango, ktorá je špeciálne upravená pre smartphony s nižším výkonom.

Vďaka skvelej optimalizácii tohto systému, čakáme rovnakú plynulosť, ako je na jeho výkonnejších kolegoch.

Na pulty obchodov by sa Omnia M mala dostať v priebehu tohto roka. Presná cena zatiaľ oznámená nebola, no môžeme očakávať cenu okolo 220€.

Nové notebooky od Samsungu

Samsung, popredný výrobca na trhu spotrebnej elektroniky, pre nás pripravuje nový rad notebookov série 5 s označením 550P. Notebooky budú dostupné v dvoch veľkostiach a to 15 a 17 palcov. Tieto notebooky by mali uspokojiť nároky používateľov z hľadiska multimediálnej zábavy a výkonu. O výborné zobrazenie sa postará displej s Full HD rozlíšením a milovníkov filmov poteší aj Blu-ray mechanika. Na dobrej úrovni by mal byť aj zvuk, vďaka reproduktorm so subwooferom od firmy JBL.

V notebooku je použitá tretia generácia procesora Intel Core i7 s technológiou Ivy Bridge, ktorý zvýši výkon notebooku oproti predchádzajúcej verzii až o 25% a naopak spotreba energie klesá o 20%. Notebook využijú aj hráči, grafická karta je GeForce GT 650m s veľkosťou 2GB, čo by malo stačiť aj na novšie hry. Na vaše dáta je pripravený podľa výberu 1TB alebo 2TB pevný disk.

Vynikajúci obraz notebooku Samsung 550P zabezpečuje technológia Superior LCD spolu s antireflexným SuperBright displejom s rozlíšením 1920x1080 pixlov a úrovňou jasú 300 nitov. Pre pohodlné písanie je tu full-size klávesnica so

samostatnými číselnými a smerovými klávesmi. Vylepšený sa dočkal aj Touchpad s oddelenou ľavou a pravou časťou. Model s veľkosťou 15' váži len 2,5 kg pri hrúbke 29,9 – 30,4 mm. Pre porovnanie, jeho väčší brat váži 3,05 kg a jeho hrúbka je 29,2 – 32,2 mm. Notebooky Samsung 550P by mali byť na našom trhu dostupné už v tomto období. 15' model bude ponúkaný v cene 899€ a 17' model v cene 1269€.



Herné notebooky od AlienWare

Herné notebooky sa tešia čoraz väčšej obľube a jednotlivé firmy sa pretekajú v tom, kto ponúkne vyšší výkon. Na trh sa dostávajú nové herné notebooky od Dell-u. Tieto prenosné počítače sú hráčom dobre známe a ide o značku AlienWare, konkrétne o modely M14X R2 a M18X R2.

M14X R2 je vybavený procesormi Intel Ivy Bridge i5, alebo i7 a ponúknu aj slušnú grafickú kartu s veľkosťou pamäte 1GB alebo 2GB. Notebook bude mať 14 palcový displej s rozlíšením HD/HD+, čiže 1366x768, resp. 1600x900, nebude chýbať ani biele LED podsvietenie. Priestor na ukladanie dát je možné vybrať si v podobe HDD disku s kapacitami 500GB/750GB/1TB alebo SSD disku s kapacitami 64/256/512GB. Maximálna veľkosť pamäte RAM je 8GB. Z ďalšej výbavy tu nájdeme HD webkameru, Wi-fi, Bluetooth a reproduktory so subwooferom.

Model M18X R2 ponúka procesor Intel Ivy Bridge i7 a grafickú kartu v zložení, buď 2x Radeon HD 7970M, alebo 2x GeForce GTX 675M. Displej bude mať rozmernú uhlopriečku o veľkosti 18,4"



s Full HD rozlíšením a taktiež biele LED podsvietenie. Na výber budú disky HDD s kapacitami 500/750GB alebo SSD s 32/64/256/512 GB. Aj tu je možnosť rozšírenia RAM maximálne na 8GB.



Nové grafické karty od AMD

Spoločnosť AMD predstavila kompletnú radu svojich nových revolučných grafických kariet postavených na architektúre GCN – Graphics Core Next.

V tejto rade nájdeme modely: AMD Radeon HD 7900M, HD 7800M a HD 7700M. AMD tiež prichádza s novou technológiou AMD Enduro, ktorá sa stará o prepínanie medzi integrovanou grafikou a kartou AMD Radeon podľa systémových alebo aplikačných požiadaviek, vďaka čomu sa predlžuje výdrž batérie, a zároveň sa neznižuje výkon notebooku.

AMD Radeon HD 7900M je technologicky najvyspelejší a bohatý na funkcie mobilného čipu AMD. Tento grafický procesor vám zabezpečí masívny stolný grafický výkon pre mobilných hráčov. AMD Radeon HD 7800M poskytne tiež vysoký výkon na najnovších

hry a digitálnu zábavu. V podobnom duchu sa nesie aj HD 7700M, ale tá sa už zameriava aj na energetickú efektívnosť.

Okrem AMD Enduro technológie je séria AMD Radeon HD 7000M vybavená technológiou ZeroCore Power, ktorá umožňuje vypnutie časti GPU karty v nečinnom stave, čím klesne spotreba na minimum wattov. Grafické jadro tejto série je vyrábané 28nm technologickým postupom, ktorý umožňuje zvýšenie hustoty tranzistorov o viac ako 60%. AMD HD Media Accelerator je navrhnutý na optimalizovanie a výrazne lepšie prehrávanie videa.

AMD Radeon HD 7000M má plnú podporu DirectX 11.1, ktorá podporuje aj tie najnáročnejšie herné tituly pri vysokom rozlíšení a vysokých nastaveniach.



Digitálna technika na dovolenke

Digitálne hračky, ktoré vám môžu spríjemniť cestovanie

VYBRALI STE SI UŽ KAM POJDETE TENTO ROK NA DOVOLENKU? A VIETE AJ AKÚ TECHNIKU SI SO SEBOU ZOBERIETE? PRINÁŠAME VÁM PÁR TIPOV NA DIGITÁLNE HRAČKY, KTORÉ VÁM MÔŽU SPRIJEMNIŤ CESTU A ZOPÁR TIPOV AKO S TECHNIKOU NALOŽIŤ.



Apple iPhone 4S: HD videokamera, ktorú máte stále so sebou. Svoje fotky a video môžete priamo z mobilu uploadovať na sieť a vaši priatelia tak môžu sledovať vaše cestovné zážitky online.

Fotoaparát, kamera, alebo mobil?

Základom pre každého výletníka je fotoaparát alebo kamera. Svoje spomienky si chceme uchovať čo najvernejšie, aby sme sa s nimi po návrate domov mohli podeliť s rodinou alebo priateľmi. Technická revolúcia, ktorej sme svedkami nám dnes umožňuje urobiť videokamerou pekné fotografie vo vysokom rozlíšení a zároveň robiť aj kvalitné videozáznamy malým kompaktným fotoaparátom. Ale čo tak tento rok nechať oba prístroje doma a zobrať zo sebou na dovolenku len mobil?

Mobilný telefón má integrovaný fotoaparát aj s kamerou. Video, ktoré ním nahráte v HD rozlíšení môžete spokojne prehrávať na veľkoplášnom televízore, dokonca už aj bez potreby konverzie alebo komplikovaného prepájania káblami. A mobil, dnes toho dokáže oveľa viac, čo dokazuje

napríklad aj iPhone, dnes už dostupný aj v štýlovej bielej farbe.

Nakrúčajte vlastné filmy vo vysokom rozlíšení a to dokonca aj v zlých svetelných podmienkach vďaka pokročilému senzoru osvetlenia pozadia a vstavanému



LED blesku. Video môžete následne upraviť priamo v telefóne pomocou aplikácie iMovie (s témami, titulkami a prechodmi) a okamžite publikovať napr. na YouTube alebo ho len tak odoslať mailom. iPhone 4S má

dva fotoaparáty – jeden vpredu, ktorý zaostrí na vás a druhý vzadu, ktorý zaostrí na všetko ostatné. Prepínať kedykoľvek medzi nimi môžete aj počas videohovoru jednoduchým ťuknutím. iPhone 4S je malá HD videokamera, ktorú máte stále so sebou. Je to však aj skvelý multimediálny prehrávač na filmy, internetový prehliadač, e-mailový klient, čítačka kníh (iBooks), učebnica (iTunesU), herná konzola a zároveň aj výkonný pracovný nástroj. Vďaka App Store a aplikáciám si môžete z tohoto inteligentného „telefónu“ urobiť čo chcete, dokonca aj videotelefón.

Na cestách sa však môže prihodiť čokoľvek a preto ak máte strach o drahú techniku, je vhodnejšie kúpiť malý fotoaparát s periskopovou optikou, ktoré sú často prispôbené aj pre špeciálne outdoorové použitie – sú nárazuvzdorné, vodeodolné, prachuodolné, mrazuvzdorné a

Obrázky dole: FujiFilm FinePix XP30 – outdoorový prístroj s dobrým pomerom ceny a výkonu. Dá sa s ním potápať do hĺbky, prežije pád z 1,5 m, odolá vode, piesku, prachu, mrazu, teplu, blatu,...



prítom majú porovnateľnú cenu s bežnými kompaktnými. Typickým zástupcom takýchto outdoorových prístrojov je FujiFilm FinePix XP30 s mimoriadnym dobrým pomerom ceny a výkonu. S týmto fotoaparátom sa môžete bezpečne potápať do hĺbok 5 metrov (samozrejme bez špeciálneho ochranného obalu) a bezpečne prežije aj pád z výšky 1,5 metra a odolá aj teplu, zime, prachu, piesku, blatu.... Fotoaparát má integrovanú funkciu GPS, ktorá ku každej fotke môže uložiť aj koordináty, kde bola urobená. Ako pamäťové médium používa klasické SD, SDHC alebo SDXC karty a má natívne rozlíšenie 14,2 MPx. Optika umožňuje 5-násobný zoom, pričom najširšie ohnisko má 28 mm (ekvivalent pre 35 mm film), čo vám umožní robiť široké zábery aj z malej vzdialenosti.

Fotoaparát vie spraviť aj video v HD rozlíšení 720p, ktoré sa dá neskôr prezerat' na veľkej TV obrazovke, avšak oproti videokamere má takýto záznam jeden nedostatok a to je zvuk. Len málo fotoaparátov dokáže snímať zvuk v podobnej kvalite akú ponúka väčšina kamier. Preto by ste mali dopredu zvážiť, či si so sebou zoberiete video kameru, alebo fotoaparát. Z pohľadu kvality videa tam až taký rozdiel nemusí byť, pretože fotoaparáty majú výkonné procesory, dobré čipy a nezriedka kvalitnejšiu optiku ako videokamery, no po zvukovej stránke značne zaostávajú. Aj spomínaný XP30 dokáže urobiť len jednoduchý zvukový záznam v mono kvalite. Mikrofón nemá o moc vyššiu citlivosť než diktafón alebo mobil, takže zvuk z fotoaparátu sa dá snímať len na krátke vzdialenosti. Taktiež práca s clonou je pri fotoaparáte pomalšia než pri snímaní kamerou, čo najlepšie vidno pri prudkom prechode zo svetla do tmy (fotoaparát reaguje citel'ne pomalšie).

Na druhej strane kamera je väčšia, nemotornejšia a nerobí

tak dobré fotky ako fotoaparát. Konečný výber je teda na vás. Rozhodovať by ste sa mali podľa toho, čomu dávate väčšiu prednosť, či uprednostníte video s lepším zvukom, alebo radšej kvalitnejšie fotografie, ktoré sa ľahšie archivujú.

Máte odolného spoločníka?

Ešte pred pár rokmi pracovný nástroj pre vyt'ážených biznismanov a dnes je to spoločník, ktorý nás prevádza na každom našom kroku. Notebooky dnes bežne používame aj v domácnostiach, no krásu jeho mobility oceníte až na cestách. Niekoľko hodinový let vám ubehne ako nič vďaka filmom na disk, čakanie si môžete spríjemniť aj počúvaním hudby a nudu zaženiete dobrou počítačovou hrou. Neverili by ste ako v aute dokáže „umlčať“ neposlušné deti a vy sa môžete spokojne venovať šoférovaniu. Už dávno to nie je len nástroj na prácu, no dávajte si pozor. Nie každý notebook dobre znáša prenášanie.

Existujú lacné notebooky a existujú aj superodolné notebooky používané napríklad v armáde. Z pohľadu cestovateľa je dôležité odolné telo, malý rozmer, nízka hmotnosť a slušný výkon. Toto všetko sú parametre, ktoré majú dnešné ultra prenosné notebooky – ultrabooky. Túto kategóriu už pred pár rokmi definoval Apple so svojim modelom MacBook Air. Zatiaľ posledná generácia Air prináša niekoľko technologických vylepšení, ktoré konečne nakopli aj konkurenciu a s ultrabookmi sa tento rok roztrhlo vrece. MacBook Air, ktorý svojimi rozmermi pripomína skôr dámsky časopis ako notebook. Napriek minimalistickým rozmerom však ponúka nadštandardnú výbavu vrátane celohliníkového tela, integrovanej webkamery a predinštalovaného Mac OS X s praktickými aplikáciami.

Vďaka priestorovo úspornej flash pamäti sa do počítača zmestí väčšia batéria a tak môžete venovať viac



MacBook Air:

Prvý ultrabook. Na prvý pohľad "predražený notebook", avšak priama konkurencia v podobnom prevedení nie je lacnejšia! Priam ideálny spoločník pre cestovateľov, pretože je malý, ľahký a odolný.

času veciam, ktoré vás bavia najviac. Získate výdrž batérie až 5 na jedno nabitie pri 11" modeli alebo až 7 hodín pri 13" modeli. Pokiaľ prepnete MacBook Air do režimu spánku, prejde do pohotovostného režimu, v ktorom batéria vydrží až 30 dní. Keď ho potom MacBook Air znovu otvoríte, okamžite je k vašim službám, takže sa môžete podľa chuti odpojiť z elektriny s vedomím, že ste nabitý.

Apple nie je najdokonalejší, ani najvýkonnejší, no má v sebe isté kúzlo. Veľak ňuď mu vytýka vysokú cenu, no pokiaľ ho zrovnávate so skutočnými konkurentmi, nie s lacnými napodobeninami, ktoré majú miesto ušľachtilých materiálov použité plasty, zistíte, že tá cena vôbec nie je vysoká, ba často je výhodnejšia než u konkurentov. Operačný systém iOS nie je najvhodnejší adept na hry, hoci aj tých je na Mac pomerne dost'. Stále je to však len malý zlomok oproti rozšírenejším Windows. Pre bežné aplikácie, spracovanie videa a fotografií, komunikáciu alebo firemnú agendu je to však skvelá platforma.

Šťihly, ale s výdržou:

Batéria na jedno nabitie vydrží až 5 hodín pri 11" modeli alebo až 7 hodín pri 13" modeli. Pokiaľ prepnete MacBook Air do režimu spánku, v pohotovostnom režime batéria vydrží až 30 dní.





Chcete ostať v kontakte?

Ludia snívajú o videochatoch celé desaťročia. Tieto sny dnes nie je problém premeniť vďaka počítačom, mobilom alebo už aj tabletom na skutočnosť. Stačí jeden t'uk v aplikácii a môžete zamaťvať na pozdrav svojim blízkym a podeliť sa o úsmev cez internet kdekoľvek na svete. Dnes dokonca nie je problém zavolať cez skype aj na televízor a komunikovať obrazom v HD rozlíšení. Mnohé notebooky majú už integrovanú webovú kameru, no iba základnú s obmedzenými možnosťami. Je naozaj veľký rozdiel či použijete integrované riešenie, alebo kvalitnú prídavnú USB kameru s pokročilými vlastnosťami.

Špičková webová kamera Logitech HD Pro Webcam C920 stanovuje na poli webkamier novú latku, pokiaľ ide o štandard kvality a to nielen na platforme Windows, ale aj na Mac OS X. Umožní Vám nahrávať video v ohromujúcej kvalite Full HD 1080p a zároveň pracuje s krištáľovo čistým stereo zvukom snímaným dvoma mikrofónmi umiestnenými po bokoch. Ako vôbec prvá webová kamera umožňuje videohovory

cez Skype v rozlíšení 1080p! Webkamera C920 má hrúbku len 25 milimetrov a pri transporte vás nebude obmedzovať. Každá nová webkamera Logitech HD pracuje s technológiou Logitech Fluid Crystal, ktorá tieto kamery odlišuje od ostatných. Okrem plynulejšieho pohybu obrazu bez trhania získate ostrejší obraz, bohatšie farby a čistejší zvuk – aby vás vaši milovaní doslova mohli vidieť a počuť detailnejšie – aj napriek tomu, že nemáte najnovší výkonný počítač. Webkamera Logitech C920 sa môže pochváliť optikou Carl Zeiss a špičkovým automatickým ostrením v 20 krokoch, čo je dosiaľ najplynulejší autofocus spoločnosti Logitech s najcitlivejšou odozvou. To všetko v úžasnom detaile, ktorý ďaleko prevyšuje kvalitu súčasných webových kamier.

Dnešný svet je charakteristický svojimi sociálnymi sieťami, ktoré sú neoddeliteľnou súčasťou každodenného života miliónov ľudí. A video v ňom má svoju nenahraditeľnú úlohu, pretože prostredníctvom neho používatelia zdieľajú svoje zážitky s ďalšími

ľuďmi, na ktorých im záleží. S novými HD webkamerami Logitech sa dajú videá nahrávať na Facebook a YouTube jedným kliknutím a so softvérom Logitech Vid HD (bezplatne dostupný jednoduchý softvér, pomocou ktorého je možné uskutočňovať videohovory vo vysokom rozlíšení) máte k dispozícii všetko, čo treba, aby ste zdieľali videá, komunikovali a videli ľudí, na ktorých vám záleží.

Telefonovanie nikdy nebolo také zábavné ako je dnes vďaka webkamerám. Videohovory vo vysokom rozlíšení sú dôležitým krokom k naplneniu vízie sveta, v ktorom hrá videokomunikácia hlavnú úlohu a je rovnako nenahraditeľná a bežná ako telefonovanie – a to pre kohokoľvek a kdekoľvek.

Tablet miesto notebooku?

Všetko spustil zhruba pred dvoma rokmi Apple, keď uviedol svoj iPad a ľudia pochopili, že ak sa vhodne upraví operačný systém, tablety môžu mať reálne uplatnenie takmer všade. Na dovolenke dokáže dobrý tablet plnohodnotne nahradiť bežný notebook. Tablet je menší a s

Logitech HD Pro Webcam C920:

Vôbec prvá webová kamera, umožňujúca videohovory cez Skype v rozlíšení 1080p! Má hrúbku len 25 milimetrov a pri transporte vás nebude obmedzovať.





dotykovou obrazovkou sa obsluhuje oveľa prirodzenejšie než počítač. Na jeho obsluhu vám stačí menej miesta a tak ho môžete využívať aj v stiesnených podmienkach v lietadle. Nový iPad uvedený na Slovensku len nedávno, napríklad vydrží na jedno nabitie až 10 hodín, čo zvládne len pár notebookov. S vhodným príslušenstvom (ako je napríklad klávesnica) a sa dá využiť aj ako plnohodnotný pracovný nástroj, aj keď to nie je to pravé „dovolenkové“ využitie.

iPad má dostatočný výkon, aby vedel prehrávať aj HD filmy na svojej cca 10" obrazovke alebo s redukciou cez HDMI aj na veľkom televízore vo Full HD rozlíšení. Jeho Retina displej má pritom najvyššie rozlíšenie aké kedy bolo v mobilnom zariadení použité – 2048 × 1536 bodov, čo je viac, než používajú oveľa väčšie Full HD televízory. Aj v najmenšej 16 GB verzii má dostatočnú kapacitu na niekoľko filmov, stovky hier a tisíc hudobných súborov. Má aj

dve integrované kamery, ktorými môžete snímať HD video alebo uskutočňovať videohovory.

Po dvoch rokoch je iPad stále kráľom medzi tabletmi. iPadov sa predalo už zhruba 50 miliónov kusov, k čomu sa nik z konkurentov ani len nepriblížil. To samozrejme nenechalo v klude ani výrobcov periférií a tak trh zaplavili najrôznejšie doplnky dizajnované špeciálne pre použitie s tabletmi iPad.

Chýba vám klávesnica?

Zaujímavým doplnkom pre tablety môžu byť kombinované obaly s klávesnicami, napr. Logitech Solar Keyboard Folio, ktorá sa dobíja svetlom a obal bez problémov ochráni váš iPad z prednej aj zadnej strany. Je to ideálny spôsob, ako efektívne používať a chrániť tablet, no pritom nezväčšovať zásadne jeho objem. Solárne články napájajú vstavanú Bluetooth klávesnicu pri akýchkoľvek svetelných

Nový iPad: Môžete si z neho urobiť presne to, čo potrebujete. Všetko je len otázkou vhodne zvolených aplikácií. Na cestách je to neoceniteľný spoločník, ktorý zvládne tamer všetko, čo robíte s notebookmi.

podmienkach, či už vonku alebo vo vnútri. Keď je batéria plne nabitá, vydrží pracovať až dva roky aj v úplnej tme (pri priemernom používaní dve hodiny denne).

Logitech Solar Keyboard Folio ponúka dve polohy, takže keď chcete iPad používať, môžete si vybrať uhol, ktorý vám najviac vyhovuje. Otvorte obal, upevnite iPad do prevádzkovej polohy a môžete využiť celú klávesnicu na písanie. V druhej pozícii vám poslúži predný rad kláves ako jednoduchý ovládač prehrávania a hlasitosti, takže môžete rýchlejšie spustiť video, pozastaviť prehrávanie alebo regulovať hlasitosť. Obal má tiež funkciu okamžitého vypínania a zapínania podporovanú u iPad 2. A 3. generácie, takže sa váš iPad automaticky prebudí, keď obal otvoríte, a po jeho zatvorení sa opäť vráti do režimu standby.

Vadí vám nevýrazný zvuk?

Tablety a notebooky dramaticky zmenili spôsob, akým si dnes užívame zábavu. Radi na nich aj počas dovolení sledujeme filmy, lenže ich zvuková výbava veľmi často značne zaostáva za pomerne kvalitným obrazom. Reprodukory zabudované vo väčšine notebookov a tabletov sú veľmi malé a nedokážu reprodukovať zvuk v celej sile. Nepotrebuje však



Obrázok vľavo: Logitech Solar Keyboard Folio sa dobíja svetlom a obal bez problémov ochráni váš iPad z prednej aj zadnej strany.



Obrázok vpravo: Mini Boombox nie je väčší ako plechovka od Coly, no má akustickú komoru, vďaka ktorej si môžete vychutnať zvuk aj so zvýraznenými basmi.





Logitech Rechargeable Speaker S715i: Excelentnú kvalitu zvuku zaist'uje až 8 reproduktorov integrovaných v kompaktnom tele. Systém S715i má dva trojpalcové laserové neodýmiové reproduktory pre bohatý prenos v strednom pásme, dva polpalcové neodýmiové výškové reproduktory sprostredkujúajúce jasné vysoké tóny a štyri dvojpalcové pasívne žiariče pre hlboké basy. Výsledkom je plný, bohatý a vyvážený zvuk.

robit' kompromisy, pretože existuje veľa jednoduchých a ľahko použiteľných riešení.

Spoločnosť Logitech má v ponuke bezdrôtové reproduktory Logitech Mini Boombox, ktoré môžete prostredníctvom Bluetooth hravo spárovať s vašim mobilom, tabletom, prípadne cez 3,5 mm stereo jack prepojiť aj s MP3, počítačom a inými digitálnymi hračkami. Boombox nie je väčší ako plechovka od Coly, no má špeciálne navrhnutú akustickú komoru, vďaka ktorej si môžete vychutnať zvuk aj so zvýraznenými basmi. Vo svojom vnútri ukrýva výkonné stereo reproduktory aj so subwooferom. Vďaka integrovanému mikrofónu spolupracuje Mini Boombox aj s telefónmi vybavenými podporou profilu Bluetooth Hands-Free Profile (HFP 1.5), takže sa dá využiť ako set handsfree. Umiestniť ich môžete až 10-15 metrov od zdroja zvuku, čím pokryjete nielen hotelovú miestnosť, ale aj bežný byt alebo záhradu.

Celý systém je napájaný z interného akumulátoru, ktorá sa dobíja cez rozhranie USB, takže sa nikdy nemusíte zat'ážovať výmenou batérií. Jej kapacita vydrží až na desať hodín prevádzky (v závislosti na spôsobe používania a okolitých podmienkach), čo je dostatočne dlhá doba, aby ste si s priateľmi užili. Vďaka podsvietenému dotykovému

ovládacímu panelu možno prístroj hravo ovládať cez deň aj v noci.

Chcete naozaj bohatý zvuk?

Pre majiteľov telefónov iPhone a prehrávačov iPod máme ešte jeden zaujímavý tip - dobíjací reproduktor Logitech Rechargeable Speaker S715i, ktorý napriek kompaktnému cestovnému prevedeniu dokáže očariť výnimočne bohatým zvukom. Excelentnú kvalitu zvuku zaist'uje až 8 reproduktorov integrovaných v kompaktnom tele. Systém S715i má dva trojpalcové laserové neodýmiové reproduktory pre bohatý prenos v strednom pásme, dva polpalcové neodýmiové výškové reproduktory sprostredkovávajúce jasné vysoké tóny a štyri dvojpalcové pasívne žiariče pre hlboké basy. Výsledkom je plný, bohatý a vyvážený zvuk.

Reproduktor si môžete vziať kamkoľvek so sebou a nemusíte myslieť na to, že si k tomu musíte brať aj náhradné batérie. Vďaka zabudovanej nabíjacej batérii môžete hudbu počúvať celých osem hodín bez toho, aby ste reproduktor museli pripájať k sieti. Pre väčší komfort sa dodáva s miniatúrnym bezdrôtovým diaľkovým ovládačom.

Reproduktor Logitech S715i má certifikát pre používanie s iPodom alebo iPhone. Obsahuje univerzálny dokovací konektor pre prehrávače Apple a dokáže ich

po pripojení aj dobíjať, takže už nie je potrebné na cestách ďalšie príslušenstvo (nabíjačka, kábel).

Strážca cenností

Do letnej sezóny uvádza Garmin do predaja exkluzívnu novinku v podobe monitorovacieho zariadenia s GPS a dátovým prenosom v GSM sieťach. Zariadenie s označením GTU 10 je malé a vodotesné, čo garantuje maximálnu možnú mobilitu. Veľa ľahko sa dá pripojiť napr. k obojku psa, k vašej batožine, ukryt' v aute, pripojiť na motorku, alebo ku akémukoľvek inému objektu pomocou adhezívneho prúžku so suchým zipsom. Tento malý GPS lokalizátor potom umožní monitoring resp. veľa presné sledovanie objektu, ku ktorému je pripnutý.

Samotné zariadenie nevyžaduje žiadnu špeciálnu inštaláciu. GTU 10 je pripravené na používanie prakticky okamžite po vybratí z krabice. Netreba uzatvárať žiadne zmluvy, pretože je dodávané s predplatenou licenciou na 1 rok v sieťach európskych mobilných operátorov (JASPER). Zariadenie stačí len aktivovať cez konto na my.garmin.com a môžete ho používať. Na lokalizovanie a sledovanie sa používa klasický webový prehliadač alebo bezplatná mobilná aplikácia pre Android smartphone, alebo iOS iPhone.

Garmin GTU 10:

Tento malý GPS lokalizátor umožní veľmi presné sledovanie objektu, ku ktorému je pripnutý. Môžete sledovať pohyb vášho vozidla, motocyklu, plavidla, batožiny, sledovať osoby (deti), zvieratá a mnoho iného takmer na celom území Európy.



Zariadenie je navyše možné nastaviť tak, aby v prípade opustenia alebo vstúpenia do prednastavenej zóny vyslalo varovné upozornenie formou SMS správy alebo e-mailu, takže okrem aktívneho sledovania polohy, alebo trasy, slúži aj ako strážny pes na akýkoľvek neželaný pohyb.

V rámci predplatených služieb je v balíku 25 upozornení cez sms a neobmedzený počet varovaní cez email. Vyhľadávanie pomocou PC alebo smartfónu je bezplatné. Samozrejme nechýba možnosť dokúpenia „deluxe“ plánu alebo väčšieho množstva predplatených sms.

Lokalizátor GTU10 je skvelý pomocník, pomocou ktorého môžete sledovať pohyb vášho majetku (vozidla, motocyklu, plavidla,

batožiny), sledovať osoby (deti), zvieratá a mnoho iného takmer na celom území Európy. Stačí si otvoriť webový prehliadač alebo mobilnú aplikáciu a máte prakticky okamžite dokonalý prehľad kde presne sa v danom čase lokalizátor nachádza.

Tip na záver: Ako ochrániť mobil na pláži?

Špeciálny „prezervatív pre mobil“? Na rozdiel od bežného kondómu je tento nenapustený lubrikantom, no vyzerá úplne rovnako a dosť podobne sa používa – samozrejme s mobilom. Jeho úlohou je ochrániť akýkoľvek telefón pred vodou, blatom, prachom a podobnými nečistotami.

Používa sa veľmi jednoducho – navlečiete ho na mobil, na konci ho párkrát otočíte, čím mobil vzduchotesne uzavriete a kúsok



prezervatívu navlečiete späť na mobil. Tým vznikne perfektný obal, ktorý bezpečne ochráni váš mobil. Nejde o nárazuvzdorný obal, ale pre použitie na pláži je priam ideálny.

Nevadí mu voda ani piesok a je cenovo zaujímavý. Malý balík s tromi „obalmi“ stojí menej ako 2 Eurá, čo je nič v porovnaní so škodou, akú môže spôsobiť nešťastný pád do bazénu, alebo pobyt mobilu na pláži. Na Slovensku tieto obaly značky Skins predáva napr. SunnySoft (www.sunnysoft.sk).

Veríme, že vám naše tipy pomohli a tohtoročnú dovolenku s technikou si naozaj vychutnáte. Viac tipov na technické vychytávky nielen pre cestovateľov hľadajte na našom webe www.gamesite.sk.

Skins pre mobil:

Pre použitie na pláži je priam ideálny. Nevadí mu voda ani piesok a je cenovo zaujímavý. Balík s tromi „obalmi“ stojí menej ako 2 Eurá.



TIP: Na čo pred odchodom nezabudnúť

1. Skontrolujte si či máte ku každej elektronike adaptér, alebo nabíjačku.

Monilný telefón, GPS navigáciu alebo multimediálny prehrávač dnes obvyklé môžete nabíjať aj cez klasický USB port, takže vám stačí obvykle jedna nabíjačka na všetko. Vďaka špecifickým konektorom však potrebuje každá digitálna hračka svoj USB kábel, takže si skontrolujte či máte všetky potrebné káble alebo redukcie.

2. V rôznych krajinách majú elektrické zásuvky rôzne konektory.

Obvykle vám s tým vedia pomôcť na recepcii hotelu, no nespoliehajte sa na to. Vopred si overte aký typ zásuvky sa v danej krajine používa a pribalte si príslušný adaptér do zásuvky. Ideálne je vziať si so sebou aj elektrickú rozdvojkú, aby ste mohli súčasne používať viac zariadení.

Dôležité upozornenie: Niektoré štáty (napr. USA) používajú v elektrickej sieti napätie iba 110 voltov. Skontrolujte si či váš adaptér alebo nabíjačka dokážu v takejto sieti vôbec pracovať. Ak nie, zadovážte si náhradný alebo nejaký univerzálny adaptér, či cestovný transformátor. Zhŕňať tieto doplnky na opačnom konci sveta nie je obvykle jednoduché a ani lacné.

3. Drahú digitálnu techniku si zabal'te do príručnej batožiny.

Zabráňte tým jej možnému poškodeniu pri preprave a budete ju mať pod kontrolou proti prípadnej krádeži, ktorá by vám iste znepříjemnila dovolenku. Pri bezpečnostnej kontrole na letisku budete musieť pravdepodobne svoj notebook vystaviť samostatnej prehliadke, takže ho zbal'te tak,

aby vám jeho vybratie z príručnej batožiny nerobilo problémy.

4. Nepodceňujte ochranné puzdrá a špeciálne obaly na elektroniku.

Obal za pár drobných pomôže ochrániť techniku pred nepríjemným poškodením (napr. škrabance). Kvalitnejšie puzdrá sú odolné aj voči nárazom, pádom, prachu a vlhkosti. Elektronika sa v nich dá prenášať aj samostatne, takže si môžete na výlet zobrať iba to nevyhnutne potrebné a zvyšok môžete ponechať v hoteli. Pokiaľ sa chystáte k vode, zadovážte si aj ochranné puzdro pre fotografovanie pod vodou alebo odolnejší „podvodný“ fotoaparát. Budete prekvapení aké pekné zábery sa dajú urobiť hoc aj v takom bazéne. V extrémnych podmienkach (pri vode alebo na púšti) je vhodné mať elektroniku vo vzduchotesných obaloch, alebo aspoň v uzatvárateľnom igelitovom vrecku, ktoré ju ochráni pred tým najhorším.

5. Pri preprave skladuje akumulátory samostatne mimo zariadení.

Ak vám elektronika navlhne bez napájania, je menšia pravdepodobnosť jej poškodenia. Pozor tiež na extrémne teploty, ktoré batériám rozhodne neprospievajú. Nevystavujte ich dlhodobo slnku, pretože by sa mohli nenávratne poškodiť (vytiecť, či dokonca explodovať). Ani prílišný chlad a mráz (v chladničke) im neprospievajú, takže sa ich snažte mať len v tieni a v suchu.

6. Nabal'te si množstvo záznamových médií.

Spoliehať sa len na jednu pamäťovú kartu s veľkou kapacitou je síce pohodlné, no

zároveň veľmi nebezpečné. Ak máte so sebou notebook alebo tablet, robte si priebežne zálohu fotiek a videí. Využiť tiež môžete internetové kaviarne, kde môžete zaujímavé zábery rovno odoslať domov rodine a priateľom ako „dovolenkový pozdrav“.

7. To isté platí pre aj pre batérie.

Obvykle sa vybijú vtedy, keď to najmenej potrebujete. Pri bežných batériách je možné dokúpiť ich aj na mieste, no doma môžu byť omnoho lacnejšie ako v turistických centrách a hoteloch. Zaujímavou alternatívou môžu byť malé externé dobíjacie univerzálne akumulátory, ktoré vám môžu v teréne pomôcť preklenúť „energetickú krízu“.

8. Pre zaujímavejšie fotografie si obstarajte statív.

Hoci mnohé kamery a fotoaparáty majú optický stabilizátor obrazu, nie je na škodu pribaliť si aspoň miniatúrny statív. Pomôže vám najmä pri večernom fotografovaní, pri tvorbe panorám a oceníte ho aj pri autoportrétoch so samospúšťou fotoaparátu.

9. Pred odchodom na dovolenku si spravte inventár cenností.

To najdôležitejšie sme nechali na úplný záver. Ešte pred cestou si u elektorniky spíšte zoznam a poznačte si presné označenie modelov a výrobné čísla pre prípad jej straty, či krádeže. Tento zoznam si uložte na bezpečné miesto (napr. v obálke na recepcii). Snažte sa tiež nepodceňiť poistenie. V prípade, že nejakú elektroniku nechcete nosiť všade so sebou, využite trezor v hotelovej izbe alebo si cennosti nechajte uložené v sejfe na recepcii.

Nabité letné kino

Už koncom minulého roka bolo isté, že nás toto leto čaká „nadupaný“ program. Výpočet filmov je vskutku rozmanitý: od komixových záležitostí a muzikálu, cez reštartovania a pokračovania zabehnutých sérií až po crazy komédie. Prinášame vám prehľad najväčších trhákov, ktoré nás plánujú v najbližších mesiacoch odlákať od vody a vtiahnuť z horúcau do klimatizovaných kín. Tento dojem výrazne podčiarkla minulotýždňová expozícia plnohodnotného traileru na akčnú lahôdku *Expendables II*. Treba sa čo najsôr pripraviť, filmové leto bude vskutku zaujímavé už od júna.



Prometheus

Prvou sondou atakujúcou kiná už 7. júna bude *Prometheus*, ktorý je zároveň aj tohtoročnou vlajkovou loďou sci-fi. Film si so sebou prináša okrem návratu Ridleyho Scotta k žánru, ktorý ho zadefinoval ako režisérsku megastar filmami *Votrelec* alebo *Blade Runner*, aj príbeh zasadený práve do sveta *Votrelca*. V ňom sa skupina výskumníkov na základe objavy na našej planéte vyberie pátrať po koreňoch civilizácie až hlboko do vesmíru, kde ich čaká nemilé prekvapenie a boj nielen o vlastné prežitie, ale aj budúcnosť celého ľudstva. Scenár sa opiera o prvky „alienizmu“, prežitia ľudskej rasy a samozrejme poctivého cestovania vesmírom. Na jeho vytvorení sa podieľal aj Damon Lindelof, ktorý písal a produkoval množstvo častí populárneho sci-fi seriálu *Nezvestní*. O zvratv a klúčvk máme



predom postarané a komentár na konci traileru („Veľké veci majú prosté začiatky“) to potvrdzuje. Mrazivá hudba Marca Streitenfelda a herecké obsadenie v podobe Noomi Rapace, Michaela Fassbendera či Charlize Theron tiež podtrhujú predtuchu skvelého sci-fi horroru.

Total Recall



Pri sci-fi ešte pobudneme. Začiatkom augusta sa k nám totižto dovalí remake filmu *Total Recall*, ktorý bol založený na kultovom diele futuristu Philipa K. Dicka. Na najnovšiu snímku sa od začiatku zniesla vlna kritiky a niet sa čomu čudovať, pretože klasika Paula Verhoevena z roku 1990 s Arniem Schwarzeneggerom je klenot vtedajšej dekády.

V novom šate sa predstaví čoby hlavná postava Douglasa Quaida herec Colin Farrell, ktorý sa bude cítiť nespokojný so svojím životom a rozhodne sa preto

dovolenkovať v centre *Recall*. Tam mu implantujú spomienky špeciálneho agenta, no udalosti sa pochopiteľne vyvinú negatívnejším smerom a z Quaida sa stane utečenec. Je badať riadny nádych verhoevenovky, ale filmu bude zrejme chýbať jej vtipnosť a grácia.

Naopak, evidentne sa t'ahá skôr do akčnejšej roviny s tmavým podmazom, čomu napovedá aj zverenie projektu Lenovi Wisemanovi, ktorý má za sebou prvé dva *Underworldy* a štvrtý kus *Smrtonosnej pasce*. Práve tento element môže byť rozhodujúci pri úspechu, respektíve neúspechu filmu a nápomocné nemusia byť ani veľmi pôsobivé efekty.



Bourn odkaz (Bourne Legacy)

Koncom augusta zažijeme aj pokračovanie veľmi úspešnej trilógie o agentovi Bournovi s názvom *Bournov odkaz*. Paul Greengrass a Matt Damon dali téme zbohom tretím dielom, no latku ním nastavili veľmi vysoko. Režisér a scenárista Tony Gilroy (atmosferický debut *Michael Clayton*) má teda čo robiť. Dej ďalšieho spracovania knihy (po smrti





spisovateľ'a Roberta Ludluma tentokrát z pera E. Van Lustbadera) sa točí okolo Aarona Crossa – posledného „produktu“ organizácie Treadstone. Na margo agenta Bourna sa dozvedáme, že bol len špičkou l'adovca, čím Hollywood dáva jasne najavo, že pokračovaní môže vzniknúť omnoho viac. Či však budú vo filme prítomné i kvalitatívne parametre, ktoré tak prekonajú predošlé časti, je zatiaľ nanajvyšš otázn. Je však vidieť, že režisér plánuje ísť v šl'apajách Greengrassovej atmosféry a hlavne druhej polovici teaseru cerí poriadne zuby. A charakterový Jeremy Renner je pre postavu agenta viac než dobrá voľba.

Návrat Temného rytiera (Dark Knight Rises)

Najočakávanejším filmom leta je bezpochyby Návrat Temného rytiera. Christopher Nolan sa na margo posledného dielu vyjadril, že sa z jeho strany ide o koniec série. Na čo sa však máme tešiť? Po udalostiach s Dentom sú všetky idey, ktoré Batman predstavoval v troskách a navyše prebieha na alter ego Brucea Waynea intenzívna pol'ovačka. Gotham sa po jokerových vylomeninách



zmieta v chaose a na scéne sa objavuje mysteriózny Bane (rastúci Tom Hardy), ktorý sa po vzore lumpa ako lusk snaží zničiť mesto. O tom, že zavŕšenie trilógie bude vskutku epické napovedá množstvo indícií. Už len explózia futbalového ihriska za sprievodu Zimmerovej hudby je impozantná. Rozpočet 250 miliónov dáva predtuchu bombastických efektov, ale ako sme si už pri režisérovi zvykli, oproti obsahovej stránke by to mali byť (našťastie) len veci druhoradé.

Rock of Ages

Jednoduchý príbeh o hudobníkovi (Tom Cruise), bažiacom po klišéovitých svetlách reflektorov a o dievčati z malého mesta, túžiacom splniť si svoj štandardný hollywoodsky sen tvorí základ muzikálu Rock of Ages. Navyše sa hlavní protagonisti do seba bezhlavo zal'úbia, ale ich láska bude nečakane (!!) čeliť niekoľkým prekážkam, napríklad v podobe ohnivej Catherine Zeta-Jones. Vravíte si: čo tu preboha robí tento film? Akokoľvek sa to zdá prihlúple, upútavka nastoluje zaujímavý kukuč do rockovej subkultúry 80. rokov a triviálny príbeh je



teda na mieste. Ako je zjavné z názvu a žánru, pôjde tu aj o tony rockovej hudby. Film je ovenčený skladbami kapiel Poison, Journey alebo famózných Twisted Sister. Navyše režisér Adam Shankman evidentne čerpá z atmosféry, ktorú tieto skupiny dokázali svojho času na pódiu vyprodukovať, takže rockeri si prídu na svoje. Premiéra u nás 2. augusta.

Susedská hliadka (Neighborhood Watch)

Čo do bránice sú najväčšími lákadlami komédie Susedská hliadka a Ted, prvá dokonca s prvkami sci-fi. Štvorica unudených tatkov v nej na predmestí zformuje domobranu s cieľom dávať pozor na aktivity miestnych výrastkov a narušiteľov. To však ešte nemajú páru o tom, že budú mať čo do činenia s inváziou mimozemšťanov. Znie to riadne uletene, a keďže sú v hlavnom kvartete obsiahnuté mená Ben Stiller a Vince Vaughn, nič iné sa očakávať ani nedá. To však nie je všetko. Dopĺňajú ich totiž Jonah Hill (objaví sa aj v sl'ubnom 21 Jump street) a britský komik Richard Ayoade, fanúšikom britského seriálu IT Crowd dôverne známy ako Moss.



MOVIES

>> Filmové novinky



Ted

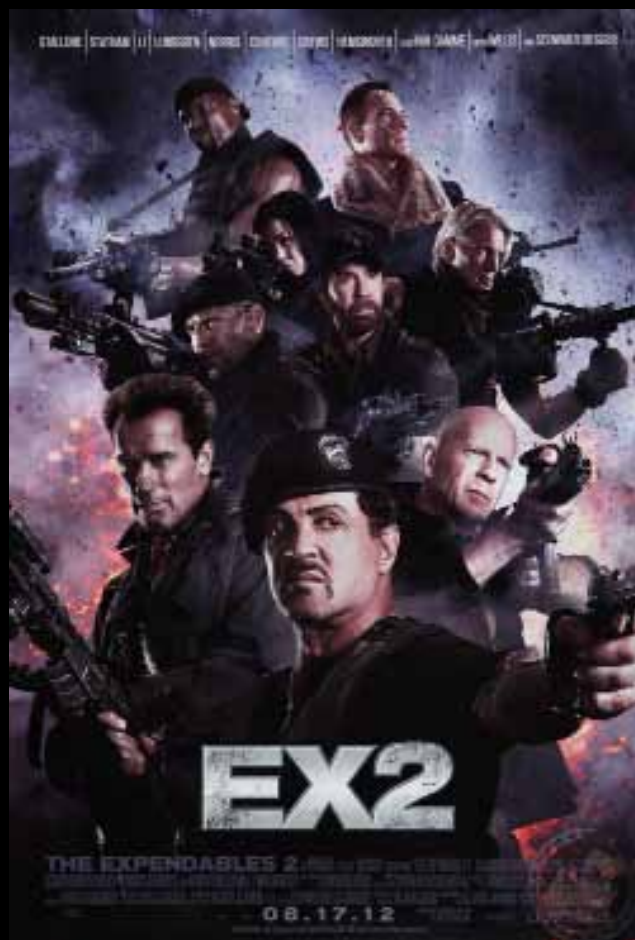


Druhé lákadlo má ohlásenú premiéru až v druhej polovici septembra. A pre vyznávačov vulgárnych vtipov pôjde o skutočnú lahôdku, pretože sa jedná o režijný debut Setha MacFarlaneho, ktorý vytvoril priam legendárny seriál Family Guy (a.k.a. Griffínovci). Vo veľmi vtipnom traileri sú nám predstavení chlapík John (Mark Wahlberg) a jeho fešná polovička Lori (Mila Kunis), majúci sa silno k sebe. Avšak v posune ich vzťahu na vyšší level bráni malá drobnosť – Johnov hovoriaci medvedík Ted. Toho si vysníval ešte ako chlapec a odvtedy s ním trávi čas takmer tri desaťročia. Ak by sa vám toto nezdalo zvlášte, ale zlaté, vedzte, že Tedov slovník patrí k tým „vyberaným“ a macko je navyše aj riadny zvrhlík a lenivec.

Expendables II

Pokračovanie akčného nákladu pred dvoch rokov s názvom Expendables II sa k nám chystá ako jeden z posledných letných megahitov a pasuje sa do pozície pravej čerešničky na torte. Sylvester Stallone znovu dokazuje (po poslednom Rockym a Rambovi), že je tým pravým lepidlom pre nabúchaných svalovcov a poctivý žaner rokov osemdesiatych prináša v nevídanej palebnej sile. K známej partii pribudli aj Jean-Claude Van Damme (áno, všetci štyria) a veľký obl'úbenec Chuck Norris. Pôvodne sa zdalo, že sa prvý diel len nostalgicky poohliadne po starom dobrom akčnom filme a dvojka bude nenásytne vykrádať a prziť. No trailer je nabitý vtipnými hláškami (Stathamove „man and knife“),

vytúženými návratmi (terminátorské „I am back“) a po dramaturgickej stránke vyzerá jednotka ako slabý odvar. Nadšenci tohto druhu zábavy určite veselo zbroja pri fakte, že sa na direktorskú stoličku posadil Simon West, ktorého Con Air patrí medzi to najlepšie, čo 90 roky vyprodukovali. Mädlit' ruky si budeme do začiatku septembra, kedy má film premiéru.



Ako je vidieť, po pomerne slabom lete spred roka sa nám dostane zadost'účinenia. Okrem uvedených k nám ešte zavíta už piaty diel Resident Evil s názvom Odplata, sandlerovka Môj otec je šialenec a reboot série o Spidermanovi s prívlastkom Amazing. V júli sa dokonca dozvieme, ako to v „skutočnosti“ bolo s legendárnym prezidentom Abrahantom Lincolnom. Ten sa bude oháňať sekerou ako lovec upírov vo fantasy výplode, kde po taktovkou Timura Bekmambetova (Nočná hliadka) a dozorom Tima Burtona vybuchujú stromy. Nezostáva teda nič iné, len zrušiť dovolenky a s predstihom si rezervovať miesta v „biografoch“. ;-)

KEEP YOUR FRIENDS SAFE !!!

SECTOR.SK 80 % ★ EUROGAMER.CZ 80 % ★ ZING.CZ 80 %



SNIPER ELITE



BE A

SNIPER !



★ ONE bullet can change history: *enlist today !!!*

HYPERMAX

WWW.HYPERMAX.CZ/SEV2



Prvé horúčavy už máme za sebou a pokiaľ v tieto horúce dni preferujete pobyt pri počítači s ventilátorom hneď vedľa vás, určite si k tejto aktivite budete môcť doplniť aj niektoré z hier, ktoré vám prinášame v tomto čísle.

Reset

Zvyčajne sa vám snažíme priniesť hry, na ktoré nemusíte dlho čakať, prípadne také, ktoré sú už nejaký čas vonku. Avšak ignorovať Reset je skrátka nemožné, pretože si svojím debutovým trailerom vyslúžil pozornosť stoviek tisíc hráčov. Pokiaľ sa pozriete na obrázky rozmiestnené okolo tohto článku, tak si môžete všimnúť, že vyzerajú naozaj úžasne. A to ide o obrázky z traileru, ktorý obsahoval iba in-game zábery, a to dokonca v alpha štádiu. To, čo z obrázkov nevychítate, je dynamické osvetlenie celej scenérie, ktoré berie dych, rovnako ako fakt, že celé to majú na starosti len dvaja ľudia. Duo vývojárov z Fínska si jedného dňa povedalo, že keď existujú indie filmy s vysokými produkčnými kvalitami, tak by bolo na čase, aby sa to isté ukázalo aj v indie hrách. A ako si títo talentovaní páni zaumienili, tak aj urobili. Reset vyzerá ako

hra ďalšej generácie, a to vďaka Praxis engine, ktorý si sami vytvorili. Ale nejde len o grafiku. Reset zaujal aj ďalšími vecami. Pôjde o singleplayer kooperačnú záležitosť. Pokiaľ si myslíte, že ide o oxymoron, tak myslíte zle. Reset sa totiž bude odohrávať v budúcnosti. V dobe, kedy planétu Zem ľudstvo už neobýva, až na posledného človeka v exo-obleku, ktorý sa po dlhom čase prebudí do pozostatkov ľudskej civilizácie. V tomto postapokalyptickom svete bude musieť pre postup (a dozvedanie sa rôznych útržkov príbehu) riešiť rôzne druhy puzzlov a hádaniek. A keďže hra obsahuje aj cestovanie časom, tak spomínaná kooperácia bude prebiehať s vaším avатарom z minulosti. Hratel'nosť by mala pripomínať akýsi mix hier ako Portal a Dear Esther, čo znie veľmi zaujímavé, aj keď vývojári zdôraznili, že nejdú po umeleckom zážitku

typu druhej menovanej hry, ale skôr po oveľa interaktívnejšom prístupe. Čo si z Dear Esther zoberie je pravdepodobne rozprávanie príbehu prostredníctvom prostredia. A pokiaľ ide o dátum vydania, ten nie je známy ani vývojárom. Sami priznali, že by ho radi urýchlili prostredníctvom služby ako Kickstarter, ale na ňom môžu zakladať projekty iba ľudia z USA. Každopádne uvažujú o podobnej službe, prípadne o nejakej klaučke, vďaka ktorej by sa na Kickstarter dostali, pretože by im to rozhodne pomohlo a najmä urýchlilo proces tvorenia. Je možné, že sa hry dočkáme koncom tohto roka. Rovnako je možný dátum vydania na ďalší rok. V každom prípade sa na Reset upiera mnoho nedečkavých očí.

Dátum vydania: TBA





One and One Story

Doteraz sme vám v tejto rubrike prinášali predovšetkým hry, ktoré by vám vydržali na dlhší čas. To ale neznamená, že sa budeme vyhýbať kratším záležitostiam. Nie, ak poskytnú zážitok, aký nedokážu priniesť oveľa dlhšie hry. One and One Story, hra od osemnásťročného tvorca Mattia Traversa, hrateľná v browseri sa dá prejsť v rozmedzí pätnástich až tridsiatich minút, a práve preto by nemala ujsť žiadnemu typu hráča. Na prvý pohľad ide o obyčajnú platformovku s pár twistami

v hrateľnosti a aj sa to tak hrá. Čo však robí túto vec výnimočnou je minimalistický spôsob podania svojho príbehu, ktorý sa zameriava, ako už názov napovedá, na vzťahy. Do mechaník hry budete uvedení postupne a najmä organicky, vďaka písanému monológovi postavy, ktorú ovládáte („And there I was, moving thanks to the arrow keys“). Podobným spôsobom sa rozpráva aj príbeh hry, ktorej cieľom je na každej obrazovke priviesť hlavného hrdinu k jeho milej, ktorú občas budete ovládať aj vy, vďaka možnosti prepnutia

sa medzi postavami. Nepôjde to však vždy. Niekedy bude jej postava reflektovať pohyby vašej postavy, alebo bude v rovnakom čase behať opačným smerom, prípadne vám bude kráčať v ústrety. A v leveloch plných rôznych jám a pascí vám to tak vašu situáciu sťažuje. Nejde však o nič, čo by vám malo robiť veľké problémy. Ide skôr o oddychové hranie, ktoré vám svojím unikátnym spracovaním bude po celý čas udržiavať úsmev na tvári.

Dátum vydania: 9. október 2011



Postkomunistická Ukrajina začiatku deväťdesiatych rokov. Prostredie rozpadajúcich sa panelákov plné záškodníkov fajčiacich a čmárajúcich grafitov na chodbách. Bezútešná klíma nočného mesta, kde nikto nikomu nepomôže, ani keď ide o život.

Možno vám to nezní až tak cudzo. The Kite je point & click adventúra od dvojčlenného štúdia Anate z Ukrajiny. Na jednu až dve hodiny sa v nej zhodíte role matky, ktorá žije spolu so svojim milovaným synom a mužom, ktorý kvôli neúspechu v práci utápa svoje znechutenie zo sveta v alkohole a svoju zlosť si vybijá práve na svojej manželke. Práve po jednom podobnom incidente sa ich syn rozhodne utiecť večer z domu aj s jeho obľúbeným šarkanom. Masha, hlavná hrdinka tohto smutného príbehu, sa musí vydať ho hľadať. Vzhľadom na stav jej manžela, ktorému je jeho syn

ukradnutý, je na to úplne sama a je teda len na vás, aby ste pomohli nájsť jediné svetlo jej života. Hrateľnosť je tradičná, čo sa žánru týka, aj keď sa neriadi vždy podľa logiky. Jednou z vecí, ktorá na hre vyniká, je art štýl, dodávajúci celej hre ten správny depresívny nádych, schopný vtiahnuť hráča okamžite do diania na obrazovke. Na to, či tento depresívne ladený príbeh skončí šťastne, môžete prísť sami, hoci aj hneď teraz, keďže The Kite je dostupný zadarmo na stiahnutie.

Dátum vydania: 2. marec 2012





A Valley Without Wind

2D platformovky videné z boku bývajú málokedy nelineárne tituly s veľkým množstvom herných možností. Výnimkou je azda vynikajúca Terraria. Autori populárnej vesmírnej RTS AI War (nezávislé štúdio Arcen Games) prichádzajú s komplexnou 2D hrou, ponúkajúcou neuveriteľný počet rozmanitých schopností a možností. Skoro všetko, čo v hre nájdete, je náhodne

generované. Od rôznych nepriateľov, kúziel a úloh, až po jednotlivé lokality a herný svet. Dokonca aj tvorba postavy vám dáva veľkú mieru voľnosti. Problémom podobných sandboxových hier často býva, že náročnosť a sila oponentov nie je vyvážená. Aj s týmto detailom si autori hravo poradili. Získate príliš veľkú prevahu nad určitým nepriateľom a ten zosilnie a dostane nové schopnosti, čo predstavuje pre hráča novú výzvu. Aby ste sa v hernom svete nestratili (nemali pocit, že neviete čo skôr), je pochopiteľne prítomný aj rozsiahly tutorial spolu s desiatkami tipov a trikov. Keď už budete mať toho preskúmania dost, môžete skúsiť poraziť hlavného bossa, mocného Overlorda. Ale pozor! Hra sa stále nekončí. Po jeho porážke sa vám otvorí nový a väčší ostrov, plný ďalších questov a dobrodružstiev. Tým pádom je hra v podstate nekonečná. Pokiaľ vaša postava pochopiteľne nezomrie. Smrť je permanentná, no získané vybavenie vám ostáva. Ďalším atraktívnym aspektom hry je možnosť zachraňovať NPC-čka,



ktoré môžete zhromažďovať a spoločne budovať dedinu, za čo sa vám neskôr môžu náležite odmeniť. Aby toho nebolo málo, celú hru môžete hrať spoločne s vašimi kamarátmi. Akúkoľvek cestu si vyberiete, akýkoľvek štýl hrania si prispôsobíte, A Valley Without Wind sa vám prispôsobí. Aj keď je hra dostupná už necelý mesiac, nemohli sme ju vynechať. Na Steame je dokonca dostupný aj pack pre 4 hráčov za zvýhodnenú cenu.

Tak na čo ešte čakáte?

Dátum vydania: 24. apríla 2012



A Virus Named Tom

Hier, v ktorých ste sa museli vžiť do role zápornej postavy, je pomerne málo.

O to menej je takých, kde ste museli byť vyslovene zlí. A takým sa stanete v hre A Virus Named Tom. Doktor X sníva o dokonalom svete. Napríklad bez psov, konajúcich potrebu na každom rohu

a nekonečného počtu áut brázdících cesty. Vytvorí dokonalé Mesto Zajtrajška s množstvom neuveriteľných vynálezov ako napríklad teleport, ulahčujúci dopravu pre každého občana. Ako sa mu mesto odvdáči? Vyhodí ho a poníži.

Preto nahnevaný profesor vytvorí vás. Vírus s menom Tom. Vašou úlohou, keďže ste vírus, je infikovať obvody všetkých profesorových vynálezov a pomstiť sa tak nevďačným obyvateľom City of Tomorrow. A ako bude infikovanie prebiehať? Na prvý pohľad by hra mohla pripomenúť klasiku na štýl spájania potrubia s potrebnou dávkou humoru. No A Virus Named Tom je hra zložitejšia, než sa na prvý pohľad zdá. Zostava troch vývojárov zo štúdia Misfits

Attic si nachystala niekoľko vylepšení a zásadných zmien.

Počas infikovania sa musíte vyhýbať obranným mechanizmom, používať niekoľko schopností, dávať pozor na časový limit a hlavne rýchlo reagovať. Prítomný bude dokonca aj kooperačný režim, až pre štyroch hráčov. Pokiaľ ste s kamarátmi skôr súťazivé typy, je pre vás verus mód ako stvorený. To všetko vo viac ako 50 singleplayerových leveloch a ďalších 50 kooperačných úrovniach.

Na záver citácia Dr. X: „muahahahaha!“

Dátum vydania: jún 2012



Be Mine Indie Game Bundle

V indie sekcii predchádzajúcich Gamesite magazínov sme vás už oboznámili s populárnym Humble Indie Bundle, rozsiahlym Indie Gala a pravidelným Indie Royale.

Množstvo zostávajúcich nezávislých balíčkov sa nám teda zužuje a posledná (zatiaľ) séria, ktorú by som rád predstavil, nesie trošku čudnejší názov. No nenechajte sa odradiť. Prvý pack dostal meno Be Mine Indie Game Bundle. Dôvodom bol dátum vydania, ktorý pripadol presne na deň svätého Valentína, čiže 14. február.

Pri druhom už bol názov skrátenejší na Be Mine 2 Bundle. V ako jedinej kolekcií zo všetkých, o ktorých som zatiaľ písal, tam hry nie sú prioritou autorov. Združenie Groupees robí podobné akcie hlavne s hudbou, ktorá je pochopiteľne zahrnutá aj v Be Mine Bundle. Do rozličných balíčkov, promo albumov a kompilácií sa zapojilo už 49 rôznych hudobných autorov.

A 54 302 fanúšikom zo 123 krajín sveta sa podarilo vyzbierať slušných 313 800 amerických dolárov. Za seba musím povedať, že výber hudobných albumov je pomerne veľký a kvalitný im nechýba. Väčšinou ide o elektronickú muziku, inšpirovanú 8-bitovou érou. Niekoľkými skladbami dokonca prispel aj veľmi známy Fantomen K. Be Mine Bundle funguje na podobnom princípe ako niektoré z predchádzajúcich balíčkov.

Peniaze, ktoré darujete, smerujú do niekoľkých charitatívnych organizácií po celom svete a celkové množstvo sa zobrazí vo vašom profile, odkiaľ aj sťahujete hudobné albumy a hry. Ako je dnes už zvykom, skoro ku všetkým hrám dostanete klúč, vďaka ktorému si ich môžete zaregistrovať na Steam. Oproti Indie Gala alebo niektorým slabším Indie



Royale balíčkom, nie je pri Be Mine Bundle o čom rozmýšľať. Pokiaľ by ste pri kúpe Be Mine 2 Bundle darovali 10\$, získate sedem hier (The Baconing, Plain Sight, Madballs in Babo: Invasion, Beath Hazard, Sol Survivor, Killing Floor a Scratches: Director's Cut) spolu s niekoľkými DLC, dvoma komiksami, jedným nezávislým filmom a štyrmi hudobnými albumami. To už je poriadna nádielka, čo povieť?

Samozrejme, spomínaný obsah nezástatek ihneď. Celý bundle sa skladá z niekoľkých miliónov, ktoré predstavujú bonusy,

odomknutelné dosiahnutím určitej sumy. Bohužiaľ, naposledy sa nezapojilo dost' záujemcov na to, aby sa odomkla aj posledná hra a to Hamilton's Great Adventure. Takže sa nezapomnite zapojiť do tretieho balíčku, keď vyjde. Keďže odstup medzi prvým a druhým Be Mine Bundle bol skoro dva mesiace, nejaký čas si ešte počkáme.

Dátum vydania: 16. apríla 2012 (PC)





5 DÔVODOV, PREČO BY STE NEMALI PREHLIADNUŤ Guild Wars 2

Nádejný MMO titul Guild Wars 2 sa po piatich rokoch vývoja prezentoval širokej verejnosti vo forme hrateľného beta víkendu.

Z tejto udalosti sme vám už priniesli pomerne dlhé komentované video a (nielen) pre tých, ktorým sa ho nechce pozerat', tu máme aj písané preview.

Písať preview na hru, ktorá je 5 rokov vo vývoji a je tesne pred vydaním, je zaujímavá skúsenosť. Mnohokrát sa porovnávajú sl'uby vývojárov s aktuálnym stavom. V prípade spoločnosti ArenaNet však porovnanie „vtedy-teraz“ dokazuje, že autori sa dlhodobo držia svojho konceptu a vízie. Pokiaľ patríte medzi fanúšikov série GW a vývoj druhého dielu sledujete už dlho, tento článok vás neoboznámí s ničím novým, ponúkne však aspoň subjektívne dojmy z hrania.

1. Tak trochu iné MMO

Hoci sa GW2 oproti svojmu predchodcovi dost' líši, jednu vec majú obe hry totožné – ide o tak trochu iné MMO. Na jednej strane je jedinečnosť hry dosiahnutá vďaka absencii mesačných poplatkov, dôležitejším aspektom je úplne iný herný systém a mechanizmy. Po všetkých WoWkách, RIFToch, LOTRoch a SWTORoch je tu konečne hra, ktorá sa nebojí ignorovať takmer všetko (alebo aspoň väčšinu) MMO klišé. Áno, stále levelujete, stále si sprístupňujete nové skilly a stále sa pohybujete v perzistentnom svete, celková logika hry a herného sveta je iná.

2. Dynamické udalosti a spoločné questy

Guild Wars 2 je vo vývoji dlho a za tú dobu sa niektoré z dávno predstavených nosných pilierov stihli objaviť už aj v iných hrách.



Verejné, spoločné questy mal už do určitej miery Warhammer a systém dynamických udalostí aplikoval RIFT. Guild Wars 2 však v tomto smere pôjde ďalej – aspoň pokiaľ môžeme súdiť z prvých 10 hodín hrania. Spoločné questy tu prezentujú jednu z hlavných PvE náplní.

Zabudnite na dlhé behanie hore dole po hernom svete a hľadanie NPC postáv, ktoré potrebujú s niečím pomôcť. Zabudnite na následné behanie späť k danej NPC pre odmenu, len aby vás opäť poslala do tej oblasti, odkiaľ ste sa vrátili, s ďalšou úlohou. GW2 tento aspekt odstraňuje. Namiesto neznámych NPC si na mape môžete všimnúť ikonu srdiečka, ktorá indikuje quest, ak to tak môžeme nazvať. Pokiaľ sa do danej oblasti dostanete, v okolí srdiečka môžete vykonávať viacero zo zadaných aktivít, ktorými postupne plníte „quest“. Odmena po splnení je hráčovi poskytnutá automaticky bez nutnosti behania hore dole za konkrétnou NPC.

Výbornou vecou je, že popri plnení úloh môžete mnohokrát natrafiť na dynamické eventy. Tie do určitej miery môžu ovplyvňovať aj dianie v hernom svete a sprístupňovať ďalšie udalosti. V jednom z prípadov musíte napríklad zbierať konkrétne predmety a nosiť ich na určité miesto. Po splnení tejto časti nasleduje napr. obrana zozbieraných surovín a vďaka systému dynamických udalostí pôsobí svet oveľa živšie. Je zrejme, že tieto udalosti potešia najmä hráčov pri prvom hraní. Keďže sa po nejakej dobe opakujú, prvotné čaro pri opakovanom hraní mierne upadne. Je to pomerne logické, ale nakoľko udalosti ako také pôsobia pozitívne na hrateľnosť a atmosféru, tento prvok jednoznačne chválime a pokiaľ si ho náhodou neviete predstaviť v praxi, pozrite si naše Beta cast video.

3. Príbehová línia

Pokiaľ som chválil verejné questy za to, že odbúravajú nutnosť behať z miesta A na miesto B, tejto vlastnosti sa v Guild Wars 2 nevyhnete. Každá z piatich dostupných rás má totižto špeciálnu príbehovú líniu, ktorá je prezentovaná vo forme klasických questov. Nejde však o tupé zabíjanie určitého počtu mobov, príbehová línia je prezentovaná pomocou špeciálnych inštancií – ide o časť herného sveta, do ktorého má prístup iba konkrétny hráč so svojou skupinou. Pre hráčov prvých Guild Wars – jednotka bola celá založená na inštanciách. Príbehová línia tak obohacuje MMO zážitok aj o klasický aspekt hier pre jedného hráča o ucelený príbeh.

4. Boj

Boj je pomerne špecifická kapitola, čo sa jedinečnosti Guild Wars 2 týka. Dvojka oproti svojmu predchodcovi prináša viacero zmien v hernom systéme a nevyhli sa ani boju a používaniu skillov. Zatiaľ čo jednotka mala počet aktívnych skillov obmedzený na 8, v dvojke je toto číslo zvýšené na 10. V tomto prípade však môžeme skôr hovoriť o skill slotoch. Guild Wars 2 totižto prichádza s novým systémom, kde prvých 5 skillov je ovplyvnených zbraňou, akú používate a zvyšných 5 skillov si môže hráč podľa potreby meniť mimo boja. Nakoľko väčšina povolání umožňuje počas boja prepínať medzi dvoma zbraňami, počet aktívne dostupných skillov sa tak navýši. Stále sa však pohybujeme v rovine, že počet slotov je relatívne prísne obmedzený a v tomto smere sa GW2 odlišuje od 90% aktuálnej MMO produkcie.

Boj ako taký bude hlavnou náplňou hry a práve v spoznávaní vašej postavy spočíva krása. Skillly majú špecifické vlastnosti a ich správnu kombináciu môžete mnohokrát ovplyvniť úspech a neúspech boja. Podobne ako jednotka, aj Guild Wars dvojka stavia na správnom pochopení a zžití sa s konkrétnym z ôsmich dostupných povolání. Samozrejme, toto môžeme povedať o každom MMO, GW má v tomto smere čiastočnú unikátnosť, ktorá súvisí s obmedzením aktívnych skill slotov, hernými mechanizmami a skillmi ako takými.

5. Bez poplatkov

Absencia mesačných poplatkov bola hlavným ťahákom prvého dielu a tento systém sa ArenaNet rozhodla zachovať aj pri posune do perzistentného sveta dvojky. Namiesto toho bude hra financovaná z mikrotransakcií v hernom obchode. Okrem kozmetických predmetov a minipetov si

môžete kúpiť aj dočasné boosty, nejde však o nič, čo by hru zvrhlo do roviny „mám veľa peňazí, kúpim si supersilu do hry“. Je zrejme, že tento aspekt potvrdia až dlhé mesiace po oficiálnom spustení hry, letmý náhľad do herného obchodu však naznačuje, že všetko by malo byť v poriadku a prevažná väčšina hráčov sa teší, lebo nemusí platiť mesačné poplatky.

Záver

Guild Wars 2 toho ponúka oveľa viac. V preview sme si predstavili niektoré aspekty, ktoré sa však vo výsledku podpisujú pod unikátny herný zážitok. Špeciálnu zmienku si zaslúži ešte PvP, na ktorom chce postaviť ArenaNet časť svojho úspechu. Herné PvP módy potrebujeme podrobnejšie otestovať – vedzte však, že sú tu, aj keď GW1 hráčov môžu sklamať. Chýbajú arény, veľa populárny Heroes Ascent a princíp Guild Battlov bol značne pozmenený na štýl dominancie kontrolných bodov. Ako sme spomenuli v Beta caste – Guild Wars 2 má rozhodne potenciál, aby spôsobil (malú alebo veľkú) revolúciu v MMO žánri. Je zrejme, že táto hra nemusí vyhovovať každému a niektorí hráči budú stále preferovať zaužívané klišé ala WoW, vedzte však, že tento rok bude mať Diablo 3 veľa mi silného konkurenta v súboji o najlepšíu hru roka. Áno, bude to Guild Wars 2.

Roman Kadlec



Ghost Recon: Future Soldier

MP Beta



Ghost Recon: Future Soldier patriaci do stáda hier s označením Tom Clancy (okrem iného tam patria hry Splitner Cell, R.U.S.E, End War, HAWX a Rainbow Six) sa zmenil z pôvodne taktickej fps, kde vás každá chyba na bojovom poli stála virtuálny život, v prístupnejšiu third-person strieľačku s prímiesou taktiky.

Po vydaní Advanced War fighter 2 stála pred vývojármi otázka, akým smerom sa vydajú. Čo-to prezrádzali už i gameplay videá, no titul viac priblížila beta multiplayeru tohto očakávaného titulu. V prvom rade by však bolo pekné sa k hraníu dostať, nakoľko bol zo začiatku veľký problém nejaký virtuálny zápas vôbec spustiť. Nevie, čím to bolo. Bud' nastal nápor a záujem o hranie, ktorý autori nečakali, alebo bol problém s hrou samotnou.



Každopádne, po niekoľkých hodinách prišla oprava a do hry som sa pokojne dostal.

No predtým som si všimol niekoľko zaujímavých „featuriek“, ktoré bude obsahovať finálna hra. Prvou je modifikácia zbraní, no nie taká, akú ponúkajú ostatné tituly na hernom trhu, kde si môžete zmeniť možno tak hlaveň, mieridlo a ešte aj skin zbrane. Future soldier ponúka komplexnú úpravu zbraní, zahŕňajúcu také úpravy, ako je spúšť, plynový systém zbrane

a ďalšie korekcie, s ktorými sa budete môcť hrať. Dôležité však je, že takmer každú novú súčiastku pocítite, či už v samotnom základe strelby (zmena spúšte umožní strelbu iba v móde burst...) alebo vo vlastnostiach. A keď už máte dostatočný počet nazbieraných súčiastok, môžete určiť systém, aby vám vytvoril zbraň podľa vami zadaných parametrov (zbraň na diaľku, na blízko). Navyše nemusíte čakať do najbližšej hry, aby ste zistili, aký účinok budú mať nové súčiastky a takmer okamžite





sa môžete prepnúť do tréningového módu a vyskúšať si ju v praxi.

Druhou „featurkov“ je samotný mód, s ktorým som sa (úprimne) ešte nestretol. Jeho názov je Conflict a jeho princíp spočíva v rozmanitosti hernej náplne. Tímy sú rozdelené do dvoch po 8 členov a tí sa ešte delia na squads s maximálnym počtom 4 hráčov. Hra vám počas hrania náhodne určuje ciele a aj rolu tímu (útočník, obranca). V danom časovom limite máte za úlohu nazbierať čo najviac bodov, ktoré získavate práve za plnenie úloh. Ako najbližší mód si predstavujem King of the Hill, kde však získavate body priebežne a nie za splnenie celej úlohy. Navyše nie ste delení na útočníkov a obrancov. Druhým módom je Saboteur, v ktorom sa hráči snažia o donesenie bomby, ktorá sa nachádza v strede mapy na súperove územie a o jej následnú aktiváciu. Aj tento mód ponúka hranie pre 16 hráčov.

Beta obsahuje dve mapy, ktoré zaujmú najmä svojou rozlohou, hlavne vzhľadom na počet hráčov. Táto rozloha ponúka hráčom dostatok priestoru na taktický a koordinovaný postup, no, samozrejme,

tam už záleží aj na tom, na akých hráčov narazíte. Bez taktického postupu sa d'aleko nedostanete. Napríklad v móde Saboteur je extrémne dôležité, aby vás (ako nositeľa bomby) spoluhráči ochraňovali zozadu, no zároveň aj čistili priestor pred vami.

Hra poskytuje 3 hrateľné triedy. Rifleman – používa útočné pušky, LMG a veci pre palebnú podporu tímu. Inžinier – má k dispozícii brokovnice a PDW, jeho úlohou je technologická podpora tímu (strážne vežičky...). Scout, ktorý zaisťuje tichú likvidáciu pomocou taktického maskovania a „sniperky“. Všetky triedy majú vlastný „levelovací“ strom, kde si levelovaním odomýkate nové veci.

Potešia animácie postáv, presúvanie medzi krytmi si budete vychutnávať rovnako ako pohľad na ďalšie pohyby vašej postavy. Troška sklamlalo grafické spracovanie, na ktorom badať, že hra je vo vývoji už dosť dlhú dobu. Netvrdím, že grafické spracovanie je vyslovene zlé, no nie je to ani žiadna sláva a toto sa, predpokladám, do plnej verzie nezmení..

Dominik Farkaš



pozn. autora: screenshoty nie sú z aktuálnej bety



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





Sorcery

Využije Sorcery ovládač Move naplno?

Ak Vám v poslednej dobe unikali novinky zo sveta pohybových ovládačov, mali by ste teraz na chvíľku zaostriť. PS Move prináša opäť hru, ktorá stojí za zmienku. Je ňou Sorcery a už z konceptu, o ktorom sme počuli už v minulosti, nám bolo jasné, že využije Move naplno.

Sorcery využíva tento pohybový ovládač na virtuálne „máchanie“ čarodejovou paličkou, ktorou môžete triať potvory kúzлами, či meniť prostredie okolo Vás. Na výber máte pri tom hneď niekoľko kúzli, ktorými môžete zmrazovať, páliť, či inak zneškodňovať svojich protivníkov. Okrem toho hra ponúka veľké množstvo skladačiek, pri ktorých využijete tie „neútočné kúzla“, ako telekynézia či alchymia. A predstavte si, že všetky tieto „vychytávky“ môžete kombinovať. Keď to všetko spojíte dokopy, čaká Vás naozaj zaujímavá hrateľnosť, ktorá sa síce nijak zvlášť nevymyká konceptom klasických fantasy hier, no pridaná hodnota pohybového ovládača Vás určite nepustí od obrazovky. Rozprávkový príbeh na druhej strane zase umožňuje rodičom bez problémov pustiť k hre deti. Prirovnať by sa dal k animovaným filmom ako je

Shrek, spájajúci fantasy svet, dobro proti zlu, humorné situácie a trefné dialógy. Pri súbojoch využijete niekoľko kúzli, ako je ohnivá vlna, ktorú môžete využiť ako útočné kúzlo, alebo obranné v podobe ohnivej steny. Stačí mávnuť prútkom pre útok, alebo švihnúť z l'ava do prava pre obranu. Také veterné tornádo môžete potom skombinovať s vaším položeným ohnivým múrom pre ohnivé tornádo, ktoré obvyčajne len znehybní nepriateľa, no po kombinácii aj popáli. Hra ponúka aj množstvo skladačiek, ktoré pocvičia vašu

hlavu. Hlavne ide o platformové „puzzlovky“ typu: odstráň popadané piliere, ktoré bránia v ceste a využi ich inde. Taká alchymia zase dokáže zmeniť čarodeja na malú myš, a tým pádom sa zmestíte do otvorov, kde by ste sa v normálnej veľkosti nevošli.

Sorcery, zatiaľ, vyzerá veľmi sľubne, preto sa nechajme dúfať milo, prekvapíť. Táto hra určite neujde pozornosti našim recenzentom, ktorí Vám pripravujú plnohodnotnú recenziu plnej hry.

Tomáš Kleinmann



NYNÍ K DISPØZICI

DIABLO®



diablo3.com

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena. Diablo a Blizzard Entertainment jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Blizzard Entertainment, Inc. ve Spojených státech anebo jiných zemích. Všechny ostatní zde uvedené obchodní známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.

BILZARD
ENTERTAINMENT

Resistance: Burning Skies

SCI-FI S ATMOSFÉROU

STUDENEJ VOJNY

V koži Toma Rileyho, požiarnika z New Yorku, budete môcť zažiť prvý útok Chiméry očami bežného občana. Nový, osobný príbeh, atmosféra studenej vojny a poctivá sci-fi strieľačka – aj to je charakteristické pre prvú, dvomi analógmi ovládanú, handheldovú FPS.

Bol d'alší krásny augustový deň roku 1951 a požiarnik Tom Riley sa ponáhlal do práce. Spolu s dvoma kolegami šiel na výjazd do horiacej továrne. So sekerou v ruke vypáchil dvere a v zadymenej budove sa stratil svojim kolegom. Namiesto nich našiel niečo iné, čo spôsobilo požiar. Chiméru.

Resistance: Burning Skies rozpráva príbeh o počiatkoch invázie Chiméry do New Yorku. Tentokrát ale z pohľadu rádového občana, požiarnika Toma Rileyho. Ten sa do konfliktu dostáva len náhodou a jeho motiváciou nie je zachrániť svet, ale len vlastnú rodinu, zachrániť svoju ženu a dieťa a spolu s nimi sa dostať do bezpečia. Nič však nie je tak jednoduché, ako sa zdá a keďže Tom ako požiarnik už inštinktívne zachraňuje životy, pripája sa po ceste za svojou rodinou k skupine tzv. Minutemenov.

Ale dost' už o príbehu. Nebudem spoilerovať, len prezradím, že sa drží tradícií série, ale je podstatne osobnejší a kompaktnejší.

Preview verzia hry obsahuje tri levely zo single-playerovej kampane. To je presne polovica, celá kampaň pozostáva zo šiestich levelov. Síce sa to nezdá ako veľa, skutočnosť je iná. Každý jeden level je pekne dlhý a dost' náročný (a to aj na najnižšej obtiažnosti). Odhadujem, že prejsť celú kampaň by malo trvať zhruba 5–6 hodín, čo je dnes v žánri FPS priemer. Hra okrem kampane pre jedného hráča ponúka aj multiplayer, ktorý som pred vydaním hry nemal možnosť vyskúšať. Určite

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita

Žáner: FPS

Výrobca: Nihilistic Soft.

Vydavateľ: SCE

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktný príbeh
- + skvelá ovládateľnosť
- + rýchlosť zobrazenia
- + noví hrdinovia

- prvý level

- menej moderných

grafických efektov

PREDBEŽNÉ HODNOTENIE:

85%



PRVÁ FPS PRE HANDHELD, KTORÁ SA OVLÁDA DVOMI ANALÓGMÍ, IM NAOZAJ VYŠLA!



Prostredie: Prvý level atmosférou aj grafikou pripomína druhú Mafiu, najmä kvôli farebnosti posunutej do mäkkších pastelových tónov inšpirovaných v technicolorových filmoch. Neskôr sa hra presúva do značne futuristickejšieho prostredia poznačeného studenou vojnou a poriadnou dávkou poctivého sci-fi, ktoré nerobí hanbu sérii Resistance ani starej škole science fiction.



bude ponúkať kompetitívnu hru až pre ôsmich hráčov na šiestich mapách.

Menu v hre pre jedného hráča ponúka spustenie hry, načítanie vybraného levelu, klúčové informácie, trofeje a nastavenia. Celé menu je až prekvapivo jednoduché a prehľadné, lepšie som ešte ne Vite nevidel. Skvelé je, že sa dá ovládať tlačidlami aj dotykom.

Ovládanie hry je presne také, o akom ste na handhelde mohli vždy len snívvať. Malé analógové páčky, ktoré sú, našťastie, zmenšenými kópiami páčok z Dual Shocku a nie napodobeninou analógu z PSP, sú veľmi presné a citlivé a hra sa s nimi ovláda rovnako komfortne, ako na PS3. Vzhľadom na to, že Vita nemá tlačidlá L2 a R2, bolo ovládanie prepracované, a podľa mňa k lepšiemu. Melee, granáty aj sekundárna pal'ba zo všetkých zbraní sa presunuli na obrazovku. Zvýšila sa tak presnosť ovládania týchto funkcií, ktoré sa odrazu ovládajú veľmi jednoducho a intuitívne aj neskúseným hráčom. Analógové

páčky si zachovali rovnaké funkcie, ako na PS3. Krížikom skáčete, štvorčekom prebýjate, trojuholníkom prehadzujete zbrane (a pri podržaní tlačidla vyskočí menu s výberom zbraní), krúžkom si čupnete. Smerové šípky nahor, doprava a dol'ava slúžia na vykukovanie spoza krytu a smerová šípka nadol znamená šprintovanie. Znie to divne, ale keď si uvedomíte, ako blízko sa ľavý analóg nachádza k spodnej smerovej šípke na D-Pade, dáva to zmysel a dokonca je to veľmi komfortné. Funkcie tlačidiel L a R sú tradičné a ostávajú nezmenené oproti bežným FPS-kám.

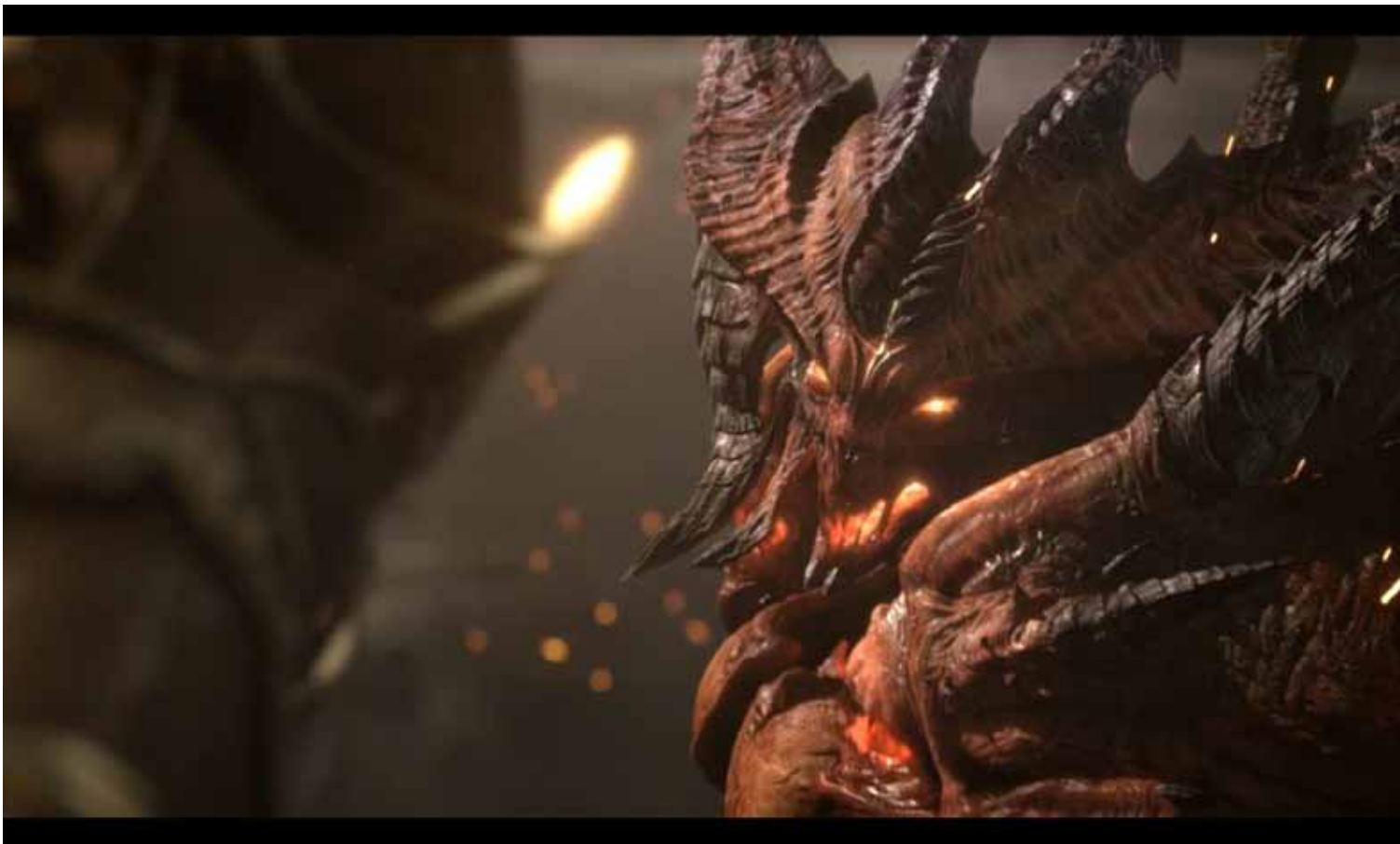
Grafika hry nie je úplne dokonalá a spočiatku, v prvom leveli, pôsobí trochu zastaralo. V skutočnosti sa Burning Skies graficky bez problémov vyrovná prvému Resistance a v niektorých smeroch ho dokonca veselo predbieha. Prvý level atmosférou aj grafikou pripomína druhú Mafiu, najmä kvôli farebnosti posunutej do mäkkších pastelových tónov inšpirovaných v technicolorových filmoch. Neskôr

sa hra presúva do značne futuristickejšieho prostredia poznačeného studenou vojnou a poriadnou dávkou poctivého sci-fi, ktoré nerobí hanbu sérii Resistance ani starej školy science fiction. Výhodou grafického spracovania, ktoré nevyužíva úplne všetky najmodernejšie efekty, je nesporne rýchlosť zobrazovania. Žiadne framedropy, všetko beží krásne plynulo – a to je pri hrách tohto žánru to najdôležitejšie kritérium. Ubezpečujem vás však, že monštrá sú rovnako odporné, ako ste ich mohli vidieť už v predošlých dieloch série. A v Burning Skies uvidíte aj nejaké tie nové príšery.

Hoci sa s Burning Skies do série Resistance vrátila funkcia auto-healingu, rádím hru ku klasickej škole FPS-iek. Mládež odchovaná na Call of Duty a iných hrách, kde vám pri najmenšom zaváhaní príjemný ženský hlas napovie, čo presne máte spraviť a veľká červená šípka vám ukáže konkrétne dôležité miesto, zažije v najnovšom dieli Resistance kultúrny šok. Špeciálne pri boss-fightoch, kde budete musieť sami prísť na to, akú taktiku proti bossovi zvoliť, si to užijete.

Hoci nové Resistance nevyšlo z pera Insomniac Games, ale postaralo sa oň štúdio Nihilistic Software, jedná sa o veľmi vdarený príspevok do série. Možno práve touto hrou sa Nihilistic presadia ako štúdio schopné produkovať kvalitné tituly. Prvá FPS ovládaná pre handheld, ktorá sa ovláda dvomi analógmi, im naozaj vyšla. Miera nadšenia? Vysoká!

Pavol Ondruška



KLÍKÁM, KLÍKÁŠ, KLÍKÁME...

Diablo 3

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: vizuálna novela

Výrobca: Blizzard

Entertainment

PLUSY A MÍNUSY:

- + clickfest
- + stovky hodín zábavy
- + šialené množstvo kombinácií
- + plynulý prechod do coop a späť
- horšie grafické spracovanie
- nutnosť neustáleho internetového pripojenia
- nemusí sadnúť každému
- priveľmi a vykliká myš

HODNOTENIE:

85%

Á, ideme na to... klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik,
klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik,
klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik, klik...
Ak ešte neklikáte o sto šesťsto aj vy, čítajte ďalej.

Tí, ktorým značka Diablo nič nehovorí (áno, naozaj existujú aj takí ľudia) a po prečítaní úvodu nadobudli dojem, že dnes budeme namiesto hry recenzovať hardvér, tých musíme hneď na začiatok vyviešť z omylu, pretože Diablo 3 nie je nová prevratná myš, vďaka ktorej by ste stihli svoju prácu spraviť rýchlejšie. Práve naopak, Diablo 3 je hra, je to testament minulosti, ktorý vám pripomenie, že kedysi váš život vyzeral inak a spánok, škola alebo priateľka boli podľa vašich preferencií. A v neposlednom rade, je to tiež benchmark z pekla pre vašu myš a trpezlivosť vašich blízkych.

Vysvetľovať podstatu geniálnosti Diabla človeku, ktorý ho nikdy nehral, je ošemetná vec. Sám si dobre pamätám, ako som pred mnohými rokmi nechápavo pozeral na kamaráta, ktorý mi ukazoval podľa neho novú super hru a jediné čo som si z toho vzal bolo klikanie ako o život. Ono nie nadarmo býva prezývaná táto herná séria ako klikfest, pretože gro gameplayu



spočíva práve v neustálom klikaní a sledovaní, ako vaša postava na monitore behá hore dole a „kosí“ úplne všetko, čo jej príde do cesty. Znie to síce detsky jednoducho a na prvý pohľad aj nudne, ale keď si to vyskúšate na vlastnej koži, zistíte, že je to aj dosť návykové, a že pod všetkým tým šílením klikaním sa skrýva prepracovaná RPG. Najnovšie pokračovanie Diabla, na ktoré sa čakalo dlhých predĺhých 12 rokov, z tejto zaužívanej formulky v zásade nič nemení. Skôr sa snaží do seba integrovať zmeny, ktoré majú zabezpečiť plynulý prechod z reálneho sveta do toho pekelného, a tak celkovo sprístupniť hru pre nových hráčov. Ale pod'me pekne po poriadku.

Po štýlovej inštalácii, ktorá vám vysvetlí základ diania predchádzajúcich dielov a navnadí atmosféru nezameniteľným hudobným podkladom, vás privíta, ako to už u Blizzard hier býva zvykom, nádherné CG intro, ktoré vás uvedie do ponurého gotického sveta, na ktorý opäť raz útočia sily zla. Čo je pre Diablo sériu nové, avšak pri iných Blizzard hrách sa to už taktiež stáva zvykom, je následná logovia obrazovka do siete Battle.net, cez ktorú sa v tomto prípade dostanete jedine „nalogovaním“ na váš účet s

platným zaregistrovaným CD keyom. A to aj v prípade, že máte v pláne hrať len singleplayer, čím sa pre niekoho možno ku kontroverznému faktu, že si hra vyžaduje na svoju funkčnosť nonstop internetové pripojenie. Osobne mi táto skutočnosť nepríde v dnešnej dobe nijak tragická a až na nával v prvých hodinách po launchi, kedy boli servery tak zahltené (aj napriek uisťovaniu zo strany Blizzardu, že sú dostatočne pripravení), že človek dostával jedno chybové hlásenie za druhým, som počas môjho hrania nezaznamenal žiaden problém. Že také štastie však nemá asi každý, naznačujú príspevky na fórach, kde sa ľudia sťažujú na problémy s overovaním a náhodným odpájaním. Ale podľa toho, čo som sa bavil s ostatným hráčmi, trpia týmto neduhom primárne len US servery a Blizzard na odstránení tvrdo pracuje.

Po úspešnom „nalogovaní“ je na hráčovi, aby si vybral jeden z piatich classov a tým prakticky aj určil štýl hry. Máme tu Barbariana, ktorý je určený na bezhlavý boj z blízka s ťažkou výzbrojou, Monka, využívajúceho bojové umenia na odrážanie útokov a rýchle rozdávanie úderov, Demon Huntera, špecializujúceho sa na boj z diaľky používajúc kuše a bomby, Wizar-
da,

ktorý je schopný, vďaka svojej mágii, z bezpečnej diaľky spôsobovať drvivé útoky a Witch Doctora, ktorý si dokáže na pomoc do boja vyvolať rôznych pomocníkov. Výber classy odporúčam dobre zvážiť, pretože všetkých 5 postáv sa diametrálne líši v skilloch, vybavení a taktike gameplayi samotnom. Okrem tohto výberu máte ešte možnosť zvoliť si kozmetickú maličkosť v podobe voľby pohlavia vašej postavy. Pokiaľ čakáte nejakú detailnú editáciu jej výzoru, tak ako to býva v iných RPG hrách, máte smolu. Všetky postavy v rámci jednotlivých classov vyzerajú rovnako. Pre experimentátorov je potom pripravených až 10 slotov, do ktorých sa vytvorené postavy ukladajú.

Samotný gameplay pozostáva, tak ako už bolo vyššie spomenuté, z hektického klikania a behania po mape za neustáleho „kosenia“ rôznorodých nepriateľov, pričom smer vášho putovania určuje primárne vždy hlavný príbehový quest. Herný svet je rozsiahly a pozostáva z otvorených zón a dungeonov, ktoré ponúkajú v rámci daného aktu možnosť voľného pohybu medzi nimi za účelom zbierania skúseností (experience) a itemov. Pri svojom putovaní môžete taktiež občas naraziť na tzv. eventy, ktoré tu supľujú do určitej miery vedľajšie questy. V zásade sa obmedzujú na likvidáciu hromady nepriateľov, ktorá sa na vás z ničoho nič vynorí a ako odmenu ponúkajú experience a nejaký ten pekný predmet k tomu.

Príbeh ako taký tu síce prítomný je, ale že by bol hnacím motorom vášho snaženia sa povedať nedá, keďže je prezentovaný len občasným krátkym rozhovorom, cutscénou alebo CG animáciou medzi jednotlivými aktmi. Na rozdiel od trendu nastoleného v iných RPG hrách sa tu, jednoducho povedané, na príbeh primárne nehrá a v hernom svete nemôžete, okrem počtu mŕtvol, na zemi zmeniť nič.

Čo ale na druhej strane budete meniť sústavne, sú vaše skilly a vybavenie, ktoré robia práve z toho šíleného klikania takú chytľavú zábavu. Tu je možné badať aj prvú veľkú zmenu oproti predošlým dvom hrám. V minulosti, a dokonca ešte aj



**KLICK SEM, KLICK TAM,
NÁM UŽ JE TO VŠETKO JEDNO,
KLICK SEM, KLICK TAM,
NÁM UŽ JE TO FUK!**



počas rannej bety, si hráč odomykal skilly štandardne rozdelením bodov, ktoré získal pri levelovaní. Po novom sa hráčovi odomykajú jednotlivé skilly postupne automaticky, a to vždy pri dosiahnutí levelu a môže si medzi nimi kedykoľvek za chodu prepínať, podľa toho ako si to vyžaduje situácia a v konečnom dôsledku tak plynulo meniť svoj herný zážitok. Každá postava môže mať naraz aktívnych až 6 rôznych skillov a 3 rôzne bonusy v podobe pasívnych skillov, pričom celkovo má každý class na výber pre seba špecifických 22 rôznych aktívnych a 15 pasívnych skillov. K tomu si ešte prirátajte to, že účinok každého z aktívnych skillov je možné meniť piatimi rôznymi, taktiež automaticky odomykajúcimi sa runami a dostávate sa na číslo 125 skillov pre jeden class.

Kapitolou samou o sebe je potom vybavenie, ktorého množstvo opäť raz hraničí so šialenosťou. A tak konštantne budete zdvíhať stovky predmetov po padnutých nepriateľoch, porovnávať staty, meniť jeden epický item za druhý, prípadne neskôr kompletizovať celé vzácne sety, ktorých drop rate je na úrovni nula celá nič. Aby toho nebolo málo, v mestách sú k dispozícii obchodníci a neskôr aj kováč a klenotník, u ktorých

si môžete vyrábať vlastné predmety a za nemalú finančnú sumu zvyšovať ich level a tým aj staty vytvorených vecí. Toto je práve ten moment, kedy pochopíte, prečo hra neumožňuje editáciu postavy. To čo mení jej výzor, je práve zbroj, do ktorej ju navlečiete. Je tu dokonca tiež možnosť prefarbiť si jej jednotlivé časti tak, ako sa to podľa vás najviac hodí vašej postave, a tak pokojne z vášho drsného smrtonosného barbariana môže byť barbie v ružovom brnení. Výbava sa v zásade delí na štandardnú (tú sa po prvých pár hodinách ani nebudete unúvať zdvíhať), magickú (má vopred určené staty), „socketovateľnú“ (jej staty je možné meniť vkladáním rôznych kameňov), epickú (vzácne itemy, padajúce zo silných nepriateľov) a legendárnu (naraziť na ňu sa rovná malému zázraku).

Obsah vášho inventára je limitovaný, avšak vďaka novinke v podobe neobmedzenej možnosti používania town portalu na rýchly teleport do mesta, je predaj už nepotrebných itemov (alebo ich odloženie do truhlice slúžiacej na zdieľanie predmetov medzi vašimi postavami) otázkou pár sekúnd. Ak by sa vám náhodou nechcelo donekonečna „farmiť“ vytúžený item, rozhodol sa Blizzard integrovať do

hry aj aukčný dom, vďaka ktorému môžu hráči jednotlivé itemy predávať a kupovať. Aktuálne je tak možné obchodovať len za ingame zlato, avšak ako už bolo dávnejšie oznámené, k dispozícii má byť taktiež možnosť nakupovať aj za reálne peniaze pre tých, ktorí majú aj normálny život.

Aby táto obrovská rôznorodosť mala, samozrejme, aj nejaké rozumné využitie, potrebuje hra nepriateľov, ktorí vás donútiť využívať každú jednu získanú výhodu. Tých má Diablo 3 celé légie, a tak momenty, kedy sa obrazovka nimi priam hemží, sú tu prakticky neustále.

Aby sa oproti predošlým dielom neopakovala frustrácia, v podobe neustálej potreby vŕtania stoviek potionov, po novom z nepriateľov okrem itemov padajú aj tzv. heal orb, cez ktoré stačí prebehnúť a automaticky počas boja obnovia časť vášho zdravia, čo v konečnom dôsledku (spolu už s vyššie spomenutým neobmedzeným town portalom) opäť prispieva k lepšej plynulosti herného zážitku a nerušenej zábavy. Troška sklamaním boli pre mňa bossovia, ktorých je po prvé málo (aj keď tento nedostatok kompenzujú vyššie náročnosti, kedy sa stáva z veľa nepriateľov miniboss,

pozn. vid'. nižšie) a zaslúžili by si podľa mňa viac špeciálnych útokov, pri ktorých by hráč musel aj trochu taktizovať a nie len klikat' ako zmyslov zbavený. V prípade, že náhodou zomriete vy, je vaša postava teleportovaná k najbližšiemu checkpointu (prípadne vás môže oživiť iný hráč priamo na mieste, pozn. vid'. nižšie) a jej vybavenie stráca 10% svojej životnosti.

Do boja je možné so sebou zobrať taktiež jedného z troch NPC spoločníkov, ktorí zastávajú svojimi vlastnosťami rôzne podporné úlohy v závislosti od zvoleného spoločníka. Konkrétne sa k vám postupne pridá Templár, Rouge a Enchanterka, ktorým máte možnosť manažovať časť inventára a tiež výberom piatich z 10 skillov. Tí okrem toho, že vám pomáhajú v boji, taktiež z času na čas prehodia zopár vtipných slov s vašou postavou o aktuálnom dianí okolo.

Celá táto zábava sa delí na 4 akty, ktorých prejdenie na najnižšej náročnosti zaberie okolo 15 hodín, čo je v dnešnej dobe samo o sebe zaujímavé číslo, avšak tento počet vo svete Diablo 3 prakticky nič neznamená. Po prvom prejdení skončíte s vašou postavou niekde okolo levelu 30, pričom maximálny možný je v tomto prípade level 60. Preto vás už hneď aj záverečné titulky odporúčia naspäť na začiatok hry s tým, že si ju môžete skúsiť prejsť znova na vyššej náročnosti. Z vašej postavy, na ktorú ste boli ešte pred pár minútami hrdí, sa razom stáva chudák, ktorý môže všetok svoj epic gear zahodiť, lebo mu dávajú zabráť aj „bufnuté“ potvory z prvého aktu, z ktorých padajú veci s lepšími statmi, ako boli tie, čo ste dôkladne zbierali celý posledný akt. Aby toho nebolo málo, hra obsahuje celkovo 4 náročnosti, ktoré postupným prechádzaním odomykajú, pričom tú poslednú koncipoval Blizzard tak, že zobral svoj interný testovací tím a zdvíhal náročnosť, pokiaľ sa aj im samotným nezdala na hranici hrateľnosti. Nakoniec ju ešte pre istotu zdvojnásobili, aby mali „noliferi“ aspoň na rok, kým nepríde dátum, o zábavu postarané.

Aby vám toto všetko náhodou neprišlo monotónne, celá hra je koncipovaná aj pre ultra plynulý prechod zo singleplayeru do coop hrania a naopak. Naraz môžu hrať spolu v skupine až štyria hráči, pričom pripojenie sa ku hre vášho priateľa sa práve vďaka Battle.netu rovná jednému kliknutiu. Hra na každého nového hráča dynamicky reaguje zvýšením zdravia a počtu nepriateľov, pričom v meste taktiež pribudne každému hráčovi zástava (jej vzhľad si taktiež môžete prispôbovať podľa seba rôznymi odomykateľnými emblémami z achievementov), ktorá slúži ako teleport na miesto, kde sa práve daný hráč nachádza, čím odhadávajú problémy s niektorými individuami, ktoré sa majú vo zvyku pravidelne zatúlať od zvyšku skupiny. Hrať môžete s priateľmi, ktorých progres a online status vidíte stále priamo v hre a taktiež s nimi môžete veselo „chatovať“ aj v prípade, že hrajú napríklad World of Warcraft alebo Starcraft 2. Pripojiť sa dá taktiež k náhodnej verejnej hre a môžete si zahrať aj s neznámymi hráčmi, aj keď šanca, že narazíte na hráčov, ktorí sa dokážu správať tímovo, je podľa mojich skúseností pomerne malá. Ako možno už z nášho videopodcastu viete, v redakcii sme sa zhodli, že hrať Diablo skupinovo je určite väčšia zábava, ako hrať sám. Pokiaľ si však chcete vychutnať príbeh, odporúčam si hru aj tak aspoň raz prejsť sám, keďže každý z hráčov vo vašej skupine môže každú cutscénu, a tiež rozhovor, kedykoľvek preskočiť a tým ich ukončiť pre celú skupinu, čo je jav, s ktorým som sa počas hrania stretával neustále.

Blizzard taktiež plánuje pridať do hry časom možnosť PVP súbojov v arénach, ktoré sa mali pôvodne objaviť už pri launchi, avšak boli odložené na neskôr. Z môjho pohľadu je to z celkom



pochopiteľných dôvodov. Vybalansovať všetky možné kombinácie skillov proti sebe, bude v tomto prípade asi naozaj fuška.

Pri pohľade na okolité obrázky si asi vravíte, že po technickej stránke vyzerá Diablo 3 zastarane a do určitej miery máte aj pravdu. Blizzard sa po vzore svojich posledných hier rozhodol ísť cestou nižších hardvérových nárokov, aby si hru mohlo zahrať na svojich PC pokiaľ možno čo najviac hráčov. Hru tak síce rozbeháte aj na staršom notebooku s integrovanou grafikou, ale je to za cenu cartoonovej grafiky a menej kvalitných textúr, ktoré zvlášť pri zóme vyzerajú biedne. Na druhej strane treba priznať, že efekty okolia sú spravené na úrovni a z časti zničiteľné prostredie dodáva bojovej vrave väčšiu epickosť. Pre hráčov predošlých dielov treba tiež povedať, že artdesign sa vďaka cartoonovej grafike, bohužiaľ, tiež zmenil a osobne mi príde oveľa menej temný a vzhľadom mi pripomenul miestami World of Warcraft a Starcraft 2 (nebo anjelom zjavne stavali Protosovia, alebo čo). Tak či tak ako celok funguje v poriadku a prostredia sú dostatočne rozmanité, aby nenudili. Čo dotvára atmosféru je ambietny soundtrack, ktorý sa nesnaží drať do popredia, a preto ho postrehnete len v krátkych momentoch mimo boja. Za podarené sa dajú považovať zvukové efekty zbraní a nepriateľov, ktoré úspešne prebývajú zvuk vášho neustáleho klikania. Nahovorenie postáv je podľa mňa v niektorých prípadoch trochu zbytočne fantasy prestrelené, ale vzhľadom na to, že ich budete neskôr automaticky preskakovať, nejde o nič strašného.

Dávať rozhrášenie niečomu, čo nesie v názve slovo Diablo je pomerne zvláštne, či už sa na to pozerám z pohľadu samotného úsmevného slovného spojenia, alebo aj výsledných pocitov, ktoré hry tejto série v ľuďoch vyvolávajú. Je to kult, do ktorého buďto spadnete a budete si veselo klikat' až do „zblbnutia“, alebo hru odsuniete nabok s tým, že nechápate, čo na tom ostatnívidia. Diablo 3 svojou koncepciou z tohto radu nevybočuje a snaží sa skôr ponúknuť svoju aktualizovanú verziu fungujúcej formuly starým aj novým hráčom v čo najplynulejšej podobe a maximalizovať tak zábavu. Po tejto stránke sa mu to darí takmer na jednotku. Pokiaľ teda patríte k fanúšikom a z nejakého záhadného dôvodu ešte stále neklikáte, mali by ste to urýchlene napraviť. Ak ste Diablo ešte nikdy nehrali, odporúčam vám si odchytiť nejakého majiteľa plnej verzie a „vyhandlovať“ od neho guest pass do tzv. Starter edície, ktorý vám umožní vyskúšať si zadarmo totožný obsah, ako v bol nedávnej otvorenej beta. Prípadne pokiaľ nikoho takého vo svojom okolí nemáte, odporúčam si mesiac počkať, kým sa táto edícia sprístupní bezplatne pre každého. Oplatí sa zistiť, či ste clickfest pozitívni aj vy.

Branislav Brna

Race Injection

5-in-1

Je dnes málo hier, ktoré dokážu zalichotiť aj srdcu hráčov simulátorov. Kvalitných simulátorov je však ešte menej. Race Injection spĺňa prvú podmienku. Ako je to s tou druhou, sa dočítate ďalej v recenzii.

Aby som sa presnejšie vyjadril, Race Injection je spojením posledných 5 titulov od firmy Simbin. Je to presnejšie 5 titulov, ktoré už boli predtým vydané ako prídavné packy k RACE 07. Sú to: STCC2, Race 07: Formula Race Room, GTR Power Expansion, The Retro Expansion a WTCC 2010. V hre sa okrem toho vyskytnú aj niekoľko nových, presnejšie 23 nových áut a 9 nových dráh.

Pretekať sa bude na svetových okruhoch, vrátane toho v Brne. Tie (dokopy) ponúkajú až 60 rôznych konfigurácií dráh. K tomu pôjde ruka v ruke 85 unikátnych áut v 43 separátnych triedach. Nájdete tu od retro Mini Cooper, na ktorých sa vozil Mr. Bean, cez moderné „sedmice“, Seaty Ibiza a mnoho ďalších. Okrem toho sa v hre vyskytnú aj formule. No a dokopy tieto autá budú mať okolo 450 rôznych potlačí a lakov, teda skinov. Len škoda, že v hre odpadá hocaká možnosť „customizácie“. Každopádne každý, kto je aspoň aký-taký matematik, si vie vypočítať, koľko možností v sebe hra nesie.

Herné módy budú 4. Základný pretek, v ktorom si vyberiete okruh, nastavíte okolnosti a podrobné preferencie ako počet súperov, počasie, výber auta... Potom je to klasický pohár. V tom sa môžete držať už preddefinovaných pohárov, alebo si vytvoriť vlastný, a tak si prebiť cestu svojej kariéry. Jazdiť sa bude dať aj na okruhoch proti „sebe“, teda budete sa snažiť dobehnúť svoj predošlý najlepší čas. Na konci

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Simbin
Vydavateľ: Hypermax
Žáner: pretek

PLUSY A MÍNUSY:

- + jazdný model
- + počet áut
- + počet tratí
- + možnosti
- grafika
- škoda, že hra neobsahuje „customizáciu“

HODNOTENIE:

80%



**RACE INJECTION MÁ GULE
A VIE ZA NE CHYTIŤ
AJ VÁS.**



5-in-1: Race Injection je spojením posledných 5 titulov od firmy Simbin.

Je to presnejšie 5 titulov, ktoré už boli predtým vydané ako prídavné packy k RACE 07.

Sú to STCC2, Race 07 - Formula Race Room, GTR Power Expansion, The Retro Expansion a WTCC 2010.



preradenia na volante budú vždy pomocou LED diód ukazovať, kedy je najlepší čas na preradenie. Volant sa bude otáčať po 180° ako to pri pretekárskych autách býva zvykom a v spätných zrkadlách si bude treba kontrolovať, kedy je najlepší čas na preradenie sa pred oponenta bez toho, aby ste skončili bez rozflákaných áut.

Záverečné hodnotenie

Je to super. Nie som veľký fanúšik pretekania, osobne moc týchto titulov ani nehrávam. Síce vás možno odrádza zlá grafika, náročnosť a celkový simulačný model auta, ale treba povedať, že Race Injection má gule a vie za ne chytiť aj vás. Síce sa hre budete venovať asi trochu dlhšie, dokým sa naučíte, ako vôbec správne zatáčať. Ale potom to bude už len a len o zábave. Skúste to sami. Ja som sa síce v hre nenašiel, ale naopak ma ani nenudila. To je na nehráča „racingu“ dobrý znak, nemyslíte?

Matej Minárik



ostáva multiplayer pre 25 ľudí. Ponuka je to, povedal by som, viac ako lepšia.

V čom však Race Injection exceluje (a čo je t'ahúňom celej série) je jej vymykanie sa všeobecnému priemeru, ktorý sa dnes hráčom porciuje na tanier. Tým slovom je simulácia. Autá majú nasimulované deštrukčné modely a poruchy častí motora, jazdný model s dostredivými, odstredivými a zotrvačnými silami. Okrem toho je to aj celkový pocit z jazdy, ktorý je práve vďaka celému modelu správania sa auta komplexný, reálny a pre smrteľníka, zvyknutého na uletené racingy, doslova ťažký.

Slabšou stránkou je grafika. Hra má predsa len už 5 rokov a to sa teda odzrkadlilo na grafickej stránke. Okolie dráhy je asi najhorším príkladom, avšak pri rýchlosti, ktorou sa bude jazdiť a koncentrácií nad preradovaním, pokiaľ niekto rád manuál, zamestná zmysli tak, že si hráč ani neuvedomí, ako dráha naokolo vyzerá. Okrem toho však v aute uvidíte krásne vymodelovaný interiér a k tomu vás prekvapí aj krásny exteriér. Vnútro kokpitu bude taktiež fungujúce a indikátory



Journey

Herná poézia

Z hľadiska marketingových pojmov je veľmi obľúbený výraz „user experience“. Volne preložené ako používateľský zážitok, pojem definuje celkový pocit z používania produktu. Pokiaľ by sme mali „user experience“ aplikovať na titul Journey, môžeme hovoriť o prototypu dokonalosti.

Journey je neskutočný, emotívny herný zážitok. Titul, ktorý opäť raz potvrdzuje, že hry môžeme považovať za umenie. Z hľadiska recenzovania je však Journey pomerne tvrdý oriešok. Čo sa dá napísať o hre, kde príbeh poletuje v rovine poézie, dialógy pochádzajú z doby nemých filmov a celé ovládanie sa obmedzuje na dve tlačidlá?

Vieme si reálne predstaviť, že posledná veta by vás mohla odradiť. O to šokujúcejšie je pohľad na finálne hodnotenie. 10/10 podľa niektorých hráčov znamená dokonalú alebo revolučnú hru. Hoci sme v minulosti absolútnym hodnotením ocenili hry, ktoré boli „iba“ remeselné, Journey v určitom slova zmysle považujeme za dokonalú aj revolučnú. Dokonalú z hľadiska atmosféry a revolučnú z dôvodu, že stavebné kamene, spomenuté v poslednej vete predchádzajúceho odseku, môžu reálne priniesť ovocie s absolútnym hodnotením.

Používateľ menom „yabko“, ktorého môžete poznať z Twitteru, krásne zdefinoval Journey – je to hra, ktorá nepotrebuje slová. Journey však nepotrebuje toho oveľa viac. Nepotrebuje stavať na klasických herných mechanizmoch – napr. v hre sa nedá umrieť.

Taktiež nepotrebuje žiadne zložité menu, ukazovatele a ani ďalšie prvky používateľského rozhrania. Journey nepotrebuje nič. Journey potrebuje iba atmosféru, ktorá je výsledkom audiovizuálneho spracovania a niečoho čarovného, čo sa autorom podarilo do hry

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: Thatgamecompany
Vydavateľ: Sony
Žáner: herná poézia

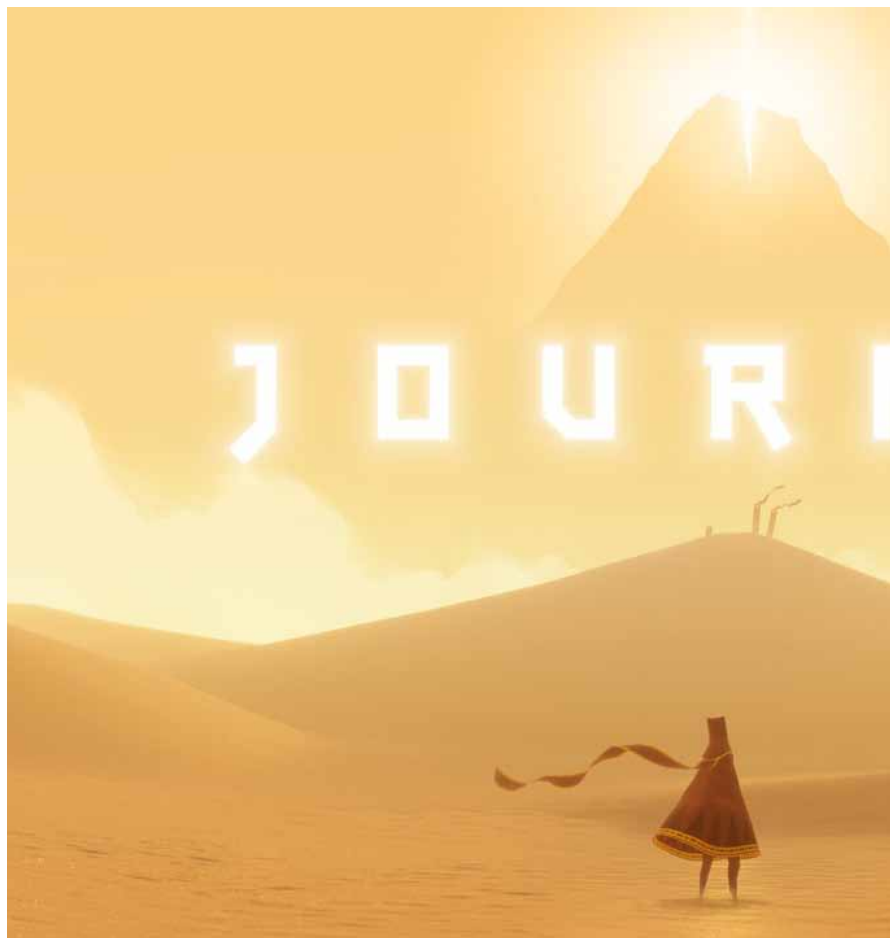
PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + atmosféra
- + atmosféra
- nemusí osloviť každého

HODNOTENIE:

100%

**HRA JOURNEY JE PREDOVŠETKÝM
O ATMOSFÉRE, KTORÚ NEDOKÁŽE
OCENIŤ KAŽDÝ HRÁČ**



User Experience: Volne preložené ako používateľský zážitok, pojem definuje celkový pocit z používania produktu. Pokiaľ by sme mali „user experience“ aplikovať na titul Journey, môžeme hovoriť o prototypu dokonalosti.



zakomponovať. Ako sa im to však podarilo, je pre nás veľkou neznámou.

Niežeby to bolo potrebné. Pre hráča je dôležitá hrateľnosť, resp. celkový „user experience“ a v tomto smere nás Journey ohúril. Nepamätáme sa totižto, kedy sme naposledy mali pomerne intenzívne zimomriavky na tele počas hrania. Journey je v tomto smere pomerne prefíkaná hra – úvod vyzerá na prvý pohľad fádne.

Hlavný hrdina, nekonečná púšť okolo a iba hráčova zvedavosť začne postupne odkrývať cieľ hry. Samotná hrateľnosť je vďaka dvojici tlačidiel veľmi jednoduchá, v niektorých prípadoch však plne pochopíte herné mechanizmy až približne v polovici hry.

Journey stále niečím prekvapuje a práve v spoznávaní hry spočíva jej krása. Žiadne tutoriály, ktoré by vás vodili za rúčku v hre nečakajte, taktiež sa ale nemusíte báť, že by ste sa v Journey stratili alebo nevedeli, čo robiť ďalej. Celkový pocit z poznávania herného sveta je svojím spôsobom odmena sama o sebe, a keď sa náhodou vedľa vás objaví rovnaká

postavička – áno, je to iný hráč, ktorý sa pridal k vašej hre. Na komunikáciu s ním však zabudnite a jeho identitu taktiež spoznáte až po skončení hry v záverečných titulkoch. Tie sa mimochodom objavajú po cca 2 hodinách krásnej hernej poézie, čiže Journey bez problémov odohráte na jeden nádech. V tejto súvislosti odporúčame zhasnúť svetlo, nasadiť slúchadlá a frajerku (a ďalšie potenciálne okolité rušivé elementy) poslať na nákupy.

V prípade Journey je pomerne veľký problém napísať niečo o samotnej hre – popisy typu „hlavný hrdina behá po púšti a dokáže skákať“, hra je teda trochu plošinovka“ sú nezaujímavé. Sú irelevantné.

Hrateľnosť je v tomto prípade súčasťou atmosféry, nie jej nosným prvkom. Journey je predovšetkým o atmosfére. Atmosfére, ktorú nedokáže oceniť každý hráč.

Pre niekoho môže byť Journey stereotypnou hrou, pre nás to bola jazda na horskej dráhe v nezvyklom hernom spracovaní. Pokiaľ však dokážete oceniť atmosféru, pokiaľ dokážete Journey pochopiť, a hlavne precítiť, budete nadšení a pochopíte absolútne hodnotenie.

V určitom slova zmysle je Journey exkluzivita, ktorú PS3-ke môžu úprimne závidieť všetky ostatné platformy, vrátane škatulových AAA hier (Journey si môžete zakúpiť iba digitálne, cez PSN). Takýto „user experience“ nenájdete totižto nikde inde...

Roman Kadlec



Devil May Cry HD Collection

Váš oblíbený herný hrdina?



Odkaz pre Capcom:
Ak chcete, aby sa nový DMC predával, po prvých piatich minútach musí prísť naozajstný Dante rozsekať toho emo fagana na kusy.



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3, XBOX
Výrobca: Capcom
Vydavateľ: Cenega
Žáner: Hack and Slash

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dante
- + štýlová akcia
- + soundtrack
- + HD update klasiky
- druhý diel
- nezremastované cutscény a menu

HODNOTENIE:

85%

Večne našťavaný Kratos? Hora svalov Marcus? Neviditeľný Snake? Sorry, ale nakopať nekompromisne všetkému na obrazovke zadok s jedinečným štýlom a stíhať pritom hláškovat', zvláda len jeden, a ten sa volá Dante.

Že ho nepoznáte?! Ok, skúsím vám ho popísať. Biele vlasy, červený plášť, obrovský meč na chrbte, revolver v každej ruke a jeho prácou prácu aj zábavou je lovenie démonov. Jaj a ešte som zabudol povedať, že aj on je vlastne tiež z polovice démon a má brata Vergila,

s ktorým práve nemá najlepšie bratské vzťahy (čítaj, vždy keď sa stretnú snažia sa jeden druhého zabíť). Hej, znie to veľmi bēčkovo, ale keď sa k tomu pridá uletený Danteho charakter, vďaka ktorému zo seba sype jednu hlášku za druhou a neuveriteľne prepracovaný bojový systém, vzniká niečo vysoko návykové a hlavne štýlové. A práve tento nezameniteľný štýl robí zo série Devil May Cry jednu z najlepších značiek, aká sa objavila na Playstation2. Bohužiaľ v Capcome rozhoduje, pravdepodobne, v poslednej dobe nejaký diletant, ktorý sa nám rozhodol celú sériu z nepochopiteľného dôvodu rebootnúť a spraviť v nej z Dantehoemo transsexuála. Za tento kúsok si, samozrejme, v momente vyslúžil obrovskú vlnu kritiky zo strany fanúšikov, a tak sme sa pred jeho uvedením dočkali aspoň znovu vydania prvých troch dielov v jednej kolekcii, a to naviac s prívlastkom HD.

Let's rock!

Pokiaľ ste nehrali žiadnu z hier DMC série, tak vedzte, že sa jedná

prakticky o zakladateľa žánru moderných hack and slash hier. V momente ako spustíte prvý diel, na vás dýchne nostalgia v podobe fixnej kamery a gotického interiéru hradu, ktorý by ako z oka vypadol Resident Evilu, keďže to, čo sa neskôr počas vývoja zmenilo na DMC, mal byť pôvodne akčný spin-off práve tejto série. Akákoľvek podobnosť, našťastie, končí v momente, keď stretnete prvého nepriateľa a začnete sledovať, ako Dante mení vaše stláčanie na gamepade na efektívne kombá. Vymrštiť chudáka démona jedným úderom do vzduchu, bleskurýchlo vytasíť dvojicu revolverov, počastovať ho pár gul'kami a následne vyskočiť za ním, troška ho posekať a posledným úderom poslať strmhľav naspäť na zem? S trochou cviku to nie je problém. A to je len začiatok. Samotná hra vás k čo najkreatívnejšiemu pacifikovaniu nepriateľov, hodnotením štýlovosti vášho výkonu, priam provokuje.

Keďže je Dante z polovice démon, vie sa taktiež na určitú dobu zmeniť na svoju démonickú



podobu, v ktorej je nielen silnejší a rýchlejší, ale opäť disponuje, v závislosti od zbrane, špeciálnymi útokmi, ktoré inak dostupné nie sú. Postupom času si môžete kupovať nové kombá, respektíve sa vám odomknú zbrane, ktoré si môžete podľa preferencie kedykoľvek prepínať, takže pozerat' sa na to, čo vystrája Dante na obrazovke pod vašim vedením, sa vám tak skoro nezunuje. Okrem štandardných nepriateľov, s ktorými sa počas svojich dobrodružstiev Dante zoznámi a pošle ich efektne späť do pekla, sú tu ešte bossovia, ktorí hlavne vďaka svojej obtiažnosti naplno preveria vaše reflexy a nervy. A to už ani nehovorím o tom, že keď nejakého po pätnástom pokuse konečne porazíte a dostaví sa známy pocit eufórie, zrazí vám hra sebavedomie o pár levelov neskôr tým, že ho stretnete znova a pre istotu je ešte silnejší než predtým. Tu by sa dalo možno namietat', že sa jedná o akúsi dizajnovú lenivosť, ale z nejakého záhadného dôvodu to funguje na jednotku. V iných hrách totiž možnosť stretnúť znova toho parchanta (vďaka ktorému ste pred hodinou skoro rozbili gamepad), skúsiť využiť proti nemu nové kombá a pomstiť sa tak za „pocuchané“ nervy, proste nemáte.

Čím sa séria DMC od iných odlišuje, je taktiež dizajn prostredia a nepriateľov (až na výnimku v podobe druhého dielu – vid' nižšie), ktorý je akousi kombináciou gotiky a mysle šialenca. Je to proste unikát, ktorý ide nekompromisne, tak ako aj zvyšok hry, za štýlom a efektnosťou. Podobne, ako aj gameplay samotný, sa ťažko popisuje slovami, ale akonáhle to vidíte na obrazovke, pochopíte, v čom spočíva jeho genialita.

Looks like this is gonna be one hell of a party!

Z pohľadu kvality jednotlivých dielov, vychádza z toho Dante s pozitívnou bilanciou 2:1. Kým prvý diel ponúka už

spomínanú nostalgickú spomienku a jasne ukazuje, že je jedno, aká je hra stará, pokiaľ obsahuje do posledného detailu vyladený a hlavne zábavný gameplay.

Druhý diel je, bohužiaľ, tak ako tomu bolo aj v čase jeho pôvodného vydania, do určitej miery sklamaním. Je tomu hlavne preto, že sa tvorcovia pri ňom pokúsili urobiť hru prístupnejšou, a tak hra samotná nepredstavuje prakticky žiadnu výzvu, ba skôr naopak, vďaka nevýraznému dizajnu levelov a nepriateľov pôsobí skôr ako veľmi narýchlo zbúchaný sequel. Je tu síce možné badať posun – behanie po stenách a veľmi štýlové nové kreatívne nápady využitia strelných zbraní, ktoré však zase pochováva obrovské zjednodušenie bojového systému a neuveriteľne nevýrazná druhá hrateľná postava v podobe Lucie.

Tretí diel s podtitulom Dante's Awakening, ktorý je prequelom odohrávajúcim sa 20 rokov pred prvým dielom, predstavuje Danteho v životnej forme a kombinuje všetky nápady z predošlých hier do jednej obrovskej akčnej jazdy od začiatku až do konca. Okrem, v porovnaní s predošlými dielmi, obrovského množstva zbraní, pridáva 4 štýly boja, ktoré úplne menia ovládanie Danteho, a taktiež po prvýkrát v sérii plnohodnotný príbeh, ktorému nerobí problém si utáhnúť zo svojej bečkovosti. V kompilácii sa navyše nachádza tento diel v tzv. special edition, ktorá pridáva možnosť prejsť si celú hru za Vergila, ktorý disponuje vlastným setom komb. Toto všetko robí z DMC3 najrobustnejšiu dávku akčnej zábavy, a to nielen v rámci série, ale celého žánru hack and slash hier.

Po obsahovej stránke sú všetky diely totožné so svojimi pôvodnými vydania, ku ktorým bola pridaná podpora trofejí. Jediným bonusom,

ktorý je na disku je možnosť prezrieť si artworky a vypočuť si soundtrack.

It's showtime. Come on!

HD znovu vydania Capcomu po technickej stránke nemajú medzi hráčmi práve najlepšie meno, avšak DMC toto pravidlo vcelku úspešne narušuje. Až na druhý diel, ktorý vyzeral biedne vždy, ponúka HD upgrade vizuál, ktorý na HDTV určite neurazí, za čo môže v prvom rade už vyššie spomínaný dizajn (textúry vo vyššom rozlíšení, vyhladzovanie hrán a nový širokouhlý pomer strán). Čo na druhej strane zamrzí, sú originálne cutsčény v nezmenenom rozlíšení, ktoré už momentálne vyzerajú výrazne horšie ako gameplay samotný a všetky menu, ktoré sú z nepochopiteľného dôvodu stále v pomere strán 4:3. So zvukom som až na prvý diel, pri ktorom sa výraznejšie prejavoval šum a praskanie, nezaznamenal žiadny problém. Nezameniteľný soundtrack, v podobe kombinácie orchestrálnych skladieb a ťažkého originálneho technometalu, funguje stále na jednotku.

Jackpot!

Ak sa mám priznať, od určitého veku nerád hrávam znova tie isté hry, pretože mi pripadá zbytočné, prechádzať ich akoby stále odznova. Avšak stretnutie s Dantom som si užil náramne. Devil May Cry HD collection pre hráčov pôvodných hier po obsahovej stránke síce neprináša nič nové, ale môcť si vychutnať Danteho dobrodružstvá znova v HD rozlíšení po toľkých rokoch a fakt, že sú všetky tri za jednu cenu, robí z tejto kompilácie mustbuy pre každého fanúšika tejto série. V prípade, že ste sa s Dantom ešte nestretli, máte jedinečnú príležitosť to napraviť, keďže prvý a tretí diel sú testamentom kvality, ktorá sa v dnešných hrách už tak často nevidí.

Branislav Brna



Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations

Ďalší diel Naruto dobrodružstva

Vývojárske štúdio Cyber Connect 2 po roku a pol prichádza s ďalšou Naruto licencovanou hrou. V Naruto Shippuden: Ultimate Storm Generations po prvýkrát chýba príbehový mód, známy z predchádzajúcich dielov a to môže fanúšikov série odradiť. Avšak určite ich poteší návrat všetkých známych postáv z anime predlohy. No môže hra zaujať aj nováčika alebo úplného laika sveta Naruto?

Komplexný dej by ste hľadali márne

Podobne ako v ostatných bojových hrách, autori tlačia do popredia príbeh v podobe krátkych filmov alebo obrázkových sekvencií, ktoré predchádzajú následnému stretu dvoch postáv. V Ultimate Storm Generations je časť príbehu odhalená po každom súboji. Spolu tak tvoria ucelený dej, na rozdiel od bojoviek, v ktorých je v podstate len intro a outro. No v porovnaní s predchádzajúcimi Naruto titulmi je titul Ultimate Storm Generations oveľa chudobnejší. Nedočkáte sa žiadneho potulovania po rôznych lokalitách ani konverzácií s inými postavami.

Na začiatku si vyberiete jednu z veľkého množstva postáv (presne 72, avšak pri niektorých ide len o variácie jednej postavy) a po približne desiatke súbojov je koniec. Nič originálne ani extra nápadité nečakajte. Väčšina bojovníkov má dokonca rovnaké útoky, ktoré sa líšia len špeciálnymi údermi. Podobný arkádový systém ponúka väčšina bojových hier ako Street Fighter alebo Dead or Alive. Problém v prípade Naruta je nutnosť poznať seriál a mať prehľad v postavách, aby vám jednoduché príbehové kapitoly niečo povedali.

Skok, kop, otočka a je koniec

Súbojový systém je na prvý pohľad veľmi jednoduchý, čo potvrdzuje

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox 360
Výrobca: CyberConnect2
Vydavateľ: Cenega
Žáner: akčná / bojová

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé animácie
- + atmosféra
- + audiovizuálne spracovanie
- absencia príbehového módu
- žiadny tutorial
- stereotyp

HODNOTENIE:

65%



All-In-One: Kompletná zostava postáv hry.

VYŠŠIE HODNOTENIE SI HRA ZASLŮŽI AJ ZA SKVELÉ AUDIOVIZUÁLNE SPRACOVANIE



Anime style: Typické anime výrazy sprevádzajú skoro každé video.



Chytááá: Jeden z efektívnych chakra útokov.



fakt, že je v hre prítomné len jedno tlačidlo na úder. Po frenetickom stláčaní je bežné, že dosiahnete aj combo 25 úderov bez jediného problému. No celý systém by sa dal v skratke zhrnúť anglickým prísloviem: „easy to learn, hard to master.“ V skutočnosti je v dueloch možné použiť kvantum ďalších pohybov a trikov. Pri držaní tlačidla skoku a smerovaní analógu do strán, postava plynulo uskakuje zo strany na stranu tak, ako vy chcete. Počas skokov dokonca môže útočiť hádzaním shurikenov alebo iných zbraní na diaľku.

Ďalšou možnosťou je „nabiť“ nasledujúci úder devastujúcou energiou a uštedriť súperovi riadnu ranu, sprevádzanú efektnou animáciou. A samozrejme nemôže chýbať krytie a rôzne manévry s ním spojené. Akonáhle vás súper začne zasypávať kopmi a údermi, stačí v správny moment stlačiť pravý trigger a vaša postava sa ocitne za chrbtom nepriateľa, čo poskytuje veľkú taktickú výhodu. No nezabúdajte, že to isté môže urobiť aj váš oponent. Tento systém môžeme jedine pochváliť, pretože pridáva do hry viac taktiky a možností, ako zdolať vášho súpera. A aby toho nebolo málo, prítomný

je aj jednoduchý inventár, pozostávajúci zo štyroch rôznych predmetov. Tie môžu zvyšovať vaše bojové schopnosti, poškodiť súpera alebo nimi na bojisku vytvoríte jednoduchú pascu. Posledným aspektom duelu, ktorý by ste mali mať na pamäti, je podpora vo forme pomoci od dvoch partákov, ktorých si pred súbojom môžete ľubovoľne vybrať.

Za každý úspešný duel získavate hernú menu Ryo, ktorú môžete využiť na nákup nových vylepšení, rôznych kartičiek, obrázkov a ďalšieho bonusového obsahu. Je toho naozaj neúrekom. Bohužiaľ, hra neposkytuje žiadny tutorial ani úvod do základov boja, a tak je na vás aby ste zistovali, aké schopnosti vlastne v dueli máte.

Tabuľka s cca dvomi vetami, informujúcimi o tom, do akej sekcie hlavného menu ste sa práve dostali, je jednoznačne nedostačujúca. Veteránom, ktorí už majú predchádzajúce diely dávno prejdene, ovládanie samozrejme nebude cudzie, ale nováčik sa môže na začiatku cítiť stratený. Avšak pokiaľ hľadáte novú a kvalitnú bojovú hru, ktorej ste ochotný venovať viac času, myslím, že vás Naruto Shippuden: Ultimate Storm Generations nesklame. Z predchádzajúcich dielov sa vrátil aj multiplayer, v ktorom autori tiež vykonali niekoľko zmien. Vybalancovanie postáv a dobíjanie špeciálnych útokov, ktoré ste predtým mohli používať kedykoľvek, sú najväčšími vylepšeniami.

Po audiovizuálnej stránke hra exceluje

Graficky je Naruto Shippuden: Ultimate Storm Generations na veľmi vysokej úrovni a jednoznačne by som ju mohol zaradiť medzi hry s najlepším využitím cell-shading technológie. Postavy sú veľmi detailné a textúry ostré, takže málokedy uvidíte hranaté rohy alebo nebudaj rozmazané textúry. Dokonca by som sa odvážil konštatovať, že hra vyzerá niekedy krajšie než samotná seriálová predloha.

Aj väčšina z 38 arén vyzerá veľmi pekne, aj keď niektoré sú menej výrazné alebo bohaté na detaily. Žiadne vážne technické problémy či nedostatky som nezaznamenal, čo v dnešnej dobe môžeme považovať za malý úspech. Rovnako musím pochváliť aj hudbu, ktorá, ako začína pri Cyber Connect 2 byť pravidlom, je jednoducho vynikajúca. Skladieb však mohlo byť trochu viac. Skvelá zmes akčných motívov s jemnými relaxačnými skladbami sa určite zaradí

do mojej zbierky soundtrackov. Dabing postáv je tiež veľmi dobrý, veď na ňom pracovali všetci herci zo seriálu!

Ako na záver najnovší diel Naruto série zhodnotiť? Naruto Shippuden: Ultimate Storm Generations je, až na pár výnimiek, v podstate skoro identická hra s jej predchodcami. No veľmi jej chýba Story Mode a bohužiaľ ho nenahradia ani krátke príbehy za jednotlivé herné postavy. Náplňou hry tak zostávajú len súboje, ktoré sú síce zábavné a hlavne veľmi atmosférické, no po čase môžu niekomu pripadať stereotypné a príliš jednoduché. Plusom je, že aj nováčik si rýchlo osvojí základy boja. Vyššie hodnotenie si hra zaslúži aj za skvelé audiovizuálne spracovanie, ku ktorému nemám absolútne žiadne výhrady. No neubránim sa dojmu, že autori titul mierne odflákli a nového obsahu je jednoducho málo.

Juraj Vlha



Botanica

Návratnosť jej nepristane

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výrobca: Amanita design

Zapožíchal: Brloh

Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + dabing
- + zvukový podklad
- + zaujímavé univerzum
- nevyužitý potenciál postáv
- „sebaaprezentácia“ štúdia
- občasné hluché miesta

HODNOTENIE:

70%



A opäť tá regresia. Návrat k základu detstva. V tomto prípade však ide o priškripnutie nostalgie, zadržanie prehnanej potlačenej zbytočnej nanútenej rozprávkovosti. Amanita design zasadzuje bežný „preplesk“ k prebudeniu decka v nás.

Ideme z mosta do prosta. Byť originálnym v súčasnej dobe je v podstate tak komplikované ako si obližnúť vlastný laket'. Snažíte sa, vykrúcate krk, jazyk vám trpne od toľkého nat'ahovania a nakoniec to vzdáte. Podarí sa to možno Stevenovi Tylerovi, ale to je tak všetko.

Takže ako sa vyhnúť plagiatu? Sú dve cesty, buď z originálu spravíte paródiu, alebo „počmárate“ originál novými farbami. Botanica sa riadi druhou metódou. Tu sme však na pochybách.

Vyššie sme spomínali návratnosť. Akceptujeme fakt, že hra je vystavaná na konflikte dobra (obyvatelia stromu) so zlom (parazit) – schéma rozprávky.

Taktiež aj to, že tvorcovia sa opäť zamerali na vytváranie „atmosférickosti“ hry, ktorú pocítiť ujem aj v ich predchádzajúcich výtvoroch (Machinarium, Samorost, Questionaut).

Jednoducho na týchto základných parametroch by hra mala potenciál stať sa úspešnou. K tomu si pridajte faktor roztomilosti hlavných protagonistov (Mr. Feather, Mr. Lantern, Mr. Poppyhead, Mr. Twig, Mr. Mushroom) a máte „splácanú“ hernú jednohubku. Avšak opit' rožkom sa nenecháme!

Ono univerzum Botaniculi by sme definovali ako zmiešanie príbehov a figúr o Ferdovi mravcovi a sveta Hviezdných vojen Georga Lucasa. A aj to prehľadáme, pretože tam boli postavy funkčne využité! Počas celej doby vám hra ponúkne iba zopárkrát možnosť vybrať si konkrétnu postavu a s ňou vyriešiť úlohu.

Inak konáte stále kolektívne, a tak tých 5 postáv v konečnom dôsledku pôsobia ako jedna zlátnina. Čo tam po tom, že Mr. Lantern

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.

je hlavnou postavou, keď tak ani nepôsobí. Tu sa odrazíme ku grafike či celkovej vizuálnej stránke hry. Na strane jednej sme zo začiatku ohromení úžasným presvetleným, pestrým až pastelovým nádychom priestoru stromu, ktorý prináša pocit komplexnosti, jednotnosti motívu.

Na strane druhej sa postupom hrania dostávate do takých priestorov, kde grafika vyzerá ako výtvarná koláž. Akoby vystrihli niektoré predmety, postavili napríklad zo Samorostu a nalepili





do nového prostredia. V našom prípade sme to pocit'ovali ako rušivý element.

A tu sa dostávame k „prípady návratnosti“. V *Botanicule* narazíte na pomerne veľkú množinu odkazov k predchádzajúcim hrám (*Machinarium*, *Samorost*) či k „prvkom“ národného dedičstva (Gašparko, Spejbl a Hurvínek). Ono by to v samotnej podstate nevadilo, ak by slúžili na obohatenie hry, avšak nie je tomu tak, sú to čisto pasívne prvky. V tomto prípade by sme skôr hovorili o „sebaaprezentácii“, čo nám príde vcelku zbytočné vzhľadom na pomerne slušnú obľúbenosť štúdia.

Čo sa týka samotnej hratel'nosti, ide o „point'n'click“ hru. V hlavnej línii máte zadanie zachrániť obyvateľov stromu pred parazitmi a v rámci toho splniť vedľajšie logické úlohy. Avšak z nášho pohľadu sú na nižšej úrovni náročnosti ako napríklad v *Machinariu*. Čiže klasický model - hľadať, nájsť a doručiť. K tomu vám tvorcovia pridávajú zopár minihier. Zobrať húsenicu hviezdou a cez bludisko ju dopraviť k hlavným protagonistom (na štýl *Pac-Mana*), preteky dvoch chrobákov na dyňu a podobne (nie je ich však mnoho). Nič viac, nič menej. Odhliadnuc od všetkého

spomínaného skôr v negatívnom znení by sme sa radi pristavili pri zvukovej stránke, ktorá značne pridáva klady k celkovému hodnoteniu. Oceňujeme bravúru „kombinatoriku“ nahrávok prírodných zvukov a podkladovej hudby vytvorenej českým zoskupením DVA. Je zostavený tak, aby neprechádzal do prehnanej „epickosti“, ale skôr zostával na úrovni meditácie a pritom zachovával dynamiku príbehu. Ženské vokály, sláčiky, hracia skrinka a elektronické doplnky vytvárajú

syntézu ku vyššie spomenutej atmosfére, na ktorú sme zvyknutí pri tomto štúdiu.

Zhrnuté a podtrhnuté *Botanicula* nesklamala, ale ani nepotešila. Pokladáme ju za slabšieho nasledovníka neprekonaného *Machinaria*. Napriek istej schematickosti tvorby *Amanita* design prináša regenerujúci produkt do „epilepticko-neurózovej“ masy súčasných herných plodov.

Lenka Macsaliiová



Dirt Showdown

alebo Ako dokončiť evolúciu

Ako vytrvalý fanúšik pretekov od Codemasters to mám v poslednej dobe dosť ťažké, keďže samotná Dirt séria sa vydáva štýlom, ktorý mi absolútne nevyhovuje, ale o tom potom. Jednoznačným faktom však zostáva, že rely podujatia boli (v tejto sérii od pridania prídavku Dirt k názvu Colin McRae) čím ďalej, tým viac potlačované. Po vypadnutí mena Colina McRaea sa promo aktivitám v tejto sérii začal venovať (v Amerike populárny, no v súdeži rely tragický) Ken Block, čo je akýmsi synonymom zmeny pojatia celej série. A či sa vám to páči, alebo nie, nový Dirt Showdown už žáner svojich predchodcov zanechal úplne, čo je vzhľadom na pochybnú kvalitu WRC série od Milestone trochu smutná správa pre fanúšikov jazdenia proti chronometru.

To, že Dirt Showdown je od Codemasters, sprevádzajú dva poznávacie znaky. Tým prvým je charakteristické menu, ktoré rozdeľuje komunitu na dva tábory – tých, ktorí ho nenávidia a tých, ktorí ho akceptujú. Tým druhým je, samozrejme, jazdný model, ktorý v sebe kombinuje prístupnosť arkády, no fyzikálne zákony mu nie sú cudzie, aj keď o tomto fakte budeme polemizovať nižšie.

Kariéra, kariéra, kariéra.....

...bez príbehu, teda nič nové. Kariéra proste spočíva v štyroch úrovniach a za každou úrovňou sa skrýva 17 pretekov, ktoré vyvrcholia práve tým sedemnástym v poradí. Žiadne levelovanie, ktoré poznáte z predchodcov, vozidlá získavate občasne za víťazstvá a okrem toho si za každé kvalitné umiestnenie aj istú sumu peňazí, za ktoré si získané vozidlá odomknete alebo vylepšujete. Dôležitým faktom je to, že autori po vás nevyžadujú víťazstvá. Možno si povieť, že je to hlúposť, no vzhľadom na niektoré módy, ktoré si taktiež rozoberieme neskôr, to akceptujem a dokonca chválím. No umiestnenie na stupni víťazov sa už vyžaduje,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Codemasters
Vydavateľ: Conquest
Žáner: racing

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitná a rýchla grafika
- + zábavný jazdný model
- + joyride mód
- + multiplayer
- málo tratí
- demolačné typy pretekov
- absencia prvkov hry

HODNOTENIE:

70%



**ABSENCIA MANUÁLNEJ PREVODOVKY,
ABSENCIA UKAZOVATEĽA RÝCHLOSTI A
OTÁČOK, ABSENCIA POHLADU Z KOKPITU,...**



First: A že kto je tu ten najväčší king?



pretože ďalšie preteky v šampionáte si odomknete iba takto. Preteky prebiehajú buď prostredníctvom jedného preteku, alebo taký minišampionát, v ktorom rozhoduje počet bodov za umiestnenie.

Veľké, no aj malé množstvo zároveň

Herných módov je obrovské kvantum, hlavne keď sa pozriete na šampionát, no zdanie klame, keďže veľakrát módov je iba variáciou toho predchádzajúceho. Napríklad také okruhové preteky, tu nazvané Race-off. Prakticky tým istým módom je Eliminator, iba s tou výnimkou, že jeho princíp spočíva v postupnom (po 15-sekundových intervaloch) vypadávaní posledných účastníkov preteku. Ďalšou variáciou je mód Domination, ktorý spočíva v získavaní najlepšieho času v jednotlivých sektoroch, za čo dostáva hráč bodovú sumu a jazdec s najvyšším počtom bodov vyhráva. Prípady, o ktorých som rozprával vyššie (nemusíte vyhrať preteky) uvítate pri demolačnom derby, ktoré je asi najotravnejšou disciplínou v celej hre. Niežeby bol mód zle spracovaný, ale sústavný pocit, že tento mód je jednoducho



o náhode, vás bude sprevádzať celou hrou, čo u mňa vyvrcholilo do obrovskej frustrácie a v absolútnu nechuť pokračovať v hre, keď som na obrazovke uvidel názov módu. Ale asi by bolo vhodné pre objasnenie uviesť príklad. Demolačné derby prebieha na body, kde za každý úder do súperu dostávate určitú sumu bodov. Za zničenie súperovho auta, je samozrejme, tá suma bodov najväčšia. A teraz si predstavte situáciu, že si to v aréne pekne robíte, máte v očiach zameranú svoju budúcu obeť, ktorá jazdí na pojazdnom vraku. Aktivujete boost, ktorý je novinkou v tejto sérii a... práääásk... lenže na vaše konto putuje iba 250 bodov za náraz a o sekundu neskôr príde iný oponent a za dokončenie vašej roboty získá 2000 bodov.

Podobne je na tom 8 ball mód, ktorý je klasickým okruhovým pretekom, no trvať sa v niekoľkých miestach križuje, čo vytvára hromadné vrakoviská. Takéto preteky vyzerajú tak, že si v pokoji jazdíte, no pri každom prechode na mieste kríženia trate sa modlíte, aby ste sa s niekým nezrazili. Keď sa tak stane, tak preklínate všetko naokolo vzhľadom na to, že tento mód

neponúka možnosť flashbacku, a tak ďalšou možnosťou je reštart. Možno to niekomu príde ako zaujímavé a adrenalínové, no osobne nemám záujem hrať hry, ktoré vo mne vyvolávajú frustráciu. Vrcholom frustrácie je potom mód, v ktorom ste lovenou zverou a za úlohu máte vydržať v aréne čo najdlhšie... a tak len krúžite a krúžite, lebo v momente, kedy zastavíte, tak môžete vyvesiť bielu vlajku.

Závan Dirtu...

No aby sme sa iba nezrážali, tak autori prakticky skopírovali mód gymkhana z Dirt 3, tentoraz do dvoch foriem. Prvou je tzv. Head 2 Head event, kde máte na krátkej trati v dvoch kolách splniť sériu gymkhana úloh. Druhým je malá aréna, kde máte robiť prakticky to isté s tým rozdielom, že máte voľnú ruku počas jazdy (rozumej: nikto vám nehovorí, čo splniť skôr) a máte na to určitý čas, počas ktorého musíte nazbierať čo najviac bodov. Keď vás omrzí kariéra, tak je pre vás pripravený Joyride, ktorý je prakticky taký istý ako vyššie spomínaný, s rozdielom, že žiaden časový limit vás nečaká, a tak ide o taký pohodový challenge mód.

Málo obsahu...

Ako som spomínal, módov je pri prvom pohľade veľa, no ako sme si objasnili, je ich zároveň aj málo. No ešte menej je trati. Jazdiť počas kariéry asi päťkrát po tej istej trati, a potom ešte aspoň trikrát iba prevrátené, nie je nič pre mňa a na tomto obsahu podľa mňa Dirt Showdown pohorel. No aspoň trochu je to vynahradené ich rozmanitosťou, takže si zajazdíte na suchu, snehu aj daždi. Rovnako ani počet áut nie je nejakou osľušujúcou, no ešte viac zamrzí, že na rozdiel od predchádzajúcich dielov ani nie sú všetky licencované. Prakticky, licencované sú iba autá na gymkhana módy, ostatné sú iba vraky, ktoré vyzerajú, že boli práve vytiahnuté z vrakoviska. Nemám to autorom za zlé, lebo keď sa zrážam, tak mi je prakticky jedno v čom sedím, hlavné je, aby sa mi dostalo variability, čo sa vlastností vozidiel týka. Tam je to v poriadku, takže ak si nepotrpíte na licenciu vozidiel v hrách, tak nebudete mať problém. Každé auto si za zarobené peniaze môžete vylepšiť v troch základných oblastiach.

Sklamanie na niekoľko spôsobov

Sklamaním je však niekoľko faktov. Tým prvým je absolútna absencia manuálne

prevodovky, čo síce na jednej strane chápem, pretože starať sa v demolačnom derby o radenie správneho prevodu by bolo trochu od veci, no v klasických pretekoch by sa nestalo nič, keby tam tá možnosť bola. Rovnako aj absolútna absencia ukazovateľa rýchlosti a otáčok je niečo, na čo sa zabudlo a chýba to tam. Ďalej si voľno vzal aj pohľad z kokpitu, ktorý sa stal pri hrách od tejto firmy príjemným zvykom. Rovnako chýba aj vplyv stavu vozidla na jazdný model, čo tak isto aspoň pri klasických okruhoch mohla obsahovať. Absencia flashbackov, okrem gymkhana módov tiež nie je nič, za čo by si autori zaslúžili pochvalu.

Je to pretek od Codemasters!

Jazdný model je prístupná arkáda, ktorá neodradí náročnosťou, no zároveň sa drží reality, aj keď trochu menej ako predchádzajúce diely kvôli spomínanému vynechaniu vplyvu stavu vozidla na jazdný model. Inak ale nejde o nejaký rozdiel oproti predchodcom, takže ak máte skúsenosti, tak je dosť možné, že budete doma hneď po zapnutí prvého preteku. Graficky sa hra taktiež neposunula a je tradičným Dirtom, ktorý nemá veľké nároky na HW, no zároveň vyzerá pekne. Soundtrack tvorí opäť zmes rockovo ladených skladieb, takže opäť žiadna zmena, aj keď toto je zmena, ktorú kvitujem. Novinkou je RaceNet, komunitná sieť (niečo ako Battlelog pri Battlefielde), no v čase recenzovania bola dostupná iba v obmedzenej forme, rovnako ako multiplayer, ktorý je však podľa mňa práve tým argumentom, prečo túto hru zakúpiť.

Made by Codemasters?

Hra sa hrá veľmi dobre, vlastne klasicky ako každá Codemasters preteková hra. No niektoré kontroverzné rozhodnutia a hlavne demolačné preteky, ktoré sú často o náhode a neustálom "rage" stave z vývoja preteku na obrazovke, to nie je veľmi dobrá známka tejto hry.

Navyše dôrazne varujem všetkých, ktorí plánujú kúpu v domnienke, že si zajazdia rely. Hra neobsahuje ani jedno rely podujatie, a tak si môžete čakať a modliť sa, aby sa Milestonu tento ročník WRC vydaril. Zvyšok hry je však spracovaný kvalitne, gymkhana módy sú fajn, rovnako ako klasické preteky. No nejde o tak dobrý produkt, ako to bývalo zvykom. Možno nabudúce...

Dominik Farkaš

Sniper Elite V2

NÁDYCH,

KRÁTKE ZAOSTRENIE NA CIEĽ A ...

VÝSTREL!

S britským vývojárskym štúdiom Rebellion to ide dolu vodou, o tom niet pochýb. Potvrdzujú to aj hodnotenia ich posledných hier ako Never Dead alebo príšerný Rogue Warrior. No svoju reputáciu majú šancu vylepšiť pokračovaním veľmi kvalitného titulu z roku 2005, Sniper Elite. Ako obstojí v porovnaní s konkurenciou a svojím predchodcom?

Berlín, rok 1945 a dôstojník Karl Fairburne

Rovnako, ako v prvom dieli Sniper Elite, sa ocitnete v koži Karla Fairburnea, príslušníka špeciálnych jednotiek OSS (predchodca terajšej CIA). Vašou úlohou je počas posledných dní druhej svetovej vojny odstrániť alebo zajať nacistických vedcov, ktorí navrhli a skonštruovali raketu V2.

No Berlín zažíva svoje posledné chvíle pred pádom a Sovieti, ktorí majú na vedcov a plány k raketám rovnaký záľusk ako USA, sú už nablízku. Sovieti sa ani k jednému nesmú za žiadnu cenu dostať, a tak vám ako hráčovi pribudol ďalší nepriateľ.

Celý dej sa inšpiruje reálnou operáciou s krycím názvom Paperclip, ktorú USA utajovali až do roku 1973. Paperclip nasleduje po udalostiach Sniper Elite 1 (tiež reálna operácia pomenovaná Overcast). Príbehová línia a zasadenie deja znie veľmi zaujímavo. No napriek tomu je cutscén alebo detailov rozvíjajúcich príbeh poskromne. V podstate to málo, čo sa pred každou misiou dozvieme, si prečítate počas loadingu.

Počas hrania nenájdete žiadne dokumenty alebo nahrávky, na aké sme zvyknutí z väčšiny hier. Je to škoda, ale stále je na tom Sniper Elite V2 lepšie, než 90

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná / stealth
Výrobca: Rebellion Developments
Vydavateľ: Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

- + slušná atmosféra
- + skvelé animácie a pocit zo strelby
- + na najvyššom stupni náročnosti je to výzva
- AI a technické problémy
- stereotyp
- dĺžka kampane
- jednoduchosť

HODNOTENIE:

65%



VYNIKAJÚCE ANIMÁCIE ZABITÍ A "KILL-CAMS", TAKŽE NIČ PRE SLABÉ ŽALÚDKY.



Zbytočné nedostatky: Po grafickej stránke nemôžem zakryvať mierne sklamanie. Nefunkčný antialiasing, zasekávanie sa o rohy rôznych schodísk alebo múrov, trhanie obrazu a poklesy fps pri väčšej akcii na obrazovke... To sú len niektoré z maličkostí, ktoré som zaznamenal.



ste zasiahli. Brutálne, ale efektné. Sniper Elite nie je pre žiadne padavky a prestrelené hlavy, končatiny a polámané kosti uvidíte skoro pri každom vydarenom výstrele. Autori sa chvália až piatimi stovkami rôznych animácií zásahov. Bohužiaľ, ku koncu hry už začnú byť trochu otravné, pretože sa nedajú nijak preskočiť a po dvestom zabití vám prídu na jedno kopyto.

Ak očakávate podobné správanie sniperiek ako v Call of Duty alebo Counter-Strike a nebudaj myslíte aj na nejaké tie "no-scope" zabitia, radšej Sniper Elite ani neskúšajte. Pred výstrelom musíte hľadiť na niekoľko faktorov, ovplyvňujúcich let guľky. Rýchlosť a smer vetra, tep srdca a vzdialenosť cieľa hrajú hlavnú úlohu. S klesajúcou úrovňou náročnosti je požiadaviek na úspešný zásah, samozrejme, menej a aj na strednej obtiažnosti je strelba až príliš jednoduchá. Práve preto som v úvode spomínal, že čím vyššia náročnosť hry si zvolíte, tým lepší bude herný zážitok. A to radšej nespomínam tú najľahšiu, ktorá pripomína Moorhuhn, odohrávajúci sa za druhej svetovej. No nech si vyberiete ktorúkoľvek možnosť, ku koncu sa neubránite pocitu stereotypného strielania jedného nepriateľa za druhým, v meniacom sa prostredí. Lokality, v ktorých sa Sniper Elite V2 odohráva, zväčša zahŕňajú rozpadnuté budovy a zdemolované námestia, občas poskytujúce viac ciest, ako sa dostať bližšie k cieľu. Avšak veľkosť bojiska nesiahla ani po päty prvému dielu a predurčenú trasu vám neustále ukazuje otravný žltý kosoštvorec a žltý krúžok, ktoré navyše nie je možné vypnúť.

Občas sa dostanete do situácie, ktorú nemožno vyriešiť puškou, a tak na rad prídu zbrane s vyššou kadenciou. Samopaly sú dostupné tri (každý za jednu stranu) a môžu vám zachrániť život, keď už ide



percent titulov, odohrávajúcich sa za druhej svetovej vojny.

Hlavným lákadlom je, samozrejme, hra za ostrel'ovača. Hier so sniperom v hlavnej úlohe je naozaj veľmi málo a skôr, než v singleplayeri, sa ním môžete stať v multiplayerových tituloch ako Battlefield alebo Call of Duty. Z poslednej doby si spomínam na jediný titul, a to od poľského City Interactive, Sniper: Ghost Warrior. Síce je najlepšou hrou štúdia, no stále patrí medzi priemerné tituly.

Sniper Elite V2 vám v úvode kampane ponúkne tri stupne náročnosti a jeden modifikovateľný, ponúkajúci tri možnosti, ktoré si upravíte tak, ako vám to vyhovuje. Prajete si slabších nepriateľov, ale realistickú balistiku projektilov? Nech sa páči. Avšak pokiaľ si chcete užiť rolu snipera naplno, odporúčam najťažšiu možnosť, pretože poskytuje najlepší herný zážitok a dobrú atmosféru.

Realistická strel'ba je najlepšou zložkou akcie

Pocit so strel'by je v Sniper Elite V2 vynikajúci. Môžu za to hlavne animácie letu a dopadu guľky, nazvané kill-cam. Predstavte si, že ležíte v zdemolovanej budove a číhate na akýkoľvek pohyb pred vami. Pod strechou domu oproti vám sa objaví krátky odraz svetla. Priložíte oko k optike a zbadáte nemeckého vojaka, vyzbrojeného puškou Gewehr 43 a mieriaceho na vás. Sekunda môže rozhodnúť o tom, kto prežije. Nádych, krátke zaostrenie na cieľ a výstrel. Projektil z vašej ostrel'ovačky letí v spomalenej animácii, sprevádzanej efektným zvukovým sprievodom. Nemecký vojak nemá šancu zareagovať a guľka preletí jeho hlavou, čo detailne uvidíte vďaka rontogenovému pohľadu, znázorňujúcemu presnú trasu náboja. A v určitých prípadoch aj vitálny orgán, ktorý



naozaj do tuhého a nepriateľa sú už za dverami. No pozor na vysoký rozptyl a pomerne malé množstvo nábojov. Preto treba po budovách hľadať debne s muníciou, ktoré vám niekedy poskytnú aj trochu silnejší arzenál. Míny, dynamit, výbušné pasce a granáty, vzbudzujúce istotu, že sa k vám nikto spoza chrbta nedostane. Je ale škoda, že vás hra nijak nenúti do ich používania, pretože väčšinu hry môžete prejsť jednoduchým vystrel'aním všetkého, čo sa pohne.

Veľkým problémom hry je AI nepriateľov. Raz sa kryjú za najbližšie zdemolované autá a zrúcané múry a poskytujú kryciu pal'bu ďalšiemu vojakovi, ktorý sa vás snaží obehnúť z inej strany. No inokedy sa zasekávajú o prekážky alebo len tupo stoja na mieste a čakajú na ranu z milosti. Rovnako aj ostrel'ovačom chýba pud kryť sa. Nemilé prekvapenie mi hra nachystala pri strete nacistickej a sovietskej armády.

Po niekoľkých zostrelených vojakoch sa všetka pozornosť obrátila na mňa a ako Nemci, tak aj Rusi, ma mali za nepriateľa číslo jedna. Zmätené pobehovali po bojisku, občas strieľali po sebe a o dve sekundy neskôr zase po mne. Rovnako nepochopím, ako je možné, že keď ma zbadá jeden vojak, vidia ma aj všetci ostatní a to aj tí, čo sú napríklad za rohom inej budovy. Alebo žeby som nevedel o špeciálnych telepatických schopnostiach, využívaných za druhej svetovej vojny?

Tu som si spomenul na skvelého Saboteura, v ktorom bol podobný problém vyriešený pišťalkou, ktorú vojaci používali na varovanie ostatných. Podobných kiksov som zažil niekoľko a čo sa týka umelej

inteligencie, autorom by sa zišiel ešte nejaký čas navyše na odstránenie chýb.

Najväčším sklamaním pre mňa bola dĺžka kampane. Síce už je zvykom, že terajšie hry neponúkajú viac, než desať hodín čistého herného času, ale päť až šesť hodín je naozaj veľmi málo. Hlavne, keď Sniper Elite neposkytuje žiadny príbeh, ktorý by natoľko zaujal, že by sa mu herná doba dala odpustiť.

Bohužiaľ, v novinárskej verzii ešte nebol sprístupnený multiplayer, na ktorom autori pravdepodobne pracujú do posledného dňa pred vydaním hry. Ani co-op som nemal možnosť okúsiť, keďže sa titul medzi hráčov ešte nedostal a každý deň som mohol maximálne sledovať vetu: „waiting for one player.“

Grafickú prezentáciu sprevádza niekoľko technických problémov

Po grafickej stránke nemôžem zakrývať mierne sklamanie. Rebellion už pred dvomi rokmi s Aliens vs Predator dokázali, že práca s Unreal Engine 3 im nerobí problémy. Ako jedno z prvých štúdií do hry implementovali DirectX 11 efekty, ktoré boli naozaj viditeľné. Sniper Elite V2 je pravý opak. Nefunkčný antialiasing, zasekávanie sa o rohy rôznych schodísk alebo múrov (kto hral Rise of the Argonauts, tiež poháňaný UE3, vie, o čom hovorím), trhanie obrazu a poklesy fps pri väčšej akcii na obrazovke. To sú len niektoré z maličkostí, ktoré som zaznamenal. Našťastie, väčšina problémov nie je vážneho charakteru a stačí jediný update na ich vyriešenie.

Nájdu sa aj individuálne problémy ako spomínané trhanie obrazu, ktoré postihlo niektorých hráčov skúšajúcich demo na Steame, takže ak nič podobné nezbadáte, môžete byť radi. Textúry prostredia a hlavne postáv sú kvalitne spracované (napríklad detaily na uniformách vyzerajú skvele). Zvuková stránka hry je na veľmi vysokej úrovni. Zvuky zbraní, výkriky vojakov a bombardovanie na pozadí bojiska skvele dotvárajú atmosféru.

Podobne aj padajúce tehly a ozveny krokov v interiéroch. Naopak hudba je skôr otravná, a spustí sa vždy v momente, ako je vaša pozícia kompromitovaná. Dovolím si povedať, že vypnúť ju kompletne je možno lepšie, ako byť z nej zakaždým nervózny.

Ako obstojať v porovnaní s konkurenciou a svojim predchodcom? To bola moja otázka v úvode recenzie. S konkurenciou, keďže je naozaj minimálna, obstál Sniper Elite V2 veľmi dobre. Ale ak porovnáam prvý diel a V2, rozdiel je enormný. Pokračovanie je krátke, ľahké a povedal by som, že v niektorých momentoch až primitívne.

Nemôžem sa zbaviť dojmu, že som, hlavne kvôli niekoľkým technickým chybám a nedostatkom v AI, nehral finálnu verziu. Akcia je na druhú stranu výborná, rovnako aj atmosféra. Vynikajúce sú aj animácie zabití a všetky "kill-cams". Stačilo viac popracovať a Sniper Elite V2 by na tom bol omnoho lepšie. Potenciál tu bol, no zostal premrhaný. Verím, že aspoň multiplayer zvýši hernú dobu, a tým pádom aj hodnotenie, v ktorom nech akokoľvek chcem, nemôžem ísť vyššie.

Juraj Vlha

Veľká oslava začiatku leta s anime a hrami!

MANGA! FES^T 2012

23. - 24. jún 2012, DK LÚKY, Bratislava

II. ročník Festivalu
Anime, Mangy a Japonskej kultúry
+ Scifi a Fantasy

Premietanie filmových trhákov:
Twilight 4, Tin Tin ...

RETRO HRY:
NES, SNES, N64, SEGA

Turnaje a voľné hranie:
PlayStation 3 a PS Vita

DDR, Karaoke, Cosplay, Guitar Hero

Manga knižnica a čítareň

2 dni plné zábavy len za **8,90 Eur**



ticketportal

VSTUPENKY NA DOSAH

organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー



sponzori:

BRLOH
Ten nejlepší úlet!

mediální partneri:

PC REVUE

HUDBA.SK

PS3



gamesweb

GAMESITE.SK

RÁDIO_FM



TETRA



Zoner

ihrysko

kedykam
www.kedykam.sk



Zoner

AnimeDream

BKIS



PARC ITEM

AnimeDream

BKIS

Predpredaj vstupeniek 8,90 - Eur (KZP, BRLOH), na mieste 9,90 - Eur (DK LÚKY)

www.mangafest.cz | www.facebook.com/mangafest



KRÁSA VERTIKÁLNEHO PIESKOVISKA

Gravity Rush

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
 Žáner: sandboxová akčná
 adventúra s prvkami RPG
 Výrobca: SCEE
 Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + inovatívna herná mechanika
- + grafika a framerate
- + celkové spracovanie
- + pestrý a živý svet
- + vertikálnosť a rozsiahlosť sveta
- + dynamický príbeh
- day-one DLC

HODNOTENIE:

97%

Už prvé videá z Gravity Rush ukazovali vizuálne fascinujúcu a netradične spracovanú hru. O to väčšie očakávania vzbudili pozitívne ohlasy z japonského vydania. Môže sa však aj u nás uchytiť herný koncept deformovanej gravitácie?

Čo to k príbehu

Kat sa prebúdzá na okraji mesta Hekseville, konkrétne v jeho štvrti Auldnoir. Amnézia je veľmi nepríjemná diagnóza a jedinou živou bytosťou je zvláštna mačka, ktorá sa odmieta od našej hrdinky vzdialiť. Z miesta, kde sa Kat prebudila, vedie len jedna cesta. Vydáme sa spolu s ňou po schodoch a stretávame prvého človeka, ktorý, nie prekvapivo, potrebuje našu pomoc. Vraj musíme zachrániť jeho syna, ktorého mu chce zobrat' búrka.

Tak sa začína prvá kapitola príbehu hry. Celkom nenápadne, v malom, s hrdinkou pevne pripútanou k zemi zákonmi fyziky. A spolu s ňou zažívame šok zo zistenia, že dokáže deformovať gravitáciu – z jej perspektívy šok z jej netušených schopností, v našom prípade šok z brilantne spracovaného ovládania a funkčnosti tejto netradičnej hernej mechaniky. Naša hrdinka sa veľmi rýchlo zoznamuje so Sydom, mladým



Zoznámte sa s hlavnou hrdinkou Gravity Rush, mladou blond'avou slečnou, známou ako Kat, alebo aj Gravity Queen.

policajtom, ktorý jej zadáva niektoré úlohy a posúva príbeh vpred. Zistíme, že nie každý v meste je z jej príchodu nadšený, pretože spolu s ňou sa v Hekseville objavili aj monštra zvané Nevi a nebezpečné energetické búrky, ktoré si berú ľudí a z ktorých tieto monštra vychádzajú.

Počas 21 kapitol príbehu spoznáme množstvo pestrých charakterov, od údržbárov, študentov a rádových robotníkov, až po policajtov, vojakov a stvoriteľov sveta. Všetkých ich ale spája uveriteľnosť, každý má svoje trápenia, svoje túžby, každý jeden má odlišnú motiváciu a je len malou súčasťou veľkej skladačky. Spolu s trochu naivnou Kat zažijeme jej vzostup aj pád, priateľstvá aj zradu, pomôžeme jej vytvoriť domov a budeme pomáhať obyvateľom bojovať s Nevi a, ako inak, zachraňovať svet.

Štruktúra príbehu je dynamická, bez zbytočných zdržaní. Napriek tomu, že príbeh je kompaktný, jednotlivé príbehové línie sa postupne uzatvárajú a všetko sa pred koncom vysvetlí (základ pre dostatočné uspokojenie potrieb pri sledovaní akéhokoľvek príbehu), poskytuje priestor pre doplnkový obsah a rozšírenia vo forme DLC.

A to nie len vo forme pokračovania príbehu, ale aj pridávaním doplnkových misií, ktoré umožňujú lepšie spoznať niektoré charaktery. Zamrzí však, že DLC si môžeme zakúpiť už v deň uvedenia hry na trh. Nemali by, predsa len (keďže hra vyšla pol roka po vydaní v Japonsku) byť zakomponované priamo do hry?

Hekseville a herný svet

Väčšinu hry strávime v prostredí mesta Hekseville. Aj keď spočiatku sa zdá štvrť Auldnoir, v ktorej začíname, tak trochu malá na sandboxové dobrodružstvo, obavy nie sú na mieste.

Hekseville totiž nie je, ako sme zvyknutí z doposiaľ všetkých sandboxových hier, veľké len horizontálne, ale aj vertikálne. Hra nám umožňuje lietať na strechy najvyšších budov (prípadne tam vybehnúť po stenách), spustiť sa na nižšie úrovne mesta, zablúdiť do jeho najtajnejších zákutí a nerušené sa prechádzať, keďže mesto je zavesené vo vzduchu, po jeho spodnej strane, medzi konštrukciami prepájajúcimi jeho jednotlivé štvrte.

Atmosféra, ktorá sála len zo samotného prostredia, je neuveriteľná. Mesto žije svojím

zvláštnym rytmom a každá štvrť je jasne odlišiteľná od ostatných. Hekseville pozostáva zo štyroch štvrtí, Auldnoir je obytná, Pleajeune je centrom zábavy a kratochvíle, ale aj štúdia, Endestia je industriálnym centrom mesta a Vendecentre je jeho administratívnym a politickým centrom.

Prívrženci steampunku si prídu na svoje. Celkový štýl architektúry aj strojov je ladený v tomto štýle, zariadenia a továrne však nepoháňa para, ale podivné energetické kryštály, zvyčajne umiestnené na ťažko dostupných miestach. Je na nás, aby sme tieto kryštály hľadali, zbierali a potom sa rozhodli, čo s nimi. Neplnia totiž len úlohu zveličovania mesta, keď ich môžeme investovať do rozširovania zastavených strojov, ale slúžia aj na vývoj hlavnej hrdinky. Za nazbierané kryštály si môžeme dokupovať a vylepšovať schopnosti. Avšak možnosti rozvoja postavy sa rozširujú s jej sociálnym statusom, teda s popularitou u obyvateľov mesta. Z toho vyplýva, že čím viac budeme pomáhať, tým väčšie možnosti získame.

Ako je u hier podobnej kategórie zvykom, na začiatku máme sprístupnenú len jednu časť sveta, len jednu mestskú štvrť, a len časom sa nám podarí sprístupniť ostatné. Podotýkame, že v Gravity Rush je dynamika hry a rozširovania možností veľmi dobre vyladená, a tak sa nám nikdy nestane, že by sme sa nudili alebo snád nemali čo robiť (a to ani po dohraní hry).

Pravidlá hry

Bez debaty najzaujímavejším inovatívnym prvkom hry je možnosť deformovať gravitáciu. S Kat začíname na veľmi limitovaných možnostiach, keď je ešte slabá, a tak nedokážeme ovplyvňovať gravitáciu veľmi dlho. Dĺžku času, ktorý nám ostáva v zmenenej gravitácii, ukazuje združený ukazovateľ v ľavom hornom rohu. Tam sa nachádza aj ukazovateľ života a svetielko nabitia špeciálneho útoku.

Za nazbierané kryštály môžeme, ba priam musíme, rozširovať svoje možnosti. Tie sú prehľadne rozdelené do niekoľkých kategórií.



**HRE SA PODARILO NAPLNÍŤ NAŠE
PREHNANÉ OČAKÁVANIA,
BA DOKONCA ICH AJ PREKONÁŤ.**

Rovnako dôležité, ako predlžovanie času v posunutej gravitácii, sú aj rýchlosť dobíjania tejto schopnosti či rýchlosť letu, sila kopancov a špeciálnych útokov a ďalšie možnosti. Našťastie nám v tomto smere hra necháva voľnú ruku, a tak si môžeme vylepšovať Kat podľa vlastných preferencií. A to aj vizuálne – keď získame nové kostýmy.

Druhá možnosť využitia kryštálov spočíva vo zvel'ad'ovaní mesta. Ako sme už vyššie zistili, je to priam nevyhnutné kvôli možnostiam zlepšovania postavy. Ale oplatí sa to aj z iného dôvodu. Vždy sa na mieste, kde spravíme nejaký dobrý skutok, otvorí bočná, tzv. „challenge“ misia. Ide o náročnejšie úlohy, často limitované na čas. Pre ich prekonanie je zásadné dokonalé zvládnutie ovládania a schopností hrdinky – či už ide o pretek s časom, likvidáciu Nevi, záchranu občanov alebo niečo úplne iné.

Jednotlivé mestské štvrte nie sú prístupné z jednoduchého dôvodu – odniesla ich energetická búrka. Ak ich chceme získať, musíme v jednotlivých kapitolách príbehu zachrániť tieto štvrte z podivných alternatívnych dimenzií, pričom každej kral'uje iná arci-obľuda. „Boss fighty“ sú, ako vlastne všetko v tejto hre, spracované značne odlišne od ostatných sandboxových hier, ale napriek tomu sú dosť náročné a vyvážené. Nová herná mechanika je tak zásadnou zmenou, pritom tak dobre spracovanou, že udrží v pozore nielen cynických hráčov, ale aj úplne nových hráčov.

V hre však zavítame aj do iných častí sveta, prechod do nich však už nie je tak sandboxový a sprevádza ho nevyhnutné načítavanie. Pohyb po meste a jeho jednotlivých štvrtiach je plynulý, bez načítavania, a to aj medzi dosť vzdialenými štvrtami.

Pieskovisko je počas príbehových kapitol obmedzené, až eliminované. Tie sú totiž, kvôli konzistencii príbehu, značne lineárne stavané – nie že by to však bolo na škodu! Voľného pohybu medzi kapitolami si môžeme užiť do sýtosti a vlastne aj musíme – inak by sme len ťažko spoznávali mesto, jeho obyvateľov, ťažko by sme zbierali kryštály na vylepšovanie Kat a vlastne by sme sa ochudobnili o veľkú časť hry. Ovládanie je omnoho jednoduchšie, než by sa mohlo zdať. Skúsenejší hráč si bude pochval'ovať dve analógové páčky, ktorým ostali zaužívané funkcie (ľavá – chodenie, pravá – kamera), nováčik si na intuitívny systém rýchlo

zvykne (aj vďaka precízne spracovanému systému učenia). Tlačidlo „R“ naruší gravitáciu a Kat zrazu ostane visieť vo vzduchu. Pravou páčkou hrdinku nasmerujeme, kam sa nám zapáči a po opätovnom stlačení „R“ sa gravitácia posunie a Kat poletí, kam sme jej ukázali. V tomto prípade môže pravú páčku zastúpiť aj „sixaxis“, a tak môžeme Kat nasmerovať aj jednoduchým pohybovaním konzolou. Tlačidlo „L“ vráti gravitáciu do normálu a PlayStation tlačidlá slúžia, ako tradične, na skákanie a útoky. Šuchnutím prstom po obrazovke dáme Kat pokyn k úskoku. Pri súbojoch využijeme komplexný a pôsobivý systém kopancov, úskokov a špeciálnych útokov. „Start“ pozastaví hru a otvorí menu a „Select“ otvára obrazovku s mapou, štatistikami, prehľadom misií a vylepšovaním postavy.

Všetko, vrátane menu, je jednoducho a efektívne spracované v komixovom štýle. Dokonca rozprávanie príbehu sa do značnej miery spolieha na interaktívny komiks – ide o podobný systém, ako na inteligentných telefónoch. Klasické animácie sú tu obmedzené na minimum, ale predsa len ich počas rozsiahleho príbehu zhládame celkom dosť.

Nie je to len o grafike, ale...

Napriek tomu, že grafické spracovanie nie je tou najdôležitejšou súčasťou hry, si Gravity Rush zachováva vysoký štandard. Komixová grafika efektívne a efektne využíva možnosti enginu a vykresľovania objektov i postáv. Každá časť sveta má svoj charakteristický farebný nádych. Hekseville, hoci sa plaví v oblakoch, nevynára sa (po vzore starých hier) z hustého oparu, ale na vzdialených objektoch sa postupne s približovaním vykresľujú kontúry jemnejších detailov.

Monštrá Nevi vyzerajú naozaj bizare. Hoci ich stretávame v mnohých variáciách, majú isté charakteristické rysy a sfarbenie, vďaka ktorým si ich s ničím iným v hre nezmýlime.

Postavy sú vykreslené v štýle japonských komiksov. Našťastie je manga aj v našich končinách dosť populárna a vývojári sa pri grafických návrhoch vyhli excesívnym prehreškom voči zobrazovaniu ľudského tela. Grafický štýl, v ktorom je Gravity Rush spracované, hre celkovo prispieva. Priam steampunkové mesto sa inšpirovalo (nielen) v tvorbe Hayao Miyazakiho. A keďže sa nám podobný štýl apiórne spája s japonskými animovanými filmami, pôsobí výsledné dielo veľmi vkusne a

prirodzene. Vyzdvihnúť môžeme kvality displeja a vysoké rozlíšenie hry – ved' bola pôvodne vyvíjaná pre PlayStation 3 a až v neskorších štádiách ju prepracovali do vreckovej podoby. Podľa výsledku je zrejmé, že len ovládanie sa dočkalo zmeny – k lepšiemu. Možnosti dotykového displeja oceníme najmä pri pohybe v menu hry.

Azda najpodstatnejším kritériom, ktoré môže v niektorých prípadoch pokaziť dojem aj z tej najkrajšie vyzerajúcej hry, je framerate. Ved' kto by sa chcel pozerat' na, síce krásnu, lež nehrateľnú slideshow? Gravity Rush týmto neuhodí našťastie netrpí. Hra beží prenádhorne plynulo a to aj v najvypätejších chvíľach, keď sa toho na obrazovke deje naozaj veľa. Nestretneme sa tu, ako v niektorých iných tituloch na PS Vita, so žiadnym nepríjemným zasekávaním obrazu. A to je pre nás, z hľadiska hrateľnosti, azda to najdôležitejšie.

Každý príbeh sa raz skončí

Gravity Rush je hra plná príjemných prekvapení. Podarilo sa jej naplniť naše prehnané očakávania, ba dokonca ich aj prekonať. Skvelý príbeh, ktorý je rovnako vhodný pre mladších hráčov, ako aj pre dospelých, je podkreslený príjemnou hudbou, ktorej dominujú jazzové melódie. Japonská precíznosť sa tentokrát prejavila len pozitívne a napriek tomu, že hra bola pôvodne vyvíjaná pre PS3, sadne do vreckového formátu ako uliata. Celkový zážitok by však nebol možný bez výkonného hardvéru a veľkolepého dotykového displeja.

Keďže ide o darované koňa, pozreli sme sa na hru naozaj dôkladne na zuby. Za jedinú chybičku krásy na tomto skvoste považujeme chamtivosť vývojárov v podobe „day-one“ DLC. Avšak hra je skvelá a kompaktná aj bez nich. Nám zabralo dohranie hlavného príbehu, s trochou „poflakovania sa“ v sandboxe, dobrých 30 hodín. A to nám v hre ostalo ešte naozaj veľa otvorených možností, ktoré sme ani len nevyskúšali.

Pavol Ondruška



Staňte sa fanúšikmi herného portálu

Gamesite.sk

Chcete mať informácie z prvej ruky?

Máte chuť súťažiť o zaujímavé ceny?

Chcete sa dozvedieť o chystaných témach, alebo diskutovať s ostatnými fanúšikmi? Je nás už viac ako 9600!

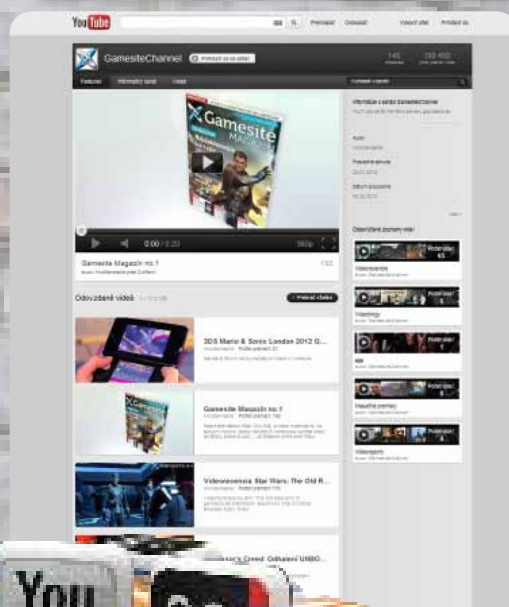
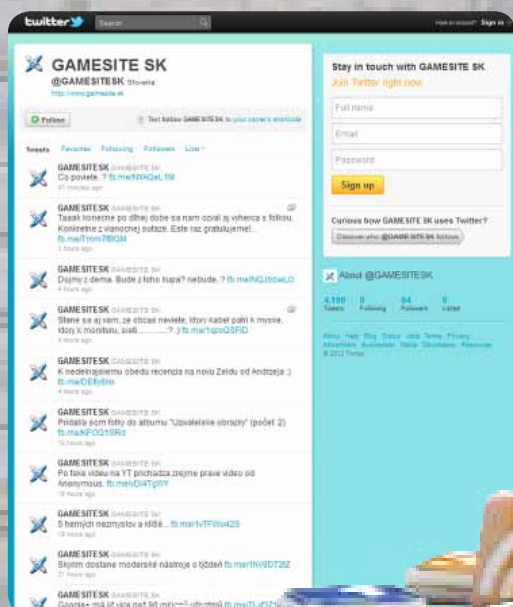
Neváhajte a navštívte aj vy naše stránky na sociálnej sieti:

www.twitter.com/gamesitesk

www.facebook.com/gamesite.sk

www.youtube.com/user/HiroGamesite

plus.google.com/112524240284250809659



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

Xbox 360

Žáner:

šport

Výrobca:

EA Sports

Vydavateľ:

EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + mód Expedition
- + nižšia cena

- Absencia licencií
- Pre niekoho forma distribúcie

HODNOTENIE:

70%



UEFA EURO 2012 nesklamalo. Ignorujeme absenciu niektorých licencií a máme tú klasické EURO. Oproti predchádzajúcim ročníkom väčšinu hráčov poteší distribúcia vo forme DLC.

UEFA EURO 2012

SLOVENSKO DO TOHO!

■ Nová FIFA vychádza každý rok. Každé dva roky sa na striedačku striedajú licencované vydania špeciálnej edície FIFY pri príležitosti svetového alebo európskeho šampionátu. Tento kolobeh funguje už viac ako 10 rokov a doteraz ho nebolo nutné meniť.

O to prekvapujúcejšie bolo vyhlásenie spoločnosti EA Sports, ktorá uviedla, že UEFA EURO 2012 sa tento rok objaví iba vo forme DLC k FIFE 12. Pre skálnych fanúšikov to bola veľmi pozitívna správa, nakoľko nemusia kupovať novú škatuľu za 50 EUR, ale jednoducho si stiahnu prídavný balíček za približne 20 EUR. Pre hráčov, ktorí nemajú FIFU 12, je síce situácia trochu komplikovanejšia, ale vďaka poklesu ceny ich bude stáť kombinácia FIFA + DLC približne 50 EUR, čo je suma, ktorú by „po starom“ zaplatili iba za samostatné EURO.

Hneď pri prvom spustení a výbere Slovenska je však zjavné, prečo sa EA Sports rozhodlo vydať prídavok iba vo forme lacnejšieho DLC. Hra neobsahuje všetky licencie. Zabudnite na slovenskú jedenástku tak, ako ju poznáte. V bránke máme Marhu a po ihrisku behajú ďalší vymyslení hráči. Tento problém nemáme samozrejme sami a okrem mnohých menších krajín, ktoré sa nekvalifikovali

na finálny šampionát, budú nepríjemne prekvapení aj fanúšikovia Poľska a Ukrajiny, čo sú mimochodom host'ovské krajiny šampionátu. K tomu niet čo viac dodať. Okrem absencie licencie chýba aj kvalifikácia na majstrovstvá Európy. Hráči si tak môžu zahrať iba finálny šampionát so šestnástimi kvalifikovanými krajinami.

Pokiaľ ste vždy v minulosti dvíhali virtuálny pohár pre majstrov so Slovenskom, tento rok sa virtuálne na šampionát ani nekvalifikujete. Jednoducho nie je ako. Pri pohľade na ostatné herné módy je ponuka viac-menej bežná – okrem offline verziu si môžete zahrať aj jeho online turnaja, kedy sa na základe vašich výsledkov proti náhodne vybraným súperom generuje najskôr tabuľka skupiny a následne vyrad'ovacie „pavúk“. Nechýbajú ani populárne výzvy, ktoré sa menia v reálnom čase a najmä počas samotného šampionátu budú prinášať aktuálne situácie z príslušných zápasov.

Novinkou a hlavnou hernou náplňou sa stal prekvapujúco zábavný mód Expedition. V podstate ide o virtuálne cestovanie po futbalovej Európe – váš tím pozostáva z Be a Pro futbalistu s FIFU 12 a následne vybraných slabých hráčov. Ako postupne cestujete a vyhráivate nad jednotlivými

európskymi krajinami, váš tím vždy posilní jeden z hráčov porazenej krajiny. Takýmto spôsobom si viete vytvoriť po nejakom čase pomerne silný tím, ktorý nemá d'aleko od najlepšieho tímu Európy. Nakoľko hráčov zo základnej jedenástky začnete získavať až po tretej výhre nad tou ktorou krajinou je zjavné, že o dlhodobú zábavu máte postarané.

Čo sa zmien v hernom systéme týka, EA Sports sa opäť mierne pohrali s fyzikou lopty a kolízií, s animáciami a celková „futbalovosť“ je opäť o pár krôčikov lepšia oproti FIFE 12. Nečakajte žiadne výrazné zmeny, ovládanie aj herné mechanizmy sa vôbec nemenili, drobné úpravy v spomenutej fyzike/animáciách sa však pri hre prejavujú. Rovnako aj trochu upravený systém strel'by, ktorý sa nám zdal o niečo nepresnejší v porovnaní s FIFOU 12. Vo výsledku však hodnotíme hrateľnosť veľmi kladne a to je aj jeden z dôvodov, prečo je prídavok zaujímavý pre každého fanúšika pôvodnej FIFU.

UEFA EURO 2012 vyslovene nesklamalo. Ignorujeme absenciu niektorých licencií a máme tú klasické EURO. Oproti predchádzajúcim ročníkom väčšinu hráčov poteší distribúcia vo forme DLC. Absencia kvalifikácie síce zamrzí, ale mód Expedition prináša dosiaľ najlepší mód pre jedného hráča – EA Sports v tomto móde výborne prepojili vášho Be a Pro hráča s dostatočne dlhým herným obsahom. Okrem tohto módu však EURO 2012 nič extra nové neprináša a radí sa do kategórie „ďalšieho klasického vydania“ pri príležitosti futbalových majstrovstiev Európy.

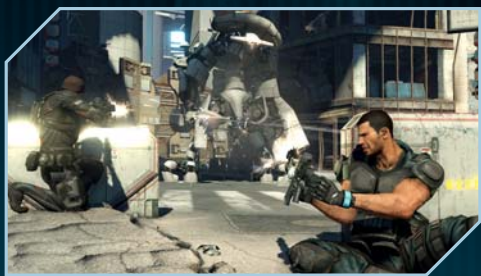
Roman Kadlec

NASTAL VĚK STROJŮ...

BINARY DOMAIN™

Hranice mezi člověkem a strojem se začínají stírat. Musíte vstoupit do Tokia v roce 2080, probojovat se robotickou obranou a najít toho, kdo vytváří vysoce pokročilé humanoidy, kteří nepozorovaně pronikají do společnosti.

18.05.12



Získejte důvěru své čety a zvratte rovnováhu sil.



Bojujte online v kooperaci nebo režimech soupeření až s 10 hráči.



18
www.pegi.info

WWW.BINARYDOMAINGAME.COM

COMGAD

SEGA
www.sega.com

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved.

The Walking Dead: Episode 1 - A New Day

Chodiacie mŕtvolky sú opäť medzi nami

Robert Kirkman - meno, ktoré by mal každý komixový fanúšik poznať. Jeho séria The Walking Dead má v dobe písania tejto recenzie už 96 dielov a stále pribúdajú nové. Ako jeden z mála „nesuperhrdinských“ komiksov sa dostal medzi laikov grafických noviel v októbri 2010 vo forme seriálu, na ktorom pracuje aj Frank Darabont. Ten zožal veľký úspech po celom svete. Niet divu, že herná adaptácia nenechala na seba dlho čakať.

Telltale Games je späť!

Na hre The Walking Dead pracuje známe štúdio Telltale Games, ktoré má so seriálovými a filmovými adaptáciami nemalé skúsenosti. Wallace & Gromit, Law & Order, Back to the Future: The Game alebo Jurassic Park: The Game, to sú len niektoré z mnohých známych titulov. No kvalitatívne to šlo s Telltale v poslednej dobe, bohužiaľ, rapídne nadol. Napríklad Jurassic Park má na Metacritic veľmi slabých 55% a od užívateľov dokonca len 3,8 bodu. Našťastie, The Walking Dead prichádza s inovatívnym herným systémom a vynikajúcim príbehom, vďaka ktorému Telltale dokazuje, ako sa ľudovo hovorí, že na to stále má.

Ako už pri Telltale býva zvykom, hra je opäť rozdelená na niekoľko epizód, ktoré vychádzajú každý mesiac a pokiaľ by ste si ich chceli kúpiť napríklad na Steame, jedna vás bude v priemere stáť 4,99€. Bohužiaľ, nie je možné kúpiť len jednu, takže je ťažké podľa prvej epizódy posúdiť, či sa kúpa celej hry oplatí. Príbeh je úplne nový a s komiksom či so seriálom nemá (okrem prostredia) veľa spoločného, rovnako ako aj postavy a samotný hlavný hrdina. Aj keď s niektorými známymi protagonistami sa počas hrania stretnete. Ním je Lee Everett, prevážaný policajným autom do väzenia, aby si odpýkal svoj trest za vraždu. Hneď v úvode sa dozvieme,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Telltale Games
Vydavateľ: Telltale Games
Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + dialógy a atmosféra
- + príbeh a herné možnosti
- + nerobí zlé meno komixovej adaptácii
- dĺžka epizódy
- slabšia grafika
- ovládanie na klávesnici

HODNOTENIE:

80%



PRVÁ Z PIATICH EPIZÓD THE WALKING DEAD NASTAVILA LÁTKU DOŠŤ VYSOKO A TELLTALE MAJÚ ČO ROBIŤ, ABY SI ROVNAKÚ ÚROVEŇ UDRŽALI DO KONCA SEZÓNY.



A je to tu: Začala nová séria Paneláku.



že Lee možno nie je tak vinný, ako sa na prvý pohľad zdá. No vzápätí na ceste nastanú nečakané komplikácie a auto havaruje. Skúška prežitia sa môže začať. Nechcem z príbehu veľa prezrádzať, pretože, ako ste si iste mohli domyslieť, ide o jadro celého titulu. Všetko, čo sa v nasledujúcich dvoch až troch hodinách odohrá, závisí len na vás. Hra vás neustále núti sa rozhodovať a zamýšľať nad ďalším postupom, pričom ciest je vždy niekoľko.

Netypická hratelnosť poteší aj fanúšikov akčnejších žánrov

Oproti iným adventúram, ktoré ste mali možnosť hrať, vás určite prekvapí herný systém. Zabudnite na typické point & click ovládanie. S hlavným hrdinom sa voľne pohybujete kam chcete, a zároveň kurzorom komunikujete s herným svetom. Sem by asi smerovali moje najväčšie výhrady voči hre, pretože tento systém je na myši a klávesnici veľmi zle ovládateľný. Radšej som vzal do ruky gamepad, na ktorom bola moja spokojnosť oveľa väčšia. Keďže hra vyšla aj na Xbox 360, PlayStation 3 a dokonca iOS, je viditeľné, že ovládanie bolo optimalizované hlavne pre konzoly.

Vďaka dynamickejšej hratelnosti nie je väčšina akčných momentov fádnych ako v poniektorých adventúrach, kde sa len čaká na vaše rozhodnutie. Nestihnete zareagovať, umriete. Podobne je to aj s konverzáciami, v ktorých máte malý časový limit na odpoveď. Keď vyprší a Lee zostane ticho, môže tak vzbudiť podozrenie, že niečo skrýva alebo klame. Rozhovory a dôvera postáv sú celkovo veľmi dôležitý faktor a za seba musím povedať, že po dlhšej dobe som k postavám v hre cítil sympatie a niektoré si dokonca obľúbil. Objavili sa ale aj také charaktery, ktoré by si vašu pomoc v žiadnom prípade nezaslúžili, no to zistíte príliš neskoro. Presne takéto emócie k žánru adventúr neodmysliteľne patria a aj pri krátkej hernej dobe si ich v prvej epizóde Walking Dead užijete až-až. Na výber sú aj dva stupne náročnosti, pričom ten štandardný vám v niektorých situáciách radí, aby ste svoje odpovede zvážili, pretože môžu mať dopad na váš vzťah s určitou postavou. Niekedy vám zase odporúča porozprávať sa s každou postavou a poriadne prehladať lokalitu, v ktorej sa práve nachádzate. Žiadny iný rozdiel medzi minimálnym a štandardným herným módom nenájdete.

Vizuálne akoby komiksu z oka vypadol

Graficky hra nepatrí medzi najlepšie. Textúry prostredia pôsobia zastaralo,



čo by sa ešte dalo prepáčiť, ale podobne nekvalitné sú aj textúry zombíkov a to mi už trochu vadilo. Pochopiteľne je to daň za hardvérové nároky, ktoré sú na dnešnú dobu doslova smiešne. Hru na najnižších detailoch bez problémov spustíte aj na PC s procesorom Pentium 4 a hocikakej štandardnej grafickej karte.

Hlavné postavy vyzerajú naopak veľmi dobre a v spojení s nádhernou komixovou štylizáciou a výraznými farbami sa budete cítiť, akoby ste The Walking Dead čítali a nie hrali. Pochváliť musím aj dabing a s ním spojenú mimiku protagonistov. Každá postava má svoj výrazný charakter a podľa toho si ich aj obľúbite, alebo naopak znenávidíte. Dovolím si dokonca povedať, že je to hra s jedným z najlepších dabingov tohto roka. Hudba je trochu menej výrazná, a to hlavne z dôvodu, že ju často nezapočujete. Najčastejšie v akčných momentoch, kedy zvýrazňuje už tak vynikajúcu atmosféru.

Prvá z piatich epizód The Walking Dead nastavila latku dosť vysoko a Telltale majú čo robiť, aby si rovnakú úroveň držali do konca sezóny. Príbeh je výborný, rovnako ako aj dialógy, budujúce stiesnenú atmosféru bezradnosti. Rôzne cesty vývoja nasledujúcich udalostí máte plne pod kontrolou, čo považujem za jeden z najväčších plusov celej hry. Trochu ešte popracovať na dĺžke jednotlivých dielov, pretože približne tri hodiny herného času je pomerne málo. Najmä, ak vás hra chytí a nepustí, kým nevidíte záverečné titulky. Zišlo by sa zlepšiť aj kvalitu niektorých textúr a upraviť ovládanie na klávesnici. To by stačilo, aby som mohol na celkovom hodnotení pár percent ešte pridať.

Juraj Vilha

Risen 2: Dark Waters

PIRÁTI Z KARIBIKU

TROCHA INAK

Nemeckí tvorcovia z Piranha Bytes sa preslávili svojou RPG sériou Gothic. Avšak po vydaní Gothic 3 a nezhodách s distribútorom Jowood sa značka Gothic dostala do rúk Jowoodu. Tí ju zverili štúdiu Spellbound, ktoré pred dvoma rokmi vytvorilo už nie tak kvalitné pokračovanie Gothic 4. Pre chlapíkov v Piranha Bytes nastal najvyšší čas prísť s novou značkou. V novembri 2009 sa pod hlavičkou Piranha Bytes a novým distribútorom Deep Silver do predaja dostalo opäť fantasy RPG s názvom Risen a hneď bolo jasné, že ide o duchovného nástupcu Gothicu. Teraz sa na naše disky dostáva Risen 2 s podtitulom Dark Waters a autori opúšťajú svoje tradičné fantasy a vrhajú sa do nových vôd, do vôd pirátskych.

Hier s pirátskou tematikou nie je veľa, takže fanúšikovia pirátov a RPG hier by mali zbystrit' pozornosť. Ako je v hrách od Piranha Bytes zvykom, aj teraz sa chopíte bezmenného hrdinu, o ktorom veľa informácií neviete. Na začiatku hry sa prebúdzate v pevnosti inkvizície a skôr, ako sa stihnete rozhládnuť, už sa hlásite veliteľovi a dostávate svoju prvú úlohu. Ten vás vyšle na exotický ostrov, aby ste zapadli medzi pirátov, pridali sa ku skupine kapitána Steelbearda a zistili ste niečo o zbrani, ktorou by ste mohli poraziť úhlavného nepriateľa Maru.

Bez okolov sa hneď vydáte na prvý ostrov. Ostrov je v hre niekoľko a postupne ich budete navštevovať. Keďže Risen 2 je open-world RPG, po ostrovoch sa môžete voľne pohybovať kam chcete a kedy chcete. V džungli číha nebezpečenstvo na každom kroku, stretnete množstvo živočíchov (opice, jaguáre, divé prasatá), ba aj fantasy bytosti, napríklad Ghúlovia. V mestách alebo osadách máte možnosť stretnúť rôznych ľudí, s ktorými môžete obchodovať, rozprávať sa a prijímať úlohy. V podstate ku všetkým vedľajším úlohám sa dostanete tým,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Piranha Bytes
Vydavateľ: Cenega
Zapožičal: Steam

PLUSY A MÍNUSY:

- + atmosféra
- + špinavé triky
- + prostredie tropických ostrovov
- + vtipné a ostré dialógy
- + chytľavá hrateľnosť
- menšie bugy
- zasekávanie postáv
- niektoré animácie

HODNOTENIE:

80%



LOĎ S NÁZVOM RISEN 2 UŽ DOPLÁVALA DO SVOJHO CIEĽA.



Hrateľnosť: Hra vás hneď vrhne do svojho sveta, očarí svojou atmosférou, budete skúmať všetky kúty ostrovov a budete sa naozaj dobre baviť.



že sa budete rozprávať s postavami, ktoré majú meno. Tie väčšinou chcú, aby ste im niečo priniesli, alebo zabili nejaké zviera v džungli, prípadne aby ste niečo priniesli od inej osoby, ktorá vám to zase dá, ak spravíte niečo pre ňu. Takto budete behať krížom-krážom po ostrovoch, ale peniaze a skúsenosti sa vám za plnenie questov určite zídu. Avšak v hre nie je tradičný systém skúsenostných bodov (expov), variáciou sú body slávy. Sláva vám rastie pri plnení úloh alebo pri zabíjaní nepriateľa. Pri získaní jej dostatočného počtu ju potom investujete do jedného z piatich atribútov.

Medzi tieto atribúty patria čepele, strelné zbrane, tvrdosť, l'stivosť a voodoo. Na prvej úrovni je na zvýšenie jedného atribútu potrebných 1000 bodov slávy a s každým ďalším levelom sa zvyšuje ich cena o tisíciku. S postupným zvyšovaním atribútov sa vám odomkne možnosť priučenia sa novým veciam. Pri čepeliach je to hlavne efektívne šermovanie, lepšie krytie a protiútoky. Vďaka zvyšovaniu strelných zbraní sa naučíte presnejšie mieriť. Tvrdosť a l'stivosť sú dôležité pre páčenie zámkov, kradnutie z káps alebo vyhrážanie. Okrem strelných zbraní je tu novinkou aj voodoo. Neskôr si v hre dokážete zostrojiť voodoo bábiku a na určitý čas ovládať iné postavy. Schopností na naučenie sa je v hre dosť, tu je vypísaný zlomok z nich.

Jednotlivé schopnosti sa učíte od postáv, ktoré sú odborníkmi v danej

oblasti. Tie vás učia za peniaze. Taktiež musíte mať potrebný atribút na požadovanej úrovni. Čiže čím viac schopností chcete mať, tým viac je potrebné plniť vedľajšie úlohy, vďaka ktorým získavate prostriedky na učenie sa. Neskôr si už dokážete ukúpiť vlastný meč, alebo poskladať vlastnú pušku. Bez zbraní sa v hre nezaobídete, bojujete sa tu často a zbraň je dosť. Súbojový systém veľké zmeny neprináša. Pri používaní meča slúži ľavé tlačidlo myši na útok a pravé tlačidlo na krytie. Neskôr sa naučíte ušetrovať aj silnejšie údery pri podržaní ľavého tlačidla, či odkopávať protivníkov. Väčšinu času však budete aj tak len zúriivo klikáť ľavým tlačidlom a miestami sa kryť. Pri strelných zbraniach zase slúži pravé tlačidlo na mierenie. Osviežením súbojov sú tzv. „špinavé triky“ a sem patrí hádzanie piesku do očí, hody kokosovým orechom alebo výstrel z pištole. Po použití tohto triku je potom nutné určitý čas čakať, kým ho môžete použiť znovu. Túto novinku s radosťou vítam a v určitej miere dopomáha aj hrateľnosti pri súbojoch.

Počas hry však nebudete putovať vždy sami. Postupne sa k vám pridá niekoľko postáv. Tie sa líšia štýlom boja a môžete si vyberať koho vezmete so sebou. Aj keď to autori úplne nezvládli a vaši kumpáni sa budú pomerne často zasekávať o skaly a rôzne predmety, umelá inteligencia na tom nie je najlepšie. Zo zranení sa vyliečite požitím alkoholu

alebo jedením potraviny. Zo zranení vás vylieči aj spánok, pred ním si ešte vyberiete, do ktorej časti dňa sa chcete prebudiť. Deň s nocou sa strieda dynamicky. Dokážete určiť koľko je približne hodín, čo opäť pridáva na autenticite.

Ak vám nebudú stačiť peniaze získané z úloh, tak v hre existuje ešte zopár ďalších variantov na privýrobenie si. Pomerne zaujímavým je hľadanie pokladov. Ako odmenu v niektorých úlohách, alebo niekedy aj náhodou, môžete získať mapu k pokladu. Potom sa orientujete smerom ku krížiku, označenému na mape. Keď pôjdete podľa mapy až k miestu pokladu, na zemi zbadáte červené X a presne tam treba kopat. Stačí mať lopatu a čoskoro sa prekopete k truhlici skrývajúcej cennosti. Množstvo predmetov ponachádzate aj pri okrádaní mŕtvol. Ďalším spestrením hrateľnosti sú minihry, tie sú dve. Prvá spočíva vo vypití fľaše rumu skôr ako váš súper a druhá minihra je strelecká, v ktorej strieľate na desať preletujúcich predmetov.

Keďže je hra o pirátoch, nemôže chýbať ani pirátsky slovník. Jednotlivé dialógy je radosť počúvať. Postavy si servítku pred ústa nedávajú, nadávky počuť z každej strany, no zároveň je mnoho dialógov okorených humorom. Našincov určite poteší česká lokalizácia v podobe titulok, takže hru si užijú aj ľudia bez znalosti angličtiny. Vďaka rozhovorom sa ponúka aj prejdienie jednotlivých úloh viacerými možnosťami. Ak máte naučené vyhrážanie sa alebo šarm, tak môžete niektoré postavy presvedčiť bez toho, aby ste pre nich niečo spravili. Úloh, ktoré sa dajú splniť viacerými spôsobmi, je viacero. Hra je na tom dobre aj po grafickej stránke. Prostredia sú pekné a atmosférické, akurát niektoré animácie postáv by potrebovali doladiť. Okrem animácií sa spracovanie postáv tiež podarilo. Autorom sa tiež celkom verne podarilo spracovať búрку alebo časti dňa. Vďaka tomu nemáte problém ponoriť sa do hry na dlhé hodiny. Hudobná kulisa je podobná ako u predchádzajúcich titulov. Zvyčajne hrajú pokojné, jemné melódie, no pri napadnutí už hudba razom pridáva na dynamike.

Inventár v hre je pomerne prehľadný, predmety sú rozdelené do 4 kategórií a zvyknete si naňho pomerne rýchlo. Rozmiestnenie ostrovov si môžete prezrieť na veľkej mape, ktorú máte od začiatku, ale jednotlivé mapy konkrétnych ostrovov si už musíte získať sami. Na mape si môžete zaškrtnúť úlohu, ktorú chcete splniť a bez problémov nájdete smer, kam je potrebné ísť.

Lod s názvom Risen 2 už doplávala do svojho cieľa. Ja, ako fanúšik Gothic série, som sa na Risen 2 dosť tešil a som rád, že Piranha Bytes opäť nesklamala. Hra vás hneď vrhne do svojho sveta, očarí svojou atmosférou, budete skúmať všetky kúty ostrovov a budete sa baviť. Hrateľnosťou toho hra ponúka pomerne dosť, užijete si rozličné rozhovory, zabojujete si s množstvom zbraní a tentoraz pri tom použijete aj špinavé triky a voodoo. To všetko na exotických ostrovoch, kde sa budete cítiť ako skutoční piráti z Karibiku. Nabudúce by si už však autori mohli dať pozor na zasekajúce sa postavy a vyladiť menšie bugy. Súbojový systém by možno tiež nezaškodila menšia zmena. Fanúšikom RPG hier a hlavne fanúšikom Gothicov, resp. prvého Risenu, môžem hru odporučiť a nepochybujem, že sa pri tom budú baviť.

Martin Sabol

Battleship

Hra podľa filmu (podľa hry)

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: DoubleHelixGames

Vydavateľ: Activision

Zapožičal: Activision

Žáner: FPS

PLUSY A MÍNUSY:

+ ???

- všetko

HODNOTENIE:

10 %



Battleship, alebo po slovensky Lodičky, je hra pre dvoch hráčov, založená na hádaní. Hráči si na papier nakreslia súradnicové pole a do neho umiestnia symboly, reprezentujúce rôzne typy bojových lodí a následne tipujú súradnice, dúfajúc, že nimi trafia súperove lode. Hra vznikla už pred prvou svetovou vojnou a oficiálne bola vydaná počas tej druhej. O niekoľko rokov neskôr vyšla na svet aj dnes viac známa stolná hra.

Hollywood si teda zmyslel, že podľa tejto starej dobrej hry natočí film, do ktorého sa dal nahovoriť chudák Liam Neeson, ktorý si tak zahral po boku vychádzajúcej hereckej hviezdy, Rihanny. Vo filme, kde sa do mixu pridajú ešte aj mimozemšťania, atakujúci našu milovanú planétu. Ako iste tušíte, druhý Občan Kane sa nekoná. Ba ani ďalší Alien. Len ďalší hollywoodsky pokus o napodobnenie adrenalínovej zábavy populárnych akčných videohier, ktoré zarábajú viac než filmy.

A nebol by to kompletný kruh, keby sa to neuzavrelo pokusom o vytvorenie hry podľa tohto filmu inšpirovaného hrou. Pocity vývojárov z Double Helix počas toho, ako dostali za úlohu túto hru priviesť na svet, sa zrejme podobali tým mojim, keď som sa dozvedel, že ju budem musieť recenzovať. Pokiaľ začínate mať pocit, že táto hra nedopadla práve najlepšie, tak sa toho pocitu držte.

Ako lepšie dnes preniest ducha tejto storočia starej, strategickej hry na naše obrazovky, než skrz strieláčku z pohľadu prvej osoby? V... príbehu, ak tak možno nazvať to, čo má misie držať pokope, sa chopíte role akéhosi vojaka na havajských ostrovoch, ktorého meno

si určite nikto nezapamätá. Jeho prácou je spočiatku zneškodňovať zahodené bomby z druhej svetovej vojny, čo ale hneď naruší nečakaná invázia mimozemšťanov. To je asi tak všetko, čo potrebujete vedieť. Pretože to je naozaj všetko, čo sa aj dozviete. Jeden by bol povedal, že príbehy v porne sú relevantnejšie a idúce viac do hĺbky. Ehm.

Samotné misie sú viac monotónne než moderné popové odrhovačky, ktoré nám tlačia do hláv rádiá a televízne hitparády. V každej jednej z nich dostanete za úlohu zničiť rušiaci zariadenia mimozemšťanov, aby ste tak uvoľnili priestor a uľahčili prácu bojovým flotilám. Tie budete môcť neskôr ovládať, keď z tiel mŕtvych nepriateľov zdvihnete špeciálne karty, ktoré vám to umožnia. Pri ich aktivovaní sa dostanete do špeciálneho menu, kde si môžete rozmiestniť vlastné lode a poslať ich na určité miesta, pre pridanie podpory z mora na zem.

Áno, v FPS móde môžete privolať podporu z mora. Problémom ale je, že umelá inteligencia je tak stupídna a náročnosť tak nízka, že to nikdy potrebovať nebudete. Ďalším lákadlom mala byť možnosť

zúčastniť sa námornej bitky a ovládanie vlastnej lode. Ale to sa dá celé zhodnotiť populárnou frázou „Press X to win“, respektíve stláčaním freneticky niekoho tlačidiel zopár sekúnd, kým nepriateľská loď nevybuchne.

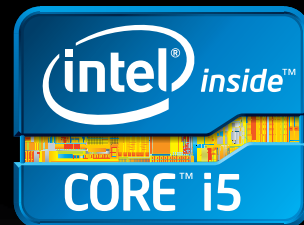
FPS hráteľnosť je prinajlepšom podpriemerná. Nudné zbrane, nudní nepriatelia, nudné misie a herný dizajn. Grafika je zastaraná a herný svet je tak nenápaditý, až je človeku z toho smutno. Hudba a zvuky sú rovnako nezapamätateľné, až vyvstáva otázka, či má táto hra vôbec nejakú dobrú vlastnosť. Niečo pozitívne, čo by som mohol napísať. Odpoveď je jednoduchá. Nemá.

Battleship je absolútny herný odpad, ktorému sa musíte vyhýbať za každú cenu. Až mi bolo ľúto vývojárov. Mnohí určite vstúpili do herného priemyslu s nejakou víziou a nadšením. A hneď ako získali vysnívanú prácu v hernej firme, dostali za úlohu porodiť Battleship. Priam depresívne pomyslenie. Ale nechajme to tak. Nechajme to za sebou. O týždeň si na túto hru nikto nespomenie. Čo je len a len dobre.

Patrik Barto

Spoločnosť Toshiba odporúča systém Windows® 7.

> TRÚFNITE SI PREJAVIŤ SA



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 acknowledged. Product specifications, configurations, prices and system components/optional availability are all subject to change without notice. Product design specifications and colors are subject to change without notice and may vary from those shown. Errors and omissions excepted.

Satellite

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



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™.



DVD • TV • PC • TABLET

www.toshiba-slovakia.com

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Sorcery

Konečne poriadna

„potterovka“

pre Move?



O čarodejníckom RPG Sorcery sme prvýkrát počuli ešte pred dvoma rokmi na E3 prezentácii ovládačov Move. Originálne sa hra mala objaviť v obchodoch tesne po vydaní Move, ale, bohužiaľ, motyka nevystrelila a hra sa nám dostáva do rúk až teraz. Oplatilo sa čakať?

Áno, oplatilo. Ovládače Move sú ako stvorené pre čarodejnícku hru a je škoda, že sa doteraz nikomu nepodarilo vytvoriť kvalitnú Move hru v prepracovanom magickom fantasí svete. Vývojárom Sorcery z The Workshop a SCE Santa Monica Studio sa zdarilo a vytvorili dobre ovládateľnú a zábavnú RPG-čku, ktorá je jednoznačne kvalitnejšia ako drvivá väčšina titulov pre PS3 Move (ak nie celkovo na PS3). Neveríte? Čítajte ďalej.

Sorcery sa odohráva vo fiktívnom svete, inšpirovanom írskou mytológiou. Vžijete sa do kože mladého čarodejníckeho učňa Finna, ktorý je nesmierne zvedavý a možno až prehnane chtivý naučiť sa nové kúzla a čary. Keď sa jeho učiteľ vyberie na výlet do blízkeho mesta, Finn sa rozhodne vyskúšať, ako funguje prúťik jeho majstra. Napriek prosbám majstrovej hovoriacej mačky, rozhodne sa ísť s prúťikom na výlet. Aby nič nepokazil, mačka sa rozhodne ísť s ním. Čoskoro zistia, že tajomná temná pani začala do sveta vypúšťať všemožné príšery. Snaží sa nájsť svoju dcéru, ktorá od nej utiekla pred dávnymi rokmi. Preto musíte ako Finn cestovať do podzemia a „rišiť snov“, premôcť zlú čarodejnicu a zachrániť stratenú princeznú. Ide o klasický fantasy príbeh junáka, ktorý je okolnosťami prinútený stať sa hrdinom a zachrániť svet. Napriek tomu má príbeh zopár nečakaných prekvapení a rozuzlení. Jednoznačne nejde o klasickú rozprávku ako z „disneyovky“ (i keď

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: SCE Santa Monica
Vydavateľ: Sony
Žáner: adventúrna RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + hybrid adventúry a ľahkej RPG
- + ovládanie
- + grafické spracovanie
- lineárny príbeh a postup
- opakujúce sa prostredia a nepriatelia
- nemožnosť skákať

HODNOTENIE:

85%



HRA VYZERALA AKO ZÁBAVKA PRE DETI, ALE NAŠTASTIE TOMU TAK NIE JE.

príbehové segmenty sú väčšinou vo forme kresleného komiksu).

Prvý level hry je tutoriál, v ktorom sa naučíte ovládať postavu Finna, vyčarovať fialovú bleskovú guľu alebo opraviť spadnutý drevený most. Hru ovládate pomocou hlavného Move ovládača (svietiaci zmrzlina) a DualShock/Navigation ovládača. Zjednodušene povedané, hýbete sa pomocou klasického joysticku a hlavným Move ovládačom mierite prúťikom. Stlačením ľavého triggeru si môžete vyčarovať štít, ktorý slúži na obranu voči nepriateľskej palbe alebo niektorým útokom nablízko.

Sorcery je hybrid adventúry a RPG hry. Zo začiatku hra pôsobí skôr ako klasická „hopsačka“ s kúzľami, ale postupne sa na hru





nabal'ujú rôzne RPG prvky. Napríklad po ceste zbierate rôzne ingrediencie, z ktorých si môžete vymiešať toniky alebo elixíry. Tieto následne používate na zlepšovanie postavy. Finn sa preto môže stať rýchlejší, silnejší alebo vytrvavejší. I keď začnete svoju púť iba s jedným kúzlom, postupne sa postava učí nové kúzla. Nájdete tu rôzne čary, ale prevažne ide o prírodné sily ako vietor, zem, oheň, voda, ľad, atď. Tieto môžete neskôr kombinovať na vytvorenie silnejších a majestátnejších útokov.

V čom je ale Sorcery odlišný od iných bežných čarodejníckych hier? Move. Využívanie hlavného ovládača Move (áno, to je tá svietiaci zmrzlina) je jednoduché a intuitívne. Mierenie je prekvapivo presné a berie do úvahy uhol náklonu, takže nestrielite iba po rôznych objektoch vedľa seba. Nepriatelia a iné ciele sa nachádzajú v rôznych výškových úrovniach, takže musíte brať do úvahy aj umiestnenie vášho cieľa na obrazovke. Kúzla sa prepínajú stlačením Move tlačidla a následným prednastaveným pohybom ovládača. To znamená, že ak si chcete zmeniť kúzlo na zemetrasenie, stlačím Move tlačidlo a namierim dole.

Ak chcem vyčarovať tornádo, stlačím Move tlačidlo, namierim na zem a urobím pohyb v tvare kruhu. Chvilku to trvá zapamätať si rôzne pohyby, ale keď sa naučíte rýchlo kombinovať kúzla, tak je to naozaj skvelý a nedoceníteľný pocit. Predstavte si, že vyčarujete stenu z ohňa, cezeň preženiete tornádo, ktoré sa rozžiarí ohňom a následne vystrelí do tohto tornáda bleskovú guľu. „Trollovia všetkých zemí, traste sa!“

Z hľadiska ovládania je unikátne vymyslený aj proces miešania elixírov. Do kotlíka si doslova nalejete (otočením ovládača dole hlavou), nasypete alebo mlynčekom rozdrvíte ingrediencie, aby ste si vytvorili nový odvar. Následne si to celé pomiešate, potrasiete a vypijete (opäť obrátením ovládača hore hlavou). Je to tak skvelo spracované, že si ovládač dávate takmer k ústam, aby ste sa napili. Po čase toto miešanie a sypanie trochu omrzí, ale je to fakt jedinečné.

Vizuálne spracovanie hry je na veľmi vysokej úrovni. Hru poháňa Unreal Engine, ktorý už síce má svoje roky, ale zvláda renderovanie krásnych scén a množstva skvelých svetelných efektov. Vždy, keď sa naučíte nové kúzlo, nasleduje prepracovaná a krásna scéna, ktorá predstavuje dané kúzlo. Napríklad keď sa naučíte pracovať s ľadom, nasleduje pompéžna vodná šou, počas ktorej sa postupne topí a mrzne obrovská fontána okolo vás. Treba to vidieť.

Menším vizuálnym sklamaním je jednotvárnosť niektorých prostredí a nepriateľov. Prostredie hry sa síce mení, ale mnohé modely a textúry budov, zrúcanín alebo skál sa opakujú až príliš často. Našťastie vývojári boli schopní nastaviť alebo rozložiť scény tak, aby sa rôzne levely (ohňový, vetrový, ohňový, atď.) na seba až tak nepodobali.

Hudobný sprievod sa dynamicky mení podľa počtu nepriateľov na obrazovke alebo prostredia. Kompozične pripomína Fable alebo iné podobné fantasy, ale hlavne úvodná znelka trochu pripomína Skyrim. Zvukové efekty sú spracované prvotriedne a rôzne kúzla a aktivity majú rozpoznateľnú zvukovú stopu. Niekedy viete iba čisto podľa zvuku, že ste vyčarovali nesprávne kúzlo, alebo trafili nesprávny objekt. Okrem zvukových efektov a hudby je v hre veľmi veľa nahratého dialógu. Takmer každú vašu aktivitu okomentuje mačacia sprievodkyňa alebo sám Finn. Niekedy ide o sarkastické

poznámky (na štýl Glados z Portálu) a inokedy zase slová chvály. Ak rozumiете anglicky, hra sa takto stáva oveľa živšia.

Živšia, neživšia. Každá hra má svoje chyby, a tak je tomu aj pri Sorcery. Hra je veľmi lineárna a dovoľuje iba menšie obchádzky, na ktorých nájdete mince alebo rôzne cenné objekty. Tie potom môžete vymieňať za ingrediencie do elixírov. Lineárnosť spôsobuje aj to, že hlavná postava nemôže svojvoľne skákať na a z rôznych skál (i keď sa hocikedy môžete vyhnúť útoku skokom do strany). Zoskočiť zo skaly alebo brala môžete až po stlačení tlačidla. A to je možné iba vtedy, keď vám to hra explicitne navrhne. Inak musíte ísť po cestičkách určených vývojármi. Tieto cestičky asi boli potrebné, aby hra vedela jasne rozoznať odkiaľ a kam strieľate zo svojho prútika. Mierenie je niekedy kostrbaté, hlavne keď máte na obrazovke veľa nepriateľov. Avšak vo väčšine prípadov je hra schopná usúdiť, kam asi mierite a vystreliť správnym smerom. Chce to hlavne veľa cviku, keďže po niekoľkohodinovom hraní budete mať ďalší deň poriadnu „svalovicu“ z neustáleho strieľania z prútika.

Sorcery je pre mňa prekvapením. V ostatnej dobe sa pre PS3 (ale aj Wii a Kinect) objavujú skôr slabšie tituly, takže očakávania na túto hru som nemal vysoké. Hra vyzerala ako zábavka pre deti, ale našťastie tomu tak nie je. Ak si nastavíte najvyššiu náročnosť, prejsť hru bude naozaj oriešok a potrvá vám to určite dlhšie ako dnešné „hardcore“ strielačky (BF, CoD, MoH, atď.). Sorcery síce trochu trpí opakujúcimi sa kulisami prostredia, ale celkový dojem z hry je veľmi dobrý. Vývojári dovedli ovládanie cez Move takmer k dokonalosti a prvýkrát som mal v hre pocit, že naozaj v ruke držím čarovný prútik. Takéto niečo by nebolo a nikdy nebude možné s Kinectom ani Wii. Hra neosloví každého, ale ak vás zaujal samotný koncept hry, určite nebudete sklamaní. Práve naopak. Budete príjemne prekvapení.

Marcel Klimo



Postrehy z hrania MassEffect 3



Nebudem sa tu moc rozpisovať, bude sa jednať len o moje postrehy, plusy a mínusy z nového pokračovania úžasnej hry MassEffect 3. Nebudem spoilerovať, a aj keď spomeniem menšie detaily a udalosti z hry, tak vám to určite nepokazí zážitok z hrania. Vynechávam úvodné keci a idem rovno k jadrú vecí.

Nedel'a ráno. MassEffect 3 čerstvo nainštalované a konečne nadišiel čas zahrať si ho.

Oproti predchádzajúcej časti som zaznamenal zlepšenú grafiku a počas celej hry pekné svetelné efekty. Hra vás nenechá dlho čakať a hneď na začiatku sa príbeh naplno rozbehne. No zarazilo ma, že všetko sa to dialo bez môjho zásahu do deja. Shepard robil rozhodnutia bez toho, aby sa ma, obrazne povedané, opýtal, čo povedať (nie, nemal som vypnutý mód robiť rozhodnutia). A aj keď prišli na čas rozhodnutia, tak častokrát som mal na výber len z dvoch možností.

Dúfal som, že počas hry sa to zmení, no nezmenilo sa. Som si istý, že to bolo spôsobené tým, že sa Bioware snažil spraviť ME3 viac akčným, čo dokazujú aj jeho reklamné kampane, kde silno demonštrovali boj na blízko a veľkú akciu (tiež aj pridaný mód, ktorý vám úplne vypustí rozhodnutia a vy to môžete hrať ako akčnú hru). Keďže osobne mám rád aj akčné hry, tak akcia bola pre mňa plusom no to, že to bolo na úrok rpg prvkov ma sklamalo. Živá kamera k tomu len prispela a zväčšila zážitok z hrania a aj celkový „epicness“ ako aj sekvenčné pasáže počas hry, ktoré vás vážne chytia za srdce.

Na druhej strane vaše rozhodnutia mali váhu a odzrkadlilo sa to na príbehu (aj keď nie až v takej miere ako v ME2). Počas hry sa stretnete s novými aj starými (pokiaľ prežili v ME2) postavami z vašej predošlej posádky. Bohužiaľ, väčšina z nich sa na Normandiu už nevráti. Osobne som

uvítal odstránenie skenovania planét, čo mi zabralo vážne dosť času v druhej časti aj keď to bola asi len moja chyba, že som skúmal všetky planéty, aj keď som nemusel.

A ako je to s koncom? Určite ste postrehli, že na internete sa rozbúrila veľká debata ohľadom konca ME3. Ako je to teda s ním a od čoho je závislý? Málo záleží aj na rozhodnutiach z predchádzajúcich dvoch hier, no hlavne na vašich rozhodnutiach z hlavných misií a aj od splnenia vedľajších úloh. V podstate za to získavate body (nechcem zatiaľ vravieť o akých body sa jedná, pokiaľ niekto ešte ME3 nehral), od ktorých závisí koniec. Samozrejme, čím viac bodov, tým viac možností na konci hry máte. A znova, čím viac bodov, tým lepší koniec pri vašom konečnom rozhodnutí nastane. Viem, že to znie metúco, no je to ťažké vysvetliť bez toho, aby som nepoužil spoiler.

Ja osobne som mal koniec, ktorý sa mi celkom páčil. Bol síce dosť sci-fi a dosť vecí tam nebolo vysvetlených (pôvodne ste mali mať na konci dlhý rozhovor, kde by vám boli zodpovedané všetky otázky no autori ho vypustili z hry) a nemal som ani plný počet bodov. Ale to bolo mojím výberom rozhodnutia.

Takže čím viac bodov, tým lepší koniec. To znie logicky a fér, čím viac toho získate počas hry, tým viac vám to





dvojnásobkom. Čo viedlo Bioware k tomuto kroku? Nieкто by mohol povedať, že je to ich ťah ako presadiť, aby hráči hrali multiplayer. Podľa mňa sa týmto krokom snažili skôr zabrániť pirátstvu, ktorý pri nelegálnej kópii nemá možnosť hrať multiplayer, a teda nemá nárok na všetky konce.

Záver:

V nedeľu ráno som hru nainštaloval a s menšími prestávkami som ju hral 13 hodín. Ďalší voľný deň sa naskytl až v utorok (vďaka Bohu za štátny sviatok), kedy doba hrania nebola kratšia. V stredu som si dokonca privstal, aby som si na 45 minút ráno zahral pred tým, ako pôjdem do práce a po práci som už dotiahol hru do konca.

Prestávky slúžili prevažne na doplnenie suplementov do tela (jedlo) alebo iné free aktivity (posilka). Dokopy aj s vedľajšími úlohami mi hra zaberala niečo cez 35 hodín, čo sa síce nezdá byť málo, ale vzhľadom na to, že som to prešiel relatívne za 3 dni a tým, že ma to bavilo, tak mi to prišlo byť málo. No podľa mňa to je herná doba mierne nad priemerom.

Dúfam, že keď budete hrať MassEffect 3, tak si ho užijete rovnako ako ja a nebudete sa vedieť od neho odtrhnúť :)

autor: **Martin Machava**

pomôže a ovplyvní koniec. Až na jednu maličkosť. Keď hráte single player, nemáte šancu nahrať maximálny počet bodov... teda máte... ale len polovica z nich sa vám bude počítať.

Prečo? Lebo ste nehrali multiplayer. Áno, multiplayer vám umožňuje zvýšiť vaše šance na pekný koniec

cs.creative.com

MARVEL
THE AVENGERS
ONLY IN THEATERS



DARČEK ZDARMA #1

Získajte nálepku Avengers: Pomstítelia po zakúpení reproduktora Creative D100 alebo D80!

DARČEK ZDARMA #2

Získajte puzdro na slúchadlá Avengers: Pomstítelia po zakúpení headsetu Sound Blaster Tactic3D Omega alebo Sound Blaster Tactic3D Wrath!

Môžete tiež vyhrať ceny bez zakúpenia produktov po kliknutí na "Like" na našej Facebookovej stránke a pozvaním svojich priateľov!





Sapphire Radeon HD 7850 OC

■ Rozumná cena, výkon postačujúci aj pre najnovšie hry a účinný systém chladenia. Nereferenčnú verziu Radeonu HD 7850 v podaní Sapphire by ste určite nemali prehliadnuť.

Uvedenie série grafických kariet AMD Radeon HD 7800 začiatkom marca tohto roku nebolo práve ukázkové a kúpyctivý hráč sa musel ponamáhať, aby narazil aspoň na referenčnú verziu. Ten, koho netlačil čas, vyhral a môže si teraz vyberať z viacerých zaujímavých modelov od rôznych výrobcov. Jedným z nich je aj OC verzia od spoločnosti Sapphire, ktorá je už dlhé roky považovaná za dvorného výrobcu grafických kariet s čipom od AMD.

Cieľom je dobrý pomer ceny k výkonu

Jedným z hlavných cieľov rodiny Radeon HD 7800 je dosiahnutie čo najlepšieho pomeru ceny k podanému výkonu. V AMD sa ale rozhodli súčasne zachovať dostatok výkonu aj pre náročnejšie hry. Full HD rozlíšenie 1920×1080 bodov je samozrejme zvládnuté v mnohých prípadoch aj s vyhladzovaním hrán, extrémnejších 2560×1440 už dokáže kartu dostať niekedy do úzkych.

Nie je to ale žiadna hanba, keďže cena karty sa pohybuje okolo hranice 240 eur. Nie je to síce málo, ako ale ďalej uvidíte, s ohľadom na celkový výkon a použité chladenie sa jedná o veľmi zaujímavú kúpu. Mimochodom, dostupná je aj verzia s bežnými pracovnými frekvenciami, ktorá stojí o približne 14 eur menej. Hlavným konkurentom tu je NVIDIA GeForce GTX 560 Ti, ktorá sa pohybuje s cenou o pár eur nižšie.

Osvedčené jadro

AMD zvolilo pre sériu HD 7800 jadro s označením Pitcairn. Vyrobené je najmodernejšou 28 nanometrovou architektúrou, ktorá umožňuje dosiahnutie vyššieho výkonu pri menšej spotrebe. Na

trhu sú aktuálne dostupné dva modely – výkonnejší Radeon HD 7870 a nami testovaný Radeon HD 7850. Obidva majú zhodne 32 ROP jednotiek, 256-bit širokú pamäťovú zbernicu a 2 GB vlastnej GDDR5 pamäte s frekvenciou 1200 MHz (reálnych 4,8 GHz).

Hlavným rozdielom je množstvo Stream procesorov – Radeon HD 7870 ich má 1280 a pri Radeon HD 7850 ich nájdeme 1024. Pre porovnanie, Radeon HD 7970 ich obsahuje až 2048. Rozdielne sú aj pracovné frekvencie jadra. Výkonnejší z dvojice dostal do vienku rovný jeden GHz, Radeon HD 7850 má v základe 860 MHz. Nami testovaný model mal označenie OC a dostal sa výkonom niekde medzi túto dvojicu – výrobca totiž zvýšil frekvenciu jadra na 920 MHz a pamäti na 1250 MHz.

Prevedenie na výbornú

Rozmery karty sú priamo úmerné jej výkonu – veľkosť PCB nie je prehnaná a karta by sa preto mala na dĺžku vojsť do drvejšej väčšiny bežných počítačových skriniek. Sapphire pre PCB zvolilo svetlo modrú farbu. Dodatočné napájanie je riešené pomocou jedného 6-pin konektora, nachádzajúceho sa na zadnej časti karty. Obrazové výstupy sú štyri, všetky zhodne digitálne – jeden Dual-link DVI, jeden HDMI port vo verzii 1.4 (kompatibilný so stereoskopickým 3D) a dva mini-DisplayPort.

Samotné chladenie zaberá dva sloty. Použitá tu je kombinácia medi a hliníku. Med' sa nachádza pri jadre a sú z nej robené aj všetky heat-pipe trubice, hliník je ako zvyčajne použitý na tvorbu pasívnej časti chladenia. Všetko to ofukujú dva ventilátory, ktoré vás hlučnosťou nebudú obmedzovať ani pri nočnom hraní.

Tichá a nenáročná

Moderné grafické karty už netrpia problémom zbytočne vysokej spotreby. V prípade bežnej práce

PLUSY A MÍNUSY:

- + účinné chladenie
- + dobrý výkon
- + možnosť pretaktovania
- + rozumná cena

HODNOTENIE:

90%



v systéme alebo pri minimálnom vyt'ažení sa karta výrazne podtaktuje len na niekoľko desiatok MHz. V tomto prípade je spotreba plus mínus totožná s konkurenčnými produktmi a rozdiel v rádoch MHz sa na výslednej sume za elektriku výrazne neprejaví.

Pri zát'aži je spotreba vyššia o približne 130 W, čo je menej ako pri konkurenčnej GeForce GTX 560 Ti. Pre náročného hráča, tráviaceho za monitorom dennodenne niekoľko hodín je to už veľmi dôležitý parameter – za rok si môže pokojne ušetriť na nejakú tú hru.

Spolu so správou napájania a systémom chladenia ide ruka v ruke aj teplota jadra. Počas našich testov pri práci v systéme sa jadro zahrialo na maximálnych 36 stupňov, čo je veľmi nízka hodnota. Pri hraní sa zvýšila na 73 stupňov, čo môžeme stále považovať za vynikajúci parameter.

Ako testujeme?

Kým pre bežné grafické karty stačia testy vo Full HD rozlíšení 1920×1080 bodov, tak pri High-End modeloch a pri vyššej strednej triede 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 prejaví 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 vlákien. 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.

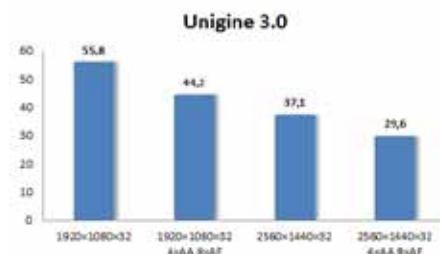
Mafia II



Karta zvládla túto hru aj pri nastavení maximálnych detailov, vypnutá ale zostala technológia PhysX, ktorá by

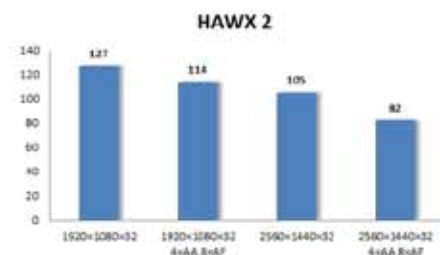
zbytočne brzdila samotný procesor. Hru si bez najmenších problémov vychutnáte na Full HD monitore aj pri zapnutom vyhladzovaní hrán, extrémnych 2560×1440 bodov je taktiež plynulých, jedine s vyhladzovaním hrán sme zaznamenali pár prepádov minimálneho fps. Celkovo je ale hra plynulá.

Unigine 3.0



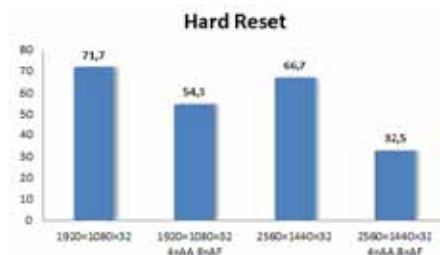
Unigine je síce len benchmark, ale svojou komplexnosťou dokáže poskytnúť slušnú odpoveď na výkon grafických kariet v moderných hrách využívajúcich rozhranie DirectX11. Radeon HD 7850 si tu vedie veľmi dobre a dych začína pomaly strácať až pri kombinácii extrémneho rozlíšenia a vyhladzovania hrán.

HAWX 2



Arkádové lietadlička vyzerajú pri maximálnych detailoch veľmi pekne, pre pocit plynulosti ale potrebujú minimálne 50 fps. Radeon HD 7850 v prevedení od Sapphire si s touto hrou poradí bez najmenších problémov aj pri aktivovanom vyhladzovaní hrán a zapnutej teselácii terénu. 82 fps je veľmi dobrý výsledok a hru si plynulo zahráte aj s menej výkonným procesorom.

Hard Reset



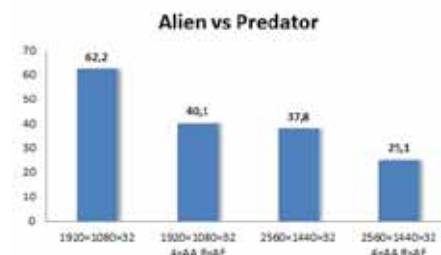
Klasická akcia v peknom grafickom kabátiku ponúka skvelé odreagovanie sa. Testovaná karta si viedla veľmi dobre, prepád výkonu sme zaznamenali až pri kombinácii vyššieho rozlíšenia a vyhladzovania hrán. Full HD rozlíšenie je ale bez problémov a prepádov fps.

Batman: AC



Aj táto hra umožňuje využitie technológie PhysX, ktorú sme ale nechali vypnutú, aby zbytočne nezaťažovala procesor. Najvyššie grafické detaily karta zvládla aj s vyhladzovaním hrán pri Full HD rozlíšení na 58 fps, extrémnych 2560×1440 bodov zvládla pri 38 fps.

Alien vs Predator



Hororová akcia je známa vysokými nárokmi hlavne pri aktivovanom vyhladzovaní hrán. Karta si s ňou poradila veľmi dobre, jedine posledné rozlíšenie bolo problémové a karta kolísala na hranici plynulosti. Nie je to ale žiadna hanba, s touto hrou má problém väčšina dostupných grafických kariet.

Oplatí sa? Určite!

Aj keď je už karta pretaktovaná od výroby, je tu možnosť dodatočného zvýšenia jej pracovných frekvencií pomocou dodávaného softvéru TriXXX. Nám sa podarilo hravo dostať cez magickú hranicu jedného GHz, pri dobrom chladení skrinky by ste mohli dosiahnuť o pár desiatok MHz navyše. Nárast výkonu je adekvátny zmene frekvencie a pomôže len pri hrách, ktoré sú na hranici plynulosti. Ak nejaká hra viditeľne nestíha, pretaktovaním to nedoženiete.

Pri svojej cene 240 eur vie karta ponúknuť slušný výkon, ktorým osloví aj náročnejšieho hráča. S hrami si bez problémov poradí vo Full HD rozlíšení, pri vyššom už začína pomaly (ale len veľmi pomaly) strácať dych. Ku karte nemusíte automaticky kupovať najvýkonnejšie CPU – vystačí si aj so základným štvorjadrom, alebo lepším dvojjadrom. Tiché a účinné chladenie oceníte hlavne pri hraní počas horúcich dní a nocí, kedy je karta stále tichá a neruší svoje okolie zbytočným hlukom.

Matúš Paculík, hw špecialista PCnews.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon CPU a disku
- + kvalitná klávesnica
- grafika mohla byť aj výkonnejšia
- dizajn

HODNOTENIE:**85%**

Lenovo Idea Pad Y570

Nemáte miesto na herný počítač? Určite nepodceňujte alternatívu v podobe výkonných multimediálnych počítačov. S výkonným štvorjadrom je to viac než len slušná náhrada desktopu.

Rodina multimediálnych notebookov Lenovo Idea Pad Y500 je známa dobrým pomerom ceny k podanému výkonu. Nejedná sa o vyslovene herné notebooky, ale skôr o notebooky s dobre zladeným hardvérom, ktoré sú určené pre multimediálnych nadšencov a bežných hráčov počítačových hier.

Modelová séria Y570 je optimalizovaná na výkon, pričom sa ale posunula cenová hladina trochu vyššie. Nami testovaný model stojí až 875 eur, čo už je pomerne dosť aj na náročnejšieho používateľa. Pravdou ale je, že má čo ponúknuť.

Jediným priemerom je konštrukcia

Ak by sme mali začať od tej najslabšej časti, bude to samotná konštrukcia. Nie je zlá, je skôr takým dobrým priemerom. Hlavným použitým materiálom sú tu plasty, ktoré nájdeme na veku displeja a je z nich tvorená aj základňa notebooku. Na okolie klávesnice a opierky rúk použil výrobca hliník, ktorý sa vyznačuje

vysokou odolnosťou a spevňuje celý notebook. Farebné prevedenie pozostáva zo striebornej a čiernej farby, jediným výraznejším prvkom je oranžový pásik po obvode veka displeja. V porovnaní s konkurenciou si dizajn vedie dobre – na trhu nájdeme rovnako horšie ako aj lepšie spracované kúsky.

Kvôli veľkosti displeja a použitiu výkonného hardvéru pôsobí notebook mohutne. Chladenie vyplňa veľkú časť vnútra, základom je tu med', ktorá dobre odvádza vzniknuté teplo von. Výdych sa nachádza na ľavej strane notebooku a ani pri aktívnom hraní hier sme nepocítili nepríjemné prehrievanie v okolí klávesnice.

Ergonómia si zaslúži pochvalu

Narazit na skutočne dobrú klávesnicu pri multimediálnych notebookoch nie je vôbec jednoduché. Väčšina z nich síce na bežné používanie postačuje s prehľadom, písanie objemných textov ale nemusí byť príjemné. Lenovo má s vývojom profesionálnych klávesníc dlhoročné

skúsenosti, a preto nás až tak veľmi neprekvapila prítomnosť skutočne dobrej klávesnice v testovanom notebooku. Použitý tu je systém oddelených kláves (chiclet), pričom je celá klávesnica veľmi pevná. Povrch jednotlivých kláves je príjemný, písanie je presné, netradičný je jedine mierne vyšší zdvih. Touchpad je dostatočne veľký a dá sa použiť ako chvil'ková náhrada za počítačovú myš.

Konektory sa nachádzajú po stranách notebooku, zadná časť je vyhradená pre batériu a na prednej nájdete len slot na SD kartu. Na pravo je okrem optickej mechaniky dvojica USB 3.0 portov, ľavá strana obsahuje jeden USB 2.0, jeden kombinovaný USB 2.0 / e-SATA, LAN konektor a dvojicu obrazových výstupov (analogový D-SUB a digitálny HDMI)

Hardvér hodný profesionála

Lenovo Idea Pad Y570 je dostupný vo viacerých konfiguráciách, ktoré sa líšia použitým pevným diskom a procesorom. Najnižšia verzia má dvojjadrový model

Core i3 2310M s pracovnou frekvenciou 2,1 GHz a 250 gigabajtový disk. Najvýkonnejšia sa zase pýši štvorjadrom Core i7 2920XM a kombináciou 64 GB SSD a 1 TB pevného disku.

Nami testovaný kus bol pri cene 875 eur vybavený štvorjadrovým procesorom Core i7 2670QM, ktorého pracovná frekvencia sa automaticky upravuje v závislosti od vyt'aženia jednotlivých jadier a dosahuje až 3,1 GHz. TDP je stanovené na 45 W a vďaka technológii HyperThreading dokáže súčasne spracovať až osem vlákien.

Operačnú pamäť tvorí dvojica DDR3 modulov s pracovnou frekvenciou 1333 MHz a celkovou kapacitou až 8 GB. To ako základ postačuje s prehľadom aj na najnáročnejšie aplikácie a počítačové hry.

Lenovo osadilo nami testovaný notebook dvoma diskami. Základom je 750 GB pevný disk, ktorý je doplnený o SSD s kapacitou 64 GB. SSD ale nie je v systéme prístupné ako klasický disk. Služí na zrýchlenie behu systému, programov a na rýchly štart. Výsledok je skutočne dobrý - reakcie systému sú bleskové, štart často používaných programov taktiež.

S výkonom aj na hry

Grafické karty sú v notebooku dve. Jednou je integrovaný model v procesore, ktorý sa používa v prípade bežnej práce, pozerania

videa alebo hrania skutočne nenáročných hier. Druhá karta sa aktivuje automaticky v prípade potreby, teda pri hraní graficky náročných hier. Deaktivovať túto kartu je možné aj pomocou malého hardvérového prepínača. Samostatná grafická karta je NVIDIA GeForce GT 555M, ktorú môžeme zaradiť do strednej triedy hráčskych kariet. Založená je na jadre GF108 z generácie Fermi. Obsahuje 96 Stream procesorov a až 2 GB GDDR5 pamäti prepojenej pomocou 128-bit zbernice. Karta podporuje všetky najnovšie technológie, GPGPU výpočty a aj technológiu PhysX. Jej výkon je vhodný na hranie stredne náročných hier, ktoré dokáže pri nastavení vysokých detailov rozbehať v natívnom rozlíšení displeja 1366×768 bodov. Vyhladzovanie hrán kvalite obrazu pomôže, no zároveň zníži výkon karty v mnohých hrách.

Je to podarený notebook

K notebookom, ktoré sa snažia nahradiť výkonné počítače pristupujeme väčšinou s obavami o ich reálny výkon a celkové zladenie komponentov. Notebook musí byť navrhnutý a vyskladaný skutočne dobre, lebo jediné, čo v ňom dokážete zmeniť, je pevný disk a operačná pamäť.

Nami testovaný model nemal síce najlacnejšiu konfiguráciu, ale za približne 880 eur si domov odnesiete notebook, ktorý si hravo poradí s multimediálnym obsahom a stredne náročnými hrami. Vysoký je nielen výkon

procesora, ale aj pevného disku, ktorý kombinuje vysokú kapacitu bežného riešenia s pomocným SSD.

Príjemne nás prekvapila výdrž pri práci na batériu. Pri klasickom surfovaní po internete cez Wi-Fi pripojenie sme namerali skoro štyri hodiny. Po znížení výkonu a zapnutí najúspornejšieho režimu sme dokázali pracovať vo Worde vyše 5 hodín, čo je na multimediálny notebook veľmi dobrý výsledok.

Zamrzelo nás nižšie rozlíšenie displeja - pre 15,6" sa hodí niečo väčšie ako len klasické HD. Náročnejší hráči by určite ocenili aj výkonnejšiu grafickú kartu, ktorá by zvládla všetky hry aj pri aktivovanom vyhladzovaní hrán.

Matúš Paculík, hardvérový špecialista PCnews.sk



ZÁKLADNÉ INFO:

Processor:

Intel Core i7 2670QM (2,2 GHz až 3,1 GHz, 6 MB L3)

Čipset:

Intel HM65

Grafický adaptér: GeForce GT 555M 2 GB DDR3

Displej: 15,6" (1366×768), **Pamäť:** 2× 4 GB DDR3, 1333 MHz

Pevný disk: 750 GB (5400 RPM) + 64 GB SSD

LAN, Wi-Fi, BT 3.0, 2× USB 3.0, 2× USB 2.0, e-SATA, D-SUB, HDMI, CardReader

6in1, WebCam

Kapacita batérie: 6 článková, 5600 mAh

Rozmery: 38,5×25,5×3,6 cm

Hmotnosť: 2,7 kg

Operačný systém: Windows 7 Home Premium 64-bit

Zapožičal: Lenovo Sk

Cena s DPH: 875 €



Sony Vaio Z21V9E/B >>

Mobilita alebo výkon? Tento ultrabook má oboje. Luxusný 13.3 palcový ultrabook s dobrým výkonom a dostatočnou výdržou.

ZÁKLADNÉ INFO: BALENIE

Cena: 2 364,10 €
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ luxusný dizajn
 + výkon
 + výdrž batérie

- zdĺhavé odpojovanie dokovacej stanice
 - málo úložného priestoru pre dáta
 - cena

Ultrabook je dodávaný v stredne veľkej krabici, v ktorej nájdete samotný ultrabook v látkovom obale, adaptér, potom je tu dokovacia stanica s podstavcom a vlastným AC adaptérom, ďalej sú v krabici ešte manuály vo viacerých jazykoch.

KONŠTRUKCIA

Dizajn je veľmi luxusný rovnako ako u ostatných modelov Sony Vaio, vadí niekomu môžu len ostré hrany, ktoré ale dodávajú dizajnu originalitu.

Celá konštrukcia je vyrobená z uhlíkových vlákien a hliníka čím robí z tohto modelu dosť odolný ultrabook s váhou 1.165g.

Zaujímavosťou sú riešené podložky notebooku, ktoré sa nenachádzajú

na sponde strane ultrabooku ale na sponde lište displeja.

Takže keď sa displej odklopí tak sa medzi ultrabook a stolom vytvorí priestor, čím viac sa displej odklopí tým bude priestor väčší a chladenie bude tým pádom kvalitnejšie.

Na veku sa v strede nachádza logo Vaio s striebornej farby a nad ním celkom hore menej výrazný nápis SONY.

Displej je 13.1 palcový s LED podsvietením, matným povrchom a ponúka vynikajúce pozorovacie uhly, vďaka ktorým bude práca alebo pozeranie filmov počas priameho svetla bez obmedzení (problémov)

Displej tiež disponuje adaptívnym podsvietením, vďaka ktorému ak je v okolí málo svetla tak sa zníži jas a naopak ak na displeji svieti

priame svetlo jas sa zvýši, čím sa zabezpečí vždy kvalitný obraz.

Pod displejom sa nachádza ovládač zapnutia/vypnutia Wi-Fi, potom sú tu tri dotykové tlačidlá ASSIST/WEB/VAIO (ASSIST pre spustenie softwarovej podpory, WEB pre rýchly prístup k Internetu a VAIO pre predprogramovanú aplikáciu), ďalej tri kontrolky indikujúce zapnutie CapsLock, NumLock a ScrollLock. Na samom konci je tlačidlo pre zapnutie ultrabooku. Pod spomínanými tlačidlami sa nachádza klávesnica, ktorá je kvôli menším rozmerom bez numerickej časti. Rozmiestnenie kláves je klasické a je medzi nimi primeraný rozstup vďaka čomu si po chvíli použijete. Plusom u klávesnice je jej LED podsvietenie, ktoré sa zapne automaticky pri horšom svetle. Dĺžku a intenzitu podsvietenia je možné nastaviť pomocou dodávaného softvéru.

Touchpad je v porovnaní s inými modelmi od Sony malý ale k tomuto modelu sa jeho veľkosť celkom hodí. Povrch touchpadu je pokrytý akýmsi vzorom malých šiest' uholníkov čo zvyšuje jeho drsnosť, hladké ostali len tlačidlá ktoré nie sú nijak oddelené či už od seba alebo samotného touchpadu.

KONEKTIVITA

Samotný ultrabook svojou portovou výbavou nijak neoslňuje. Na pravej strane sa nachádza kombinovaný 3.5mm jack, zaujímavosťou riešenie Ethernetový port, HDMI, USB 2.0, USB 3.0 a vstup pre pripojenie adaptéra. Na ľavej strane je len jeden VGA port pre pripojenie k



monitoru a v prednej časti pod touchpadom sú sloty pre Memory Stick a SD karty. Webkamera sa nachádza na klasickom mieste nad displejom a má rozlíšenie 1.31Mpx. O bezdrôtovú komunikáciu sa postará WiFi 802.11 a/b/g/n a Bluetooth 2.1+EDR.

HARDVÉR

Tento ultrabook je osadený procesorom Intel Core i7-2620M s taktom 2.7GHz, ktorý sa v prípade potreby môže zvýšiť na 3.4GHz. Procesor obsahuje integrovanú grafickú kartu Intel HD 3000, ktorá napomáha dobrej výdrži batérie a so svojim taktom 650MHz až 1.2GHz na bežnú prácu úplne postačuje. Operačnú pamäť je možné rozšíriť na maximálne 8GB čo bol aj prípad nami testovaného modelu v podobe 2 x 4GB DDR3 1333MHz. Zaujímavosťou je riešenie úložiska dát, ktoré je podoba dvoch 128GB SSD bežiacich v RAID0. Takže 256GB SSD, ktoré je pekne rýchle a spolu s pred chvíľou opísanou konfiguráciou poskytuje pekne výkonný ultrabook až na tú grafiku aj keď.

Aj keď Sony výkon tohto ultrabooku umožňuje zvýšiť pomocou už spomínanej dokovacej stanice, ktorá je súčasťou balenia. Takže po pripojení k dokovacej stanici sa z mobilného ultrabooku stane celkom dobrá náhrada stolového PC. Pripojenie stanice je iné než na aké sme zvyknutí, čiže polozenie ultrabooku naň. V tomto prípade sa stanica pripojí pomocou USB a napájacieho portu čo je riešené jedným spoločným káblom. Pomocou Doku sa funkčnosť rozšíri o grafickú kartu Radeon HD 6650M s 1GB pamäte, ktorá v pohode zvláda aj dnešné herné novinky aj keď samozrejme nie na maximálne detaily. Ďalším rozšírením je optická mechanika a to buď CD/DVD alebo CD/DVD/Blu-ray, dokovacia stanica ponúka aj rozšírenie portovej výbavy a to 2 x USB2.0, 1 x USB3.0, Ethernet, VGA a HDMI. Dokovaciu stanicu je možné používať v dvoch polohách, buď to sa položí len na stôl k čomu sú určené gumové nožičky alebo sa dá použiť stojan, ktorý je tiež súčasťou balenia. Menšou nevýhodou pri používaní

doku je, že v prípade odpojenia je potrebné stlačiť tlačidlo a počkať kým modrá kontrolka pri tlačidle zhasne. Tento proces je potrebný aby sa prešlo používanie grafickej karty späť na integrovanú kartu.

Výdrž batérie je šesť a pol hodiny ak nie je ultrabook v zát'aži a má vypnutú WiFi. Pri surfovaní a bežnej práci je výdrž päť hodín, ak je ale v aktívnej zát'aži výdrž klesne na dve hodiny. Pri našom teste vydržala batéria pri zapnutej WiFi a sledovaní nepretržitom sledovaní filmu 5hodín.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

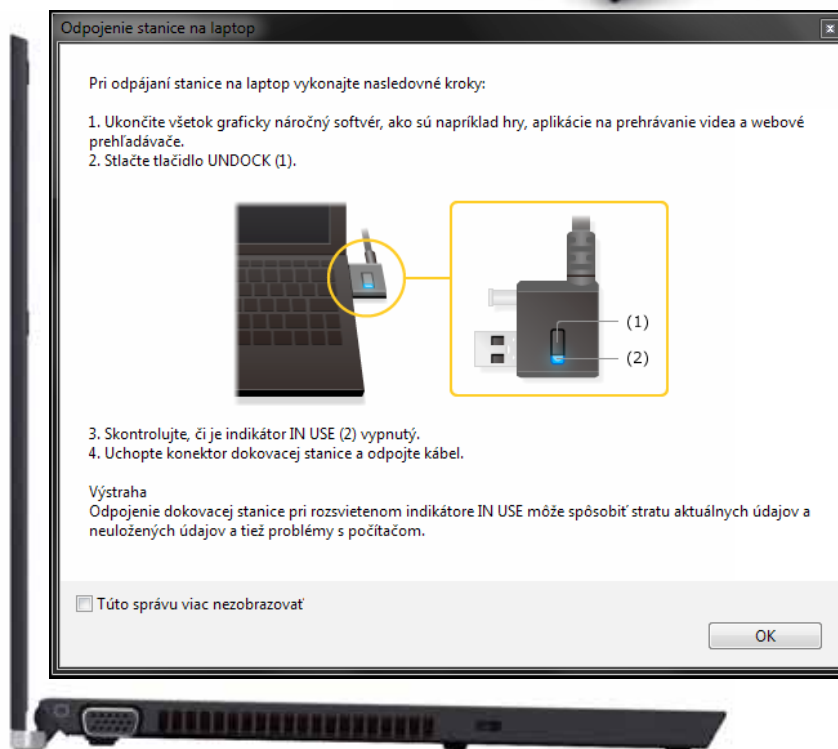
Sony Vaio Z ponúka dobrý výkon, mobilitu v hliníkovom tele a tiež aj dobrú výdrž batérie. Nie je problém pracovať s ultrabookom v exteriéri na priamom slnku a tiež aj v noci vďaka podsvietenému klávesníku. V prípade potreby vyššieho výkonu nie je problém pripojiť dokovaciu stanicu, ktorá zvýši výkon pomocou externej grafiky.

Nájde sa tu ale aj niekoľko možností na budúce vylepšenie, ako zlepšenie portovej výbavy aspoň u dokovacej stanice. A tiež by bolo dobrým riešením aj možnosť osadenia ďalším diskom v dokovacej



stanici. Vylepšením by mohla byť aj cena, ktorá je 2 364,10eur.

Marko – Marek Juhos





Grafický diabol ukrytý v NVIDIA GeForce GTX 670

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon
- + FXAA
- + GPU Boost
- + nízka spotreba
- + cena
- 256-bit zbernica je niekedy limitujúca

■ Na prvý pohľad je to len menej výkonný braček legendárnej GeForce GTX 680. Bližší pohľad ale odhalí jednu zásadnú novinku, ktorá má pre budúcnosť grafík obrovský význam.

Sledovať vývoj grafických kariet je už niekoľko rokov nuda. Nie že by sa výkon rapídne nezvyšoval, dokonca aj s tou spotrebou to je stále lepšie a lepšie. Čo zostáva rovnaké, sú rozmery. Low-end a stredná trieda si držia rozumnú dĺžku PCB, tie najvýkonnejšie to naopak niekedy prehŕňajú a do bežných počítačových skriniek sa jednoducho nevojdú. To ale nie je prípad novinky GeForce GTX 670 – je extrémne výkonná, ale pri pohľade na rozmery PCB by ste jej tipovali 50% výkonu. Pod'me ale pekne poporiadku.



Je to stále High-end

S Keplerom sme sa zoznámili v marci, kedy NVIDIA uviedla prvého a zároveň zatiaľ aj najvýkonnejšieho zástupcu svojej vyššej triedy – GeForce GTX 680. Karta si vyslúžila pochvalu a aj keď to nie je lacný model, predával sa viac než len dobre.

Už vtedy sa ale po internete šírili fámy, že to nie je ten skutočný High-end a pôvodné označenie GTX 670

by jednoducho nereflektovalo aktuálnu situáciu na trhu. AMD sa zatiaľ nepredviedla a proti NVIDIA ponúka stále rovnaké modely, čo ale NVIDIA hrá do kariet. Nemusí znižovať cenu, nemusí vyberať z Waferu len tie najvýkonnejšie jadrá a celkovo je vlastne v pohode.

Kým doteraz sme mohli trochu namietat' že marže by mohli byť aj nižšie, tak s uvedením novej GTX 670 to budeme rovnou kričať. Ak by ste totiž nevedeli o aký model ide, tak by ste jednoducho neuverili cene. Môže za to komplexné prepracovanie samotného PCB. To ale nie je o nič ochudobnené, len je vynikajúco optimalizované. To umožnilo zmenšenie jeho rozmerov a kartu vyzerá skôr ako zástupca strednej triedy a nie ako High-end.

Podarený Kepler

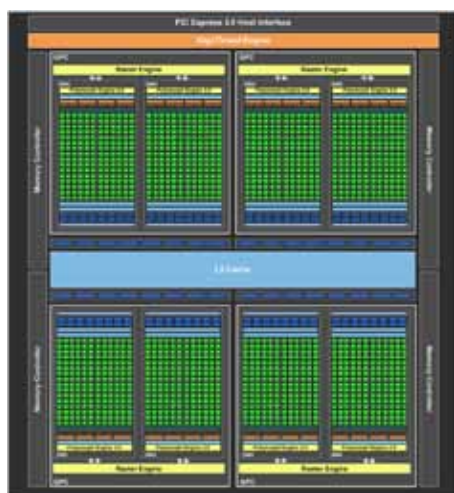
GeForce GTX 670 má označenie jadra GK104, ktoré je vyrobené je 28 nanometrovým procesom a obsahuje až 3,54 miliardy tranzistorov. Oproti predchádzajúcej generácii Fermi sme sa dočkali výraznejších zmien, ktoré majú veľký vplyv na celkovú energetickú náročnosť, výkon v hrách a aj vo výpočtoch. Počet CUDA jadier narástol z pôvodných 512 až na 1536 (tol'ko má GTX 680), 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), multiprocesorov (Streaming Multiprocessors – SMX) a pamäťového radiča.

Recenzovaná GeForce GTX 670 má jadro založené na štyroch výpočtových blokoch, ktoré obsahujú celkovo sedem SMX modulov a štyri pamäťové radiče. Každý výpočtový blok obsahuje jeden Raster



Engine a dva SMX moduly. Celkový počet CUDA jadier je 1344, texturovacích jednotiek 112 a ROP jednotiek 32.



Nová GeForce GTX 670 má len sedem SMX blokov, GTX 680 má o jeden viac.

GTX 670 má teda oproti GTX 680 deaktivovaný jeden SMX modul, čo má za následok zníženie počtu CUDA jadier o 192 a texturovacích jednotiek o 16. V priamom porovnaní s GeForce GTX 680 je rozdiel malý a hoci tu sú aj nižšie frekvencie, tak vo výsledku sú si karty výkonom dosť podobné. Jadro pracuje na frekvencii 915 MHz, Turbo je garantované

až na 980 MHz s možnosťou ďalšieho zvýšenia pomocou pretaktovania.

Kepler má v porovnaní s Fermi úplne prepracovaný pamäťový radič, prinášajúci vyššiu efektívnosť a umožňujúci dosiahnutie vysokých frekvencií pri použití GDDR5 pamäti – 6008 MHz je štandardná frekvencia pre GTX 680 a GTX 670, 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 pamäti 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 založený

na Fermi architektúre – GeForce GTX 580. L2 cache pamäť má teraz dokonca až o 73% vyššiu priepustnosť.

Samotná karta vyzerá na prvý pohľad úplne bežne – klasická dĺžka PCB, veľký chladič s jedným ventilátorom a malé logo NVIDIA. Prvým znakom, že tu niečo nie je po starom, je umiestnenie dvojice 6-pin konektorov napájania do dvoch tretín dĺžky karty. Pohľad na zadnú stranu okamžite vám ozrejní, že je tomu tak kvôli veľmi malému PCB. Dĺžku Celú tretinu dĺžky karty má na svedomí samotný chladič.

Referenčná verzia karty je predimenzovaná čo sa týka chladenia. To oceníte hlavne počas nastupujúceho leta, kedy sa teploty dokážu vyšplhať aj nad 30 stupňov. My sme počas testovania

GPU	GT200 (Tesla)	GF110 (Fermi)	GTX 670 (Kepler)	GTX 680 (Kepler)
Tranzistorov	1,4 miliardy	3 miliardy	3,54 miliardy	3,54 miliardy
CUDA jadra	240	512	1344	1536
Frekvencia jadra	648 MHz	772 MHz	915 MHz	1006 MHz
Frekvencia shaderov	1476 MHz	1544 MHz	-	-
Gflops	1063	1581	3090	3090
Text. jednotiek	80	64	112	128
Texel Fill-rate	51,8 GT/s	49,4 GT/s	128,8 GT/s	128,8 GT/s
Frekvencia pamäti	2,48 GHz	4 GHz	6 GHz	6 GHz
Pamäť. priepustnosť	159 GB/s	192,4 GB/s	192,2 GB/s	192,26 GB/s
Počet monitorov	2	2	4	4
TDP	183 W	244 W	170 W	195 W

vypli klimatizáciu a nechali kartu v plnej záťaži počas tých najväčších horúčav. Karta si teploty držala na rozumnej hranici a hlučnosťou nás nerušila ani počas nočného hrania.



Všimnite si PCB - s ohľadom na výkon karty je tak malá dĺžka PCB revolučná.

Adaptívna vertikálna synchronizácia

Zapnúť alebo vypnúť vertikálnu synchronizáciu? Univerzálne riešenie neexistuje a je individuálne pre každú hru. Niekedy ale 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. Obe problémy rieši funkcia adaptívnej vertikálnej synchronizácie, žiaľ ktorej pôvodcom nestojí nik menší, ako John Carmack. Ten túto technológiu použil v hre RAGE a následne z časti pomohol s jej implementáciou NVIDIA.

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 jadrá. FXAA je funkcia založená na využití Pixel-shader filtra, ktorý sa dá aplikovať spolu s mnohými ďalšími efektami, 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 NVIDIA.

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.

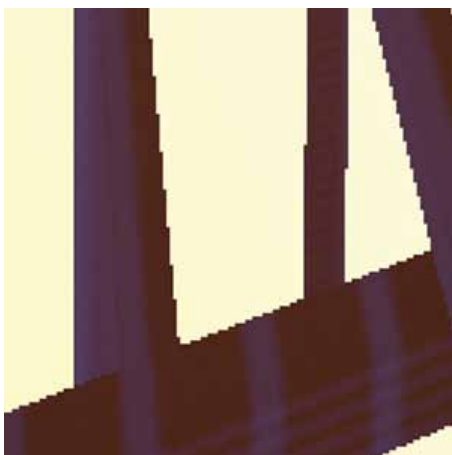
GPU Boost

Dostávame sa k najkontroverznejšej funkcii – 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 a celý tento proces je maximálne sofistikovaný, založený na potrebách tej konkrétnej hry, aktuálnom vytížení jadier a prevádzkových vlastnostiach. Frekvencie sa upravujú pre dosiahnutie čo najvyššieho možného výkonu, pri zachovaní si stanoveného TDP.

NVIDIA stanovila základnú spotrebu karty o niekoľko desiatok 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



Výrez zo scény obsahujúcej HDR efekt a množstvo tenkých objektov v pozadí. Tento obrázok je bez vyhladzovania hrán.



Aktivovaná technológia vyhladzovania hrán 8xMSAA ponúka lepší výsledok, je ale veľmi náročná na výkon.



Technológia TXAA ponúka najlepší výsledok, pričom je ale menej náročná na výkon hardvéru ako 8xMSAA.

limitov. Zo základnej frekvencie 915 MHz sa karta pretaktuje až na 980 MHz.

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 vám hravo podarí kartu pretaktovať cez jeden GHz, s čím už je ale spojená aj vyššia spotreba a pri niektorých hrách sa môže začať objavovať znížená stabilita.

Spomínaná aplikácia prináša funkciu, ktorú ocenia hlavne hráči starších, alebo menej náročných hier. Jej základom je totiž udržanie nastaveného počtu snímok, pričom to nerieši ako niektoré podobné aplikácie systémom vynechávania snímok, ale priamo znížením pracovných frekvencií.

Ako testujeme?

Kým pre bežné grafické karty stačia testy vo Full HD rozlíšení 1920x1080 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 2560x1440 bodov. Tu sa už prejaví 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 vlákien. 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.

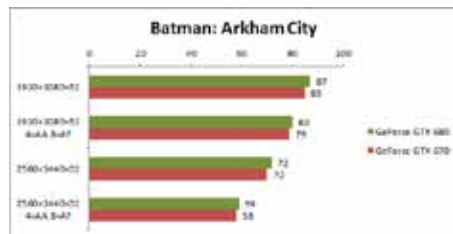
Mafia II



Na naše prekvapenie sa našlo niekoľko hier, v ktorých bol výkon novej GeForce v priemere vyrovnaný s výkonom aktuálnej vlajkovej lode od AMD, Radeonu HD 7970. Samozrejme jednoznačne to nebolo a

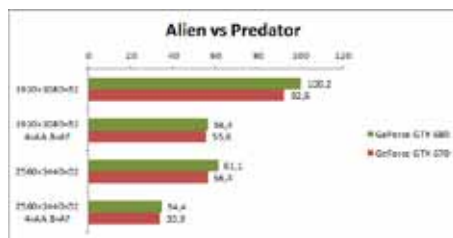
naplno sa tu prejavili silné a aj slabé stránky samotnej architektúry. Výkon vo Full HD rozlíšení hovorí v prospech NVIDIA, pri vyššom rozlíšení a hlavne pri aktivovaní vyhladzovania hrán už vedúcu pozíciu prebralo AMD. Stále je to ale veľmi dobrý výsledok a fps sú nad hranicou hrateľnosti.

Batman: AC



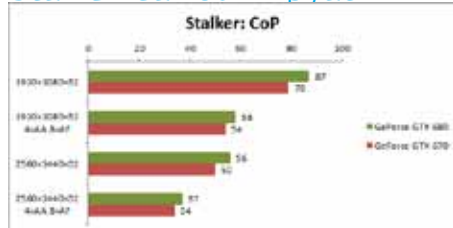
Rovnako ako Mafia II, aj nový Batman umožňuje využitie technológie PhysX, ktorú sme ale nechali vypnutú. Najvyššie grafické detaily karty zvládli karty aj s vyhladzovaním hrán pri extrémnom rozlíšení. Rozdiel medzi nimi je ale veľmi malý a ani pri extrémnom rozlíšení a zapnutom vyhladzovaní hrán sa rýchlosť neprepadla. Pre GeForce GTX 670 naozaj skvelý výsledok.

Alien vs Predator



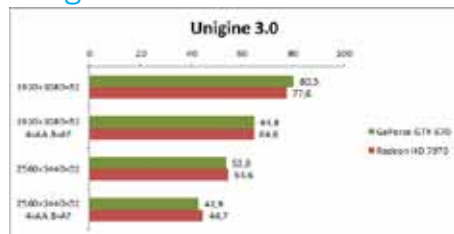
Jedna z prvých hier využívajúcich teseláciu je známa svojou náročnosťou a lepšou optimalizáciou pre AMD grafické karty. Kým vo Full HD rozlíšení si obidve karty viedli dobre, tak spojenie toho extrémneho s vyhladzovaním hrán slušne znížilo počet zobrazených snímok za sekundu. Lepšie na tom skončila GeForce GTX 680, ktorá ponúkla vyšší výkon vo všetkých testovaných rozlíšeniach. Rozdiely ale boli veľmi malé a prejavili sa skôr pri vypnutom vyhladzovaní hrán.

Stalker: Call of Pripvat



Pekne vyzerajúca s vysokými nárokmi okazuje pomerne presne rozdiel vo výkone obidvoch GeForce. Karty počas všetkých nastavení neklesli pod hranicu plynulosti. Dych začali strácať až pri kombinácii extrémneho rozlíšenia a vyhladzovania hrán. Tu sa už mierne prejavili limity zo strany pamäťovej zbernice.

Unigine 3.0



Je to síce len benchmark, ale jeho výpovedná hodnota je veľmi presná. Vie skutočne zatížiť grafickú kartu, vrátane jej teselacej časti. Podľa očakávania tu GeForce GTX 670 víťazí vo Full HD rozlíšení a začína strácať s nastavením na 2560x1440 bodov. Rozdiely sú ale stále malé a priemerné fps neklesá pod hranicu plynulosti.

No nekúpte ju za tú cenu. Finálne hodnotenie sa ako vždy odvíja od predajnej ceny. GeForce GTX 680 sa aktuálne predáva za približne 470 až 500 eur, špeciálne modely s upraveným chladením vyjdú aj drahšie. Pomalší Radeon HD 7970 kúpite už za približne 450 eur, čo je odpovedajúce na jeho výkon a prevádzkové vlastnosti. Nová GeForce nás cenou príjemne prekvapila a napríklad model od MSI stojí v Alze dokonca menej ako 380 eur. Hneď v deň uvedenia bolo dostupných množstvo modelov od rôznych výrobcov, takže NVIDIA zvládla naskladnenie na výbornú a GeForce GTX 670 určite nie je papierovou kartou. Pri cene začínajúcej na 380 eurách nemôžeme mať ku karte žiadne výhrady. V pomere k výkonu podáva vynikajúce skóre a keď k tomu prirátame nové technológie, máme vo výsledku skutočne dobrú kartu určenú pre náročného hráča. Oproti GeForce GTX 680 je samozrejme pomalšia, rozdiel je ale len v rádoch percent a ak sa budete hrať primárne vo Full HD rozlíšení, tak rozdiel vlastne ani nemusíte postrehnúť. GTX 670 je výkonnostne podobná s Radeonom HD 7970 - v mnohých hrách ho predbieha, v tých najnáročnejších sa karta obráca pri extrémnom rozlíšení a zapnutom vyhladzovaní hrán. S ohľadom na cenu týchto kariet je ale jasné, kto je víťazom.

Matúš Paculík, hw špecialista PCnews.sk

Logitech Wireless Solar Keyboard K760

Spoločnosť Logitech rozširuje ponuku bezdrôtových klávesníc so solárnym napájaním o nový model Wireless Solar Keyboard K760 určený pre počítače Mac, tablety iPad alebo iPhone.



Nová klávesnica nadväzuje na predošlé modely so solárnym napájaním, kde bola prvou Logitech Wireless Solar Keyboard K750 a následne Logitech Solar Keyboard Folio pre iPad. Nový model sa pripája pomocou bezdrôtového rozhrania Bluetooth a umožňuje ľahké prepínanie medzi rôznymi zariadeniami. Môžete s ňou súčasne spárovať niekoľko zariadení a stlačením jediného tlačidla prepínať, s ktorým bude klávesnica práve pracovať.

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 79,99 € s DPH

Model:

Logitech
Wireless Solar
Keyboard K760

Zapožičal:

Logitech CZ/SK,
www.logitech.com

Požiadavky na systém:

- * Mac OS X 10.5 (Leopard) alebo vyšší
- * iPad alebo iPhone s iOS 4.0 a novším
- * slnko / svetlo v miestnosti

Rozmery:

293 x 164 x 8 mm
(s nožičkami 16,2 mm)

Hmotnosť: 500 g

Záruka:

Limitovaná záruka na hardvér 3 roky

„Notebooky, chytré telefóny a tablety sú všadeprítomné – nech už ich ľudia používajú pre prácu alebo zábavu,“ povedal Denis Pavillard, viceprezident divízie Experience Design spoločnosti Logitech. „A pretože sa celý tento trend točí predovšetkým okolo zariadení Apple, je úlohou spoločnosti Logitech pracovať na vylepšení spôsobu, akým môžu ľudia so svojimi zariadeniami pracovať. Vďaka bezproblémovému solárnemu napájaniu, rozloženiu kláves, ktoré je typické pre klávesnice určené pre zariadenia Mac, a pohodlnej konštrukcii osloví klávesnica Logitech Wireless Solar Keyboard K760 používateľov zariadení Apple na celom svete.“

Bezdrôtová klávesnica Logitech Wireless Solar Keyboard K760 je štýlová a kompaktná a je vybavená solárnymi článkami, ktoré ju priebežne dobíjajú. Umožňuje ľahko prepínať medzi zariadeniami pripojenými cez rozhranie Bluetooth bez toho, aby ste ich museli znovu párovať. Môžete tak klávesnicu používať na písanie na



počítači Mac, prepnúť ju na iPad alebo iPhone a späť – to všetko stlačením jediného tlačidla.

Nová klávesnica dokonale ladí s obľúbenými zariadeniami značky Apple – dizajn modelu Logitech Wireless Solar Keyboard K760 je štíhly, minimalistický a obsahuje klávesy obvyklé pre počítače Mac, ako sú Command, Brightness, Eject a pod.. Jedinečný dizajn tlačidiel s jemným prehĺbením umožňuje písať pohodlne, ticho a navyše aj rýchlejšie a presnejšie, než na dotykovej klávesnici na obrazovke.

Vzhľadom k tomu, že klávesnica je vyrobená bez použitia PVC, dodáva sa v plne recyklovateľnom obale a napájanie zaisťujú vstavané solárne články, jej dopad na životné prostredie je minimálny. Podobne ako predošlé solárne klávesnice Logitech sa môže dobíjať v akýchkoľvek svetelných podmienkach – stačí prítomnosť svetla lampičky, v miestnosti aj vonku. Ak je klávesnica plne nabitá, vydrží fungovať

najmenej tri mesiace aj v úplnej tme (predpokladá sa priemerné používanie osem hodín denne).

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že bezdrôtová solárna klávesnica Logitech Wireless Solar Keyboard K760 bude v Európe k dispozícii v júni 2012 za odporúčanú maloobchodnú cenu 79.99 €.



3D BLU-RAY A EXKLUZÍVNÍ 3D BLU-RAY STEELBOOK

KATE BECKINSALE
UNDERWORLD
PROBUZENÍ



**Kate Beckinsale sa vracia ako upíria bojovníčka Selene
v najnovšom pokračovaní veľkolepej ságy!**

3D BLU-RAY OBSAHUJE SKVELÉ BONUSY:

Komentár tvorcov Nepodarerné zábery Videoklip „Heavy Prey“ Lacey Sturm feat. Geno Lenardo 5 filmov o filme
Exkluzívne v 3D Previzualizácia scén

Objednávajújte na www.bontonfilm.sk alebo na tel. č. 02/59 428 211



Epson L800 >>

Každý majiteľ od svojej tlačiarne očakáva čo najnižšie prevádzkové náklady. Cena výtlačkov z bežnej atramentovej tlačiarne je porovnateľná s cenou výtlačkov z minilabov. Existuje však aj tlačiareň, ktorá tlačí s výrazne nižšími nákladmi. Fotku tu vytlačíte v starej mene približne za 1 korunu (0,03 centov)..

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 301,99 €

Zapožičal: Epson

PLUSY A MÍNUSY:

- + lacná tlač (aj pri foto)
- + rýchlosť
- + jednoduchá obsluha

- rozmery
- iba tlačiareň
- cena

HODNOTENIE:

85%

Tlačiareň L800 od spoločnosti Epson je ideálna na tlač fotografií vo veľkom množstve. Tento model vám umožní tlačiť fotografie bez námahy a s mimoriadne nízkymi nákladmi vďaka systému zásobníkov atramentu s veľkou kapacitou a vysoko objemovými atramentovými náplňami.

BALENIE OBSAHUJE

- Tlačiareň Epson L800
- Šesť samostatných 70 ml atramentových náplní
- Balík fotografického papiera od spoločnosti Epson
- CD so softvérom
- Inštalčná príručka
- Záručný list
- Napájací kábel

Epson L800 je trochu väčšia než bežná atramentová tlačiareň. Na boku má totiž pripojený kontajner,

v ktorom je uložených spomínaných 6 veľkokapacitných atramentových zásobníkov s objemom 70 ml. Štyri základné farby CMYK dopĺňajú svetlá azúrová a svetlá purpurová pre jemnejšie tónovanie farebných odtieňov. Z týchto tankov sa podľa potreby prečerpáva atrament do tlačovej hlavy, odkiaľ sa potom aplikuje na papier.

Technológia rýchleho doplnenia atramentu (FIT) od spoločnosti Epson využíva špeciálne vzduchotesné uzávery a filtre, ktoré minimalizujú plytvanie atramentom. Tlačiareň obsahuje aj škrtiaci ventil, ktorý zabraňuje spätnému toku atramentu a umožňuje jednoduchú a bezpečnú prepravu tlačiarne.

Tlačová hlava má 90 trysiek pre každú farbu. Minimálna veľkosť atramentovej kvapôčky je 1,5 piko litra a tlačiareň tlačí

v maximálnom rozlíšení 5760x1440 DPI. Fotografie formátu 10x15 cm vytlačíte už za 12 sekúnd a za minútu zvládne až 37 čiernobielych alebo 38 farebných dokumentov, čo je vyššia rýchlosť než zvládne bežná malá laserová tlačiareň.

Samotné náklady na tlač fotografie formátu 10x15 cm predstavujú pri tejto tlačiarňi len 0,03 euro (+ cena papiera). Ako sme k tomu dospeli? Ak si zrátate cenu všetkých atramentových zásobníkov a vydelite ju počtom fotografií, ktoré sa dajú s ich pomocou vytlačiť, dospejeme práve k tejto sume. Každý zásobník má totiž výťažnosť až pre 1 800 fotografií a jeho cena je pritom len o pár centov viac ako 10 Euro.

Epson na atramentovú tlač využíva Micro Piezo technológiu, ktorá poskytuje bezkonkurenčnú trvanlivosť, kvalitu a spoľahlivosť. Atrament sa pri tlači nezahrieva a nemenia sa tak jeho fyzikálne vlastnosti. Po aplikácii na tlačové médium (papier) je prakticky okamžite suchý a vďaka svojmu zloženiu veľmi dobre odoláva aj vode.

Pri správnom postupe vám takto vytlačené farebné fotografie prežijú aj 200 rokov, čo je viac, než má životnosť klasická fotografia.

Tlačiareň dokáže tlačiť na rôzne typy médií a nie je problém potlačiť v nej aj špeciálne predprípravené CD, DVD alebo Blu-ray disky. Za týmto účelom je vybavená špeciálnym šuplíkom, do ktorého sa pri tlači vloží disk a pomocou softvéru sa sem jednoducho





vytlačí text, alebo obrázok. Používaný atrament má vysokú odolnosť aj na týchto médiách.

Niektoré veci jednoducho fungujú lepšie, keď sa používajú spoločne. Práve preto spoločnosť Epson ponúka komplexnú tlač pozostávajúcu z tlačiarne, atramentu a papierov. Iba originálny spotrebný materiál zaručí tlačiarňu tú najlepšiu kvalitu a spoľahlivosť na každodennú ostrú tlač.

Z pohľadu konektivity ide o jednoduchšie zariadenie. Má totiž iba klasické USB rozhranie na priame pripojenie k počítaču. Nejde však o multifunkčné zariadenia, ale iba o samostatnú tlačiareň, takže ďalšie rozhrania by boli v tomto prípade skôr na obtiaž a zbytočne by predražili cenu samotného zariadenia.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Robíme stále viac a viac fotografií, no len nepatrný zlomok z nich skončí aj na papieri. Je to veľká škoda, pretože fotky na monitore a fotky na papieri, to je obrovský rozdiel. Asi ako keď pozeráte filmy na mobile alebo keď ich vidíte na veľkom plátne v kine. Dobré fotografie by sa nemali ukrývať na disku. Rozhodne

si zaslúžia byť vystavené, no a práve takáto atramentová tlačiareň je pre to tým správnym nástrojom.

Maloobchodná cena L800 (odporúčaná výrobcom) je 301,99 € s DPH. To je na prvý pohľad veľa, pretože kvalitnú atramentovú tlačiareň kúpite už aj za 30 Euro, prípadne slušnú multifunkčnú tlačiareň len za 40 Euro. Treba si ale uvedomiť, že náklady na tlač sú potom pri takýchto zariadeniach obrovské. Na prvý pohľad lacná tlačiareň je lákavá, lenže na nej preinvestujete (najmä ak tlačíte častejšie) v spotrebnom materiáli jej hodnotu v krátkom čase aj desať

násobne. Testovaný model L800 je síce trochu drahší na začiatku, no samotná tlač je potom doslova za haliere. Výťažnosť zásobníkov 1 800 fotografií a rýchlosť tlače 12 sekúnd na fotku hovoria samé za seba. Ak ale plánujete vytlačiť za mesiac len pár strán, nebude to pre vás tá pravá tlačiareň, pretože je určená pre ľudí, čo potrebujú tlačiť veľa, rýchlo a kvalitne. Vyššia investícia na začiatku sa vám vždy vráti v podobe usparených peňazí pri samotnej tlači. Nebude vás už viac trápiť, či niečo vytlačíte a koľko to bude stáť.

Marek Líška



eŠteBák (3,5/5)



Juraj Nvota je skúsený divadelný a televízny režisér. Po pomerne bohatej tvorbe televíznych filmov sa rozhodol skúsiť to aj v kine a v roku 2002 sa k divákovi dostala komediálna dráma Kruté radosti. Výraznejší úspech však prišiel až o tri roky neskôr pri filme Muzika. Rovnako to bola komediálna dráma, tentoraz aj s prvkami romantiky. Pozrel sa v nej na obdobie socializmu, čo je téma, ktorej ostal verný aj v aktuálnom projekte. Zaviedol nás však do zložitejšej etapy našich dejín, do obdobia normalizácie.

Adam (Jiří Mádľ) sa ako skúsený rádioamatér počas povinnej vojenskej služby preukáže ako vhodný materiál pre štátnu službu. Padne do oka veliteľovi z ŠTB (Štátna tajná bezpečnosť), ale na prvotné ponuky nereaguje. Po viacerých negatívnych životných udalostiach, ktoré mohli pokojne zaradiť aj jeho budúci kolegovia a nadriadení, nakoniec prívolí a stáva sa súčasťou lovu na ľudí. Jeho úlohou je odpočúvať. Medzi tým do krajiny vstúpili vojská Varšavskej zmluvy, a tak treba nájsť všetky podvrtné živly. Ako sa s tým vyrovná mladý muž, ktorý túto prácu zobral len preto, že nemal v danej chvíli iné východisko?

Práve o tom je táto snímka. O systéme, ktorý stavia inak dobrých ľudí proti sebe. Z chlapca sa stáva eŠteBák, ktorý ako sa neskôr ukáže, odpočúva aj vlastného suseda. Nvota podobne ako v Muzike ukazuje absurdnosť doby cez humor. A tak je odpočúvaná chata na samote pri lese, a keď Adam aj s kolegom idú každé ráno na miesto činu, vo veľkom vojenskom aute, samozrejme ich každý vidí. Adam sa ich, trochu naivne, snaží kryť ako len môže. Všetky ich vyjadrenia, ktoré by sa dali mimo kontext zneužiť proti nim, na páskach nahrádza zvukmi zvierat pobehujúcimi okolo. Lebo tak sa to vtedy robilo, ak dôkaz nebol, vyrobil sa. Nvota nám aj tým dokresľuje charakter hlavného hrdinu, ktorý čoskoro musí čeliť zložitejším výzvam. Optimizmus sa vytráca, jeho snaha vychádza nazmar. Zist'uje, že ŠTB odpočúva aj jeho a prichádzajú naozaj ťažké chvíle.

Humoru tu nie je veľa, prevláda dráma. Doba je v 70. rokoch naozaj zlá, niet sa teda, čo čudovať. Scenárista Ľubomír Slivka mohol v tomto smere ešte trochu pritlačiť. Pridať viac napätia a strachu. Príbeh na to potenciál má a divácky zážitok by tak mohol byť oveľa silnejší. Ako dobový thriller by to bolo veľmi

fajn. Takto mám pocit, že sa Juraj Nvota ako režisér nikam výrazne od Muziky neposunul. Rovnako ako pri nej aj teraz ide hlavne o opis doby a ľudí v nej. Závažnosť témy si žiadala viac.

Každopádne je však eŠteBák na slovenské pomery veľmi zaujímavý počin. Kvalitatívne výrazne vybočuje z nášho priemeru. Prekvapí slušná výprava, kvalitná práca so zvukom a z chronických nedostatkov našej kinematografie tu nenájdeme ani zlé dialógy, tie sú práve naopak veľmi fajn. Poteší i pestrá skladba charakterov postáv a veľmi kvalitné herecké výkony vo vedľajších postavách (Jan Budař, Ondřej Vetchý, Vlado Hajdu). Jiří Mádľ nemusí sadnúť každému, ale aj on sa od čias Snowbordákov herecky posunul. Nespomenul som ešte druhú hlavnú postavu, Adamovu priateľku a neskôr manželku Evu v podaní Michaeli Majernikovej. Je to jej prvá filmová skúsenosť, po niekoľkých seriáloch a určite sa nemá za čo hanbiť. Pri jej postave by určité výčitky mohli smerovať skôr na scenáristu, ale to nie je až tak dôležité.

Slovenská kinematografia sa pohnutej histórii 20. storočia venuje len zriedkakedy. Preto je veľmi dobré, že eŠteBák vznikol. Filmy sú dnes vhodným prostriedkom vyrovnávania sa spoločnosti so svojou zlou minulosťou. My sme sa ešte nevyrovnali ani s dobrým, takže nám to treba ako soľ. Juraj Nvota sa opäť ukázal ako perspektívny režisér, ktorý si dokáže nájsť zaujímavú tému a adekvátne ju spracovať. Snáď jeho ďalší film príde skôr ako po troch rokoch.

Michal Klembara



Avengers: Pomstítelia (4/5)



Po tom, čo nás pred niekoľkými týždňami potešil prvý letný blockbuster *Bojová loď*, vtrháva do kín doposiaľ najdôležitejší projekt štúdia Marvel, komiksoví *Avengers*. Upiera sa na nich pritom pozorný pohľad celého filmového sveta, keďže práve tento počin predstavuje vyvrcholenie snahy komiksového giganta, ktorý sa pred piatimi rokmi rozhodol vziať do rúk osud svojich postáv na filmovom plátne prostredníctvom vlastnej filmovej divízie.

Spomenutá päťročnica priniesla divákovi päť filmov, v ktorých sa postupne predstavili Iron Man (ten má na konte už dve dobrodružstvá na veľkom plátne), Hulk, Thor a Kapitán Amerika. K nim prirátajte ešte Čiernu vdovu a Hawkeyea a dostanete superhrdinský tím, ktorý musí zachrániť svet pred hrozbou, na ktorú by jeho členovia samostatne nestačili. Príbeh neponúka žiadne nečakané prekvapenia, či výraznejšiu hĺbku a drží sa zabehnutých dejových kol'ají väčšiny komiksových filmov. Ale v tomto prípade to ani nie je príliš na škodu.

Režisér a scenárista Joss Whedon má totiž k dispozícii poltucet výrazných charaktérov, ktoré dokážu utiahnuť vlastný film a práve ich interakcia je kľúčom k uspokojuvemu zážitku. Pol'ahky sa totiž mohlo stať, že niektorá z postáv bude upozadená na úkor inej. Whedonovi sa však podarilo namiešať skoro dokonalý kokteil, v ktorom žiadna ingrediencia neprebíja tú druhú. To čo mohlo byť pred nakrúcaním najväčším víťazstvom alebo prehrou sa, našťastie pre diváka, stalo hlavnou devízou výsledného filmu. Tony Stark si citovaním Shakespeara robí srandu z Thora, ktorý zas sprvoti príliš nevychádza s Hulkom. Kapitánovi Amerike po sedemdesiatich rokoch spánku v l'ade chvíľu trvá aklimatizácia v novom svete, ale aj on, Čierna vdova a Hawkeye sa rýchlo zapoja do vtipných - a nielen verbálnych - výmen názorov počas formovania tohto špeciálneho tímu.

Samozrejme, za funkčnú chémiu medzi postavami vďačíme nielen zručne napísaným dialógom, ale aj hereckému ansámbli. To však príliš neprekvapí, lebo po predchádzajúcich marvelovkách nebol na pochybnosti o Robertovi Downeym Jr., Chrisovi Evansovi, Chrisovi Hemsworthovi, Scarlett Johansson, Jeremy Rennerovi či Samuelovi L. Jacksonovi najmenší dôvod. Svoju záporácku charizmu si v roli Lokiho bez problémov udržal aj Tom Hiddleston a najpríjemnejším prekvapením je tak výkon Marka Ruffala, ktorý prevzal Hulka po Ericovi Banovi a Edwardovi Nortonovi. No na tých si človek po 2 minútach Ruffala na plátne ani nespomenie. V prvej polovici filmu mierne prevládajú dialógy

nad akciou. Tá je však stále snímaná veľmi prehl'adne a ponúka aj niekoľko záberov vďaka ktorým nie je 3D konverzia úplne zbytočná, aj keď neprítomnosť tretieho rozmeru by vôbec neprekážala. V záverečnej rúbanici v newyorských uliciach sa navyše kameraman Seamus McGarvey predvedie úžasným money-shotom, v ktorom kamera bez strihu putuje medzi akciou jednotlivých hrdinov a končí - ako inak - obrovským výbuchom. Celkový look samozrejme korešponduje s predchádzajúcou produkciou Marvelu. Napokon, Avengers sú jej vyvrcholením a bolo by naivné očakávať výrazný odklon práve teraz.

Škoda len, že film bol natočený vo formáte 1,78:1. Ved' maximálne širokouhlý pomer strán (2,39:1) mohol ešte pridať na epickosti a zároveň by eliminoval dva čierne pásy, ktoré takto vznikli na bokoch plátna. Aj napriek tomu, jediný kto sa príliš nevyznamenal, je skladateľ Alan Silvestri. Jeho hudba síce po väčšinu minútáže funguje, avšak po celý čas nezačujete žiaden originálnejší tón. Zvlášť zamrzí absencia výrazného hlavného motívu, ktorý by niektorým scénam dodal patričnej veľkoleposti. Ak už nič iné, mohli pri nălete Iron Mana zaznievať AC/DC z reproduktorov aspoň o niečo dlhšie.

No aj tak sú Avengers: Pomstítelia 3D výborným veľkofilmom a úspešným záverom prvej päťročnice Marvelu. Šancu sa im oplatí dať aj v prípade, že vás predchádzajúce marvelovky, či komiksoví hrdinovia vo všeobecnosti, doposiaľ mňali. Whedon úspešne stvoril Frankensteinovo monštrum - komiksoví nadšenci budú vo vytržení, ale film je bez problémov prístupný aj bežnému divákovi, ktorý si doposiaľ nedokázal predstaviť, prečo by sa na striebornom plátne mal stretnúť asgardský boh s chlapíkom v železnom high-tech obleku a modernou variáciou Jekylla a Hyde'a. Letná sezóna skrátka začala zostra.

Róbert Feldmár



Temné tieňe (2,5/5)



V roku 1966 sa podivná rodina Collinsovcov prvýkrát objavila v ponuro ladenej telenovele na obrazovkách Americkej stanice ABC – vtedy ešte bez štipky nadprirodzenosti. Hororovo-fantazijný charaktér seriálu sa naplno rozvinul až po roku vysielania, keď sa v deji objavil prapodivný Barnabas Collins. Táto tridsaťminútovka sa vysielala takmer nepretržite šesť rokov, pri čom vyprodukovala neuveriteľných 1225 častí. Pod jej chvatné ukončenie sa v roku 1971 aj napriek vysokej popularite programu podpísala zhoršujúca sa ekonomická situácia. Presne o dvadsať rokov neskôr sa tvorca Temných tieňov, Dan Curtis, pokúsil seriál oživiť – tentoraz už na týždennej báze – ale program bol po jednej sérii opäť predčasne ukončený, nakoľko prebiehajúca Vojna v Zálive neustále komplikovala vysielanie a program postupne prišiel o svojich divákov.

Filmové spracovanie gotických Temných tieňov, ktoré si nemohol na starosť vziať nikto iný než Tim Burton, sa scenáristicky odpíchlo práve od dvanásťdielnej mini série z deväťdesiatych rokov. Snímka sa začína zhustenou históriou Barnabasa Collinsa, ktorý sa ako malý chlapec s rodinou presťahuje z Anglicka do Nového sveta, kam sa Collinsovcovia rozhodli rozšíriť svoje rybacie impérium. Zakladajú fabriky na spracovanie rýb a postupne budujú svoje mesto Collinsport. Rodina sa darí, až kým ich mladý syn, Barnabas, neohrdne dcérou ich slúžky, Angelique, ktorá je zhodou okolností bosorkou.

Tá čarami prinúti jeho snúbenicu, aby skočila z útesu. Zúfalý Barnabas sa okamžite vrhá do rozbúreného mora, avšak smrť nenachádza. Angelique ho premenila na upíra, aby na večné veky žil v smútku za stratenou láskou. Celé mesto pobúri proti Barnabasovi, ktorého uväznia do kovovej truhly a zasypú niekoľkými metrákmi hliny. Svoje väzenie opúšťa až po takmer dvoch storočiach, avšak namiesto skvelého a veľkolepého rodu Collinsovcov nachádza polorozpradnutú rodinu a chátrajúci podnik, ktorým sa rozhodne prinavrátiť dávnu slávu. To, samozrejme, nebude také jednoduché, keďže jeho konkurenciou na trhu je práve Angelique.

Vari najväčším plusom filmu je vynikajúce herecké obsadenie. Na plátne vás zaujme Michelle Pfeiffer ako matriarcha na čele tejto podivnej rodinky a mladá Chloë Grace Moretz (poznáte ju z filmu Kick-Ass, 2010) v úlohe nevrlej tínedžerky. Záporáčkou filmu je Britka Eva Green, ktorá si svoju zvrhlú postavu Angelique zjavne užíva. Vynikajúca Helena Bohdám Carterová, režisérova partnerka v osobnom živote a jedna z jeho hereckých stálic, zosobnila psychologičku, ktorá neistotu zo svojho vytrácajúceho sa pôvodu dezinfikuje alkoholom.

Burtonovka sa už dlho nezaobíde bez Johnnyho Deppa, ktorý sa po Alici v krajine zázrakov (2010) vracia do popredia ako ústredná postava Barnabas Collins. Depp však nevie potlačiť svoju rozpačitú grotesknosť, ktorá sa zrkadlí v každom jeho

>> Filmová recenzia



slove, pohybe či geste. Oberá ho o džentlmenský pôvab, a tak všetky náznaky drámy pri jeho vstupe na scénu vyprchajú. Je to ako sledovať trizievneho Jacka Sparrowa s nevkusne hrubým nánosom make-upu. Rodinná dráma, napätie alebo nebodaj hororové prvky – teda celá t'áživá atmosféra – sa znenazdajky vytrácajú a zanechávajú iba nesympatický žánrový neporiadok. Za to čiastočne môže aj typická Burtonovská estetika – počnúc kostýmami a končiac celým temno-sivým farebným ladením. To, čo jeho animákom prepožičiava svojskú a jedinečnú auru a poetickosť, tu, naopak, filmu škodí, lebo ho zbavuje realistikosti. Všetko by mohla zachrániť hravá a kokečná hudba, ktorú sa rozumne rozhodli použiť v traileroch a ktorá by Vám dala pocit, že film seba samého neberie príliš vážne. Nanešťastie, Burtonov dlhoročný spolupracovník Danny Elfman sa vydal úplne inou cestou a snímku dovybavil tajuplným orchestrálnym soundtrackom, ktorý ubíja čierny humor.

Veľkým problémom filmu je nevyvážené spojenie striktné čierno-bielej archetypálnej naivity filmov sedemdesiatych rokov s postmodernou. A tak v antihrdinke Angeliqe nachádzame ľudskosť a srdečnosť, aj keď sa nás scenár replikami snaží presvedčiť, že je duševne prázdna. Na druhej strane, žena Barnabasovho srdca, Victoria Winters (zahrala si ju Bella Heathcote) je stelesneným milé a nevinnej dievčiny, avšak vo filme takmer nedostala priestor, a tak sa divák ťažko stotožní s deklarovanou osudovou náklonnosťou medzi ňou a Barnabasom. Divák pri toľkých škriepkach, nat'ahovaní (a iných činnostiach) medzi Barnabasom a Angeliqe začne

sympatizovať s ňou a nie so zasnenou a pomerne nudnou Viktóriou, ktorej jedinou viditeľnou kvalitou sú pekné hlboké oči.

Fantazijná komédia *Temné tieň* pôsobí ako veľmi krotký prequel – navodzuje atmosféru, ozrejmjuje históriu, vzťahy a logiku Collinsovského sveta, ale na pochabú a šialene zábavnú jazdu na vlne čierneho humoru, žiaľ, stále čakáme. Na drámu je scenár filmu nadmieru nekonzistentný a Deppov herecký výkon príliš povedomý. Čo sa komiky týka, buď sa jej mali nadobro vzdať a poddať sa melancholickej stiesnenosti, alebo jej nechať voľný priebeh a ponúknuť divákovi čistokrvnú hororovú komédiu. *Temné tieň* však chceli ulahodiť, zdá sa, všetkým naraz.

Petra Adamková



>> Ursula Poznanski

Erebos – Hra, ktorá zabíja

Môže sa za naoko nevinnou počítačovou hrou ukrývať dokonalý plán pomsty? Môže hra zabíjať? Vitajte vo svete, kde je možné všetko. Toto je Erebos.

Rakúska autorka Ursula Poznanski už stihla napísať množstvo kníh mladých. Jej triler Erebos rozpráva o tom, aké ľahké je v dnešnej dobe manipulovať s ľuďmi a naopak, aké ťažké je rozoznať hranicu medzi neškodnou zábavou a skutočným nebezpečenstvom.

Všetko sa to začne, keď si študenti na londýnskej strednej škole medzi sebou začínajú vymieňať podozrivé balíčky s cédečkami. Hrdinu knihy Nicka Dunmora začne ich obsah veľmi zaujímať. Mnohí spolužiaci sa totiž zrazu správajú veľmi tajnostkársky, prestali chodiť do školy a na basketbalové tréningy. Jedného dňa sa cédečko konečne dostane aj k Nickovi.

Doma ho s napätím zasunie do počítača a ocitne sa vo svete, ktorý má svoje prísne pravidlá. Všetko je tam však tak nádherné a reálne, že Nick neodolá a na tieto pravidlá pristúpi.

„Návnada musí byť krásna, aby si korist' všimla hák, až keď je pevne zaseknutý v mäse. Moja korist'. Takmer by som ju chcel objasť, hoci ju nepoznám. Istým spôsobom to však urobím. Splynieme do jednej duše.“

Svoju postavu si môže vyskladať do najmenších detailov. Vyberie si meno, poslanie, rod, ku ktorému chce patriť, zbrane aj špeciálne schopnosti. Od tohto momentu kráča po boku upírov, vlkolakov, barbarov, trpaslíkov, jašterích mužov a mačacích žien. Keď sa drží statočne, dostane bohatú odmenu. No keď boj nezvládne a ostávajú mu už len posledné zvyšky života, prichádza posol so žltými očami, aby ho zachránil. Jeho pomoc však nie je zadarmo.

„Na konci zomrieme všetci. Zvláštne, že viacerí robia ohľadom toho taký cirkus – či sa to stane skôr alebo neskôr. Čas plynie ako voda a nesie nás so sebou, nech sa snažíme plávať proti prúdu, ako chceme.“

Aké príjemné je vzdať to. Nechať dni a noci voľne plynúť, nevidieť chod svetla, nepočuť ho, necítiť. Žiť vo vlastnom svete, kde platia vlastné pravidlá. Už nebehať za nespočetnými cieľmi, ale sledovať len jeden jediný, nepretržite a dôsledne.“

Autorka v románe ponúka skutočne dokonalý svet, ktorý je akoby vystrihnutý z dobrodružnej hry World of Warcraft.

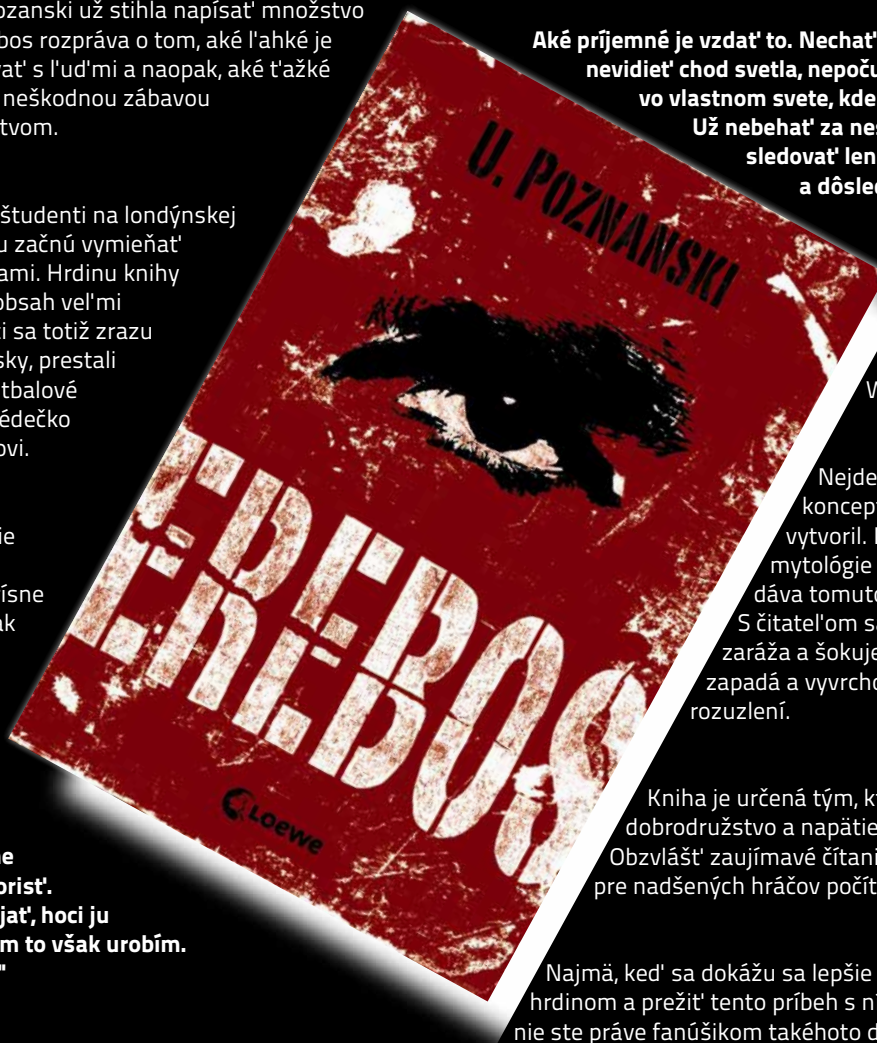
Nejde však len o lacnú kópiu konceptu, ktorý už niekto vytvoril. Prvkami starogréckej mytológie a strhujúcou zápletkou dáva tomuto námetu nový rozmer. S čitateľom sa hrá, natáhuje ho, zaráža a šokuje. Všetko do seba presne zapadá a vyvrcholí vo veľkolepom rozuzlení.

Kniha je určená tým, ktorí majú radi dobrodružstvo a napätie so štipkou fantasy. Obzvlášť zaujímavé čítanie to môže byť pre nadšených hráčov počítačových hier.

Najmä, keď sa dokážu sa lepšie stotožniť s hlavným hrdinom a prežiť tento príbeh s ním. Ak však nie ste práve fanúšikom takéhoto druhu zábavy, nedajte sa hneď odradiť, po prečítaní prvých strán si vás Erebos zaručene získa a vy ostanete v nemom úžase prikovaní ku knihe až do úplného konca.

Lucia Kériová

Vydavateľstvo: Fragment
Počet strán: 328 strán



>> Jo Nesbo

Phantom

Vydavateľstvo: Harvill Secker

Počet strán: 464

„Život je reštaurácia, ktorú si nemôžeš dovoliť.“

Autor Jo Nesbo a jeho svetoznámy detektív Harry Hole nie sú medzi slovenskými fanúšikmi severských kriminálnych románov žiadnou novinkou. Neznámu však môže byť najnovší príbeh Phantom, ktorý k nám ešte nedorazil, a preto sa vám ho pokúsím priblížiť. Lebo rozhodne sa je na čo tešiť! A že niekto stále nevie, kto to ten Jo Nesbo vlastne je? Tento sympatický chlapík sa narodil v roku 1960 v Osle a okrem toho, že je neskutočne talentovaný spisovateľ, je aj vyštudovaný ekonóm, finančný analytik a dokonca si vyskúšal rolu makléra. A aby toho nebolo málo, tak je ešte aj hudobník a kedysi hrával pre úspešnú nórsku skupinu. Svoj prvý román s Harry Holeom začal písať počas tridsaťhodinového letu do Austrálie, kde si chcel oddýchnuť od všetkých povinností a najmä od Nórska. Kým sa po šiestich mesiacoch vrátil domov, príbeh takmer dokončil. Vydali ho v roku 1997 pod názvom Netopierí muž v čase, kedy už Jo dobre vedel, že nič okrem písania robiť nebude. Príbeh rýchlo pribúdali a dnes sa môže Jo pochváliť šestnástimi knihami na svojom konte.

A o čom teda Phantom je? Harry Hole sa vracia do Osly po nejakom čase, ktorý strávil v Hongkongu utekaním pred svojou minulosťou. Tá ho však dostihla aj tisíce kilometrov ďaleko, a tak zrazu stojí v starom známom hoteli v Osle a podáva recepcnému pas, aby ho zapísal.

„Pas bol zničený používaním a plný pečiatok, ktorých bolo príliš veľa na to, aby sa jeho život dal nazvať dobrým.“

Vracia sa, aby vyriešil prípad, ktorý je už uzavretý. Majú telo, zbraň, aj vraha. Všetko je jasné každému, okrem Harryho. Keďže už nie je súčasťou policajného zboru, púšťa sa do vyšetrovania na vlastnú päsť s pomocou pár verných bývalých kolegov i tých, ktorí mu proste len niečo dlžia. Zvädza boj o život a nielen vlastný. Nevolať by sa Harry Hole keby zase raz nebojoval so svojím alkoholizmom, láskou k jedinej žene Rakel, ktorá si ho podmanila, či arogantným prístupom ku všetkému, čo mu nie je sväté, čiže k všetkému.

„Rakel. Najväčšia láska jeho života. Také to bolo jednoduché. A také komplikované.“

Ešte aj dva týždne po prečítaní mám zimomriavky z častí, ktoré boli písané z pohľadu zomierajúceho chlapca, Gusta, ktorý opisuje celý svoj život od detstva až po okamih, kedy stál zoči voči strelnej zbraňi a vedel, že zomrie.

Jo Nesbo rozhodne vie, čo robí a ako to robiť čo najlepšie. Zatajený dych a zrýchlený tep sú pri čítaní samozrejmosťou, ktorej sa asi nevyhne nikto, kto sa vie ponoriť do knihy s tým, že

okolitý svet prestáva existovať. Nesbo na takýto exkurz vytvára dokonalé podmienky a po kostrbatom úvode, v ktorom sa treba zorientovať kto je kto a čo robí, nie je nič jednoduchšie ako stať v špinavom starom byte a sledovať, ako Gusto zúfalo potrebuje svoju dávku. Nakúkala som ponad plece vrahovi, ktorý však stál tak, že mu nebolo vidno do tváre, takže na odhalenie som musela čakať do poslednej chvíle. Sledovala som Harryho ako sa túla ulicami Osly a priam som cítila jeho osamelosť.

„Som matka, ktorá pracuje ako právnička. A čo ty, Harry? Si policajt? To je to, čím si sa stal? Robot, otrok mraveniska a myšlienok iných ľudí? To je to kto si?“

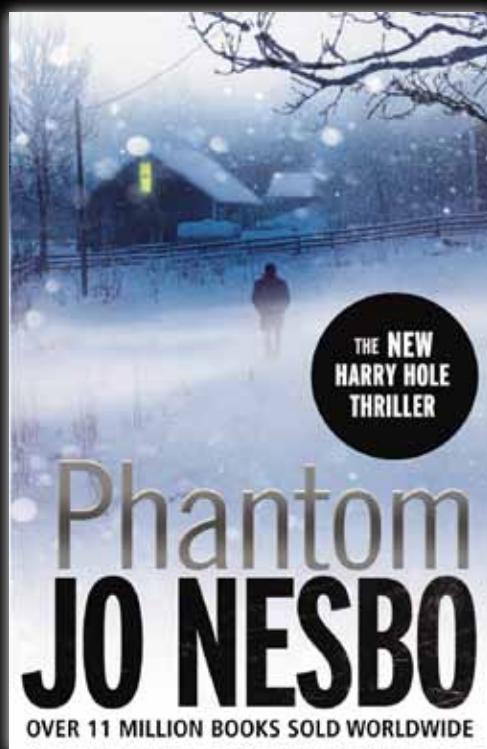
Je ťažké spoznať, aký Harry v skutočnosti je, ale je neskutočne jednoduché ho milovať a držať mu palce nech sa deje čokoľvek. Lebo v každom z nás je predsa kúsok stroskotanca, ktorý z času na čas nevie, čo so sebou a jedine po čom túži, je láska.

Na záver mi už ostáva len dodať, že Phantom ďaleko prevyšuje prechádzajúce

Nesbove knihy, ktoré som čítala, napríklad Spasiteľ a Lovcov mozgov či Diablovu hviezdu. Táto novinka má v sebe niečo existenčné. Niečo, čo vás pohltí a kým sa dostanete na koniec, budete sa musieť vyrovnávať s mnohými vecami, ktoré je lepšie zvyčajne ignorovať. Nie je to len obyčajný príbeh plný krvi a divokých naháňačiek, ale aj spoved' človeka, ktorý už zažil všetko a viac nemá čo stratiť.

Myslím si, že Phantom dokáže zaujať každého, kto sa nebojí nazrieť do tých najtemnejších zákutí ľudskej podstaty a je schopný akceptovať, že „nemôžeme žiť naše životy tak, ako chceme. Sme väzni... vecí. Toho, kým sme.“

Barbara Brišová



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

V tejto súťaži si prídu na svoje tak ako PCčkári, tak aj konzolisti.
V spolupráci so spoločnosťou Conquest vám prinášame súťaž
o skvelých 5 cien. Opäť budete môcť
odpovedať na jednoduchú otázku.

1.



+



2.

Otázka znie: ako dopadla
videorecenzia na hru Dirt
Showdown? Aké dostala
hra vo videorecenzii
hodnotenie? Odpovedať
môžete na nasledujúcom
odkaze dole.

+



3.



4.



5.



LINK:

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-5-cien-od-spolocnosti-cqe.html>

Ceny poskytla spoločnosť
CONQUEST entertainment a.s.

