



Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 6 / jún 2012 | www.gamesite.sk

Gamesite MAGAZÍN

TESTOVALI SME
Samsung Galaxy S3

Midi Tower skrinka
Fractal Design Arc

TOP HRA: **Ghost Recon: Future Soldier**

SÚŤAŽ o 3x



SÚŤAŽ o 3x



→ **TOP GAMES:**

Max Payne 3
Warlock: Master Of Arcane
Dragons Dogma
Battlefield 3: Close Quarters

→ **TOP HARDVÉR:**

Asus Transformer T300
MSI GT70 ONC
Sony VAIO F24
Tesla R2 650 W

→ **NEUŠLO NÁM:**

Akadémia temna
Temná veža
Tanec medzi črepinami
Prometheus

→ **TOP TÉMY:**

Rozhovor s Tomášom Kleinmannom
Preview Sound Blaster AXX
Žena a Tablet
3. narodeniny a MDD

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 / Róbert Gálík /
Martin Klokner / Gabriela Nováková

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Ghost Recon®: Future Soldier

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/
vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť 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...



■ Keď som pred mesiacom sedel a písal editoriál, tešil som sa na to, ako si chvíľku oddýchnem. Ale mesiac sa opäť s mesiacom stretol a my vám prinášame už šieste číslo nášho magazínu.

Po uverejnení májového čísla sme sa s väčšinou redakcie stretli v Košiciach a konečne, v uvoľnenej náladičke, sme sa porozprávali a pripravili sa na plány do budúcnosti. Prvou metou je nasadenie portálu Gamesite.sk na virtual server, ktorý by po doladení nastavení mal priniesť čitateľom zrýchlenie webu, ale predovšetkým by mal zvládvať väčší nápor.

Druhou, pre nás zásadnou metou, je spustenie GS SHOPu. Na začiatok spomeniem akciu, kde prví 14ti z vás, ktorí si v GS SHOPe objednáte tovar za viac ako 55€, dostanú zadarmo hru. Nebude to žiadna stará hra za euro päťdesiat, ale jedna z dvoch noviniek: Binary Domain alebo Ghost Recon: Future Soldier. Shop teda spustíme do plnej prevádzky 1.7.2012, avšak bude to zatiaľ beta prevádzka, preto akonáhle nájdete nejaké chyby, nezrovnalosti, či problémy, neváhajte, prosím, a nahláste nám ich na email admin@gsshop.sk.

Článkov je tento mesiac pre vás pripravených neúrekom, pribudli aj recenzie Blu-ray filmov, ktoré vo filmovej sekcii azda časom bude pribúdať. Chýba hľadám hlavnú recenziu na českú verziu hry Ghost Recon: Future Soldier na PC, z dôvodu posunutia tejto verzie na 29.6.2012. Nezúfajte, recenziu v magazíne nájdete už budúci mesiac. Tento mesiac sme ale pripravili recenziu PS3-kovej verzie, ktorá podporuje aj MOVE ovládač.

Budete si môcť zahrať aj v dvoch súťažiacich, dohromady o 6 hier. 3 kúsky PC verzie hry Binary Domain a o 3 kúsky PC verzie hry Ghost Recon: Future Soldier Signature edície. Hry venoval do súťaže náš nový GS SHOP.

Príjemné prežitie letných prázdnin a dovolenky želá

Zdeno HIRO Moudrý
Editor in Chief

Redakcia hodnotí mesiac jún...



Babli

Počas júna som bol
naozaj zaneprázdnený.
Okrem sledovania E3
som si užil Lollipop
Chainsaw a pustil sa
do dlho očakávanej indie
adventúry Resonance.
Okrem toho vyšlo asi
päť ďalších hier,
na ktorých vydanie som
nejaký ten čas čakal.



MarkusFenix

Jún sa niesol hlavne
v znamení skúškového,
no ak bol čas, tak som
väčšinou dobiehal resty
z minulého roka, a to
v podobe RAGE.
Popritom štipka
MassEffect 3, Battlefield 3
a SpecOps: TheLine
...a jún sa ocitol na svojom
konci.



JC

Herný jún sa z môjho
pohľadu nelíšil od mája.
To znamená, pravidelná
dávka Diabla a sem tam
krátkodobé úlety v beta
víkendoch GuildWars 2.

A... jasne, rozohral som
konečne nového Maxa,
ktorý pozitívne prekvapil,
takže spokojnosť!



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

shark

Infolinka 02/16 900 online@shark.sk www.shark.sk



Kvalitný batoh
ROG SHUTTLE BackPack

Herný hit
Max Payne 3



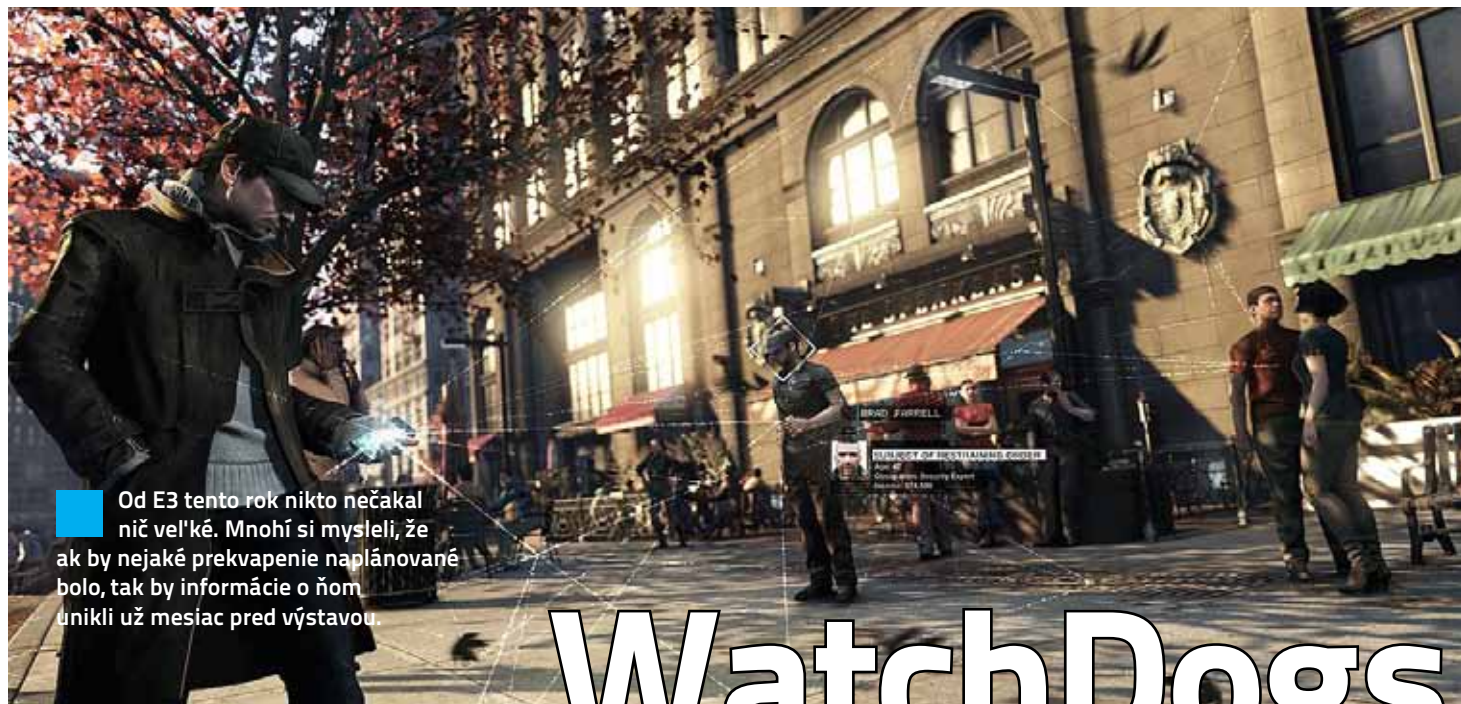
Herná myš ASUS
od skutočných profesionálov

Nové ASUS G55 a G75

Nový Intel Core i5 a Core i7 procesor 3. generácie | Nová supervýkonná grafika NVIDIA GeForce GTX660M 2GB alebo GTX670M 3GB | 4GB až 12GB 1600MHz pamäť | konfigurácie s SSD diskom Blu-Ray mechanika | konfigurácie s 17,3" antireflexným Full HD 3D displejom s 3D okuliarmi



od 1079€



Od E3 tento rok nikto nečakal nič veľké. Mnohí si mysleli, že ak by nejaké prekvapenie naplánované bolo, tak by informácie o ňom unikli už mesiac pred výstavou.

Watch Dogs

>> E3 priniesla len málo prekvapení. Jedno si ale ukradlo pozornosť všetkých ľudí a ukázalo niečo, čo tu ešte nebolo.

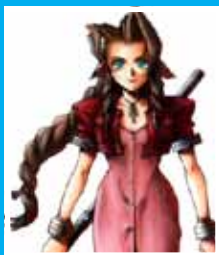
O to viac padali sánky dole, keď sa na konferencii Ubisoftu ukázal Watch Dogs. Po krátkej ukážke témy hry, kde sa hovorilo o tom, akú veľkú úlohu má technológia v dnešnom svete, ešte stále nebolo isté, o čo presne pôjde. Hneď na to sa ale začalo ukazovať herné Chicago plné života, aby sa kamera napokon zamerala na chlapíka v plášti a šiltovke, s rukami vo vreckách, kráčajúceho neuveriteľne detailným, jesenným mestom. Grafika zaujala okamžite a spustila vlnu špekulácií o tom, či ide o next-gen záležitosť. Neskôr sa ale potvrdilo, že hra vyjde na PC a terajšie konzoly. Každopádne, čo nasledovalo, bola ukážka špeciálnej schopnosti hlavného anti-hrdinu, ktorý má prístup k centrálnemu systému mesta, a tak dokáže hacknúť čokoľvek. V ukážke tak prišlo na odpočúvanie

mobilov, vyradenie elektroniky, nabúranie dopravného systému a spôsobenie hromadnej havárie či obyčajné zisťovanie informácií o okoloidúcich. To všetko z malého zariadenia, ktoré skrýva postava vo vrecku. Z ukážky to vyzeralo všetko také trochu naskriptované, no vzhľadom na to, že pôjde o open-world hru, vývojári ubezpečovali, že sa daná situácia dala vyriešiť aj inak, aj keď zatiaľ zostali len pri slovách. Na hru pracuje štúdio Ubisoft Montreal, známe predovšetkým

sériami Assassins Creed a Far Cry, s pomocou Ubisoft Reflections, ktorí majú na svedomí Driver sériu a pomáhajú s tvorením mesta a s vozidlami. Ďalším faktom, ktorý podkopáva dôveryhodnosť všetkých „nechcených“ leakov, ktoré tak často vidíme, je to, že na Watch Dogs sa pracuje už od roku 2010. Dátum vydania je zatiaľ stanovený na ďalší rok, ale žiaden špecifický kvartál určený nebol. Každopádne hra bude odteraz pozorne sledovaná..

Návrat Final Fantasy VII

Najpopulárnejší diel celej série, Final Fantasy VII, sa dostane na Steam. Vyšlo to najavo kvôli doméne, ktorú si SquareEnix zaregistrovalo a neskôr vďaka leaknutým obrázkom, potvrdzujúcim návrat klasiky.



Kedy vyjde Last Guardian?

Mnoho ľudí pred E3 dúfalo, že sa v Los Angeles ukáže z tejto očakávanej hry niečo nové. Dúfali však márne. Sony aspoň ubezpečilo fanúšikov, že hra vyjde, až bude naozaj pripravená a dokončená, ani o deň skôr.





Dishonored

Vlhký sen hardcore hráčov

■ Aspoň tak sa tento titul, tvorený štúdiom Arkane, javí.

V portfóliu ľudí, pracujúcich na tejto steampunkovej, stealth akčnej adventúre, sa nájdú také kúsky ako Deus Ex, System Shock, Arx Fatalis, Thief či Half-Life 2 a samotní vývojári sa vôbec netaja tým, že v týchto klasikách našli pre Dishonored mnoho inšpirácie, aj keď zároveň sa snažia priniesť niečo nové, niečo vlastné. E3 priniesla prvé hrateľné ukážky, kde vývojári odprezentovali voľnosť, akú má hráč v plnení misií. Vďaka pestrej palete schopností bude možný stealth, akčný prístup, aj všetko medzi tým. Či to naplní svoj potenciál, sa dozvieme 12. októbra, kedy hra vychádza v Európe.



Beyond: TwoSouls

V hlavnej úlohe EllenPage

■ Prezentáciu Sony na E3 odštartoval David Cage s oznámením najnovšej hry od štúdia Quantic Dream, Beyond: Two Souls.

Veľkým odhalením okrem samotnej hry bol však fakt, že hlavnú postavu stvárni populárna herečka Ellen Page. Tá sa chopí role Jodie Holmes, ktorá má už od malička prepojenie s tajomnou entitou z iného sveta, ktorá má k dispozícii nadprirodzené schopnosti. V príbehu si prejdeme pätnástimi rokmi života Jodie a jeho nosnou témou by mala byť otázka, čo sa stane s človekom potom, keď zomrie. Čo sa týka hrateľnosti, mala by pripomínať trochu viac interaktívny Heavy Rain. Dátum vydania je naplánovaný na prvý kvartál ďalšieho roka.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ... sa v HD spracovaní vráti klasika z dôb PlayStation 2, Okami. Bude dostupná prostredníctvom PlayStation Network za 19,99 dolárov. Dočká sa podpory PSMove a fanúšikovia trofejí si prídu na svoje tiež, keďže budú integrované do hry. Do srsti bieleho vlka sa tak budeme môcť vrátiť už túto jeseň, kedy hra vyjde.

■ ...oznámi Charles Cecil, spolu so štúdiom Revolution Software, novú hru, na ktorej pracujú už nejaký čas. Má sa jednať o 2D point&click adventúru a niet sa čo čudovať, že väčšina ľudí to tipuje na piaty diel série Broken Sword. Fanúšikovia už dlho prosili o návrat série v klasickom spracovaní.

■ ...sa na náš trh dostane exkluzívna európska edícia DarkSouls: Prepare to Die na PC. V rukách ju budeme môcť držať už 24. októbra za približnú cenu 35 až 40 eur. Súčasťou tejto exkluzívnej verzie bude 150 stránkový artbook, soundtrack, DVD so sériou zákulisných záberov, plagát a kolekcia pohľadníc.

Zákaz predaja

Ministerstvo kultúry Južnej Kórei pripravuje zákon, ktorý by mal zakázať predaj herných položiek za reálne peniaze a odôvodňuje to tým, že tieto praktiky škodia zdravej hernej kultúre.



Cyberpunk prístupnejší

Na adresu príbehu pripravovaného RPG Cyberpunk, sa CD Projekt RED vyjadril, že aj keď pôjde rovnako do hĺbky ako v príbehoch v oboch Zaklínačoch, bude len na hráčovi, ako hlboko sa doň bude chcieť ponoriť.



AMD Brazos 2.0



Spoločnosť AMD ohlásila najnovšiu platformu procesorov AMD E-series s akcelerovaným spracovaním grafiky (Accelerated Processing Unit – APU). Nové AMD procesory radu E z modelov na rok 2012 sú navrhnuté pre použitie v notebookoch a stolových počítačoch, ktoré spĺňajú základné požiadavky na výkon, výdrž batérie a v danej kategórii zaručia aj skvelý zážitok z hier a multimédií za priaznivé ceny.

„V roku 2011 sme počítačovému svetu ukázali, že je možné do notebookov dostať výkon, porovnateľný s diskretnou

grafickou kartou bez toho, aby sa zvýšila cena alebo spotreba. Výsledkom bola najúspešnejšia platforma pre notebooky v histórii AMD,” povedal Chris Cloran, viceprezident a generálny riaditeľ divízie AMD Client Business Unit. „Dnes dvíhame latku ešte vyššie v podobe našej najnovšej ponuky APU. Naš rad procesorov pre rok 2012 poskytuje užívateľom vynikajúcu voľbu výkonu aj výdrže batérie.”

Procesory AMD radu E z roku 2012 s pôvodným kódovým označením Brazos 2.0 predstavujú funkciami nabitú aktualizáciu historicky najúspešnejšej platformy AMD pre notebooky. Medzi prínosy patria:

Vylepšená mobilita, vďaka o 36% dlhšej výdrži batérie oproti konkurencii. Počítače, založené na APU platforme, dokážu dosiahnuť v pokoji až 11 hodín výdrže na jedno nabitie a náskok pri prehliadaní internetu až 90 minút oproti konkurencii.

Vylepšené podanie obrazu vďaka technológii AMD Steady Video, ktorá pomáha odstraňovať rozostrenia a šum z internetových a iných videí.

Nové procesory ponúkajú aj špičkový zážitok z počítačových hier. Procesory AMD radu E roku 2012 sú jedinou platformou pre základné notebooky, ktorá ponúka vstavanú grafiku AMD Radeon HD 7000 s DirectX 11 a Direct Compute, ktorá umožňuje plne si vychutnať aj graficky náročné hry. AMD Quickstream sa stará o rýchle prehliadanie internetu a upravuje priority pripojenia, aby zobrazovanie bolo bez zadrhávania.

Vďaka rozhraniu Superspeed USB 3.0 dosiahnete až 10-krát vyššiu rýchlosť.

Samozrejmosťou je aj možnosť 3D projekcie na externých 3D obrazovkách pre filmy aj hry.

AMD úzko spolupracovala aj s Microsoftom, aby nové APU procesory AMD radu E boli optimalizované pre hlavné funkcie operačného systému Windows 8 a celkový výsledný dojem bol čo najlepši. Optimalizácia pre HTML5 a plná podpora užívateľského rozhrania Metro pomôžu akcelerovať aplikácie pre Metro.

Spoločnosť AMD očakáva, že počítače založené na APU platforme AMD radu E budú ponúkať viacerí OEM výrobcovia, ako napríklad Acer, Asus, HP, Lenovo, Samsung, SONY a Toshiba.



NEWS FEED

Vizio uvádza ultrabooky a All-in-one



Firma Vizio je známa hlavne vďaka výrobe televízorov, no tentoraz sa však obracia k počítačovému priemyslu a uvádza na trh prvé ultrabooky, notebooky a All-in-one PC.

All-in-One PC prichádza v dvoch veľkostiach, a to 24 a 27 palcov s Full HD rozlíšením. Vo vnútri nájdeme procesor od Intelu najnovšej generácie Ivy Bridge, ktorému bude sekundovať grafická karta od Nvidie, založená na Kepler architektúre. O dostatok miesta sa postará 1TB pevný disk a pre operačný systém je určený 32GB SSD. K tomuto PC je dodávaný aj bezdrôtový set, skladajúci sa z touchpadu, klávesnice

a subwooferu. 24-palcový model bude ponúkaný za cenu 898 dolárov a 27-palcový za 1098 dolárov.

Na trh nám Vizio prináša aj dva modely ultrabookov, ktoré nesú označenie „Thin + Light“, vďaka hrúbke 17mm a hmotnosti 1,5 kg. Modely budú osadené procesormi Intel Core i3 a i7 najnovšej generácie Ivy Bridge a obsahovať budú integrovanú grafickú kartu Intel HD4000. Oba modely budú mať 128 GB SSD disk a 4 GB operačnú pamäť. K dispozícii budú veľkosti 14 a 15,6 palcov. Každý z týchto modelov začína na cene 898 dolárov. Pre nové ultrabooky je plne optimalizovaný Windows 7.

Lenovo smartphone s Intel procesorom

Intel a Lenovo oznámili dostupnosť Lenovo Le Phone K800 v Číne, prvý smartphone od Lenova s procesorom Intel. Predávať by sa mal v oficiálnych predajniach za cenu 524 USD. Lenovo K800 má procesor Intel Atom a prináša užívateľom vysoký výkon a širšie možnosti. K800 má silný čip s frekvenciou 1,6GHz a s technológiou Intel Hyper Threading má pokročilé možnosti multitaskingu medzi jednotlivými aplikáciami. Skvelý vizuálny zážitok by mala poskytnúť 4,5-palcová IPS obrazovka a 400MHz GPU s pokročilou grafikou. Smartphone bez problémov prehrá Full HD video a má tiež kvalitný fotoaparát. K800 bude bežať na Andoride 2.3.7 so vstavanou 1GB ROM, 8Mpx zadnou a 1,3 Mpx prednou kamerou.



AcerAspire S7



Acer predstavil ultrabook s dotykovým displejom a natívnou podporou Windows 8.

K dispozícii bude vo veľkostiach 13,3 a 11,6 palcov s Full HD rozlíšením. Oba modely budú mať elegantnú hliníkovú konštrukciu. 13,3-palcový model ponúkne výdrž 12 hodín. Ultrabook bude mať aj inovatívne chladenie.

Lenovo Idea Tab



Lenovo rozširuje ponuku tabletov novým modelom Idea Tab S2019, ktorý obsahuje najnovší Android 4.0 ICS. Tablet ponúka 9,7-palcový IPS displej s rozlíšením

1024x768 a hrúbkou 8,9 mm. Je poháňaný dvojjadrovým procesorom s taktom 1GHz. Poskytne maximálne 32GB pre vaše dáta.

LG monitor s TV funkciou



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



LG uvádza na trh dva monitory s TV funkciou. Ide o 27-palcový LG DM2752 a M2752, ktoré ponúkajú

IPS panel, Full HD rozlíšenie a výborné pozorovacie uhly. Dostupná je funkcia obraz v obraze. O zvuk sa stará systém ISS, nájdeme tu 2 HDMI porty. Prvý model ponúka 3D. Hráči ocenia funkciu Dual Play.



Logitech klávesnica pre Apple

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

Vďaka bezproblémovému solárnemu napájaniu, rozloženiu kláves, ktoré je typické pre klávesnice určené pre zariadenia Mac, a pohodlnej konštrukcii osloví klávesnica Logitech K760 používateľov zariadení Apple na celom svete. Nová klávesnica dokonale ladí s obľúbenými zariadeniami značky Apple – dizajn modelu Logitech K760 je štíhly, minimalistický a obsahuje klávesy obvyklé pre počítače Mac, ako sú Command, Brightness, Eject a pod.

Podobne ako predošlé solárne klávesnice Logitech sa môže dobíjať v akýchkoľvek svetelných podmienkach – stačí prítomnosť svetla lampičky, v miestnosti aj vonku. Očakáva sa, že bezdrôtová solárna klávesnica Logitech K760 bude v Európe k dispozícii v júni 2012 za odporúčanú maloobchodnú cenu 79.99 €.



Asus predstavuje novinky na poli notebookov

6. júna nám Asus predstavil novinky na poli notebookov, konkrétne išlo o modely z multimediálnej rady N a nový rad Zenbookov.

Do modelového radu N pribudli modely N46, N56 a N76. Novšia generácia totiž prešla faceliftingom, ktorý sa prejavil na atraktívnom dizajne a estetickom vzhľade nových kúskov. Veľmi potešujúca je aj prítomnosť Full HD matného displeja so širokým pozorovacím uhlom. „Audiofilov“ poteší technológia Sonic Master Premium, ktorá posúva zvuk notebookov ešte ďalej. Notebooky využívajú Bang & Olufsen ICE power a vďaka optimalizovanému zvukovému hardvéru a externému subwooferu tak vytvárajú výnimočný zvuk s ešte hlbšími basmi. Výkonné procesory Intel Core Ivy Bridge určite tiež nezaostávajú za zvyškom a zabezpečujú plynulejšie prehrávanie multimédií.

Druhá v poradí je nová generácia Asus Zenbook Prime, prichádzajúca s dvomi variantmi displejov – UX21A s 11,6" a UX31A s 13,3" uhlopriečkou. Celokovové hliníkové telo s povrchovou úpravou v podobe koncentrických kruhov je štíhle a

elegantné. Matný FullHD displej formátu 16:9 s IPS technológiou prekvapí dokonalým obrazom bez nežiaduceho zrkadlenia. Procesory 3. generácie Intel Core™ i7, založené na technológii Ivy Bridge, určite nerobia hanbu a spolu s výkonnou grafikou Intel® HD Graphics 4000 sa postarajú o patričný výkon.



ASUS predstavil tablety a ultrabooky na Computexe

Asus na výstave Computex 2012 predstavil niekoľko zaujímavých novinek z oblasti prenosných počítačov a tabletov. Jednou z novinek je akýsi hybrid medzi prenosným počítačom a tabletom Asus Transformer Book. Tento ľahký, a zároveň výkonný stroj bude vybavený procesormi tretej generácie Intel Core i7/i5/i3 a o grafický výkon sa postará grafika od Nvidie. Vďaka odnímateľnej klávesnici sa z výkonného ultrabooku stane behom chvíľky šikovný tablet.

Ďalšou novinkou je model Taichi, ktorý je tiež akýmsi krížencom ultrabooku a tabletu, tu sa ale už nič neoddeluje. U tohto modelu sú k dispozícii dva displeje, z ktorých je jeden dotykový. Výhodou dvoch displejov je, že môžu pracovať nezávisle na sebe. Taichi bude k dispozícii v dvoch veľkostiach 11.6 a 13.3 palca s Full HD rozlíšením. Ďalej ponúkne procesory Ivy Bridge, 4GB operačnej pamäte RAM, SSD disk a dve kamery.

Asus Tablet 810 s veľkosťou 11.6 palcov je poháňaný procesorom Intel s operačným systémom Windows 8, zatiaľ čo 10.1-palcový Tablet Asus 600 je vybavený procesorom Nvidia Tegra 3 a operačným systémom Windows RT. Asus Tablet 600 poskytne 10.1-palcový multit dotykový IPS displej



s rozlíšením 1366 x 768, 2GB RAM, 32GB priestoru pre dáta a čip Nvidia Tegra 3. Druhý Asus Tablet 810 predstavuje novú generáciu Intel Atom procesorov s 11.6-palcovým IPS displejom (rozlíšenie 1366 x 768) a operačným systémom Windows 8.



Herná myška Logitech G600

Logitech predstavuje hernú myš s 20 tlačidlami, ktorú si môžete prispôbiť podľa seba, a ktorá je navrhnutá s ohľadom na špičkovú presnosť aj pri náročných hrách. Spoločnosť Logitech predstavila najnovší prírastok do svojej rady herného príslušenstva G-Series. Myš Logitech® G600 MMO Gaming Mouse umožňuje vysokú prispôbovateľnosť vlastným potrebám a je navrhnutá špeciálne pre ľahké použitie hráčmi MMO hier. Myš má celkom 20 tlačidiel – z nich sa 12 ovláda palcom. K dispozícii sú tri preddefinované profily – dva pre MMO hry a jeden pre normálne hranie – a myš je tak pripravená na optimálne použitie ihneď po vybalení, bez nutnosti inštalovať ovládače. Navyše má tlačidlo G-Shift, pomocou

ktorého ľahko zdvojnásobíte počet akcií, ktoré môžete priradiť každému tlačidlu, takže nad svojimi obľúbenými MMO hrami budete mať úplnú kontrolu. Myš má navyše starostlivo tvarovaný dizajn, ktorý pohodlne podopiera vašu ruku, aby mala pohodlie aj pri hraní veľmi dlhých turnajov. Myš možno navyše prispôbiť vlastným predstávam aj vďaka RGB podsvieteniu panelu pre palec s viac než 16 miliónmi možných farebných kombinácií, ktoré môžete použiť pre ľahké rozlíšenie aktuálneho herného profilu. Očakáva sa, že herná myš Logitech G600 MMO Gaming Mouse bude v Európe k dostaniu začiatkom júla 2012 za odporúčanú maloobchodnú cenu 79,99 €.





Tomáš "Klajo" Kleinmann

Tento mesiac sme si pre vás pripravili interview s Tomášom Kleinmannom, ktorý stál pri stránke Gamesite.sk už od jej založenia. >>

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

Volám sa Tomáš Kleinmann, na stránke ma ľudia poznajú pod nickom Klajo, som z Bratislavy a mám 23 rokov.

■ Ako vznikla tvoja prezývka?

Myslím, že je očividné, že z môjho priezviska, ešte na základnej škole. Ale opití kamaráti ma zvyknú volať aj „Kládžo“.

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

Táto séria otázok je na celú esej. Ale tak v skratke, robil som s Hirom na jednej stránke a potom sme založili Gamesite.sk. Tým, že tu je čoskoro tretie výročie nášho portálu, viem s určitou istotou povedať (chvalabohu), že to budú tri roky. Ostatne som si prešiel skoro všetkým, od noviniek, cez recenzie, videorecenzie, podcasty až po najnovšie casty. A potom sú tu „brainstormingové“ posedenia na skype s Hirom, spojené s drobnosťami, ktoré bežný čitateľ nevidí. To, koľko času strávim denne na „tvorbe“ stránky, by som prirovnal ku škole. Skrátka neviem.

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

Sám neviem, lebo som mal tri roky a jediné, z čoho môžem vychádzať, je moja fotka s cumľom v puse, kde fanaticky „čumím“ do obrazovky MS-DOSu. Ostatne od deviatich som mal vlastné PC a už vtedy som si želal mať v poličke množstvo hier, aby som sa nikdy pri počítači nenudil. Paradoxne ich mám teraz v poličke naozaj veľa a stáva sa mi, že skrátka nemám na nič chuť. A vtedy sa idem „hrať“ von.

■ Aká je tvoja najobľúbenejšia hra a prečo?

Mám veľa srdcoviek, ale nedá sa povedať, že by som mal svoju najobľúbenejšiu. Dobrých hier je skrátka veľa. Milujem hry, ktoré nútia hráča rozmýšľať, či už nad príbehovými morálnymi dilemami, alebo taktickými či strategickými rozhodnutiami. Mám rád tituly, ktoré majú takú atmosféru, že človeka „vcucne“ dnu tak, že danému svetu priam uverí. Uviesť len 20 by bol pre mňa problém.

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

Asi ani do jedného. Všetci to majú v tých hrách ťažké. Furt do nich niekto strieľa, umierajú im kamaráti, musia riešiť toľko dilem. Ak by otázka smerovala k obľúbenému hrdinovi, bol by to Max Payne a Arthas. A tak by som dopadnúť naozaj nechcel.

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

Študujem právo na magisterskom stupni, popri tom sa snažím pracovať a popri tom sa snažím socializovať, či už s kamarátmi alebo priateľkou. Rád leziem ľudom na nervy, ale, bohužiaľ, si na to už všetci známi zvykli.

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

Moje vtipy sú naozaj vtipné. Aj keď si to mnoho ľudí nemyslí.

■ Ako vidíš svoju budúcnosť?

Mocne!

■ A na záver, aké je tvoje životné motto?

„Zlo tkvie z ľudskej nevedomosti.“ Aplikovateľné na každú situáciu.




Spoločnosť Creative opäť prekvapila, keď predstavila rodinu externých zvukových kariet a reproduktorov Sound BlasterAxx. Externá zvuková karta má zaujímavý dizajn s podsvietenými dotykovými tlačítkami. Sound BlasterAxx bol vytvorený s ohľadom na jednoduché a bezproblémové riešenie. Podporuje počítače s OS Windows aj MAC OS, z mobilných Android a iOS.

Pripojenie sa dá realizovať aj pomocou Bluetooth. Potrebuje len minimum energie a ponúka z USB rozhrania napájané stereo reproduktory pre základné ozvučenie. Ďalej k tomu ponúka SBX Pro Studio Surround.

Sound Blaster d'alšej generácie je tu v podobe nového reproduktoru Sound BlasterAxx SBX 20. Vôbec po prvýkrát sa v jednom úžasnom produkte spojili všetky výhody bezdrôtových reproduktorov a zariadení založených na technológii Sound Blaster. Reproduktor Sound BlasterAxx je vybavený vysoko výkonným štvorjadrovým procesorom SB-Axx1 pre spracovanie zvuku a hlasu a účinným duálnym smerovým mikrofónom.

Ten úplne mení spôsob, akým vnímate filmy, hry a hudbu z chytrých telefonov či iných

inteligentných zariadení. Nechýba mu dokonca ani aplikácia Creative Central, ktorá umožňuje ovládať a upravovať všetky nastavenia zvuku na displeji tabletu alebo telefónu. Čo sa týka technológií, nemôžu tu chýbať SBX Pro Studio (Crystalizer, Surround, Smart Volume, Dialog Plus a Bass) a taktiež CrystalVoice pre komunikáciu (Acoustic Echo Cancellation, Noise reduction, Smart Volume, Voice Forus a VoiceFX). Na prenos používa frekvenciu 2,4 GHz a dosah má 10 metrov.

Vaše príkazy nebudú zabudnuté, keďže reproduktor Sound BlasterAxx zaistí, aby programy pre rozpoznávanie hovoreného slova jasne počuli, čo hovoríte a mohli fungovať úplne bezchybne.

Sound BlasterAxx načúva vášmu hlasu a upraví ho tak, aby ste boli počutí jasne, nech ste na druhej strane miestnosti alebo napríklad len šepkáte. Bezdrôtové streamovanie zvuku využijte technológiu Bluetooth ku streamovaniu hudby, filmov, hier i hovorov zo zariadení iPhone alebo iPad, telefónu, či tabletu so systémom Android, z počítača Windows alebo Mac, prípadne iného ľubovôleho zariadenia, v ktorom je technológia Bluetooth aktivovaná.

Creative ponúka Sound BlasterAxx SBX 20, SB10 a SBX 8 -

prvé dva s Bluetooth, ale SBX 8 iba s USB. Model SBX 20 má výšku 410 mm a priemer 91 mm a má taktiež vstup Aux-in. SBX10 má rovnaké funkcie, ibaže je menší a SBX 8 je najmenší. Iné špecifikácie o týchto produktoch firma nezverejnila.

Sound BlasterAxx SBX 20 príde v auguste s cenou 200\$, SBX 10 a SBX 8 príde už v júli za 150\$ a 100\$.

Prehľad použitých technológií:

- Technológia SBX na spracovanie a vylepšenie zvuku:
- SBX Surround: Technológia, ktorá pomáha docieľiť nevídanú realistickosť zvuku. Ako by ste všade okolo seba, nad sebou i pod sebou mali reproduktory.
- SBX Crystalizer: Technológia, vďaka ktorej vám neunikne žiadny zvukový detail. Hudbu si vypočujete tak, ako jej autor pôvodne zamýšľal.
- SBX Smart Volume: Automaticky upravuje hlasitosť prehrávania a inteligentne minimalizuje náhle zmeny hlasitosti.
- SBX Dialog Plus: Inteligentne vylepšuje hlasy v hudbe aj filmoch. Hlasový rozsah je reprodukováný oveľa čistejšie.
- SBX Bass: Zväčšuje dynamický rozsah nízkofrekvenčných tónov. Zážitok zo zvuku je preto výrazne lepšie.
- Technológia hlasových úprav a neskreslených prenosu CrystalVoice:
- CrystalVoice Acoustic Echo Cancellation eliminuje akustické ozveny, ktoré rušia vašu konverzáciu.
- CrystalVoice Noise Reduction eliminuje pri konverzácii nežiaduce hluk pozadia.
- CrystalVoice Smart Volume - ostatní vás počujú, bez toho aby ste museli zvyšovať hlas alebo šepkať.
- CrystalVoice FX umožňuje zmeniť hlas podľa toho, akú postavu hráte a aký má mať prízvuk.
- CrystalVoice Focus potláča hluk, ktorý pochádza z okolia mimo vašej akustickej zóny a prispieva k neskreslenej a zrozumiteľnej komunikácii.

Cez 400 miliónov predaných kariet Sound Blaster je jasným dôkazom, že v oblasti spracovania zvuku Creative sú skutoční odborníci a vy ten rozdiel určite budete počuť.



PRICHÁDZA NOVÁ GENERÁCIA
CREATIVE SOUND BLASTER AXX



Tablet očami ženy

ŽENY MAJÚ K TECHNIKE OD PRÍRODY ODPOR. JE VŠAK ZAUJÍMAVÉ, ŽE KEĎ SA NAUČIA PRACOVAŤ S CHYTRÝM TELEFÓNOM ALEBO TABLETOM, BUDÚ HO VYUŽÍVAŤ OVEĽA INTENZÍVNEJŠIE AKO MUŽI.

Tablet ženám ul'ahčí život

Väčšina žien od počítačov očakáva len pomerne úzke spektrum činností. Využívajú ho ako písací stroj (na prácu), surfovanie na internete, vybavovanie e-mailov a chatovanie. Prečo by im potom mali zariadenia ako je tablet ul'ahčiť život?

Napríklad práve preto s akou jednoduchosťou sa používajú. V prípade tabletov netreba nič inštalovať, nastavovať, opravovať a už vôbec nie preinštalovať. Proste to celé funguje tak, aby to mohol používať každý aj bez technických znalostí. Tablety sú malé, menšie než notebooky alebo netbooky, sú oveľa ľahšie, majú dobrú výdrž pri práci na batérie, ľahšie sa prenášajú a zaobídu sa bez káblov. Dajú sa s nimi vykonávať bežné činnosti, ktoré robíme na počítači, no jednoduchšie a aj bez doplnkových periférií, ako sú myš alebo klávesnica. Na dotykové ovládanie si stále len zvykáme, no je pre nás prirodzenejšie

na niečo ukázať prstom, ako k tomu použiť kurzor a myš.

Odradiť vás môže snád len cena, ktorá sa pri špičkových tabletoch približuje cenám oveľa vybavenejších notebookov. Tablet je ale viac ako bežný počítač. Je to dobrý spoločník na cestách, vždy je okamžite pripravený na použitie, dá sa využívať aj ako kniha alebo časopis, má skvelú grafiku a dotvára váš celkový imidž. Je ukážkou modernej elegancie a dôkazom toho, že aj technológie môžu byť krásne a majú blízko aj do sveta módy.

Móda kompatibilná s iPadom

Keď uviedla spoločnosť Apple v roku 2007 prvú verziu telefónu iPhone a v roku 2010 magickú tabuľku s názvom iPad, mnoho ľudí si konečne naplno uvedomilo, že aj technológie môžu byť pekné. Prvú módnú kolekciu „kompatibilnú s iPad“ predstavila už v roku 2010 návrhárka Davina Reichmann. Ako správna





Austrálčanka sa nechala inšpirovať klokanom a pod značkou iClothing uviedla, za veľkého záujmu médií, niekoľko modelov s veľkou prednou kapsou („klokaním vakom“) pre pohodlné nosenie iPadu.

„Chcela som nájsť spôsob, ako si poradiť s tým, keď so sebou nosíte iPad a nemáte ho kam dať,“ povedala návrhárka. Dámske šaty s názvom iDress boli podľa autorky „navrhnuté tak, aby umožnili ukladanie a prenášanie iPadu, ale aby vám pritom iPad nebránil v pohybe a nekazil vám štýl.“

Pripadá vám príliš krkolomné nosiť tablet priamo na tele? Dnes si môžete vybrať z tisícky štýlových dámskych puzdier alebo kabeliek pre iPad, ktoré vytvárajú návrhári na celom svete, podnietení nesmiernou popularitou týchto prístrojov. Iné módne značky, ako je napríklad NEXT alebo Pierre

Cardin, zašli ešte ďalej a uviedli svoje vlastné tablety, aby tak definitívne potvrdili trend prelínania módy a technológií. Otázkou však je, či také prístroje obstoja z hľadiska svojich funkcií, alebo či sa módne domy zamerajú skôr na „obliekanie“ osvedčených značiek od známych výrobcov technológií.

Outfit modernej mestskej ženy

Švajčiarsky výrobca počítačových doplnkov Logitech sa zameriava najmä na technické inovácie. Nedávno uvedený rad príslušenstva pre tablety a chytré telefóny prináša klávesnice k iPadu, reproduktory a ďalšie doplnky, ktoré umožňujú používať tablety úplne novými spôsobmi. Zároveň však veľmi dobre vyzerajú, takže sa môžu ľahko stať elegantnou súčasťou outfitu modernej mestskej ženy.

Ako by také módne kombinácie mohli vyzerat', ukázala koncom mája 2012 prehliadka „Žena a tablet“ usporiadaná v spolupráci s pražskou návrhárkou Josefínou Bakošovou a jej značkou chi-chi.

„Pri svojej tvorbe počítam s tým, že moderná mestská žena je obklopená technikou,“ povedala návrhárka Josefína Bakošová. „Potrebuje mobilný telefón s inteligentnými funkciami, nosí so sebou štýlový notebook alebo dokonca tablet. Modely značky chi-chi sú preto často inšpirované technológiami, používam športové materiály a netradičné prvky, ale pritom sa snažím, aby to všetko vyžarovalo ženskú eleganciu.“



Tablet miesto notebooku

Tablety sú naozaj revolučným a mimoriadne praktickým zariadením. Nikdy to nebola len moderná hračka pre technologických nadšencov, pretože už pri jeho vývoji sa myslelo viac na bežných smrteľníkov, než na počítačových „kockáčov“. Viem to, pretože som si pred časom sama jeden kúpila a vidím ako ho využívajú ľudia v mojom okolí. Aj moje priateľky, ktoré majú inak averziu voči technickým výstrelkom, mi občas posielajú cez facebook pozvánky do tabletových online hier.

Ak sa v budúcnosti vyberiete kupovať počítač alebo notebook, zamyslite sa, čo od neho vlastne očakávate. Možno zistíte, že vaše požiadavky splní oveľa komfortnejšie aj tablet a nemusí to byť práve ten najdrahší. Dobře vybavený tablet stojí asi toľko, čo notebook strednej triedy. Tie najlacnejšie kúpíte aj za menej než mobilný telefón, no rozhodne sa neoplatí moc šetriť. Príliš lacné tablety majú obmedzené funkcie, lacný displej, podpriemernú grafiku a pomalé reakcie, takže ich používanie je skôr utrpením.

Dobrou voľbou sú trochu drahšie tablety Apple. Existuje pre ne to najbohatšie príslušenstvo. iPad je akýmsi štandardom pre všetkých výrobcov, a tak pre ne vyrábajú špeciálne obaly, kombinované puzdra s klávesnicami, stojančeky, reproduktory, tašky,... Mnohé sa síce dajú použiť aj s inými tabletmi, no dizajn ich jednoznačne predurčuje pre využitie práve s tabletmi Apple (napr. puzdro má presne tvar podľa iPadu).

Gabriela Nováková





3. VÝROČIE GAMESITE.SK A MDD 2012

S prvým júnom sa už tradične spája Medzinárodný deň detí. Okrem toho je to však aj dátum vzniku Gamesite.sk, od ktorého už ubehli celé tri roky. A keďže sme neoslavovali len my, ale aj všetky deti sveta, usporiadali sme charitatívnu zbierku pre pacientov z Detskej fakultnej nemocnice v Košiciach. >>



Zbierka, ktorú sme vyhlásili pred niekoľkými mesiacmi a v sobotu 2. júna odovzdali v Detskej fakultnej nemocnici v Košiciach, bola druhou zbierkou ku dňu detí a zároveň celkovo štvrtou zbierkou v rámci projektu Gamesite.sk deťom. S vašou pomocou sa nám podarilo zhromaždiť naozaj hodnotné dary, ktoré malým pacientom spríjemnia pobyt na viacerých oddeleniach v Košickej nemocnici.

Okrem počítača a PC hier sme od vás do zbierky dostali aj konzoly a handheldy od Sony a Nintendo, samozrejme, vrátane hier. Spoločnosť Microsoft prispela úplne novou konzolou Xbox 360 s Kinectom a viacerými novými hrami. Touto cestou chceme poďakovať všetkým, ktorí nám

zaslali darčeky do zbierky. Ceníme si každú jednu hru, na ktorúkoľvek platformu, pretože aj tá najstaršia a najjednoduchšia hra, ktorá zapadá doma na poličke prachom, sa v detských rukách mení na hodnotný darček. Ďakujeme aj spoločnosti Microsoft za novú hernú konzolu, vďaka čomu si deti môžu užít aj najnovšie herné zážitky.

Neskôr, po návšteve DFN, sa stretla väčšia časť našej redakcie, aby sme oslávili tretie výročie stránky, zhodnotili uplynulý rok, pochutnali sme si na výbornej káve LAVAZZA a načrtli plány do budúcnosti. A máte sa na čo tešiť! Chystáme pre vás viacero zásadných noviniek, či už po stránke technologickej, aby bola návšteva našej stránky pre vás vždy príjemným zážitkom,

alebo po stránke obsahovej a koncepcnej. A čím bolo stretnutie prínosné pre nás?

Pomohlo nám utužiť vzájomné vzťahy, keďže sme rozlezení po celom Slovensku (a časť z nás aj v zahraničí), lepšie sme sa spoznali a v uvoľnenej atmosfére sa pohovárili. Ujasnili sme si smerovanie na nastávajúce obdobie, oddýchli sme si a viacerí z nás po prvýkrát navštívili druhé najväčšie mesto Slovenska.

Ďakujeme vám za vašu podporu. Len vďaka nej neustále rastieme a rozvíjame sa.

Váš Gamesite.sk



Kompletnú fotogalériu nájdete na www.gamesite.sk

Abraham Lincoln: Lovec upírov

Je bizarné, keď sa pri filme, akým je *Abraham Lincoln: Lovec upírov*, dočítate o nekompromisnom úsilí o autenticitosť. Produkční dizajnéri kladli neuveriteľný dôraz na tisíce dobovo korektných kostýmov či na jaseňové poriská vyrobené storočie starou technikou. Asi tušia, že nebude ľahké vyvážiť bujarú fantáziu, ktorá prispela k vzniku nového knižného javu – tzv. mash-up žánru. Ten kombinuje milované a uctievané klasické literárne diela s bohapustým B-éčkovým plienením tu zombíkov, tu upírov či iných nadprirodzených zverstiev. Pre niektorých nedôstojné, ba až rúhačské pustošenie kultúrneho dedičstva; pre iných výborná zábava, ktorá sa celkom dobre prebija aj do rebríčku najpredávanejších knižných titulov podľa denníka *New York Times*.



Celé to vlastne nezačalo ani tak dávno. Príznačne, k prvému aprílu 2009 vyšiel istému Sethovi Grahame-Smithovi prvý beletristický experiment pod názvom *Pýcha a predsudok a zombie*, ktorý z pochopiteľných dôvodov budil veľú pozornosť ešte pred tým, ako vôbec dorazil na pulty predajní. Povzbudený úspechom románu, v ktorom viktoriánske Anglicko vládnu živé mýtvoly a hlavná hrdinka okolo seba šermuje katanou, sa pustil tento ambiciózny autor do druhej knihy, v ktorej si na mušku vzal 16. amerického prezidenta s nenapodobiteľne rázovitým vzhľadom. Kniha, ktorá vyšla iba rok na to, na základne „tajných denníkov“ odhaluje „pravé“ dôvody zásadového Aba Lincolna na boj proti otrokárstvu. Zabudnite na všetko, čo ste o ňom kedy vedeli alebo tušili, že viete – celá tá oštara počnúc prvými voľbami, cez občiansku vojnu a jeho smrť v opere má omnoho desivejšie a po krvi bažiacu kontúry.

Mash-up, teda zlátanina ako táto, ktorá sa radodajne pohráva s jednou z najväčších osobností amerických dejín a ešte k tomu hrá na strunu populárnej upírskej nôte, môže vypáliť všelijako. Ale film je podporený silným

marketingom, ktorý zaručí veľký záujem divákov. Vlastne je celkom možné, že takáto pôsobivá rúbanica starou dobrou sekerou ulahodí nejednému divákovi, ktorému je už pri pomyslení na romanticky bledunkého Pattisona nevoľno.

Keď už sme pri propagácii, lákadlom tohto akčného hororu má byť aj ochranné producerské obklopenie svojského Tima Burtona a ruského režiséra Timura Bekmambetova. Tento rodák z Kazachstanu (vtedy ešte Sovietsky zväz) sa vo svete zviditeľnil sériou akčných upírskych trilerov *Nočná hliadka* (*Nochnoy dozor*, 2004) a *Denná hliadka* (*Dnevnoy dozor*, 2006). Neskôr preniesol svoj záujem a investície do Hollywoodu, kde v podobnom štýle pokračoval režírovaním akčného trileru *Wanted* (2008) o nadprirodzene nadaných zabijakoch, z ktorých si určite budete pamätať aspoň Angelinu Jolie. Bekmambetov však nie je jediným, ktorý už má za sebou nejaké upírske skúsenosti. Burton si spoluprácu so Sethom Grahame-Smithom, ako scenáristom, odskúšal už pri tohtoročných *Temných tieňoch* (*Dark Shadows*, 2012), ktorí sa na cicanie krvi pozreli trochu humornejšie a s nadhľadom. O tom,

že bol s jeho prácou spokojný, jasne hovorí i to, že mu Burton zveril aj svoj ďalší projekt, pokračovanie úspešnej komédie *Beetle Juice* z roku 1988.

V hlavnej úlohe Abrahama Lincolna – tohto automatu na spravodlivosť, ako ho neskromne pomenovali tvorcovia – sa predstaví pomerne neznámy Benjamin Walker, ktorý doposiaľ žal potlesk skôr na divadelných doskách. Lincolna v jeho podaní motivuje pomsta jeho matky, ktorá pre otcove dlhy prišla o život pod tesákmí upíra. Vyzbrojený sekerou, ktorá, mimochodom, nie len pre efekt, ale je narážkou na Lincolnove prvé zamestnanie, vedie neľútostné ťaženie a napokon aj celý národ do vojny. O tom, koľko hláv zvládne sekerka na jedno nabrúsenie, sa môžete v kinách presvedčiť už 19. júla.

Petra Adamková





TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER

Servírujeme v DirectX 11



Připoj se k legendární jednotce Ghost



Týmová kooperace pro 4 hráče



Soutěžní režim pro 16 hráčů



GRFS.PLAYMAN.CZ
WWW.GHOSTRECON.COM



UBISOFT



V tomto čísle magazínu sme si pre vás pripravili nielen súhrn zaujímavých indie titulov, ale zároveň vám prinášame aj predstavenie digitálnej platformy pre nezávislých vývojárov.

Quantum Conundrum

Po dokončení druhého Portalu sa jeho tvorkyňa, Kim Swift, rozhodla odísť a skúsiť štastie niekde inde.

Miesto si našla v nezávislom štúdiu Airtight Games, plánujúce prinášať inovatívne zážitky pre široké publikum. Kim sa tam hneď cítila ako doma a začala pracovať na Quantum Conundrum.

Princíp hry je podobný tomu z Portalu, kde v pohľade z prvej osoby riešite v miestnostiach rôzne hádanky pre postup ďalej. Namiesto portálov však tentokrát budú vašou zbraňou dimenzie. V príbehu sa chopíme úlohy dvanásťročného chlapca, ktorý jedného dňa navštívi sídlo svojho strýka, vedca a vynálezcu, profesora Fitza Quadwanglea. Hneď po príchode však následkom zlyhaného experimentu nastane explózia a strýko zmizne.



Chlapec hneď na to nájde špeciálnu rukavicu so schopnosťou meniť dimenzie, s ktorou sa nakoniec, snáď, dostaneme ku zdarnému záveru hry. V hre sa vyskytnú štyri typy dimenzií, mimo tej našej. Páperová, v ktorej je každý predmet ľahký a dá sa zdvihnúť.

Ďalšia je ťažká, ktorá je presným opakom páperovej. Tretia je spomalená, kde sa všetko hýbe v slow-motion a vo štvrtej je obrátená gravitácia. Ako to funguje, predviedli vývojári v jednom z prvých gameplay videí, ktoré vydali.

Hráč sa nachádzal v jednej z prvých, tréningových izieb a potreboval sa dostať na vyvýšenú plošinu. K dispozícii mal kreslo, ktoré ale v normálnej dimenzii zdvihnúť nemohol, a tak sa musel prepnúť do dimenzie páperovej, kreslo pekne

zdvihnúť, preniesť ho pod plošinu, vrátiť sa do normálnej dimenzie a vyskočiť naň, vďaka čomu sa dostal o stupeň vyššie.

Hneď na to mal pred sebou veľkú sklenenú stenu a vedľa seba ťažký sejf. Riešenie vám určite čoskoro, ak nie hneď, príde na um.

Samozrejme, úrovne sa budú postupne zamotávať, dimenzie pribúdať a naše mozgové závitky sa znovu dočkajú precvičenia.

Dobrou správou taktiež je, že počas vydania tohto čísla magazínu, bude hra už dostupná na PC. Konzoly si však ešte budú musieť počkať niekoľko týždňov.

Dátum vydania: 21. jún 2012





Cinders

Rozprávku o Popoluške poznáme všetci pomerne dobre.

Aj keď každá verzia je trochu iná. Tunajšiu milovanú verziu (Tři oříšky pro Popelku) by sme len ťažko porovnávali s tou od Disneyho. Každopádne nezávislé štúdio Moa Cube sa rozhodlo ponoriť do tohto príbehu čo najhlbšie a priniesť vlastnú verziu Popolušky, kde nikto nie je úplne zlý ani dobrý a kde sa spochybňuje, podľa slov vývojárov, naivné morálne pozadie príbehu. Taktiež zdôrazňujú, že napriek



tomu všetkému im nejde o vytvorenie temnej a drsnej verzie, ako to dnes býva v móde. Aj keď určite nepôjde ani o mierumilovnú rozprávku. Máme sa vraj tešiť na klasický príbeh s reálnymi charaktermi. A keďže pôjde o vizuálny román, tak prídu na rad aj rozhodnutia, meniace príbeh podľa vašich predstáv.

Nepôjde len o klasické rozhodnutia známe z iných žánrových titulov, kde v kľúčových momentoch rozhodnete o ďalšom smerovaní, aj keď aj toho sa dočkáme. Pôjde aj o malé detaily, kde sa rozhodnete, akým štýlom postava zareaguje na to, ako



sa k nej daná postava správa. Väčšina týchto detailov nebude mať veľký vplyv na príbeh, no rozhodne zmení váš náhľad na vašu postavu a aj na tie ostatné. Vďaka tomu budete môcť prejsť príbehom v tej najznámejšej ceste, kde Popoluška padne do náručia princa, alebo sa môžete vydať úplne inou cestou. Čo všetko to znamená sa dozvieme až po vydaní hry. Tá, vďaka nádhernému umeleckému spracovaniu, vyzerá naozaj unikátne a mala by priniesť známy príbeh v interaktívnom podaní, v akom sme ho ešte nevideli.

Dátum vydania: Q2 2012



Deponia



Od tvorcov hier ako The Whispered World a A New Beginning vychádza nová adventúra s názvom Deponia.

Deponia je planéta pokrytá odpadom, a zároveň najnižší stupeň ľudskej spoločnosti. Ľudia si na horách odpadu spravili príbytky a snažia sa žiť, ako sa

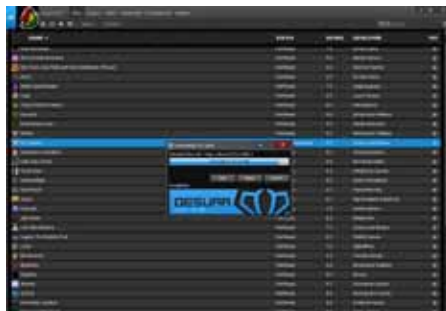
len dá. Keďže ide o komediálny príbeh, tak charaktery, ktoré tam stretáme, budú naozaj pestré. Rovnako na tom bude aj hlavný hrdina, Rufus. Sebecký egocentrik, ktorý si myslí, že má na viac. Celé dni sa snaží dostať z Deponie do Elysia, bieleho mesta vznášajúceho sa nad planétou, kde žije horná vrstva obyvateľstva, od ktorej pochádza všetok ten odpad na Deponii. Samozrejme, zlyháva v tých najvtipnejších možných spôsoboch.

Pri jednom z nevydarených pokusov narazí na dievča Goal, ktoré spadlo z Elysia a okamžite sa rozhodne, že jej pomôže.

Nie z džentlmenských pohnútok, prirodzene, ale kvôli nádeji, že keď jej pomôže dostať sa späť domov, tak za odmenu získa domov vo vznášajúcom sa meste. Nič však nie je také jednoduché, ako sa to môže zdať a Rufus na svojej ceste zažije mnoho dobrodružstiev a stretne veľa zaujímavých postáv v tom správnom, adventúrnom duchu, čo sa príbehu aj hrateľnosti týka. Zberateľov iste poteší aj fakt, že vyjde aj retail verzia s plagátom a soundtrackom.

Dátum vydania: 29. jún 2012





Desura

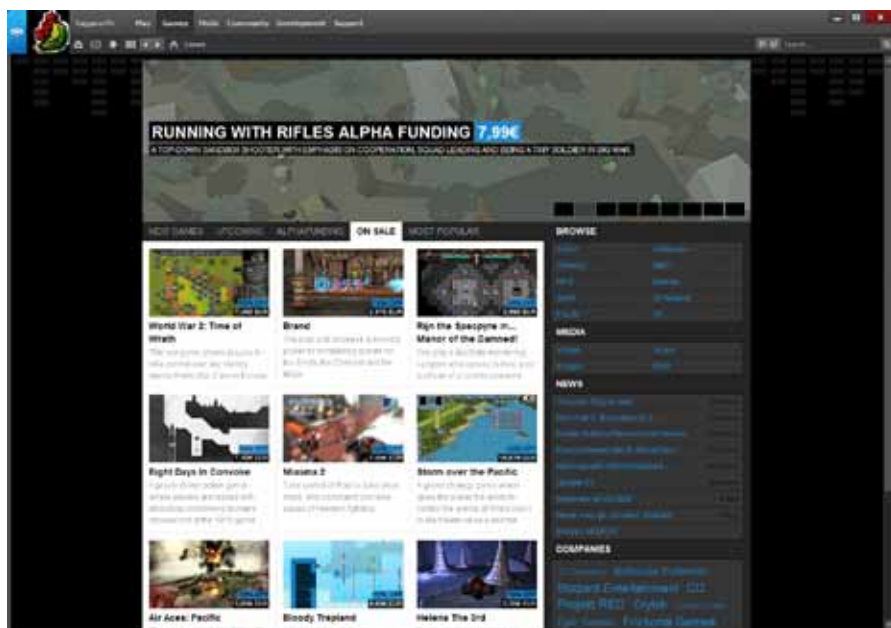
Je nespochybniteľné, že Steam jednoznačne boduje na trhu digitálnej distribúcie. Momentálne obsahuje databázu 1620 hier, a to nerátam množstvo DLC, herných módov, diem a podobného obsahu. V katalógu nájdete akýkoľvek žáner a nechýba ani bohatá indie sekcia. No stále sa nájde množstvo nezávislých vývojárov, ktorí so Steamom nespokupujú. Tí hráči, ktorí majú radi svoje hry pokope na jednom vlastnom účte, musia teda hľadať alternatívne cesty. Ak ste na tom podobne (ako napríklad ja), je pre vás Desura ako stvorená. Desura je digitálna distribúcia, ktorá sa primárne zameriava na nezávislú scénu a nesnaží sa byť konkurenciou Steamu a podobným dominanciam na trhu, ale skôr ponúkať hry, ktoré inde nezoženiete. A to dokonca aj na Linuxe, kde nájdete čoraz viac hier aj vďaka Desure. Desura klient je postavený na rovnakom frameworku (Chromium Embedded Framework) ako Steam a v Desure nájdete aj niekoľko podobných prvkov. Vizuálne je tiež ladený v odtieňoch čiernej a šedej farby a navrchu obsahuje lištu, ktorá umožňuje prepínanie medzi hrami, obchodom, komunitou alebo módmi, podobne ako spomínaný Steam. Hlavným lákadlom, okrem možnosti hrať svoje obľúbené indie hry kdekoľvek, je aj prístup k množstvu módov a ich jednoduchej inštalácii. Desura je napojená na databázu herných modifikácií Moddb, ktorá disponuje tisíckami rôznych výtvorov. Hľadáte zábavný multiplayerový mód do Half-Life 2? Žiadny problém. Stačí do vyhľadávacieho v Desure zadať hru, na ktorú hľadáte modifikácie, vybrať si aslačiť install. Klient sám vyhľadá, či máte hru potrebnú pre spustenie módu

NEUBRÁNIM SA KONŠTATOVANIU, ŽE DESURU BY MAL MAŤ NAINŠTALOVANÚ KAŽDÝ PC HRÁČ

nainštalovanú, vyhľadá cestu do správneho priečinku a nakopíruje všetky potrebné súbory. Takže pokiaľ ste si prečítali napríklad Kapov článok o Half-Life modifikáciách a máte problém s ich inštaláciou alebo kopírovaním z webu, Desura vám celý proces maximálne uľahčí. Desura, samozrejme, podporuje aj množstvo starších hier. Napríklad Jedi Academy, Quake 3 Arena, skoro celú sériu Command & Conquer alebo prvého Zaklínača. Množstvo modifikácií je naozaj početné a hernú dobu obľúbených hier si môžete predĺžiť o desiatky ďalších hodín. Pokiaľ ste šikovní, môžete sa dokonca posnažiť vytvoriť vlastný mód a cez Desuru komunikovať s hráčmi, žiadať o odozvu a prezentovať nové obrázky a videá. Aj keď je Desura dostupná už od decembra 2010, kedy získala slušnú

reklamu vďaka Humble Indie Bundle 2, ktorý obsahoval kľúčce použiteľné práve cez túto digitálnu distribúciu, stále medzi hráčmi nie je veľmi známa. Zmeniť to môže pravidelný balíček nezávislých hier Indie Royale, ktorý je na Desuru priamo viazaný a asi 90% z titulov, ktoré doteraz bundle obsahoval, sa vám po zakúpení sprístupnia na vašom účte. Desura je skutočne zaujímavý projekt, ktorý ponúka hráčom prístup k množstvu nezávislých a alternatívnych hier, a to na Windows, Linuxe a Mac OSX (klient zatiaľ nie je dokončený, ale hry sa dajú sťahovať priamo z webu). Ak pripočítame skvelé prepojenie s módmi z ModDB, neubránim sa konštatovaniu, že Desuru by mal mať nainštalovanú každý PC hráč.

Dostupnosť: www.desura.com



Build a Bundle

Vel'mi som sa mýlil, keď som si už začínal myslieť, že žiadny bundle, čo sa týka systému ponuky hier a ich zakúpenia, neprinesie nič extra nové alebo originálne.

V predchádzajúcom čísle Gamesite Magazínu som Groupees a ich balíček indie hier, Be Mine Bundle, nadmieru vychválil a musím tak urobiť zase. Build a Bundle, ako názov napovedá, vám pred kúpou umožní "zostaviť" si kolekciu hier podľa vášho vkusu. Tých je na výber dokopy 12 a určite vyberie si fanúšik každého žánru. Dark Fall: Lights Out Director's Cut + Dark Fall: Lost Souls, The Ball, Necrovision, Nikopol: Secrets of the Immortals, Sideway New York, Caster, LightFish, Post Apocalyptic Mayhem, Xotic, BEEP, Ubersoldier 2 a Diamond Dan tvoria kompletný line-up, z ktorého si môžete vybrať. Od adventúr, cez arkády až po klasické FPS. Minimálna suma, ktorou musíte prispieť, ak máte o bundle záujem, sú 3\$, za čo získate tri vami vybrané hry. Každá ďalšia vám potom celkovú sumu zvýši o 50 alebo 75 centov, čo naozaj nie je veľa.

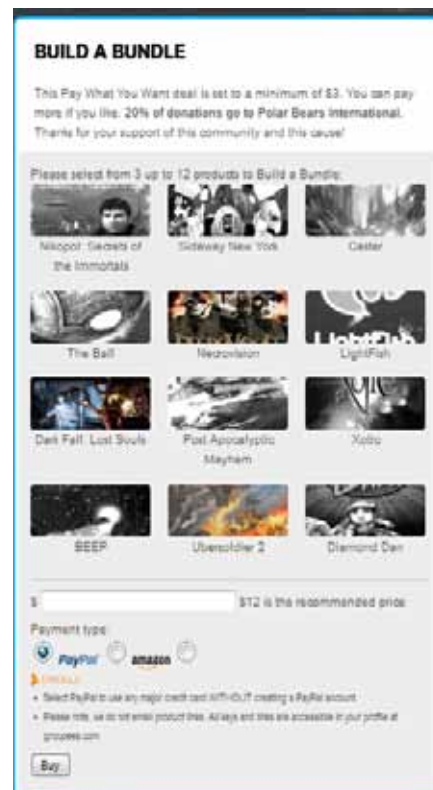
Ak by ste mali záujem o kompletný balík, vyjde vás na 7,50 až 9,75\$. Nič vám ale nebráni dať viac a podporiť Groupees, vývojárov a hlavne prispieť na ochranu ľadových medvedíkov. Rozhodnutie, či podobným charitatívnym organizáciám dôverujete alebo nie, nechám na vás, ale za ten dobrý pocit to predsa stojí. Kto by nemal rád mackov, však? Pochopiteľne väčšina hier disponuje aj Steam kl'účmi, čo poteší každého fanúšika tejto digitálnej distribúcie a dokonca môže prilákať aj ďalších záujemcov. Práve so spomínanými kl'účmi došlo hneď v prvý deň k malému problému. Aj keď pred kúpou stránka oznamovala, že Dark Fall: Lost Souls obsahuje aj Steam kl'úč, ten dostupný nebol. Support na e-mail



odpovedal veľmi rýchlo, chybičku opravili a dokonca aj "odškodnili" tých, ktorí si hru vybrali do svojho packu. Odškodnením bola ďalšia hra, a to Celestial Mechanics, ktorá patrí medzi najzaujímavejšie tituly. Samozrejme, po predaní určitého počtu bundlov sa odomknu ďalšie bonusy (fungujúce na spôsob mil'nikov, ktoré som opísal v minulom čísle) v podobe štyroch hudobných albumov, medzi ktorými nechýba soundtrack ku spomínanému Celestial Mechanics.

Prístup k fanúšikom zo strany Groupees je naozaj výborný, a to dokonca aj na Twitteri alebo Facebooku, a tak ich za odmenu nezabudnite „followovať“ a dať like. Spomedzi ostatných balíčkov sa tie od Groupees ukazujú ako čoraz kvalitnejšie a obsahovo bohatšie, čo je jeden z hlavných dôvodov, prečo by ste ho nemali prehliadnuť. Nezabudnite sledovať stránky www.groupees.com a, samozrejme, aj Gamesite.sk, kde vás o nových bundloch budeme informovať.

Dátum vydania: 22. máj 2012





TICHÍ ZABIJACI

Ghost Recon: Future Soldier

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Žáner: taktická

3rd person akcia

Výrobca: Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + taktický co-op
- + multiplayer s dôrazom kladeným na spoluprácu
- + AI spolupojovníkov
- + gadgety
- horšie grafické spracovanie
- online pass
- nulový príbeh
- arkádové sekcie

HODNOTENIE:

75%

Niečo po polnoci. Nenápadne sa s kamuflážou zakrádam lesom, keď narazím na dom. Skryjem sa za strom a vypustím prieskumný drone, ktorým obletím okolie domu a identifikujem 4 nepriateľov. „Vidíte ich?“ ozve sa hlas z headsetu. „Beriem si toho snipera na strechu“ odvetím a vzápätí sa ozvú ďalšie tri hlasy, ktoré si v rýchlosti stihnú prerozdeliť na zvyšné ciele. O pár sekúnd sa v tme zjaví 4 pol sekundové záblesky výstrelů utíšených tlmičmi a 4 nepriatelia padajú synchronizovane k zemi. „Dobrá práca páni!“

Ak niečo v posledných rokoch z herného priemyslu išlo úplne mimo mňa, dozaista to bola, pre mňa nepochopená, fascinácia co-op hraním. Niežeby som nechápal, že hrať niečo s druhým človekom je väčšia zábava ako sám, ale takmer každá co-op hra, s ktorou

som mal tú možnosť, sa zoznámil sa obmedzovala na frenetické bezmyšlienkovité vyvražďovanie všetkého, čo sa hýbe v dvoch a viac hráčoch (áno, pozerám sa na vás RE5, L4D, CoD a hromadu vašich klonov). Podľa môjho názoru tieto hry tak úplne degradujú celý zmysel hrania so živými hráčmi namiesto počítačovej AI. Teraz, samozrejme, narážam na to, že keď hráte so živou (nutne podotknúť inteligentnou) bytosťou, ponúka sa automaticky šanca, dohodnúť sa s ňou na nejakej stratégii svojho postupu a taktizovania pri plnení danej úlohy, čo práve run&gun hry z pochopiteľných dôvodů úplne eliminujú, keďže jediné o čo v nich ide, je bezhlavé prestrielenie sa k ďalšiemu checkpointu cez hordu nepriateľov. Z úvodu ste už mohli pochopiť, že najnovší prírastok do rodiny Ghost Recon hier s podtitulom Future Soldier

je v tomto iný a snaží sa priniesť práve opomínaný aspekt spolupráce a koordinovaného postupu. Ak ste predošlé Ghost Recon hry nehrali, o nič ste v zásade neprišli, keďže GR: FS si od svojich predchodcov berie len základ v podobe ako tak reálneho bojového systému postavenom na premyslenom, pokiaľ možno nenápadnom, postupe vášho tímu za využitia širokého arzenálu zbraní, krytia sa za prekážkami a gadgetov.

K tomuto základu sa rozhodli tvorcovia pridať prvky z dnešných iných populárnych akčných hier, a tak vo výsledku vznikol pomerne zaujímavý hybrid medzi taktickou 3rd person akciou a vysokooktanovou zábavou z FPS hier. Future Soldier tak stojí na rozmedzí v snahe zapáčiť sa každému, čo v konečnom nemusí byť najšťastnejším riešením, keďže hráči zo zmienených dvoch herných táborů spolu nie sú veľmi kompatibilní. Prirátajte si k tomu skutočnosť, že tvoríte primárne multiplayerovo zameraný titul a potencionálnu katastrofu máte

na svete. Ako toto dobrodružstvo elitnej vojenskej jednotky teda dopadlo?

Pokiaľ by sme mali vychádzať z príbehu, tak doslova už v prvých pár minútach sú Ghostovia rozmetaní na popol, po tom, ako im pod vašim velením vybuchne hlavica priamo pod rukami. Tu našťastie hra nekončí a do vašich virtuálnych rúk sa dostávajú 4 noví členovia jednotky Ghost, ktorých úlohou je, samozrejme, vypátrať, kto za útokom stojí (áno, zase raz za všetko môžu teroristi a Rusko a netvárite sa, že toto je spoiler). Čo po zmienených pár minútach končí (ak ste to ešte nepostrehli) je príbeh, pri ktorom by autori urobili lepšie, keby ho rovno celý vystrihli a servírovali by len jednotlivé misie za sebou. Tom Clancy, ktorého menom sa táto séria honosí, si zjavne v tomto prípade zase raz zbral dovolenku a tak je výsledkom scenár, pri ktorom vyzerá príbeh MW2 ako dielo hodné oscara. Ak si teda odmyslíme otrasný príbeh, zostane nám približne 10-hodinová kampaň, primárne určená pre 4 hráčov, ktorá pozostáva z 12 misií, rozprestierajúcich sa naprieč tromi rôznymi kontinentmi. Ich náplň v zásade pozostáva v presune vášho tímu z bodu A do bodu B kde niečo vyhodíte do vzduchu, získate potrebné informácie, niekoho zachránite alebo pre zmenu zlikvidujete. To samo o sebe nie je v ničom výnimočné, avšak dôležité je v tomto prípade spôsob akým dané úlohy plníte.

Základ hry tvoria tzv. stealth misie kedy nesmiete pri svojom presune cez vybrané územie spôsobiť žiaden alarm a nepriateľov tak musíte buďto úplne obísť prípadne prikrčiť k ich postupnej koordinovanej likvidácii, alebo štandardné misie kedy je na vašom zvážení aký postup zvolíte. Tu prichádza k slovu arzenál a rôzne hračky, ktoré máte ako elitný vojak 21 storočia k dispozícii. Vašu základnú výbavu pozostávajúcu z dvoch zbraní a rôznych druhov granátov si volíte vždy pred začiatkom misie, pričom hra vám sama vždy odporučí vhodnú výbavu a tú si môžete podľa svojej preferencie upraviť.



K dispozícii sú všetky konvenčné strelné zbrane, ktoré si môžete podľa potreby modifikovať k obrazu k svojmu cez tzv. Gunsmith, ktorý dovoľuje vymieňať na zbraniach ich jednotlivé postupne odomykajúce sa komponenty a ovplyvňovať tak ich správanie sa pri streľbe. Vďaka počtu komponentov je možné sa s modifikáciou zbraní naozaj vyhrať do posledného detailu, avšak pri hraní som nepostrehol žiadne výraznejšie nutnosť meniť niečo na základnej výbave, ktorú vám hra odporučí.

K tejto výbave vám postupne začnú pribúdať rôzne gadgety ako senzory, ktoré po hodení na vybrané miesto prezradia polohu nepriateľov, alebo diaľkovo ovládaný dron, ktorým je možné obletieť bojisko a získať tak prehľad o rozmiestnení nepriateľských síl prípadne ho v budove pretransformovať na vozidlo a jeho elektrickým pulzom vyradiť elektroniku alebo omračovať nepriateľov. Tieto dve hračky sú veľmi mocné samy o sebe a keď k nim pridáte automatickú optickú kamufláž, ktorá vás a váš tím robí v prípade, že sa pohybujete pomaly prakticky neviditeľným a možnosť zapnúť si okuliare, vďaka ktorým máte k dispozícii nie len nočné videnie ale aj schopnosť vidieť nepriateľov cez prekážky, nadobudnete veľmi rýchlo pocit, že nepriatelia nemajú žiadnu šancu.

Toto tvrdenie je pravdou len do určitej miery, keďže všetky tieto high-tech vychytávky hra kompenzuje množstvom nepriateľov a skutočnosťou, že už

na strednej obtiažnosti vás dokážu poslať k zemi dva zásahy, pričom vaši spolubojovníci vás môžu oživiť maximálne dva krát. Z tohto dôvodu je lepšie voliť, pokiaľ je to možné (viď nižšie), nenápadnú systematickú synchronizovanú elimináciu nepriateľských jednotiek, ktorá spočíva v zistení ich rozmiestnenia a následným zadaním cieľov pre vašich 3 členov tímu. Tí v prípade, že hráte sám disponujú pomerne šikovnou AI vďaka ktorej sa nielenže sami presunú do pozície, z ktorej majú výhľad na svoj cieľ, ale taktiež vždy počkajú až na váš pokyn na útok, čím je možné synchronizovane naraz odstrániť až 4 nepriateľov. Momenty keď podobným postupom vyčistíte celú oblasť bez toho, aby si vás ktokoľvek všimol patria k tomu najlepšiemu čo Future Soldier ponúka, zvlášť pokiaľ si nájdete vo svojom friendliste 3 priateľov s headsetmi a rozhodnete sa hrať spolu.

Bohužiaľ hra pomerne často pred skriptovanými udalosťami mení váš tichý prístup do otvorených prestreliet, v ktorých proti vám posiela desiatky nepriateľov ako na bežiacom páse. Future Soldier sa v týchto momentoch zvrháva, vďaka čomu inak vyladenému systému krytia, na zákopovú vojnu kedy čakáte na moment keď protivník vykukne spoza prekážky a vy ho presným výstrelom do trčiacej hlavy pošlete k zemi. Že to nie je najšťastnejšie riešenie pochopili asi aj vývojári a tak pridali do hry taktiež arkádové akčné sekcie. V tých sa buďto veziete vo vrtulníku a strieľate na všetko čo sa hýbe alebo sa vaša postava začne pohybovať k vybranému cieľu sama a vy len mierite a opäť likviduje chudákov, čo vám priamo nabiehajú pod hlaveň. Výsledok je tak pomerne rozpačitý, keďže tieto sekcie sú v priamom kontraste s hlavnou náplňou hry, ktorou, ako už aj názov napovedá, je byť duchom alias zostať nevidením. Príjemným spríjemnením v inak opakujúcich sa šablónových misiách je naopak misia, v ktorej dostanete k dispozícii diaľkovo ovládaného delostreleckého mecha, s ktorým efektne vybombardujete celú nepriateľskú základňu alebo misia, v ktorej sám infiltrujete väzenie v štýle ala Splinter Cell. Okrem kampane ponúka Future Soldier taktiež tzv. Guerrilla mód alias z iných hier známy horde mód, v ktorom môžete opäť spojiť sily s až tromi ďalšími hráčmi pri likvidovaní postupne stále početnejších vln

útočníkov. Hlavnou časťou hry, na ktorú sa tvorcovia podľa svojich slov najviac sústredili je multiplayer, ktorý sa snaží ponúknuť taktickú tímovú akciu s hlavným dôrazom na spoluprácu jednotlivých hráčov. K dispozícii sú 4 herné módy, v ktorých si môžu zmerať sily až 16 hráči rozdelení na dve nepriateľské frakcie po 8 hráčov. Tie sa ďalej delia na 2 tímy po 4 hráčov, pričom jednotliví hráči sa môžu v rámci tímu respawnovať priamo k svojim tímovým spoluhráčom. To na jednej strane urýchľuje hru na väčších mapách, avšak tiež vôli nie práve najlepšej implementácii spôsobuje často rýchlu smrť keď sa respawnete na hráča, na ktorého v danom momente práve niekto útočí.

V rozpore s tvrdením tvorcov sa tak trochu javia potom samotné módy, ktoré sú v zásade v troch prípadoch prakticky odkopírované z iných hier. Máme tu Conflict (Warzone z Killzone), v ktorom sa dynamicky počas hry menia úlohy, ktoré musia hráči plniť, Saboteur (Capture the flag), v ktorom je úlohou získať bombu a následne vyhodit' nepriateľskú základňu do vzduchu a Siege, ktorý je totožný s Conflictom, ale bez respawnovania. Jediným úplne originálnym módom je tak Decoy, kedy hráči dostávajú za úlohu hacknúť 3 body na mape, pričom vždy len jeden obsahuje potrebné dáta pre víťazstvo. Čo poteší je dozaista 10 rozsiahlych máp, ktoré svojím rozložením ponúkajú hromadu miest či už na kempovanie alebo rýchle výpady a likvidovanie nič netušiacich hráčov od chrbta.

Neoriginalitu módom našťastie vynahrádza samotný gameplay, ktorý mi osobne najviac pripomenul Metal Gear Online. Tempo akcie je tu na rozdiel od iných akčných hier vďaka použitiu 3rd person kamery a krycieho systému podstatne nižšie na čo aj priamo nadväzuje skutočnosť, že zomriete sa dá už po dvoch troch zásahoch. Kl'úcom k úspechu je spolupráca hráčov, ktorí by mali v ideálnom prípade byť kombináciou všetkých 3 classov, ktoré hra ponúka. Tími sú Rifleman špecializujúci sa hlavne na boj v predných líniiach(jeho možné vybaviť rôznymi útočnými puškami, ľahkými samopalmi a brnením), Scout zameraný na boj na diaľku (disponuje sniperkami, samopalmi a aktívnou kamuflážou, ktorá ho v prípade, že sa nehýbe robí neviditeľným) a Engineer, ktorý plní podpornú úlohu (brokovnice a PDR s možnosťami detekovať pohyb oponentov pre celý tím). Hraním



jednotlivých classov získavate experience, ktorý po dosiahnutí určitého levelu postupne odomkne nové zbrane pre daný class. Výbavu classov je pritom možné kedykoľvek upravovať behom zápasu cez menu podľa toho ako si to vyžaduje aktuálna situácia. Celý tento systém trpí bohužiaľ štandardným neduhom kedy začínajúci hráč často krát stojí proti oponentom s výbavou oveľa lepšou ako je tá jeho, čo na začiatku môže viesť k rozladenosti z neustáleho zomierania.

Celkové pocity z hrania záležia hlavne od spoluhráčov vo vašom tíme, ktorí by mali byť ideálne, tak isto ako v prípade hrania co-op v kampani, vybavení headsetmi a inteligenciou inak je veľká pravdepodobnosť, že hru po niekoľkých zápasoch, v ktorých vás spolupracujúci zohraní protivníci dokážu vyslovene zdecimovať, znechutene vypnete. Pokiaľ však dokážete nájsť vyššie zmienených takticky uvažujúcich spoluhráčov budete si užívať nevšedný herný zážitok, ktorý inde nájdete len ťažko.

Future Soldier beží na 6 rokov starom engine a je to na ňom bohužiaľ jasne vidieť a tak graficky pomerne výrazne zaostáva či už za svojou FPS alebo 3rd person konkurenciou. Na druhej strane si však treba povedať, že počas hrania kampane si túto maličkosť ani veľmi nepovšimnete keďže asi budete aj tak mať neustále zapnutý jeden z vyššie zmienených módom vašich okuliarov, ktoré ponúkajú oveľa vyššiu efektívnosť v boji. Zo zvukovej stránky hry si zaslúži vyzdvihnúť nahovorenie vašich AI ovládaných členov tímu, ktorí v prípade, že zbadajú nepriateľov automaticky slovné okomentujú ich počet a pozíciu čím hra získava na autenticke. Trošku vyladiť by si určite zaslúžil sieťový kód, keďže počas môjho hrania som sa pravidelne stretával s odpájaním so serveru prípadne prerušovaním hry z dôvodu migrácie hostu, pričom paradoxne som tento problém zaznamenal len v prípade hrania kompetitívneho multiplayeru a co-op fungoval bezchybne. V návaznosti na túto

skutočnosť určite nepoteší povinný online pass, bez ktorého si či už co-op ani Guerrilla mód nezhrajete vôbec a multiplayer vám dovolí vylevelovať jednotlivé classy len po 5 z 50 možných levelov. Hra má plnú podporu pre Playstation Move, ktorá síce funguje v poriadku, ale hrať ju s ním pravdepodobne aj tak nebudete vzhľadom na to, že hra využíva všetky tlačidlá gamepadu a hranie na ňom je tak oveľa komfortnejšie a plynulejšie. Čím Future Soldier taktiež disponuje je možnosť upravovať svoje zbrane aj mimo hry samotnej cez tzv. Ghost Recon Network, ku ktorému je možné pristupovať cez webový prehliadač alebo priamo cez aplikáciu pre Android a Apple zariadenia.

Keď to mám zhrnúť Ghost Recon: Future Soldier zmienenou katastrofou zo začiatku nie je a osobne ho vnímam skôr ako zaujímavý experiment a ukážku toho, že co-op hry nemusia byť nutne len tupé hromadné čistky zombie a inej hávede, a keď sa to vezme za správny koniec vedľa ponúknuť zaujímavé zážitky vyžadujúce naozajstnú spoluprácu s akou sa je možné stretnúť napríklad pri hraní MMO hier.

Ako experiment má aj svoje chyby a preto sa pravdepodobne nestane masovým hitom, respektíve neponúka nič čo by mohlo osloviť hráčov orientovaných na singleplayer a tí by sa tejto hre mali preto radšej vyhnúť. Pokiaľ vás však už nebaví hrať neustále dokola CoD alebo L4D a hľadáte s priateľmi niečo nového môže byť Future Soldier práve tou správnou voľbou pre vás, pretože nič podobného na trhu aktuálne nenájdete.

Branislav Brna





www.gsshop.sk

Mortal Kombat

Prenosný festival krvi a vnútornosti

Séria Mortal Kombat už zažila svoje vrcholy a pády. Po slabších posledných rokoch vyšiel deviaty diel - vynikajúci reštart legendy. Kvalitný port tejto hry neminul ani vreckovú konzolu PS Vita, a tak si ju môžeme zahrať naozaj kdekoľvek.



O kvalite reštartu série v podaní štúdia NetherRealm sme sa mohli presvedčiť už pri vydaní hry na domáce konzoly. Návrat k extrémnej (a miestami až grotesknej) brutalite a príbeh hry, ktorý by vystačil na poriadne akčné béčko (prípadne na krvavejšiu telenovelu), sa jednoznačne osvedčil a fanúšikovia legendárnej série od Midway chrochtali blahom. Prepracovaný systém súbojov, skvelé kombá, špeciálne X-ray útoky a chorobne násilné fatality sa postarali o úspech hry. A množstvo pestrých singleplayer a multiplayerových módov a bonusov zaistilo, že Mortal Kombat neomrzí ani po dohraní príbehu. Verzia pre PS Vita v ničom nezaostáva, práveže pridáva bonusový obsah.



Oproti verzii pre domáce konzoly v prenosnej verzii nájdeme všetky DLC postavy (Freddy Kruger, Rain, Skarlet, Kenshi). K tomu sa pridáva aj úplne nová Bonus Challenge Tower. Spolu s pôvodnou Challenge Tower tak v hre nájdeme až 300 zábavných výziev. Nových 150 však integruje špecifické funkcie zariadenia, teda sixaxis a dotykovú obrazovku a v niektorých z nich si budete môcť vyskúšať aj hru za Shao Kahna.

Ďalším zásadným rozdielom nie je ovládanie, príbeh, počet postáv či niečo podobné. Rozdiel je evidentný a paradoxne najcitelnejší pri hraní príbehu, keď úžasne vyzerajúce animácie rozprávajú príbeh a hra prepína medzi pred-renderovanými cutscénami a samotným herným enginom. Napriek tomu, že prechod je takmer okamžitý, všimneme si podstatný rozdiel v grafike. Znížená bola nielen kvalita pozadí, ktoré oproti verzii pre domáce konzoly utrpeli trochu menej, ale najmä kvalita spracovania bojovníkov.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita
Žáner: FPS
Výrobca: NetherRealm
Vydavateľ: Warner Bros.
Zapožičal: Sony
PLUSY A MÍNUSY:

- + verný a kvalitný port špičkovej hry
- + pridaný pôvodne DLC obsah
- + Bonus Challenge Tower
- horšia grafika

HODNOTENIE:

95%

Namiesto detailnej muskulatúry sú mužské telá len jednoducho vymodelované torzá s nakreslenými svalmi. Našťastie je to evidentné len v detailných záberoch, a teda počas hrania v pohybe sme to ani neregistrovali. Kompenzuje to aj framerate, ktorý sa drží na pekelných 60 snímkoch za sekundu – výkon na pomery handheldov vskutku úctyhodný.

Čo sa týka online hry, k dispozícii sú režimy jeden na jedného a tag team. Pripojenie je veľmi jednoduché a samotná hra je tak otázkou sekúnd. Servery sú kvalitné, a tak je hra plynulá a bez akýchkoľvek problémov (samozrejme, okrem skúsenejších protivníkov). Zahrať sa dá aj na lokálnej sieti, pričom je spojenie tiež bezproblémové a pri hraní sa automaticky aktivuje mikrofón a dá sa tak pri hre komunikovať, aj keď sú hráči v odlišných miestnostiach. Zvyšok hry je prakticky rovnaký, ako na domácich konzolách.



Rozdiely v ovládaní sú tak drobné, že sme ich ani nepostrehli. Možnosti rozširuje dotykový displej, pomocou ktorého je možné aktivovať niektoré kombá. Fatalities sú rovnako brutálne a celá hra vo všetkých aspektoch rovnako detailne vybrúsená, ako sme ju už minulý rok zažili v našich obývačkách.

Za hranie získavame hernú menu „Kurrency“, za ktorú v Krypte odomykáme doplnkový obsah, nové kostýmy, nové kombá, nové fatality, artworky a podobne. Celú galériu si môžeme prehliadnuť v Nekropole. Odomykanie bonusov v Krypte je náhodné, nikdy nevieme, čo práve odomykáme, ale vždy to sprejda zaujímavá a brutálna animácia.

Finish him!

Mortal Kombat na Vitu je ďalším skvelým portom, ktorý dokazuje, že aj handheld je schopný utiahnuť plnohodnotný videoherný zážitok. Zamrzí síce slabšie grafické spracovanie, ale vysoký framerate a doplnený obsah to bohato kompenzuje. Hra je rovnako návyková a komplexná ako pôvodná verzia, všetky herné módy sú prítomné. Keď k nim pridáme pôvodne DLC obsah, ktorý je už zakomponovaný do hry, dostávame veľmi lákavý a krvou presiaknutý balíček.

Pavol Ondruška





DARKSIDERS II

DEATH LIVES



www.comgad.cz



DARKSIDERS.COM

V PRODEJI OD 21. SRPNA 2012
HRA S ČESKÝMI TITULKY



XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3

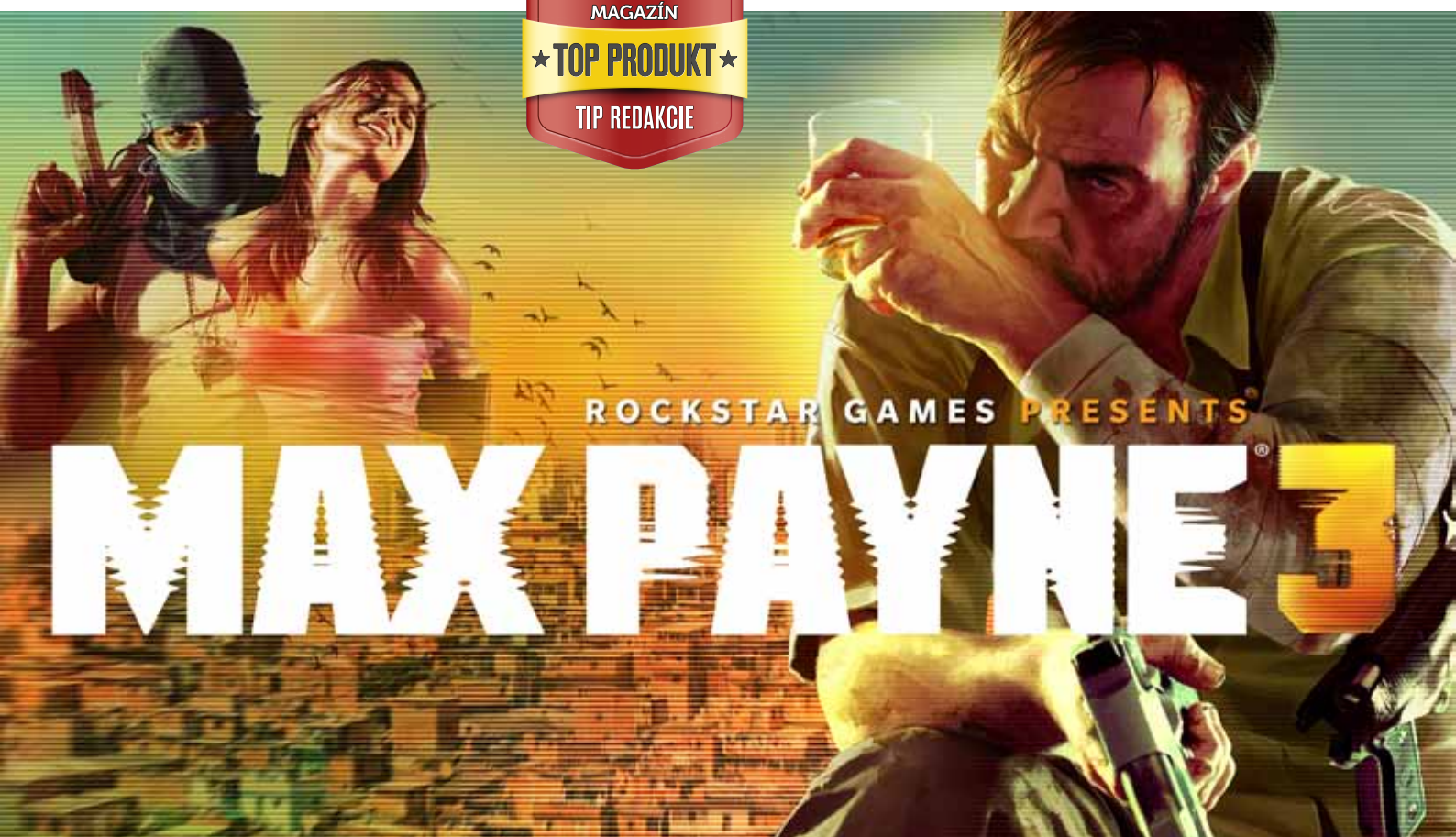
PlayStation 3



PlayStation
Network

PC
DVD-ROM

THQ



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE 3

MUŽ, KTORÝ NEMÁ ČO STRATIŤ...

Max Payne 3

Ubehlo takmer deväť rokov – deväť dlhých rokov čakania na vytúžené pokračovanie príbehu newyorského detektíva Maxa Paynea. Na púť, ktorú začalo štúdio Remedy, však opäť nadviazal až Rockstar. Doručil nám to, čo sa od Paynea čakalo? Narušil pravidlá vyriešené pred jedenástimi rokmi pri prvej hre? A vôbec – stojí táto novodobá výprava do Maxovho osudu za to? Nebudeme to naťahovať... stojí za to každým centom, ktorý vynaložíte na jeho kúpu.

Nadčasovosť a špeciálnosť ohľadom májového uvoľnenia tretieho Paynea je úplne jasná. Hráči majú opäť možnosť čakať po dlhých rokoch, či dostanú scenár a príbeh hodný série a či sa dostaví eufória spôsobená poriadnou porciou zábavy, ktorú už od začiatku série ponúkala. Pri tejto príležitosti by bolo hriechom nespomenúť veľmi podobnú májovú situáciu pri inom – snáď ešte očakávanejšom titule Diablo III.

Obidve hry vyšli v podstate v rovnaký čas a obidve zvládli ťažký boj a ešte stále bojujú v predajoch. Sú to diametrálne odlišné hry no obidve boli očakávané dlhý čas a u každej boli očakávania pozitívne aj negatívne. Ako to však vždy býva – pravda sa vyjaví až po vydaní a



následnom zahratí. Zatiaľ čo D3 sa vo väčšine prípadov dočkal u užívateľov rozporuplných názorov, Max si razí cestu k možnému oceneniu Hry roka. Prečo je tomu tak, pochopíte v nasledujúcich riadkoch...

Slovo „noir“ (čiže temný, čiernobiely snímok často definovaný cynickými postavami) a značka Max Payne sú pre fanúšikov série a predovšetkým prvých dvoch hier posvätné termíny. Prvé dve hry sú totiž noir štýlom definované po celej ich dĺžke a v takmer všetkých ich aspektoch. Noir atmosféru človek pociťuje na svojej koži.

Scenár plný temných a psychicky výstižných prirovnaní, viet vyjadrujúcich úprimnosť v neočakávanej, psychologicky šialenej úprimnosti sa zarezáva dost hlboko do hráčovej pokožky a nedáva mu spať, kým nezistí, ako púť nocou skončí. Práve pre tento (pre neznalcov série) možno zanedbateľný fakt bolo mnoho fanúšikov neochotných prijať podobu Maxa Paynea 3. K slovu sa totiž dostala slnečná Brazília, teda diametrálne odlišná krajina a iná forma naratívosti príbehu.

V konečnej podstate je však jasné, že Max potreboval odísť z NY, aby jeho charakter dostal konečnú,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná strelačka
Výrobca: Rockstar Studios
Vydavateľ: Rockstar Gam.

PLUSY A MÍNUSY:

- + príbeh a scenár
- + spracovanie
- + zbrane, fyzika a AI
- + arkádové módy
- + multiplayer
- + level dizajn, animácie
- + grafika a hudba
- + dĺžka, náročnosť, Max
- možnosť zastrelit' vášho vraha je otrasná
- nutnosť doladenia
- multiplayer možno príliš jednoduchý

HODNOTENIE:

95%

rozhodujúcu definíciu. A týmto sa dostávame k jadrú Max Payne hier – príbehu. Technicky bola hra vždy o striel'aní, no filozoficky a umelecky bolo striel'anie len najideálnejšou formou vyjadrenia literárne skvostného prezentovania hlavného protagonistu a jeho príbehu.

V Max Payne 3 sa na rozdiel od prvých dvoch hier nachádza hrdina v Sao Paule, najväčšom a najbohatšom meste Južnej Ameriky. Ubehlo už 8 rokov od traumatizujúcich udalostí v Max Payne 2. Max zistil, že jeho najlepším priateľom v nudnom a už nič neponúkajúcom živote v NY je fl'aška whiskey a lieky na bolesti hlavy, zaháňajúc tak otupujúce bolesti hlavy po prepitých nociach. V podstate odnikiaľ však prichádza do jedného z NY barov jeho starší kamarát, s ktorým študoval na akadémii – Raul Passos. Aj vďaka pozoruhodným udalostiam, ktoré sa stanú v tú noc, sa Max rozhodne poslušnúť jeho radu a odchádza do Sao Paula za novým začiatkom – stáva sa ochrankárom jedného z najbohatších mužov mesta – Rodriga Branca a jeho rodiny.

„MYSLÍM, ŽE SOM BOL TÝM, ČÍM MA CHCELI MAŤ – ZABIJAKOM – NEJAKÝM PRENAJATÝM KLAUNOM, KTORÝ UMIESTŇOVAJ DIERY DO DRUHÝCH ZLODUCHOV. NUŽ, DO BOLO TO, ZA ČO ZAPLATILI, A TAK TO NAKONIEC AJ DOSTALI. HOVORTE SI O AMERIČANOC, ČO CHCETE, ALE VIEME, ČO JE KAPITALIZMUS. KÚPITE SI PRE SEBA PRODUKT A DOSTANETE, ZA ČO STE ZAPLATILI...”

Ako to však v Maxovom živote býva – žiadna práca mu nikdy nepriniesla produktívny život. Už pár týždňov po jeho príchode je počas diskotéky (v jednom z nočných klubov) unesená Rodrigova manželka Fabiana gangstermi. Spočiatku vyzerajú veci jednoducho, no po tom, čo sa do veci začnú zaplietať podivné „paramilitaristické“ jednotky a špeciálna armádna skupina UFE, Max zistí, že Sao Paulo je pekelná diera, kde je neradne robiť si nepriateľov... Ako to však býva, mnohé veci zistíte, keď je neskoro a kolotoč udalostí už nie je také ľahké zastaviť.

Tu však nestačí len zápletko, do svojho príbehu hra zat'ahuje aspekty života v Brazílii a prináša filozofické i morálne konflikty, predovšetkým kontrastnosť chudoby a bohatstva, neexistencie strednej vrstvy obyvateľstva. Celý príbeh navyše funguje na ustavične sa posúvajúcej



hranici možností. Kam až treba zájsť pre vyriešenie svojho boja a svojich problémov úzko spätých s problémami iných postáv v rôznych uhloch. Výsledkom je nielen dokonalé zostavenie príbehu dokopy v štrnástich kapitolách, ale predovšetkým scenár, ktorý je na úrovni prvých dvoch hier. A nielen to, do Maxovej psychiky vás hra vovádza takmer neustále vďaka častým monológom hlavnej postavy.

Čo by však bolo z výborného príbehu či psychologicky do dna vyt'azenej postavy, pokiaľ by nebolo rozprávania samotného príbehu spracované na dokonalej audiovizuálnej úrovni. Toto je ďalší aspekt, ktorému mnoho fanúšikov prvých hier neverilo.

Na rozdiel od komixovo podávaného príbehu prvých hier sa totiž Max Payne 3 rozhodol vytvoriť netradičný filmový štýl plný rôznych zmien obrazu počas každej prestrihovej scény, mixovaný s delením obrazu, čo evokuje komiksovosť, no zároveň nenásilným spôsobom vytvára rôzne sa meniace kamery a ladne spája dialógy aj monológy. Zo začiatku môže

systém pôsobiť zvláštno, možno až negatívne, no ako v hraní postupujete, celý dizajn rozprávania sa stane doslova súčasťou hry, ktorá vytvára realistický filmový štýl plynulo prechádzajúci do hrania. A ktovie – možno sa vám stane podobná vec ako mne. Sledoval som prestrihovú scénu a ktosi sa ma spýtal, aký film pozerám...

To všetko na vás zapôsobí tak autenticky, až vám nebude vadit', že v hre je vidieť aj slnko, pretože – ako zistíte – vždy ide o Maxa. A jeho postavu slnko nezmení.

„NYPD VYZERALO OPROTI TÝM BASTARDOM AKO HARE KRIŠNA...”

Max Payne hry boli vždy len o striel'aní a aj Max Payne 3 je o strel'be. Kto čaká viac alebo menej, klame samého seba. Na rozdiel od generických striel'ačiek sa však Max Payne hry vždy odlišovali prítomnosťou dvoch špecifických komponentov dizajnu hratel'nosti hry.

Bullet Time – čo je spomalenie hry, a tým pádom aj nepriateľských guľiek a technika





Shootdodge – čiže vrhnutie sa do vzduchu, počas ktorého môže hráč strieľať na všetko, čo sa pohne a čo má v dosahu, pričom sa môže ľubovoľne otáčať.

Max Payne 3 pridáva len jeden nový aspekt, a to krycí systém. Menšou novinkou je aj útok zblízka, kedy Max v často brutálnych záberoch zbije nepriateľa zbraňou a daruje mu zopár guliek. Bullet Time a Shootdodge sú na rozdiel od predošlých hier ešte zdokonalené. Je pôžitok spomaliť čas a sledovať poletujúce dráhy guliek, výborne sa im vyhnúť, a pritom zasadzovať rany nepriateľom.

Shootdodge je naopak neuveriteľne úžasne vyzerajúci cool skok, avšak nie vždy sa vyplatí a niekedy sa jeho použitie rovná jednosmernému lístku k obrazovke s názvom „DEAD“. Preto si musíte s opatrnosťou plánovať jeho použitie. To, či prežijete, však závisí aj od zbrane, ktorú použijete. Hra ponúka desiatky najrôznejších zbraní, všetky vymodelované podľa ich reálnych predlôh a všetky s osobitými fyzikálnymi schopnosťami a osobitou vraždiacou silou. Do rúk sa vám dostane všetko – od policajných pištolí cez ručné samopale až po RPG.

Krycí systém je rovnako dôležitý aspekt vyžadujúci obozretné použitie. Pridanie tohto moderného prvku prítomného v

takmer každej novej strieľačke z pohľadu tretej osoby nie je vôbec krokom vedľa alebo blízko ku Gears of War. Naopak, len umocňuje filmový pocit zo streľby a usmerňuje hráča k plánovaniu strategického útoku, pretože na rozdiel od prvých hier, Max Payne 3 je rozhodne náročnejší kúsok.

Práve preto nie je vždy múdre vojsť do každého väčšieho súboja s horúcou hlavou a Rambo štýlom, ak vopred neviete, čo vás čaká. Navyše tu nie je prítomná žiadna automatická regenerácia, čo robí z hry adrenalínový zážitok a boj o prežitie. Lieky proti bolesti navyše nenájdete

všade, kde budete chodiť, preto je dômyselnosť útoku potrebná ešte viac.

„SEDEL SOM V BARE ASI TRI HODINY. ALEBO PÄŤ ROKOV. ZÁLEŽÍ NA TOM, AKO SA NA VECI POZERÁTE...”

Súboje sa stávajú náročnými aj vďaka sofistikovanej a hlboko implementovanej umelej inteligencii nepriateľov, ktorá je odlišná u každého typu nepriateľa. Ak bojujete s gangmi, nečakajte cieleňé útoky či rafinovanosť v krytí, ale hlavne snahu vás zastrelit čo najskôr. Tuhnúť to však začína pri polícii a „paramilitaristických“ jednotkách, s ktorými boj nie je ružovou



záhradou ale doslova bojom o prežitie. Navyše sa nepriatelia snažia pohybovať čo najčastejšie, obísť vás a ak ich zasiahnete, často sa snažia chytať na zasiahnuté miesta. Ak majú nepriestrelné vesty a zasiahnete ich, zhodíte ich síce na zem, no inak im nespôsobíte žiadne zranenia. Občas sa aj stane, že rozmiestnenie nepriateľov je po checkpointe trochu odlišné. A, samozrejme, čím vyššiu náročnosť si zvolíte, tým väčší narastie odolnosť nepriateľov. Náročnosť vám navyše dá zabráť už aj na druhej úrovni z piatich.

Rockstar sa postaral aj o to, aby hra nebola stále o tom istom a občas vám predvedie skvelé momenty, ktoré budú netradičné k zvyčajnej hrateľnosti, ako naháňačka na člnoch či strielanie z odstrelovačky. Samozrejmosťou v každej misii sú tiež momenty, kedy sa vám automaticky spustí Bullet Time a vašou úlohou je v rekordnom čase zastreliť protivníkov, alebo skrátka niečo spraviť.

Čo by si však zaslúžilo viac prepracovania je systém hry, ktorý sa vás snaží zachrániť pred smrťou. Niekedy totiž pri sebe máte lieky proti bolesti, no pred smrťou ich nestihnete použiť. Pre tento prípad má hra prichystaný systém, ktorý automaticky spomalí čas a vy musíte za pár sekúnd zasadiť smrtiaci úder tomu, ktorý vás zabil. Nápad je dobrý, ale jeho spracovanie je



mnohokrát otrasné. Občas sa totiž stane, že nepriateľ, ktorý vás trafil, je k vám otočený chrbtom a vzdialený desať metrov. Max sa potom až zarážajúco nelogicky a neschopne pretáča, aby naňho mal možnosť zacieliť, pričom hra tento systém používa vo forme Shootdodge, takže aj keď svojho vraha zabijete, spadnete na zem a musíte vstávať.

„TAKŽE TOTO BOL TEN SLÁVNY PANAMSKÝ PRIEPLAV. MOHLI SME ODÍŠŤ AJ NA MESIAC, KÝM SOM BOL MIMO A NEVŠIMOL BY SOM SI TO...”

Doladenie by si zaslúžilo aj mierenie. Pred vydaním bolo vývojármi ospevované a vychvalované ako je vynikajúco intuitívne a ako je ustavične pod kontrolou hráča.

Pravdou je, že ak ho chcete mať pod kontrolou, musíte si manuálne nastaviť správnu citlivosť, ktorá pre vaše ruky sedí najviac. Potom to funguje ako hodinky, no očakávanie, že všetko bude klapať na jednotku už od začiatku môže byť pre niektorých nepríjemným prekvapením, najmä ak si hráči zvolia „voľné mierenie“, teda nulovú absenciu pomoci v mierení od hry.

Máte totiž až tri možnosti mierenia – „ťažko uzamknuté mierenie“ vám automaticky po zamierení presunie zameriavací symbol na hlavu najbližšieho nepriateľa a „jemne uzamknuté mierenie“ vás ľahko navedie k najbližšiemu protivníkovi, no zároveň vám necháva dostatočne voľnú ruku. Pokiaľ ste





nováčikom na konzole a joysticku, bude pre vás výbornou voľbou. A, samozrejme, pokiaľ si nikdy nezamierite, tak nastavovanie mierenia ani nepotrebujete. Uist'ujem vás však, že priblíženie mierenia ponad plece je ďalším výborným dodatkom do hry oproti prvým dvom hrám a často vám pomôže ovládnuť hru pevnejšie.

Keď sa vám mierenie dostane pod kožu, začnete žasnúť nad jeho spracovaním a spracovaním pohybu postavy. Max Payne 3 má najprepracovanejšie a najrealistickejšie animácie použité v hrách vôbec. Či už Max prelieza cez zábradlie, drží v rukách zbraň, vrhá sa do vzduchu, otáča sa pri strielaní, aby dosiahol aj na protivníkov, ktorí sú od neho viac vzdialení, či jednoducho sedí a popíja, alebo lezie vetracou šachtou – stále máte pocit, že sledujete pohyby živého človeka. To isté platí, samozrejme, aj pre všetky ostatné postavy v hre vrátane nepriateľov a nesmiem zabudnúť ani na výbornú implementáciu potu. Po dlhšom čase je totiž vidieť – hlavne ak má na sebe Max tieľko – stopy po pote a špine.

„SAMOZREJME, VŽDY BOLO VO VZDUCHU NIEČO POKAZENÉ...”

Osobitnou kapitolou v Max Payne 3 je jeho level dizajn. Aj keď ide o lineárnu hru, prostredia sú často neuveriteľne rozľahlé a plné interaktívnych objektov hodné

preskúmania s predpokladom, že skrývajú kultúrne odkazy na predošlé hry. Spolu s tým súvisí aj krásna deštrukcia a fyzika prostredia, na ktorú sa pozerá, jednoducho povedané, lahodne. Kamkoľvek sa počas hry dostanete, vždy sa bude dať na čo pozerat' a častokrát sa zastavíte, len aby ste si poobzerali prostredie, v ktorom ste.

Rockstar totiž dbal na detaily a vďaka tomu úplne všetky miesta, ktoré navštívite, pôsobia reálne v maximálnej možnej miere. Od cintorína cez chudobné štvrte až po letisko, autobusovú stanicu, luxusnú jachtu či New York, ktorý navštívite v hrateľných Maxových spomienkach. Realita napomáha aj výborné grafické spracovanie, ktoré síce nie je maximom dnešnej technológie, no je stále nadštandardné a ponúka krásne svetelné efekty, tieň aj videnie do ďaleka. Najcennejší je však stabilný počet snímok za sekundu a bezchybná pohyblivosť hry aj pri scénach s množstvom nepriateľov a objektov.

Keď sa skončí takmer 12-hodinová a excelentná kampaň bez jediného hluchého alebo na streľbu prehnaneho miesta, stále na hráča čaká veľa zábavy v hre pre viacerých hráčov či v arkádovej sekcii. Tam na vás čakajú módy „Score Attack” a „New York Minute”.

V prvom je vaša úlohou vybrať si misiu, strieľať efektívne a čo najpresnejšie,

dostať čo najmenej zásahov a čo najmenej raz zomrieť. Dôvod je jednoduchý – čím viac mŕtvych nepriateľov a čím viac zásahov do hlavy – tým väčší počet bodov. Za smrť a zásahy sa body naopak strhávajú. A keď vám to všetko prejde do krvi, budete bojovať aj pre lepšie umiestnenie v online rebríčku najlepších hráčov.

Pri výbere misie máte aj možnosť vybrať si rôznu podobu Maxa, vrátane vylepšenej podoby Maxov z prvých dvoch hier. NY Minute je zasa odkazom na rovnomenný mód z prvej hry, v ktorom vašou úlohou bolo prejsť každú misiu hry s časovým limitom jednej minúty. Samozrejme je to nemožné, a preto si pridávate sekundy strieláním nepriateľov. Za zásah do hlavy získate dokonca o čosi viac času. Ak mód úspešne absolvujete, môžete ísť aj na hardcore úroveň, kde sa podmienky stávajú.

No a ak si chcete skrátka zahrať nejakú obľúbenú misiu, vyberiete si ju a pokiaľ ste pochtivo zbierali zlaté časti zbraní a rôzne „stopy” cez celú hru, máte možnosť si do misie aktivovať zaujímavé a často „cheatové” vlastnosti ako napríklad zabíjanie jednou guľkou a iné...

„BUĎ JAZDI ALEBO STRIEĽAJ, SESTRIČKA ... JA BUDEM LEPŠÍ PRI STRIEĽANÍ...”

Hra pre viacerých hráčov je viac-menej definovaná jednoduchosťou. Multiplayer

je jednoduchý, no stále zábavný a ponúka klasické módy DM a Team DM plus hlavnú devízu jeho hry viacerých hráčov, a to Gang Wars, kde ide o jednoduchý boj o víťazstvo medzi tímami, avšak vždy sa ciele hry menia cez štyri kolá.

Niekedy musíte odstrániť, resp. klásť bomby alebo zavraždiť špecifickú postavu v tíme, či brániť isté miesta na mape. V piatom kole sa hra mení na Deathmatch s cieľom využiť všetko možné na víťazstvo.

K tomuto piatemu kolu vám dobre poslúži nazbierať si počas štyroch kôl čo najviac bodov, ktoré potom môžete využiť na nákup príslušenstva, čo je prakticky súčasťou takmer každého klasického multiplayeru. Gang Wars je síce zábavný, no mnohokrát nie značne inovatívny. A čo sa týka máp, čakajú vás miesta často založené na prostrediach z kampane, avšak sú značne otvorenejšie.

Poslednou dôležitou súčasťou hry je zvuk a hudba. Zvuky zbraní a dabing predovšetkým hlavnej postavy sú na profesionálnej úrovni spolu s dokonalou akustikou.

Do čierneho sa tvorcovia strafilí aj s hudbou, ktorú skomponovala skupina Health. Ich tóny produkujú skvelú atmosféru a dodávajú na miesta (kde sú vložené) presne to čo tam treba... či už osudovosť, adrenalín



alebo divokosť... A hlavne ju ladne zapracúvajú do nového štýlu hry, pričom nechýba využitie aj starších melódii.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Max Payne 3 nie je najlepšou hrou série, čo ale neznamená, že do série nepatrí. Hrá sa zo všetkých hier najlepšie, vyzerá dobre a hýbe sa najlepšie. Avšak napriek výbornej práci na scenári je stále v príbehu najlepšia prvá hra, stará necelých jedenásť rokov.

Pokiaľ ste sa báli, že Max Payne 3 sa nehrá ako Max Payne hra, som si istý, že riadky vyššie vám potvrdili presný opak. Áno, hra má svoje chyby a stránky, ktoré by si zaslúžili viac pozornosti, no stále ide o najlepší zážitok z kombinácie

strielania a filmového príbehu so silným dôrazom na detaily v každej stránke či už hrateľnosti alebo príbehu. Hra vám navyše zaberie cez 10-12 hodín času na prejdienie. Prítomnosť zábavných arkádových módov a multiplayeru dobu hrania ešte zvyšuje. Navyše budete určite chcieť kampaň prejsť minimálne ešte raz. Či už ste fanúšikom predošlých hier alebo nie, hra je stále dostatočne náročná a plná zábavy pre všetkých hráčov akčných hier z pohľadu tretej osoby. Pri všetkých týchto pozitívnych prvkoch hrania je Max Payne 3 zatiaľ jedným z najlepších kandidátov na ocenenie „Hra roka 2012“. Stále nás však čaká veľa titulov, s ktorými Max bude musieť zviazať súboj.

Jozef Andraščík



Resistance: Burning Skies

STARÁ ŠKOLA V NOVOM HÁVE

Séria Resistance síce patrí k tým „skomierajúcim“, no ako jedna z mála si zachováva vlastnú identitu a priznáva sa ku koreňom starej školy FPS-iek. Nové vzkriesenie na handhelde sme očakávali, po nie príliš vydarenom diele na PSP, s istými obavami. Horiace nebesá na PS Vita však nie sú žiadnym polovičným titulom.

Resistance: Burning Skies je už piatou hrou v sérii Resistance, a zároveň druhým vstupom série na vreckovú platformu. Hra s podtitulom Retribution, ktorá vyšla na PSP, síce obohatila univerzum o rozširujúci a solídny príbeh, avšak napriek snahám skúsených vývojárov (Bend - Syphon Filter, Uncharted: Golden Abyss) narážala na systémové limitácie. Najcitlivejšia bola absencia druhého analógu, ktorý je kritický pre hranie každej FPS-ky. Burning Skies sa s týmto problémom nikdy nestretla, keďže hlavnou výhodou Vity sú dve analógové páčky, a tak sa vývojári z Nihilistic Software (Vampire The Masquerade: Redemption) nemuseli zaoberať technickými obmedzeniami a vložiť energiu do tvorenia solídnej hry.

KDE BOLO, TAM BOLO...

Príbeh hry sa odkláňa od hlavnej dejovej línie série. V koži občajného požiarnika Toma Rileyho sa ocitáme v (ne)správnom čase na (ne)správnom mieste – 14. augusta 1951 v New Yorku, keď začala invázia Chiméry do USA. Z pozície civila, bez briefingu či akýchkoľvek iných informácií, prežívame inváziu intenzívnejšie a ľahšie sa vcítite do charakteru.

Je krásne augustové ráno a Tom Riley, ako vždy, ide do práce. Horí nejaká fabrika a je na ňom a na nás, aby sme hasili požiar. Nezištná pomoc potenciálnym obetiam sa však veľmi rýchlo zvrtnie na záchranu vlastného života. Oheň nevznietila náhodná iskra, ale prvé monštrá, ktoré sa dostali do New Yorku. Dámy a páni, zábava začína! Hra pozostáva zo šiestich

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Vita

Žáner: FPS

Výrobca: Nihilistic Soft.

Vydavateľ: SCEE

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + pocta starým FPS
- + hudba a zvuk
- + skvelé ovládanie
- + vysoký framerate
- + rozsiahlosť levelov
- + osobný príbeh
- + atmosféra
- + posledný level
- trochu slabšie grafické efekty
- prvý level
- je problém sa od hry odtrhnúť

HODNOTENIE:

95%



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



Klenot medzi FPS: Vývojárom z Nihilistic Software sa podarilo vytvoriť skutočný klenot v žánri FPS. Ich dielo sa na nič nehrá a vhodne spája staré aj nové. Napriek tomu, že hra neohuruje najmodernejšími grafickými efektami, je vizuálne (aj vďaka kvalitnému level-designu) na vysokej úrovni a poteší hlavne stabilne vysokým framerateom, čo sme neraz ocenili vo vypätých situáciách.



rozsiahlych levelov. Hoci sa spočiatku zdá, že je to málo, priemernému hráčovi zaberie prejdienie kampane zhruba 6 – 7 hodín. Na začiatku prvého levelu sa zoznamujeme s hernou mechanikou, oťukávame si ovládanie a zvykáme si na trochu menšie analógové páčky. A čuduj sa svete, ono to funguje.

NIE VŠETKO ZLATO SA BLYŠTÍ (NAOZAJ)

Prvý level neohúri graficky, ba naopak, trochu sklame – hlavne v porovnaní s efektami nadupanými titulmi a sl'ubmi o PS3 grafike vo vrecku. Pohybujeme sa búrajúcim sa New Yorkom a sme trochu rozčarovaní grafikou pripomínajúcou Mafiú. Našťastie mnohé zachraňuje level-design a postupné gradovanie akcie na intenzite.

K tomu napomáha aj poctivá mechanika strel'by a pohybu, kde nám hra nepomáha pri mierení, protivníci nie sú úplne blbí a radšej môžeme rovno zabudnúť na dnes

zaužívaný systém krytia sa za rôzne prekážky – ten tu síce nájdeme, ale v značne pozmenenej podobe.

Celé rozčarovanie z trochu jednoduchšej akcie je preč, keď sa hra prehupne do druhého levelu a pochopíme, že ten prvý bol vlastne len akýmsi tutorialom a vývojári kládli väčší dôraz na ostatné levely a najmä na dokonalú plynulosť hry bez framedropov.

Zvyšné levely sú podstatne lepšie prepracované a začínajú v nich prevažovať uzatvreté a stiesnené priestory, ktoré sú šikovne prestriedané exteriérmi. Vždy, keď sa dostaneme do krížovej pal'by vo väčšom priestore, sa modlíme, aby sme sa mohli znovu zašit' do nejakej chodby.

Od druhého levelu je značne cítiť vplyv poctivých FPS z 90. rokov. Hneď na jeho začiatku získavame už štvrtú zbraň a vo štvrtom levelu už máme k dispozícii kompletný arzenál ôsmich

zbraní a hasičskej sekery. Tá je veľmi pôsobivá a účinná hlavne proti menším druhom Chiméry. Zabudnite na sekanie nožom či trieskanie pažbou zbrane. V Resistance: Burning Skies sekáte nepriateľom hlavy, rúbete do nich sekerou, prípadne im poriskom odtrhnete hlavu od tela. Animácií rôznych úderov sekerou je viacero a nikdy neomrzia.

Na rozdiel od moderných FPS nie sme obmedzení na dve či tri zbrane. Celý arzenál je nám kedykoľvek k dispozícii, samozrejme, musíme zbraň najprv nájsť. Kruhovité menu zbraní otvoríme podržaním tlačidla „trojuholník“ – vyberáme v ňom ľavým analógom alebo dotykom prsta. Štyri zbrane sú ľudské a štyri sú technológiou Chiméry. Väčšina zbraní je nám známa už z predošlých dielov série, svoje miesto tu má karabína ale aj „Bullseye“, kuša, odstrel'ovačka či raketomet.

Žiadna zo zbraní nemá neobmedzenú muníciu a napriek tomu, že vývojári neboli lakomí pri prideli'ovaní nábojov, nemôžeme bez následkov bezhlavo strieľať, kde sa nám zapáči. V hre funguje aj systém vylepšovania zbraní. Pomocou zvláštnych energetických kociek môžeme odomykať nové vlastnosti a vylepšenia nášho arzenálu. Každá zbraň má až šesť možností vylepšenia, ale naraz môžeme mať aktívne len dve, takže musíme zvážiť, čo nám viac vyhovuje.

V každom leveli sa stretneme aj s nejakou väčšou obludou, teda s klasickým bossom, pričom väčšina z nich je naozaj

pôsobivá. A znovu po vzore starej školy FPS – hra nijak nenapovie, čo treba spraviť, aby sme bossa porazili. Napriek tomu, že to môže byť pre mladších hráčov frustrujúce, sme vďaka tomuto rozhodnutiu chrochtali blahom. Nie je nič lepšie ako satisfakcia z toho, že niečo dosiahneme sami, bez neustáleho usmerňovania.

SILA DVOCH ANALÓGOV

Ovládanie je veľmi podobné ako na PS3, a nemali sme s ním žiadne problémy. Ľavým analógom sa chodí, pravým sa ovláda kamera. Tlačidlo „L“ približuje pohľad do zameriavača, „R“ tradične slúži na strelbu. „X-ko“ je na skákanie, trojuholník na zmenu zbraní, štvorčekom sa prebýja, krúžok je na drepnutie. Na prvý pohľad môže zaraziť voľba tlačidla pre beh – na spodnej šípke D-Padu – ale len do chvíle, kým si uvedomíme, že ovládacie prvky na Vite sú podstatne bližšie pri sebe ako na PS3, a tak je veľmi pohodlné pri pohybe vpred stlačiť práve to tlačidlo. Ostatné tlačidlá D-Padu slúžia na pohyb v zákryte. Mechanika krytia je trochu odlišná od aktuálnych trendov v ovládaní hier. Pri postavení sa za stenu, prípadne pri skrčení sa za betónový plot (auto, múrik, atď.), sme automaticky v zákryte. Naša postava neostáva prilepená ku stene, ale môže sa pohybovať voľne v priestore, čo je omnoho prirodzenejšie.

Hudobný sprievod je na vysokej úrovni a vyrovnáva sa súčasným filmovým štandardom. Napriek tomu, že nie je všadeprítomný, vhodne podkresľuje atmosféru hry, z ktorej cítiť studenú vojnu na každom kroku. Výraznejšie sú zvuky, ktoré realisticky dotvárajú prostredie. Vždy niekde niečo vírta, škripe, všadeprítomné sú mechanické zvuky, strelba, zmutované hlasy monštier... Gul'ky, zarývajúce sa do mäsa nepriateľov, sú tiež efektne zvukovo spracované, rovnako ako explózie a unikátny zvuk palby z každej jednej zbrane či rôznych vozidiel.

Vývojári slubujú intenzívny kompetitívny multiplayer až pre ôsmich hráčov, za vyskúšanie ktorého dostaneme jednu trofej. K dispozícii je 6 prepracovaných máp, na ktorých si môžete zahrať vo viacerých módoch, medzi ktorými nechýbajú deathmatch a team-deathmatch. V hre pre viacerých

hráčov si za nazbierané skúsenostné body môžeme odomykať nové zbrane, širšiu výbavu a rôzne iné vylepšenia. Kvôli prázdny serverom sme nemohli multiplayer vyskúšať, ale súdiac podľa celkovej kvality hry a používaným mechanizmom usudzujeme, že bude stať za to a vydrží dlho po dohraní kampane pre jedného hráča.

VIVA LA ORIGINALITA !!!

(POZN.: TOTO NIE JE MODERN WARFARE)

Resistance: Burning Skies je čistokrvná FPS bez prechodov do iných žánrov. Geneticky vychádza z klasických strieláčiek typu Doom a Quake, ktoré aj v poslednom leveli výrazne pripomína. Nie že by to bolo na škodu, práve naopak! V hre sa kľbia osvedčené mechanizmy zo starých hier so snád' jedným prídavkom z moderných FPS – auto-healingom. Nezajazdíme si na žiadnom vozidle, nebudeme strieľať z vrtulníku, nebudeme sa nikde plížiť a nebudeme sa obmedzovať na dve či tri zbrane, ktoré chceme mať poruke. A to je len dobre, keďže strieláčiek, ktoré sa verejne priznávajú ku koreňom svojho žánru a nekopírujú Modern Warfare, je dnes ako šafránu – najmä keď berieme do úvahy len kvalitne spracované tituly.

Vývojárom z Nihilistic Software sa podarilo vytvoriť skutočný klenot v žánri FPS. Ich dielo sa na nič nehrá a vhodne spája staré aj nové.

Napriek tomu, že hra neohuruje najmodernejšími grafickými efektami, je vizuálne (aj vďaka kvalitnému level-designu) na vysokej úrovni a poteší hlavne stabilne vysokým frameratom, čo sme neraz ocenili vo vypätých situáciách. Burning Skies je prvou FPS na handhelde, ktorá sa ovláda dvomi analógmi a naozaj to je lahoda hrať. Ovládanie je skutočne presné a citlivé a zvyká sa naň veľmi rýchlo.

Celú hru ťahá vpred silný a kompaktný príbeh, ktorý je síce stále epický, ale najmä veľmi osobný až intímny. Vývojári štedro odmeňujú trofejami a pri troche šikovnosti sme nazbierali 90% trofejí po prvom dohraní kampane. Relatívne krátku kampaň (6-7 hodín je síce v žánri FPS slušná doba, ale aj tak...) určite vykompenzuje multiplayer, ktorý takmer v ničom nezaostáva za podobnými hrami na veľkých konzolách.

Pavol Ondruška



Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

0 3 hry

Súťažiť môžete o 3 hry na PC s názvom
GR: Future Soldier CZ, ktoré do súťaže
poskytol nový eSHOP s hrami GS SHOP
<http://www.gsshop.sk>



a môžete odpovedať do prázdneho políčka na otázku,
ktorá znie: aké hodnotenie dostala recenzia tejto hry
(PS3 verzia) v GS magazíne



Tera

Ďalšie „originálne“ MMO

S MMORPG hrami sa v poslednej dobe „roztrhlo vrece“. Všetky sa snažia získať veľkú podporu fanúšikov, a tým zhodiť z trónu úspešný World of Warcraft. Tera je síce prvou hrou od Bluehole studia, no ľudia, pracujúci v tomto štúdiu, pracovali aj na úspešnom projekte Lineage 2. Dokáže táto hra poraziť konkurenčné MMORPG?

Ako už asi všetci viete, príbeh v žánri MMORPG hrá druhé husle. Príbeh sveta Tera sa začal pred tisíckami rokmi, keď sa dvaja titáni (Arun a Shara) ocitli v beztvárnej prázdnote a zaspali. Počas toho, ako tieto dve bytosti spali, rástli krásne lesy, rozľahlé púšte a vodný tok obmýval celý svet. Oni napriek tomu stále spali. Ich sny sa zrazu stali skutočnosťou. Na svete sa objavili prvé živé bytosti, ktorým bolo umožnené nazývať Teru domovom.

Dvanásť prvých živých stvorení na ostrove malo silu bohov. Preto netrvalo dlho a vznikla medzi nimi nenávisť a súperenie o to, kto je lepší (ako to býva v novodobých telenovelách). Arun sníval o ambiciózných Elfoch, čestných Amánoch, múdrych Ľudoch, mocných Obroch, intrigánskych Devas či roztomilých Poporoch. Naopak Shara sníval o pomstychtivých Sikandaroch, zlovestných Gulas a Vampiris či divokých Wendigos. Všetci chceli vojnu, všetci proti sebe. Neskôr im však došlo, že tímová spolupráca je silnejšia ako len bezhlavé zabíjanie toho, kto im príde na mušku. A tak sa príbeh sveta Tera začína. Bytosti sveta titána Aruna proti bytostiam zo sveta titána Sharana.

Hlavnou zmenou bojového systému oproti iným MMO hram je tzv. zameriavač. Áno, presne taký, na aký sme zvyknutí zo strieláčiek z pohľadu prvej osoby, takže pokojne sa môže stať, že požadovaný cieľ netrafíte. Takto sa zvýši náročnosť hry, pretože už nestačí

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Bluehole Studio
Vydavateľ: Playman
Žáner: MMORPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + soundtrack
- + politický systém
- + dokáže hrať aj nováčik
- + grafické spracovanie prostredí
- + nízke hw nároky
- chýbajúci dabing
- časom stereotyp

HODNOTENIE:

80%



DIERU DO SVETA NEUROBÍ, NO URČITE POTEŠÍ



Nezabudli ani na nováčikov: Grafika, ktorá je pekne spracovaná, sa bude páčiť snád' každému. Rozľahlé prostredia sú krásne a človek si niekedy uvedomí, že nehrá, ale obdivuje krásu okolitého sveta. Vývojári nezabudli ani na nováčikov, čo je príjemným prekvapením.



len kliknúť na nepriateľa a s úsmevom na tvári odísť. Mali ste niekedy sklony k vládnutiu a všetci doma vám to museli trpieť? V tejto hre je politický systém zapracovaný tak, že každý hráč bude mať možnosť stať sa vodcom mesta, a tak získať moc nad všetkými obyvateľmi.

Cesta na politický Olymp však nie je až taká jednoduchá, ako sa zdá. Musíte si zaplatiť politickú kampaň a získať si dôveru hráčov, aby ste na tróne zostali aj d'alšie volebné obdobie. Pozíciu vládcu si však môžete vybojovať aj tak, že sa tvárou v tvár stretne s ostatnými kandidátmi a rozdajú si to v bojovom ringu. Vodca má, samozrejme, rôzne výhody a privilégia, ktoré sa však týkajú aj členov jeho gildy. Výborne spracovaná je aj tvorba postavy. Na výber máte sedem rás, všetky v oboch pohlaviach, osem povolání od Archera cez Priestu až po Warriora a d'alšie kozmetické úpravy ako tvár, účes, farba pleti, tetovanie či rôzne šperky.

Tu sa dostávame k hlavnému kameňu úrazu, ktorým sú questy. Vyzdvihniete si quest, zabijete 10 príšer, odovzdáte quest a dostanete odmenu. Ak ste hrali

akékoľvek iné MMO hry, tak už viete, že vám tento systém časom príde ako stereotyp. Dabing postáv je len pri cut-scénach a tony textu pri zadávaní questu si musíte čítať sami. Prekvapí aj to, že hru si dokáže zahrať aj hráč, ktorý prvýkrát v živote počuje skratku MMO. S ovládaním a celkovým pohybom v hre vám na začiatku pomôže prológ, ktorý slúži ako tutorial. Prekvapením je aj to, že vám hra ponúkne ovládanie na klasickom gamepade.

Po grafickej stránke hra tiež zaujala, nakoľko tam je vložený už toľkokrát opakovaný Unreal Engine 3. Na najvyšších detailoch je pastva pre oči. Nechýbajú ani rozľahlé oblasti, ktoré sú veľmi kvalitne spracované. Zaujme aj soundtrack, ktorý pekne dotvára atmosféru v prostrediach, kde sa vaša postava práve nachádza. Miestami som mal dokonca pocit, že

počúvam soundtrack z filmovej trilógie Lord of the Rings, no podobnosť je takmer určite náhodná. Poteší aj široká škála nepriateľských jednotiek ako Trpaslíci, Kentauri, Kostlivci či Hyeny.

ZÁVEREČNÉ HODNOTENIE

Tera je hra, ktorá síce diera do sveta neurobí, no určite poteší hráčov, hrajúcich žánru MMO. Hoci príbeh nie je veľmi dôležitý, má dobrú myšlienku. Hudba ohúri všetkých, ktorí milujú atmosférické soundtracky. Grafika, ktorá je pekne spracovaná, sa bude páčiť snáď každému. Rozľahlé prostredia sú krásne a človek si niekedy uvedomí, že nehrá, ale obdivuje krásu okolitého sveta. Vývojári nezabudli ani na nováčikov, čo je príjemným prekvapením.

Dávid Tirpák



Dragon's Dogma

RPG so zmiešaným rodokmeňom



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3

Výrobca: Capcom

Vydavateľ: Cenege

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + Variabilná hrateľnosť
- + Súboje s bossmi
- + Editor postáv
- + Pawn systém
- + Súbojový systém
- + Otvorený svet
- + Audiovizuál
- Save systém
- Absencia rýchleho cestovania
- On-Disc DLC
- Občasné technické problémy

HODNOTENIE:

90%

Ked' vám po vložení disku a spustení hry v hlavnom menu začne hrať pomalá, klavírna hudba, ktorá po chvíli prejde do japonského rocku, tak viete, že máte pred sebou niečo špeciálne. A pokiaľ ste, rovnako ako ja, dlhoročným fanúšikom tejto kapely, čo zrejme nie ste, tak viac nadšený už ani byť nemôžete a chcete sa pustiť do hrania... hneď ako skončí tá pieseň.

Bez ohľadu na váš názor na úvodnú pieseň, sa hra nedá uprieť vlastná atmosféra, dýchajúca na vás od samého začiatku, čo je jednou z najsilnejších stránok celého titulu. Väčšinou sa západ drží robenia západných RPG s príchut'ou európskeho stredoveku, mixovaného trochu tej fantasy, zatiaľ čo východ sa zameriava na mixovanie rôznych mytológií v budúcnosti tak d'alekej, že to môže vyzerať takmer ako minulosť. Tentoraz sa ale japonskí vývojári z Capcomu rozhodli zájsť si pre inšpiráciu na západ a výsledok je istým spôsobom povedomý a unikátny zároveň. Pokiaľ ste o Dragon's Dogma čo-to počuli, tak iste viete, že to pripomína mix hneď

niekoľkých hier. Skúste si predstaviť veľký mix hier ako Oblivion, Devil May Cry, Monster Hunter, Shadow of the Colossus a Dark Souls a získate približnú predstavu toho, do čoho sa v tejto hre pustíte. Začnime teda hneď s tým, ako to všetko pasuje dohromady.

Herný svet je naozaj veľký a potrvá vám hodnú chvíľu, než sa v ňom niekam dostanete. Tu leží dôvod porovnávania so sériou Elder Scrolls a čo sa vizuálu a typu prostredia týka, najviac pripomína

spomínaný Oblivion, aj keď v oveľa impozantnejšej a najmä rozmanitejšej podobe. Nech sa vydáte kdekoli, čakajú vás úžasné výhľady vďaka d'alekému vykresľovaniu vzdialenosti. Fanúšikovia open-world hier určite poznajú ten pocit, keď sa po dlhej ceste niekam obzriete za seba a v dialke zbadáte miesto, odkiaľ ste svoju púť začali a tu sa ho dočkáte v dostatočnom množstve. Nevýhodou je jedine absencia rýchleho cestovania alebo aspoň dopravných prostriedkov. Všade budete musieť skrátka ísť





pešo. To by nebolo tak zlé, keby samotná kampaň využívala potenciál svojej mapy naplno, no namiesto toho sa na mnohé miesta v príbehu vôbec nepozriete a budete behať na rovnaké miesta. S tým, že save systém často nie je vašim priateľom a ak počas päťminútovej cesty padnete v bitke s miestnymi šelmami či banditmi, tak sa vrátite k poslednému checkpointu a celú cestu si odbeháte odznova. A keď sme už pri systéme ukladania hry, jeho najhoršou vlastnosťou je fakt, že máte len jeden save slot. V takomto type hier je to priam zločin. Zaujímavým detailom je, že v mestách a dedinách máte vďaka veľkej palete pohybov, možnosť liezť na strechy a urobiť si skratku v Assassin's Creed štýle.

Nič menej, pokračujme v porovnávaní s ďalšími hrami, keďže sa to priam pýta. Súbojový systém je spolu s nádherným otvoreným svetom tou najlepšou zložkou hry a požičiava si fenty z Devil May Cry a Dark Souls, čo znamená, že aj keď na prvý pohľad to vyzerá ako jednoduchá rúbanica, v skutočnosti sa jedná o frenetické boje, kde musíte byť neustále v strehu a využívať slabiny svojich nepriateľov. Veľkou vecou je však herný mechanizmus požičaný zo Shadow of the Colossus, vďaka ktorému môžete na väčších nepriateľov vyskočiť a liezť po ňom, útočiť tak na slabé, nechránené miesta monštier. Vďaka tomu všetkému sú boje s bossmi naozaj intenzívne a uspokojujúce.

To ale nie je všetko, k dispozícii budete mať v boji aj spoločníkov, ale predtým, než si o nich niečo povieme, bude nutné vysvetliť niečo o príbehu. Prvou vecou bude vytvorenie vlastného charakteru, hrdinu. Editor postáv je úžasný a nebolo by to prehánaním, ak by som ho nazval jedným z najflexibilnejších editorov v hrách vôbec. Vymyslite si akúkoľvek ľudskú postavu a môžete ju mať. Chcete mať ako hlavného hrdinu klasického, mladého muža, čakajúceho na dobrodružstvo? Do toho. Chcete niečo menej tradičné? Vložte do úlohy hrdinu desaťročné dievča. Niečo kreatívne? Čo tak dva a pol metra vysokého, svalnatého mága s dievčenským účesom a červenými vlasmi? Nič vám v tom nebráni. Iba ak vlastná predstavivosť. Okrem vzhľadu si vyberiete aj jednu z troch klasických tried. Bojovník, zloděj a mág. Nezostane však len pri tom. Každá trieda sa bude ďalej špecializovať a získavať zaujímavé schopnosti, predmety aj zbrane.

Až dokončíte svojho hrdinu, uvidíte úvodnú cutscénu s ním v hlavnej úlohe, prechádzajúci sa svojou rodnou dedinou, netušiac, že o pár chvíľ k nim priletí obrovský drak, ktorý vás okamžite porazí a vytrhne vám srdce z tela. Nie, nejedná sa o žiadnu hlbokú metaforu. Napriek chýbajúcemu srdcu ale hrdina žije

ďalej a čo viac, cíti volanie draka, provokujúceho ho k tomu, aby si k nemu prišiel po to, čo si od neho zobral. Takto sa z vás stal Arisen. Legendárny hrdina, predurčený zachrániť svet. Áno, viem, čo si o tom myslíte, no napriek všetkému, príbeh dokáže prekvapiť a priniesť zaujímavé momenty a aj záver.

Arisen na to ale nie je sám. K dispozícii má tzv. Pawnov. Spoločníkov z inej dimenzie, vyzerajúcich ako ľudia, aj keď sú niečím iným. Ako Arisen budete mať jedného hlavného Pawna, ktorého si taktiež budete môcť v editore urobiť podľa vašich predstáv. Do partie si budete môcť pozvať ešte dvoch ďalších, aby ste to tak všetci štyria mali na cestách o niečo ľahšie. Môžete si zobrať predefinovaných Pawnov, alebo tých, vytvorených inými hráčmi po celom svete. Všetci hlavný Pawnovia sa totiž uploadujú na sieť a iní hráči si ich môžu požičovať. Ba čo viac, systém funguje tak, že môžu získať s iným hráčom nové poznatky a predmety, o ktoré sa s vami podelia. Sú totiž dosť komunikatívni a radi (a často) budú komentovať všetko, čo sa dá. Či už len miesto, kde sa nachádzate, postup boja proti špecifickému protivníkovi alebo práve rozohraný quest. Pre niekoho sa to môže stať priam až otravné. Každopádne nikto im nemôže uprieť ich užitočnosť v boji. Napriek občasnému zásekom je ich AI naprogramovaná veľmi dobre a v závislosti na vami určenej taktike vám budú asistovať v boji. Mág sa môže zameriavať na ničivé kúzla alebo uzdravovanie, bojovník na provokovanie a mlátenie bojovníka a zloděj na strelbu z luku. Alebo to môžete riešiť úplne inak. Je to len na vás.

K tomu všetkému si pripojte aj vynikajúce audiovizuálne spracovanie a kvalitný soundtrack. Aj keď technická stránka sa nepredváža stále v najkrajšom svetle. Spomínané výhlady sú úchvatné a hra vyzerá v jeden moment dych berúco. Na druhú stranu vedľajšie postavy a mnoho textúr na detailoch šetria a tak v iný moment to občas vyzerá skoro ako z minulej hernej generácie. Občas potrápia aj poklesy framerate-u, i keď nejde o nič, čo by kazilo celkový zážitok.

Dragon's Dogma je RPG pre fanúšikov žánru, túžiacich po výzve, hĺbke a inovácii. Za svoje peniaze dostanete za odmenu desiatky hodín plné vzrušujúcich súbojov, objavovania krásneho sveta a hrania sa s detailmi charakteru. Jediné, čo hru drží späť sú technické problémy a pár nešťastných dizajnerských rozhodnutí, no stále sa jedná o nečakaný klenot, ktorý by ste si nemali nechať ujsť.

Patrik Barto



Warlock: Master of Arcane

FANTASY CIVILIZATION

Najprv to bol len obyčajný Civilization prezlečený do fantasy kabátu. Neskôr som sa však každým ďalším klikom myšky dostával bližšie k záveru, že kráľ je mŕtvý. Nech žije kráľ... Teda černokňažník!

Ako som už spomínal, hra má spojitost' so známou sériou Sid Meier's: Civilization. Konkrétnejšie je to s jej piatym dielom, keďže Warlock používa engine, práve z tohto posledného kusu série. Tým pádom mapa je rovnako rozdelená na malé šesťuholníky, takzvané hexy. Každý jeden hex má svoje atribúty a spôsob ovplyvnenia jednotiek. Mesto postavené na kopci alebo v nížine je pre obliehajúce armády už t'ažší oriešok. To isté platí aj pre každú jednotku, ktorá z výhodnej polohy na kopci útočí na nižšiu úroveň so zvýhodnením. Okrem toho mapa ponúka rozličný typ terénu a aj penalizácie pre pohyb jednotiek. Zatiaľ čo pre rovinu môže byť koeficient pohybu rovný číslu jeden, pre vrchoviny a všakovaké pahorkatiny to už môže byť napríklad $k=1,5$.

Aby sme však nestáli len pri rozdelení mapy a pohybe po nej, asi by bolo dobré načrtnúť, ako sa tá hra vlastne hrá. Hráč začína hru s jedným mestom, zopár okolitými stavbami a párom jednotiek. Hneď na svoj prvý ťah sa bude hrať štýlom 4X: Explore, expand, exploit, exterminate. Po našom: preskúmaj, expanduj, využij a vyhl'ad'. Pre každé vaše kolo, alebo lepšie povedané, každý váš ťah, budú tieto 4X základom pre vašu hru. Treba spoznať okolie a následne na strategických polohách, či už vojensky alebo ekonomicky, expandovať. A potom využiť všetky prostriedky vo váš prospech.

Pre splnenie týchto cieľov, ako som už spomínal, budete potrebovať presne 4 základné suroviny. Prvou je jedlo. Bude potrebné na expandovanie mesta, ktoré dopomôže ďalšiemu rozvoju ekonomiky. Ale k tomu sa dostaneme neskôr. Prebytočné jedlo

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: TBS

Výrobca: Ino-Co Plus

Vydavateľ: Paradox Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

- + Cena a nápad
- + Hratelnosť
- + Grafika
- + Výber a variabilita rás
- Jedna rasa naviac by bola fajn
- Na dlhšie trate, dlhší gameplay

HODNOTENIE:

85%



NECH ŽIJE KRÁĽ... TEDA ČERNOKŇAŽNÍK!



VERDIKT: Kto má rád „šachoidné“ hry a fantasy, nech sa zamyslí. Dvadsať euro za tento kúsok nie je vôbec veľa. Zábavy kopec, AI so svojimi rozhodnutiami a útokmi prerátava, či ste vo vojne alebo nie. Všetko je teda tak, ako má byť.



výrazne dokáže predĺžiť jej život na bojisku. Podstatnejšie je však to, ktorý národ vám bude vyhovovať. Bud' to budú ľudia, ktorí budú mať klasický priemer sily, alebo nemŕtvi so slabšími jednotkami, no neuveriteľne silnou magiou smrti a nakoniec s národom príšer, ktoré síce budú disponovať najsilnejšími jednotkami v hre, no aj ich údržba bude najväčšia. Všetky tieto jednotky sú vybalansované a hra chytá práve vďaka balansu a odlišnosti svoj ráz. Jednotky budete verbovať zo stavieb okolo mesta. Mnoho z nich však bude unikátnych a ich výstavba bude možná len po zabezpečení, už predtým spomínaných, strategických surovín.

Zvláštnosťou v hre je aj množstvo svetov, ktoré je možné si zvoliť a potom na nich hrať. Pokiaľ totižto vybudujete na inom svete, ako na tom primárnom, svoju základňu, je možné z neho do svojej ríše sťahovať cez portál tie najmocnejšie jednotky. Avšak táto úloha a založenie základne v druhom svete, bude miestami ťažký oriešok. Ale urobiť veľa práce, to znamená dostať aj veľa koláčov.

Záverečné hodnotenie

Kto má rád „šachoidné“ hry a fantasy, nech sa zamyslí. Dvadsať euro za tento kúsok nie je vôbec veľa. Zábavy kopec, AI so svojimi rozhodnutiami a útokmi prerátava, či ste vo vojne alebo nie. Všetko je teda tak, ako má byť. Nevie, na hre som za celý čas, čo som ju hral, nenašiel nič, čo by ma na nej odrádzalo alebo sa mi vyslovene nepáčilo. A to je to, čo je chybou väčšiny dnešných hier. Odrádzajú od toho, aby boli hrané. Warlock je však jednou z výnimiek. Ponúka zábavu a možnosť odreagovať sa. A aby sa nakoniec nezabudlo, publisher je Paradox Interactive. Kto nevie, je to jeden z mála poctivých vydavateľov, ktorý so zákazníkmi aj komunikuje a snaží sa plniť ich želania. A hlavne dávajú šancu hrám, ako je Warlock.

Matej Minárik

sa bude automaticky premieňať na peniaze, ktoré budú základným a aj jediným platidlom v hre. Ďalším potrebným zdrojom sú peniaze, ktoré sa budú generovať či už z dolov, alebo z vystavaných trhovísk, alebo iných stavieb. Potom to bude mana, ktorá sa rovnako ako peniaze a jedlo, bude používať do istej miery na údržbu jednotiek. Okrem toho je mana potrebná na všetciaké kúzla a buffy, ktoré sa za ňu budú dať po jednom kuse kúpiť každé jedno kolo. Kúzla však pred ich použitím treba vyskúmať a na to slúži posledná surovina, ktorej nikdy neubúda a sú ňou research points – body výskumu.

Každá z týchto surovín sa bude dať stavať a ťažiť v okolí mesta. Záleží však aj od druhu stavby, koľko ktorej suroviny budete dostávať. Ak na vyprahnutej púšti postavíte farmu, budú to 3 jedlá každé kolo. Pokiaľ by ste postavili prasaciu farmu, bude to už vyše dvojnásobok tohto prídelu. Na postavenie prasacej farmy však bude treba strategickú surovinu a tou sú

práve prasce. Preto, ako som už písal, je treba najprv prehľadať okolie a až potom zakladať dediny a sídla. Každá z týchto stavieb potrebuje svoj level v meste. Ak teda mesto z excusu jedla postúpi po určitom počte kôl z levelu 5 na level 6, bude možné hostiť v okolí mesta miesto piatich, rovno šesť budov.

Veľmi zaujímavý je práve skvelý a hlavne nepredvídateľný výskum kúziel. Každé kolo sa pripočíta počet výskumných bodov k práve skúmanému kúzlu. A týchto kúziel bude k dispozícii každopádne celá kopa. Od útočných, cez liečiacie a opravujúce až po buffy (vylepšenia útoku alebo obrany jednotiek) a produkcie surovín v mestách.

Okrem toho môžete jednotky a ich atribúty vylepšovať práve cez spomínané spely alebo cez stavby, postavené vo vašej ríši. Na zdroji železa si odchováte kovársku dielňu, vďaka ktorej každej jednotke za istý poplatok kúpite brnenie, ktoré



KRÁĽ JE MŔTVY! NECH ŽIJE KRÁĽ!

Crusader Kings 2

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: RT Grand Strategy

Výrobca: Paradox Interactive

Vydavateľ: Paradox Int.

PLUSY A MÍNUSY:

- + Paradox Interactive
- + zaujímavé obdobie
- + realtime
- + možnosť vytvoriť kráľovstvo
- obmedzenie len na kresťanské národy

Naposledy som v recenzii vychválil do nebies Warlock: Master of Arcane. Teraz prichádza d'alšia recenzia na hru od Paradox Interactive. Prekoná titul Warlocka, alebo sa zaradí zaň? Kto chce vedieť viac (tak už snád' ani nemusím písať), nech číta ďalej...

Hneď v prvej vete však treba uviesť veci na pravú mieru. Tieto 2 tituly sa nedajú vôbec, ale vôbec porovnať. Crusader Kings 2 uvedie hráča do obdobia 2. polovice 11. storočia a potiahne to s ním až do prvej polovice 14. storočia. V tomto období si (vtedy pre nás známej časti sveta – v severnej Afrike, Európe a na malom kúsku Ázie) budete môcť vyskúšať úlohu kresťanského feudála. Musím zvýrazniť slovo „kresťanského“, keďže hra zatiaľ neponúka možnosť hrať za iné typy vlády než kresťanské ríše, kráľovstvá alebo vojvodstvá. Je to na škodu, keďže v hre tak odpadá možnosť hrať za obchodné republiky akými je napríklad Hansa, Ligúria alebo Benátky.

To mi však absolútne nevadilo, keďže celý čas recenzovania som strávil formovaním írského národa a jeho neskorším vzostupom. Cesta vôbec nebola ľahká. Najprv tu bolo potrebné použiť svätý nárok na zem, ktorá kedysi patrila nášmu rodu a po jej získaní,

HODNOTENIE:

93%



postupne za pomoci fabrikovaných dokumentov, obsadiť a zjednotiť celé rozdrobené Írsko. Za každým obsadením vojvodstvom však bolo nutné kupovať tituly. Áno, každé nové obsadené teritórium, ktoré vám patrí (neplatne či už priamo alebo nepriamo cez vazalstvo nižších feudálov), bude spôsobovať čierne škvrny na vašej prestíži. A ako ďalšie treba podotknúť, že kúpený titul sa dá použiť ako uplatnenie práva na celé „barónstvo“. Práve vďaka uplatneniu nároku sa totižto dá rozpútať vojna o dané teritórium, čo vám len ďalej zabezpečí nových vazalov a nové peniaze do kasy...

Ako som už spomenul, vojnu nejde rozpútať len tak. Pováčšine sa bojuje proti arabskému svetu pod zámenkou križiackych výprav a proti kresťanom práve vďaka umelo fabrikovaným dokumentom alebo vďaka správny sobášom.

Po tom, čo získate jeden z týchto alebo z množstva ďalších „Casus-Belli“ môžete rozpútať vojnu. Armádu si môžete povolať v tomto prípade zo svojich vlastných dŕžav alebo poprosiť o pomoc práve svojich vazalov, ktorí by vám mali, ak s nimi teda máte dobré vzťahy, poskytnúť určitý počet vojakov z každej provincie. Tieto počty sa však dajú aj umelo navrhovať

cez zlepšené vzťahy. Každý zo šľachticov má totižto svoj cieľ. Niektorí chcú dosiahnuť určitý počet nahromadeného zlata, iní zase majú v pláne stať sa jedným z vašich poradcov. Pokiaľ im tieto sny splníte, alebo z nich spravíte vazalov, budú vám zaviazaní. S touto lojalitou prichádza práve od vazalov zväčšený objem zlata a vojakov. Avšak pozor! Pokiaľ bude ich názor na vaše panovanie opačný, môžu sa vzbúriť a vyhlásiť vojnu.

Radcovia (alebo inak – váš koncil) budú menovaní vami. Po ich vymenovaní je možné každému zadať jednu úlohu, ktorú má vykonávať. Správca môže vybrať dane, alebo skúmať nové ekonomické postupy, maršal môže zväčšovať stavy armády, alebo skúmať nové vojenské technológie, poprípade potláčať revolúcie. Tieto úlohy budú pomáhať riadiť ríšu a zlepšovať celkovú situáciu v hre. Pokiaľ si pred vymenovaním dokonca aj presne nájdete najvhodnejšieho kandidáta, je možné zmeniť celý priebeh hry.

Ale po tom všetkom by sme sa mali dostať asi k tomu, na čo je hra zameraná. Sú to práve rody, intrigy a jednotlivé dynastie monarchov. Vy, ako panovník, ste osoba pominuteľná. Preto celú

hru dbáte na to, či je nástupníctvo zabezpečené. Staráte sa o to, aby váš monarcha bol vždy ženatý a mal čo najviac potomkov, ktorým bude časom musieť vybrať zodpovedajúcich partnerov, ktorí budú ovplyvňovať ich výsledné atribúty. Deti sa s týmito atribútmi (schopnosť vojvodstva, intrigánstva alebo správcovstva) nerodia. Od veku šiestich rokov ich zveríte inému šľachticovi, ktorý ich vychová a prenesie na nich značnú časť svojich schopností. Takže ak radi vojensky expandujete a diplomaciu posúvate do úzadia, je lepšie dieťa zveriť bojovnejšiemu charakteru. To v konečnom dôsledku spôsobí, že dieťa (ak sa náhodou stane panovníkom) bude schopnejšie viesť vojnu proti nepriateľom. Okrem toho je možné deti oddávať so ženami z vášho dvora alebo skúšať štastie v zahraničí, a tak vytvoriť nové spojenectvá. Okrem týchto akcií je však možné použiť aj presný opak. Svojich poddaných môžete na istý čas uvrhnúť do žalára, aby ste ich výbojnú hlavu schladili. Len si to predtým dobre premyslite. Ak na tieto tresty nebudete mať žiadnu zámenku ako napríklad zrada, celý váš dvor si pozmení o váš mienku. A tento stav bude pokračovať až dovtedy, pokiaľ sa vám celé kráľovstvo nerozpadne pod prstami.



**JE ŤAŽKÉ NIEČO TAK KOMPLEXNÉ
VYKRESLIŤ V RECENZII V TAK
OBMEDZENOM PRIESTORE...**

Záverečné hodnotenie

Priznám sa, celá recenzia sa písala hrozne. Je ťažké niečo tak komplexné vykresliť v tak obmedzenom priestore. Teraz nechávam recenzii s pocitom, že som zapísal málo, ale kebyže píšem ďalej a skočím až vtedy, keď budem mať dobrý pocit z toho, čo som napísal, tak by som zapísal bezmála aj päť strán. Z toho však vyplýva len jedno...Je toho veľa, čo sa v hre dá spraviť. A hra s mnohými možnosťami je nepochybne dobrá hra. Preto, kto ešte nehral žiadnu geopolitiku od Paradoxu, odporúčam skočiť rovno po Crusader Kings 2. O zábavu na najbližšie mesiace budete mať určite postarané.

Matej Minárik

NavalWar: ArcticCircle

Admiral Kuznetsov opäť vypláva

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výrobca: TurboTapeGames

Zapožičal: Paradox Int.

Žáner: RTS

PLUSY A MÍNUSY:

- + Paradox Interactive
- + Realita zbraní a času
- + Ťažké, ale manažovateľné
- Nemožnosť SAVE
- Zlá grafika

HODNOTENIE:

80%



Do tretice prichádza dielo, ktoré prešlo cez ruky Paradox Interactive. Možno ho až tak nevychválím, keďže predošlé 2 tituly boli nepochybne lepšie. Avšak čo raz nosí značku PI, nemôže lenieť aj niečo iné ako kvalitu...

Naval War je strategickým simulátorom. Čo je dnes chybou množstva RTS, je to, že len minimum z nich obsahujú zdravý tutoriál. Bud' sú tieto tutoriály ako pre retardovaných (ako pri hrách a la Red Alert), alebo sú naopak nekomplexné a väčšinu diania v hre popisujú len tým, že vypíšu čo, kde a ako ten a ten gombík funguje.

Po tom, čo sa prehryziete základmi tutoriálov a riadením flotily, prejdete na kampaň. V hre sa objaví presne dve, za každú zo strán jedna. Každá z nich bude opisovať príbeh z pohľadu toho, za koho práve hráte.

Pred každou misiou vás bude čakať krátky brífing vo forme rozhovoru. V ňom sa dozviete momentálnu situáciu, vaše ciele a okolnosti. Tieto brífingy dopĺňajú

tváre, kreslené v komixovom štýle. Tváre síce vyzerajú miestami priam až primitívne, čo sa kvality kresby týka, no pridávajú hre svoj šmrnc...

Okrem týchto portrétov je slabým článkom hry celkovo grafika. Trojrozmerné modely nie sú až tak dôležité, lepšie povedané, nie sú dôležité vôbec. Len škoda, že keď sa v hre už vyskytnú kvôli čisto estetickému zážitku, nie sú vymodelované tak precízne, aby sa človek chvel pri každom pohľade na model.

Niektoré lode s bielym náterom dokonca budú pôsobiť ako neotextúrované. Čo je však v Naval War hlavné, je strategická mapa. A nie grafika, efekty alebo skvelý audiocast.

Ale dost' bolo audiovizuality. Je čas prejsť k celkovému konceptu hry. Často sa hry nazývajú real-time stratégiami, avšak mnoho z nich je v skutočnosti o taktike a nie o strategickom boji. Jedinú čisto strategickú hru, ktorú som totižto v živote hral, bola

HeartsofIron III, pochádzajúca rovnako z dielne Paradox Interactive. V hre sa teda chopíte velenia flotily a k nej, v dnešnej už patriacim, leteckým jednotkám. Letecké jednotky budú asi tým najväčším t'ahúňom.

A taktiež jednými z najvyužívanejších jednotiek. Helikoptéry budú využívané ako hľadáče ponoriek, lietadlá zase na leteckú prevahu. Lode sú však drahšie ako letecké prístroje, a preto aj prístup k nim bude opatrnejší. Samozrejme, aj ich počet bude obmedzenejší.

Čo je však zaujímavosťou, je výzbroj lietadiel. Tá nebude fixná a na každom lietadle bude meniteľná. Tým pádom je každé lietadlo po vyčerpaní paliva, po predčasnom návrate na letisko alebo po vymíňaní





munície schopné na letisku premeniť výzbroj a vydať sa na novú útočnú misiu. Okrem toho je na lietadlách a ponorkách možnosť upravovať výšku letu, rýchlosť a nastavovať si presné waypointy, po ktorých má lietadlo letieť. V modernej dobe ani nejde o to, či nepriateľa vidíte alebo nie. Treba ho vidieť na radari a sonári, a potom sa o ostatok postarajú moderné systémy.

Toto aj sami v hre zažijete, keď budete musieť zo začiatku len tupo odrážať strely, letiace na vaše lode alebo lietadlá, až dokým neobjavíte lode, poprípade lietadlá nepriateľskej AI. Dovtedy budete strieľať po prilietajúcich raketách svoje rakety, poprípade budete čakať, dokým vaše lietadlá automaticky uskutočnia úhybný manéver.

V hre sa vyskytne aj zrýchlenie času. Hra totižto pojednáva s reálnymi vzdialenosťami, ktoré sú rakety schopné preletieť. To znamená, že nepriateľské lietadlo, ktoré bude zamerané dostatočne dlho radarom, je možné trafiť aj zo 100 kilometrovej vzdialenosti. Na škodu je len to, že pri lietadlách sa nevyskytujú žiadne dogfights, čiže cez okno na pozorovanie boja nebude možné sledovať dojem budiace a šialené preteky stíhačiek o

„kto z koho“... Problémom je aj fakt, že v hre neexistuje save počas scenára. To znamená, že pokiaľ budete musieť v polke bojs odísť z domu, ostáva vám len nevypínať počítač. Avšak tento, zatiaľ najviac diskutovaný neduh, by časom mohol byť vyriešený. A aby som nezabudol.

Jednotlivé scenáre môžu trvať od polhodiny, až po zopár hodín. Vtedy nastáva ten prípad, kedy by sa ten save aj hodil.

Záverečné hodnotenie

Koniec koncov. Naval War chce asi trochu času. Cena je okolo 20€, na dnešnú dobu cena pre hry nižšej kategórie. Možno keby bol rozpočet trochu väčší, tak sa dočkáme krajšieho spracovania modelov alebo plynulejších animácií. Avšak nestalo sa a ja môžem len skonštatovať, že som rád, že som si Naval War mohol zahrať.

Matej Minárik



Alan Wake's American Nightmare

Americká nočná mora prichádza na PC

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3, XBOX

Výrobca: Remedy

Vydavateľ: Hypermax

Žáner: Horor/Akcia

PLUSY A MÍNUSY:

- + filmové scény
- + noví nepriatelia
- + viac zbraní
- + Arcade mód
- + otvorenejšie prostredie
- nemožnosť šoférovania
- menej sústredené na príbeh
- mierny stereotyp

HODNOTENIE:

85%



Vo februári si mohli pôvodne xboxového Alana Wakea zahrať konečne aj PC hráči. V čase vydania PC verzie sa súbežne na Xbox Live dostal titul Alan Wake's American Nightmare. Po úspechu prvého dielu už nebolo pochýb, že si svoju cestu na PC nájde aj Americká nočná mora. V tomto prípade už Xbox 360 časová exkluzivita netrvala tak dlho, a po 4 mesiacoch od vydania na XBLA sa American Nightmare dostáva aj na Steam.

Alan Wake's American Nightmare nie je plnohodnotným pokračovaním, ale nie je to ani DLC. Skôr by som použil dnes už menej označovaný pojem: datadisk. Opäť sa vžijeme do úlohy spisovateľa Alana Wakea, no príbeh nenadväzuje na pôvodnú hru. Tentoraz Alan opúšťa mestečko Bright Falls a ocitáme sa v odľahlej Arizonskej pustine s menšími osídleniami a čerpacími stanicami. Hra začína bez vysvetlenia, prečo sme sa vlastne ocitli tu a čo sa deje. Čoskoro vám však predstaví vášho úhlavného nepriateľa, ktorým je Alanovo dvojča, Mr. Scratch. Viac o príbehu sa máte možnosť dozvedieť z rádii a TV, ktoré sú voľne roztrúsené po svete.

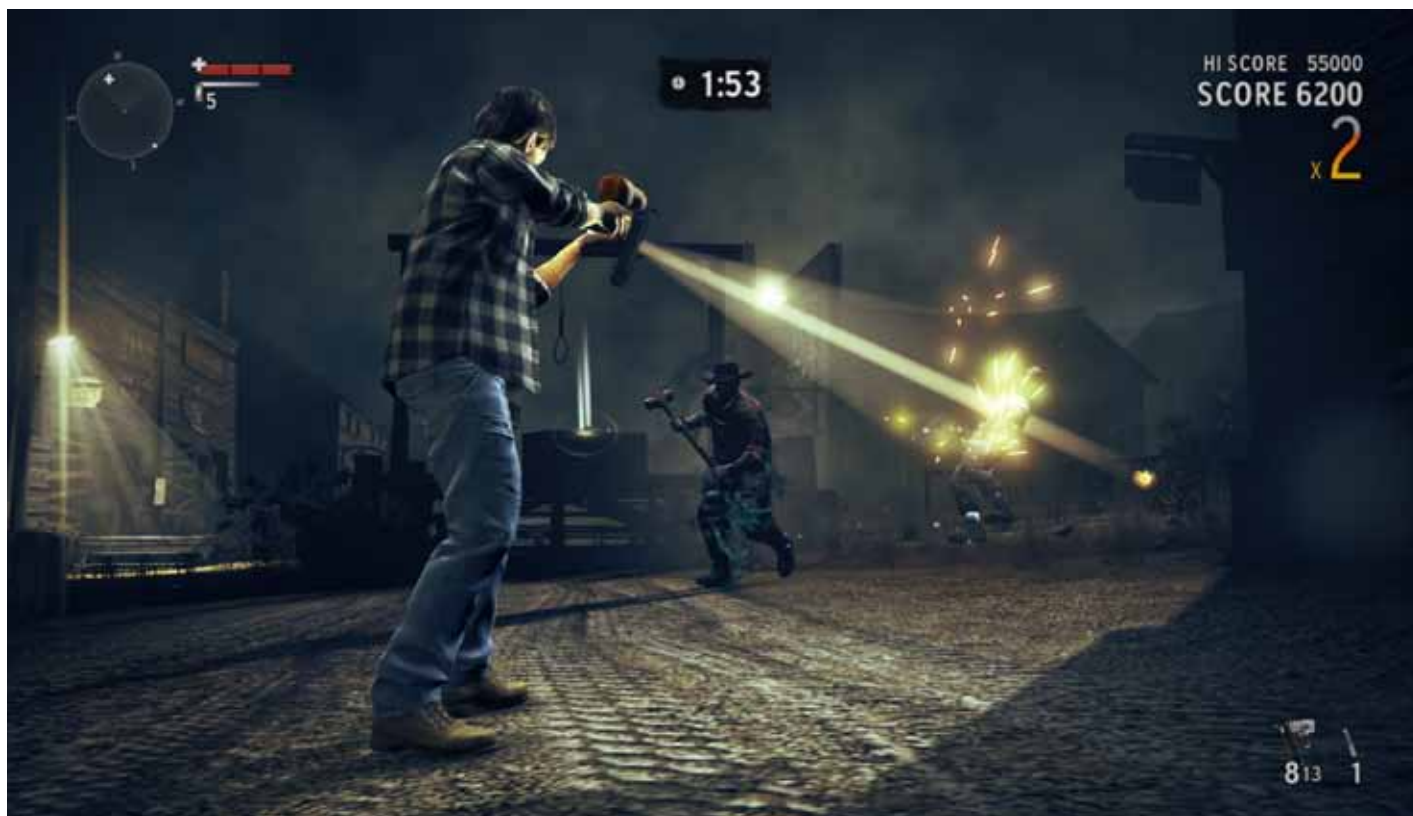
Mr. Scratch sa na vás bude dívať z obrazoviek televízorov, bude sa objavovať na určitých miestach a zosielat' na vás temnotou prebratých ľudí, aby vás zastavil. Čo sa týka samotnej kampane, ocitnete sa v časovej slučke a kvôli tomu navštívite tie isté miesta viackrát, čo začne pôsobiť trochu stereotypne. Hratelnosťou je American Nightmare veľmi

podobná pôvodnému Alanovi, aj keď prišlo k pár zmenám. Tie sa týkajú napr. prostredia, ktoré je tentoraz viac otvorenejšie a dáva vám priestor na svoje preskúmanie, avšak napriek tomu si tu už nesadnete za volant auta, čo je podľa mňa škoda. Akčná zložka sa zintenzívnila, avšak v základe sa nezmenila a opäť si budete musieť na nepriateľov najprv posvietiť baterkou, kým ich neoslabíte a potom ich zničíte ranami.

Keďže nový Alan je akčnejší, disponuje aj väčším zbraňovým arzenálom. Nájdete tu klasickú pištoľ, brokovnicu, pušku či zbraň na vystreľovanie svetlíc, s ktorými sme sa stretli už aj v minulej časti, ale tentoraz do zbierky pribudla aj UZI, kuša, nastreľovačka klinov a automatické zbrane. Na obranu tiež dobre poslúžia svetlice a flashbang granáty. Zbrane nablízko znovu chýbajú a zachované zostalo uhýbanie sa.

K jednotlivým zbraňam nemáte prístup hneď od začiatku. Tie sú pozamykané v skrinkách a





odomykajú sa pri určitom počte nájdených stránok knihy (manuscript pages). Čím viac stránok nájdete, tým silnejšie zbrane si postupne odomknete. Problém s muníciou tu už nebudete mať ako v jednotke, keďže v každej lokalite sa nachádzajú skrinky s nábojmi, ktoré sa postupne počas vždy obnovujú. Život sa regeneruje počas státia pod lampou a tie súčasne slúžia ako checkpointy. Noviniek sa dočkali aj nepriatelia a tých je tentoraz viac. Problémy vám narobí hlavne jeden, ktorého keď trafíte, rozdelí sa na dvoch ďalších, a tí sa následne rozdelia opäť na dva kusy a zrazu máte čo robiť, keď sa na vás rúti celá skupina. Ďalší druh nepriateľa sa zase mení na krídla vrán a späť. Cestu vám v niektorých úsekoch znepriemernia aj veľké pavúky alebo enormní bossovia, ktorí toho znesú ďaleko viac.

Počas príbehu budete musieť občas hľadať aj určité predmety, ktorých polohu môžete nájsť jednoducho pomocou prehľadnej minimapy v ľavom rohu. Na minimape tiež na určitých miestach „preblikuje“ symbol otáznika a to indikuje stratenú stránku (manuscript pages). Vďaka tejto minimape ich hľadanie nie je až takým problémom a stránky sa vám zídu na už spomínané odomky zbraní.

Za hlavnú novinku by sme mohli označiť Arcade mód, v ktorom ste hodení do arény a vašou úlohou je prežiť do rána a pri tom ste napádaní stále novými vlnami nepriateľov. Za jednotlivé úkony dostávate skóre a to si následne môžete

porovnať so svojimi priateľmi. Žiaľ, to je asi tak všetko, Arcade mód by bol určite o niečo zábavnejší v kooperácii.

Technické spracovanie je na rovnakej úrovni ako predchodca, výraznejšie zmeny som si nevšimol. Ale opäť sa môžete tešiť na kvalitné filmové scény medzi jednotlivými misiami. Soundtrack sa mi zdal o niečo slabší ako v prvom Alanovi, ale stále ide o kvalitu.

Alan Wake's American Nightmare je akýmsi datadiskom, mierne sa líšiacim od pôvodného konceptu. Ponúka otvorenejšie prostredie a viac akcie, no už sa menej sústreďuje na príbeh. Aj napriek nie veľmi dlhej kampani upadá do mierneho stereotypu, ktorý zmierňuje

častejšia akcia. Z noviniek poteší viacero zbraní aj nepriateľov a nový Arcade mód. American Nightmare sa nepodaril úplne na jednotku, ale stále je to kvalitná hra, ktorá zabaví. Plusom je tiež cena a na Steam by čoskoro mali zavítať aj české tituly.

Martin Sabol



Battlefield 3 Close Quarters

PREMIUM ELITE OD EA

To, že EA sa pravdepodobne vyberie cestou Activision a vydá obdobný systém predplatených DLC, akým je vlastne Elite, bolo dost' pravdepodobné. DLC sú totiž obl'úbenou metódou, ako zdvihnúť čiastky získané z jednej kópie hry. A pri takomto vo veľkom predávanom projekte je to dôležitejšie.

Tak vznikla myšlienka Premium, ktorá je vlastne iba systémom, ktorý dodá pripravované DLC do Battlefield 3 za nižšiu cenu, ako keby ste si ich kupovali osobitne a s istým časovým predstihom oproti ľuďom, ktorí si kúpia DLC osobitne. Hneď na začiatku napíšem, že tí, ktorí si sadnú k Battlefield 3 raz za týždeň (napríklad), môžu na BF3 okamžite zabudnúť, pretože DLC nebudú mať kedy hrať, aj keď zas počet máp v pôvodnom Battlefielde nie je taký vysoký. Iná je situácia pre ľudí, pre ktorých je hranie multiplayeru každodennou rutinou. Situácia je tak iná a tu je na pováženie, či to bude rentabilné vzhľadom na hodiny multiplayerových bitiek s novým obsahom.

Chvályhodné je to, že EA sa rozhodlo balíčky tematicky zoskupiť, a teda o nič neprídete, ani keď sa pre Premium nerozhodnete a kúpite si iba nejaké DLC. Tematické rozdelenie je jasne viditeľné na práve vydanom Close Quarters, ktoré sa zameriava výhradne na súboje nablízko, teda na zložku, ktorá patrí skôr do portfólia konkurenta od Activision. A zase na druhej strane d'alší s názvom Armored Kill bude zameraný na bitky vojenskej techniky na obrovských mapách. A teda zákazník, ktorý odmietne dať peniaze za Premium, si bude môcť kúpiť iba tie DLC, ktoré bude reálne hrať.

Tak sa pozrime, čo vlastne služba Premium značí. V prvom rade sú to spomínané DLC, ktoré budú vychádzať v týchto intervaloch: Close Quarters vyšiel 12. júna, nasledovať bude vyššie spomínaný Armored Kill, ktorý si hráči budú môcť vychutnať v septembri.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: DICE
Vydavateľ: EA

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborne navrhnuté mapy
- + zmena štýlu hrania (pre niekoho)
- + nové bonusy a zbrane
- zmena štýlu hrania (pre ostatných)
- Gun Game by potreboval vyladiť
- nedostupný Rush

HODNOTENIE:

75%

Nasledovať bude decembrový Aftermath a celé DLC pôsobenie Battlefieldu 3 zakončí End Game v marci 2013. No to nie je všetko. Členovia Premium budú mať prístup k špeciálnym predmetom, ktoré sa nebudú dať získať nijakou inou cestou. Ďalej si DICE pripraví: sprievodcov stratégiou boja, bližšie nekonkretizovaný bonusový obsah a Double XP víkendy pre členov klubu.

Battlefield 3: Close Quarters

Okrem služby Premium sme sa na zúbok pozreli aj DLC-čku, ktoré sme preniesť Call of Duty boje do Frostbite 2 enginu. V krátkosti sa dá obsah zhrnúť do tejto charakteristiky: 2 nové módy, 4 nové mapy a nové zbrane, ktoré sa odomykajú cez úlohy, podobne ako tomu bolo v Back to Karkand. Zbraní je 10 a nájdete tam aj kusy ako sú AUG A3, SPAS-12 či ACW-R.

Prvým z dvojice módov je Gun Game, čo je vlastne verná kópia módu s rovnakým názvom zo série Call of Duty a Counter-Strike. V zásade ide o to, že hráč nemôže zabíjať ľubovľ'nými zbraňami ale iba kúskami, ktoré mu do rúk vloží hra. Začína sa so štartovnou pištol'ou a postupne sa hráč musí prehrýzť cez brokovnice, samopaly, útočné pušky, „snajperky“ a všetko

to zakončiť zabitím s nožom. Tento mód má však dve zásadné chyby. Tou prvou je, že sa hrá v tímoch, podobne ako Counter-Strike, a teda sa často stáva, že vám spoluhráč "ukradne" zabitie, čo nie je práve prínosné pre vaše duševné zdravie. Najmä keď ste v popredí a stále máte pocit, že spravodlivosť neexistuje, keď sa vám pripisujú iba asistencie. Druhou chybou je samotný výber zbraní a prakticky v tomto móde platí, že ak nezachytíte úvod, prehrali ste. Začína sa totiž s pištol'ami a potom sa prechádza k silnejším "kvérom", čo spôsobuje, že ak vám nepriatelia ujdú a vy stále chodíte po mape s „lamerskou“ pištol'ou, tak pravdepodobne bude nasledovať odpojenie od servera. Lepším nápadom by (podľa mňa) bolo úplné obrátenie poradia zbraní, no so zachovaním noža na poslednom mieste. Potom by ste mali šancu aj po neskoršom pripojení na server, alebo keď sa vám na začiatku trochu nedarí. Druhým módom je vlastne modifikácia starého známeho Conquest módu na prostredie malých máp. V prvom rade sú CP body iba tri a čo je najdôležitejšie, ich zabratie trvá iba niekoľko sekúnd, v čom sa hlavne odlišuje od jej sestry na pôvodných mapách. Nejde ani o Assault modifikáciu, takže každý tím začína s rovnakým počtom „ticketov“ a tie sa odpočítavajú za každé





úmrtie a aj tomu tímu, ktorý má obsadených menej Capture points.

Samotné 4 mapy spájajú prednosti enginu (deštrukcia a výborné grafické spracovanie) s malými priestranstvami, čo, samozrejme, mení celé základy hrateľnosti, a tak snajperi takmer strácajú význam. DICE však dokázalo vytvoriť veľmi kvalitné mapy, ktorých spoločnou charakteristikou je vertikálnosť, čo prakticky znamená, že rozloha do šírky sa zmenila na rozľahlosť do výšky. Je prakticky jedno, či ide o priemyslový komplex v Scrapmetal, ktorý ponúka kvantum schodísk a ľahko priestriel'ných materiálov alebo o Ziba Tower, ktorej dominujú kancelárske priestory, rovnako ako v mape s názvom Operation 925. Tá sa môže pochváliť asi najatmosférickejšími prestrelkami v DLC, nakoľko jedna časť mapy je umiestnená v rozsiahlej podzemnej garáži, a tak si užijete hry svetla a tmy v kombinácii s lietajúcimi guľkami. Poslednou do klubu je Donya

Fortress, ktorá je kombináciou troška rozľahlejších priestranstiev s úzkymi chodbami, v ktorých rozhodujú rýchlosti reakcií. Dôležitým aspektom hrateľnosti sa tak stal pomalý taktický postup s kontrolovaním každého rohu budovy, no hlavne je potrebné sa hýbať, pretože mapy sú navrhnuté tak, že nepriateľ vás môže pokojne prepadnúť zozadu a podrezať vám hrdieľko s vojenským nožom. Aj keď autori vopred ohlasovali, že toto bude rozlohou, vzhľadom na smerovanie série, netradičné DLC, tak som ostal rozlohou máp dosť prekvapený, nakoľko som čakal, že budú o dosť menšie. A keď si prejdete všetky poschodia každej jednej mapy, tak budete určite súhlasiť. Akurát je na škodu, že tieto mapy neposkytujú mód Rush, ktorý sa za pomoci odnože Bad Company vyprofiloval na jeden z najobľúbenejších v sérii.

Vzhľadom na to, že mapy sú, aké sú, sa asi nedala čakať podpora úplnej deštrukcie, a tak je deštrukcia v tomto DLC obmedzená skôr iba na

efektívny doplnok, ako na prvok, ktorý primárne ovplyvňuje hrateľnosť. A tak si budete užívať veľké kusy lietajúcej omietky a ďalších zničiteľných materiálov, no budovu nezhodíte. Zároveň si však budete istí, že výzor máp po konci bitky sa s tým na ich začiatku nedá porovnávať.

Dostali sme teda to, čo sme čakali. Malé mapy (na pomery Battlefield 3) spolu s intenzívnymi bitkami medzi vojakmi, to všetko okorené efektmi Frosbite 2 enginu a to všetko osladené novými zbraňami. Oproti Call of Duty tak ide o dôstojného konkurenta, ktorému chýba (chvalabohu) iba killstreak systém a quickscope. Jediné mínus smerujem ku Gun Game módu, ktorý by potreboval isté úpravy na to, aby bol lepší a chýbajúce tradičné módy, ktoré poznáme z klasických máp Battlefieldu 3.

Dominik Farkaš



NÁVRAT KU ŽIADANÝM HERNÝM PRVKOM

Civilization V: Gods and Kings

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: t'ahová stratégia

Výrobca: Firaxis Games

Distribútor: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + množstvo nového obsahu
- + náboženstvá a špióni
- + úžasný scenár Empires of the Smoky Skies
- + slušná cena
- nových jednotiek mohlo byť ešte viac
- nováčika môže odradiť zložitost' niektorých funkcií
- opäť sa nájde niekoľko bugov

HODNOTENIE:

85%

Najznámejšia séria (od herného vývojára a vizionára Sida Meiera) Civilization, je s nami už neuveriteľných 21 rokov. Od prvého dielu sa množstvo vecí zmenilo. Niektoré možnosti, ktoré si skalní fanúšikovia ešte pamätajú, s každým dielom ubúdali. Iné boli naopak pridané. To, čo bolo hráčmi a kritikmi poslednej Civilizácie najviac vyčítané, sa Firaxis Games snažia napraviť s datadiskom Gods and Kings.

Veda bez náboženstva je slepá a náboženstvo bez vedy je chromé. (Albert Einstein)

Už samotný názov datadisku naznačuje, čo nové môžete očakávať. Náboženstvo a viera, ktoré hrali v predchádzajúcich častiach veľmi dôležitú úlohu, sa v piatom diely objavujú až teraz. Samozrejme, nejde len o odkopírovaný systém, ale o úplne nové pravidlá a možnosti. Dopad

náboženstva je, podobne ako v reálnom svete, obrovský. Rovnako, ako sa môžu vďaka rovnakej viere vytvoriť veľké spoločenstvá a mierové dohody, vzniknú aj veľké konflikty a dlhotrvajúce vojny. No neočakávajte, že hneď, ako zapnete hru, získate všetky bonusy a výhody. Pamätajte si, ani Rím nebol vybudovaný za jeden deň.

Opäť začínate výberom civilizácie a jej vodcu, kde si určite všimnete nové tváre. Nových národov je dokopy deväť, medzi ktorými nechýba slávny vodca Hunov Attila, kartáginská kráľovná Dido, reformátorka Mária Terézia alebo rastafariánom veľmi dobre známy etiópsky cisár Haile Selassie. Navyše po inštalácii Gods and Kings vám pribudne aj Mongolsko a Španielsko, ak ste tieto dve DLC predtým nevlastnili. Úvod hry sa od pôvodnej Civilization V veľmi nelíši. Najprv len skúmate krajinu, pomaly budujete hlavné mesto

a určujete si svoje teritórium. Po určitom čase budete môcť postaviť Panteón Bohov, umožňujúci s každým t'ahom získavať vieru, ktorá funguje ako provizórna 'mena' v náboženstve. A až keď sa vo vašom meste narodí prvý prorok, získate možnosť zvolenia si jedného z dvanástich náboženstiev, na ktoré chcete konvertovať. To môžete d'alej rozširovať prostredníctvom misionárov alebo za vieru stavať miesta, kde sa veriaci budú v mestách združovať.

Návratu sa dočkali aj známi špióni zo štvrtého dielu, ktorých autori tiež výrazne zmenili. Špión už nie je samostatná jednotka na mape. Tentoraz vaše zákerné plány kontrolujete cez špeciálnu obrazovku špiónáže, kde môžete vašim agentom rozdávať rôzne úlohy, ako napríklad zvrátiť priebeh volieb alebo získať nové technológie. Dopad na hrateľnosť je podobne ako v prípade náboženstva veľký a služby špiónov odporúčam vždy využiť. Ale nezabúdajte, že aj váš najlepší spojenec má taktiež špiónov a môže vás kedykoľvek zradiť. Samozrejme, ak bude špión pri svojej špinavej práci chytený,

neminie ho poprava. Pochopiteľne pribudli aj nové jednotky, budovy a divy sveta. Menovať každú jednu novinku by zabralo všetok priestor vyhradený pre túto recenziu. Takže sa posnažím venovať sa tým najdôležitejším. Škoda, že datadisk neponúka podobný tutorial ako originálna hra, takže zo začiatku nebudete vedieť, čomu sa venovať skôr, avšak fakt, že vás hra nevedie za ručičku, je pre niekoho určite veľkým plusom.

Niekoľkých zmien sa dočkal aj bojový systém. Život všetkých jednotiek je desaťkrát väčší (namiesto 10 je to už 100), čo umožňuje presnejšie rátať spôsobených škôd. Takže sa už nestane, že len kvôli zaokrúhľovaniu nahor vaša jednotka umrie. Tentoraz jej môžu zostať tri body života zo sto a po ústupe z boja ju pokojne môžete vyliečiť. Súboje sú navyše niekedy trochu dlhšie a výhra poskytuje väčší pocit satisfakcie. Okrem hry, kde si určíte vlastné pravidlá (herný vek, počet súperov, veľkosť mapy a podobne) a možnosti 'quick game', si môžete zahrať aj jeden z troch pripravených scenárov. Vo Fall of Rome sa ocitnete v starovekom Ríme, odolávajúcom nájazdom barbarov. Into the Renaissance sa naopak zameriava na šírenie náboženstva v stredoveku. Empire of the Smoky Skies vás preniesie do sveta plného parných strojov a mašín. Paradoxne o poslednom menovanom som doteraz počul minimum informácií a o to viac som bol prekvapený. Tanky na parný pohon a vzducholode plné ozubených kolies... veď to je sen každého prívrženca viktoriánskeho steampunku. Dokonca aj národy majú názvy a lídrov, nesúcich sa v podobnom štýle. S posledným updatom bol do hry integrovaný aj Steam Workshop. Síce ho môžete naplno využiť aj bez datadisku, ale keď si predstavím, aké rôzne modifikácie do Gods and Kings hráči vymyslia, stáva sa pre každého fanúšika Civilization V nutnou kúpou.

Aby som však stále len nechválil, musím spomenúť niekoľko bugov. Našťastie, nie sú tak vážne, aby ich nebolo možné opraviť jedným updatom. Týkajú sa hlavne kamery.



Tá sa niekedy počas t'ahu AI v boji so mnou neustále hýbala jedným smerom, aj keď som sa myši ani nedotkol. Kritizovať by som mohol aj reakcie umelej inteligencie na niektoré situácie, ale v komplexných hrách ju ťažko vytvoriť dokonale. Aj keď to nie je nemožné. Niekoľkokrát som zase narazil na kus chýbajúcej textúry. Do menu konečne pribudla aj možnosť preskočiť intro, no loading stále trvá príliš dlho. Našťastie sa to týka len prvého spustenia do menu.

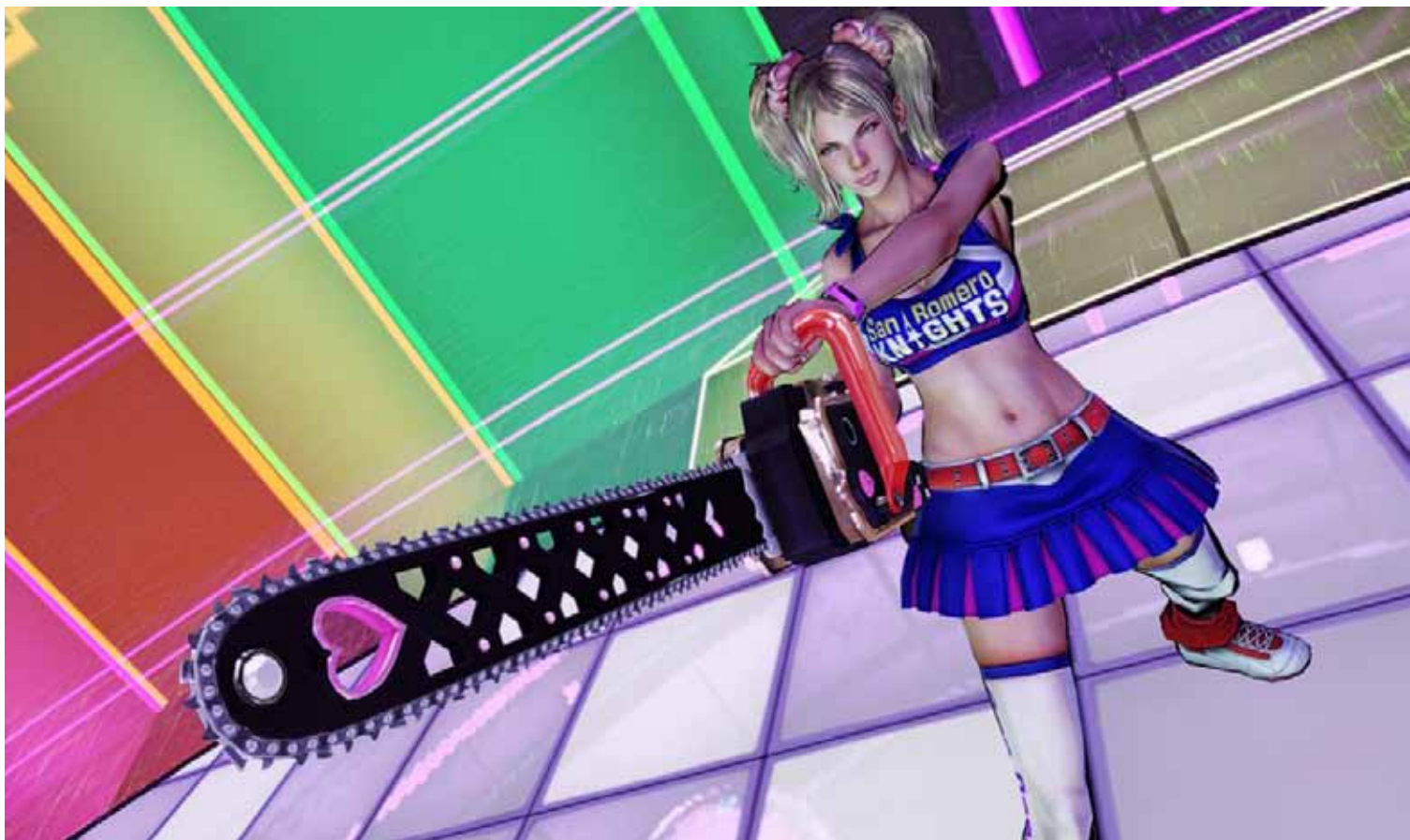
Po grafickej stránke je na tom Civilization stále veľmi dobre. Rozmanitosť terénu, podnebných pásiem a detailnosť miest je výborná. Rovnako aj rôzne efekty jednotiek alebo, napríklad odrazy na vode. Škoda, že som v Gods & Kings nezaregistroval skoro žiadne výrazné grafické zmeny alebo nové prvky, ktoré umožňujú najnovšie generácie grafických kariet. Skôr som si všimol zmenené ikonky niektorých technológií alebo popisov v Civilopedii, čo sú vlastne len kozmetické zmeny. Naopak soundtrack sa rozšíril o množstvo nových skladieb nesúcich sa v atmosfére civilizácie, za ktorú hráte. Podobne, ako tie predchádzajúce, aj nové sa veľmi dobre počúvajú a určite sa do niektorých motívov počas hrania započúvate. Zvukom taktiež nie je čo vytknúť. Nech už je to strelba a výbuchy počas vojny alebo len hluk mesta či šum lesnatej krajiny.

Keby ste porovnali cenu jedného DLC na Steame, obsahujúceho jedinu civilizáciu a vynásobili deviatimi, dostali by ste sumu asi 25-30 €.

Gods and Kings nie je problém zohnať aj za menej ako 20 €, pričom obsahom datadisku nie sú len nové národy. Návrat náboženstva a špiónov, zmenené súboje a vynikajúce scenáre oživujú herný svet Civilization V a vylepšujú hru vo všetkých smeroch. Škoda počtu bugov, na ktoré pri hraní narazíte, ale to už pri tak veľkých tituloch, ako je Civilization, býva. Vyhnúť sa im je naozaj veľmi ťažké. Gods and Kings je jednoznačne oživenie, ktoré posledný diel potreboval a ak vás Civilization V bavila, datadisk vám môžem len a len odporučiť.

Juraj Vlha





ZOMBIE, DÚHY, ROCK&ROLL

Lollipop Chainsaw

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS Vita
 Žáner: Hack&Slash akcia
 Výrobca: Grasshopper
 Manufacture
 Vydavateľ: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + Strelenosť
- + Arkádovosť
- + Variabilita
a znovuhrateľnosť
- + Odomykateľné bonusy
- + Soundtrack
- + Grafická štylizácia
- Na jedno prejdienie
krátke
- Časté loadingy

HODNOTENIE:

80%

Nemám poňatia, ako začať túto recenziu. Snažím sa prísť s nejakým vtipným bonmotom, ktorý by nasledujúce riadky odštartoval smerom k jazde, akú zažijete v hre, no nakoniec by išlo len o slabú napodobeninu. Lollipop Chainsaw sa najlepšie popisuje sama za seba. Pokiaľ ste to neodtušili zo samotného názvu, tak vidieť na obale hry blond'avú roztľieskavačku s motorovou pílou a odseknutou hlavou pripevnenou na sukni, vám určite stačilo na rozhodnutie, či Lízatkovej motorovke budete venovať pozornosť alebo nie.

K tejto hre je nutné pristupovať ako k arkádovým klasikám, kedy nič nemuselo dávať zmysel a stačilo len, aby bola hrateľnosť zábavná natol'ko, že sa od toho človek len ťažko odtrhne. Ak budete k Lollipop Chainsaw pristupovať akokoľvek



inak, tak vás pravdepodobne sklame. Avšak pokiaľ pristúpite na pravidlá hry, tak sa môžete tešiť na hodiny rezania zombie, za sprievodu eklektického spojenia humoru, ktorému nie je nič sväté, príbehu, úspešne sa snažiacemu vyhýbať sa akejkol'vek racionalite a audiovizuálnej štylizácii, spájajúcej všetku tú bizarnosť do jedného streleného celku.

Všetko to začína s našou hlavnou hrdinkou Juliet, ktorá sa prebúdzá v deň svojich osemnástich narodenín, ponáhľajúca sa do školy na stretnutie s jej priateľom. Že ju nečaká ďalší stereotypný školský deň bude jasné hneď, keď pred bránami narazí na zombie. Okamžite vytiahne motorovú pílu a pustí sa do práce. Doslova, pretože okrem oficiálneho života stredoškolačky je spolu s celou rodinou aj lovkýňa zombie a inej hávede.

Hneď sa teda pustíte do hrania a zistíte čo a ako. Postupne vás hra uvedie do svojich mechaník. Spočiatku je to veľmi jednoduchý button-masher, kde máte k dispozícii vysoký rez pílou, nízky rez, kopance a skok. Ovládanie vám problémy robiť nebude, reaguje bez zdržovania a zásekov. Po krátkom úvode sa dostanete k prvému obchodu, ponúkajúcemu rôzne položky hodné mincí, ktoré počas hrania získate. Tie vypadávajú z mŕtvych zombie,



rozbitého zariadenia alebo z prípadných špeciálnych zásahov, ako napríklad zneškodnenie troch a viac zombie naraz. Za tieto dostanete okrem obvyčajných mincí aj mince platinové.

Za tie si následne môžete v spomínaných obchodoch kúpiť rôzne vylepšenia zdravia, sily, dosahu útokov, kostýmy pre Juliet, piesne do špeciálneho herného albumu, koncept artu a predovšetkým kombá, prehľbujúce súbojový systém. Pokiaľ si budete

chcieť odkúpiť všetko a mať celú hru prejdenu na sto percent, tak sa pripravte, že si ňou prejdete hneď niekoľkokrát. To môže pre niektorých predstavovať istý problém, a to ten, že hra je vyslovene nadizajnovaná na to, aby sa prechádzala stále dookola. Na konci každej kapitoly získate hodnotenie, postavené na niekoľkých faktoroch. To sa vám zapíše od online tabuliek, kde môžete týmto spôsobom súťažiť s ľuďmi po celom svete.

Pokiaľ vás hrateľnosť dostane natol'ko, že sa do tohto prekonávania skóre pustíte či už kvôli súťaženiu s ostatnými,



trofejам alebo skrátka kvôli tomu, že za každú cenu chcete pre Juliet odomknúť tú japonskú školskú uniformu s krátkou sukňou a podvážkami, čo totálne nebol môj prípad, tak vám hra vydrží dlho. Ale pokiaľ máte v pláne si ňou prejsť len raz, užít si príbeh a už ju viac nezapnúť, tak by ste si mali rozmyslieť, či sa vám do toho oplatí hneď ísť, keďže prvé prejde vám v závislosti na náročnosti a štýlu hrania môže trvať od piatich, do ôsmich hodín.

Ale ako som spomínal na začiatku, k Lollipop Chainsaw je nutné pristupovať ako k arkádovým záležitostiam a hľadať v nej čistú zábavu, vyplývajúcu zo samotnej hrateľnosti. To ale neznamená, že príbeh slúži len ako odôvodnenie pre to, aby ste mohli s Juliet kosiť zombie. Naopak, napísať príbeh a vtipné dialógy tohto štýlu, kde od vás každý očakáva jednu prehnajúcu vec za druhou s tým, aby to zároveň nebolo až príliš prehnané, nie je ľahká úloha. O túto stránku sa postaral známy americký scenárista James Gunn, špecializujúci sa na túto plánovanú béčkovosť a musím konštatovať, že urobil kus dobrej práce. Politická korektnosť a serióznosť sú tie posledné veci, ktoré by ste tu našli. Namiesto toho sa môžete tešiť na kreatívne nadávky, rôzne sexuálne podtóny, bláznivý humor a skvelé charaktery. A keď sme už pri slove kreativita, nedajú sa nespomenúť rôzne medzihry, ako napríklad zombie

basketbal či baseball alebo variácia na Pacmana, v trochu väčšom spracovaní. Vždy budete robiť niečo viac, než len zabíjanie zombie. No ani tie samotné nie sú všetky na jedno kopyto a neustále budete narážať na nové typy. Niektoré majú k sebe pripevnené výbušniny, iné sú horľavé či o dosť rýchlejšie alebo vitálnejšie. Niektoré slúžia ako takí mini-bossovia. Čo nás približuje k téme súbojov s bossmi. O túto zombie apokalypsu sa postaral emoidný spolužiak menom Swan, ktorému robili ostatní zo života peklo, a tak sa rozhodol to ostatným oplatiť privolaním zla.

Predtým, ako sa postaráte o neho, tak teda budete musieť postupne čeliť piatim bossom. Každý jeden je štylizovaný ako hudobník istého žánru. Mutujúci punker, vikingský metalista či auto-tunedisco kráľ. Vďaka rôznym bojovým technikám, ktoré po ceste nazbierate, tak budú od vás vyžadované rôzne taktiky na ich porazenie. Nikdy nepocítite ani kúsok stereotypu, čo pri tomto žánri často hrozí. Nezaostáva ani audiovizuálne spracovanie. Pri nabití špeciálneho ukazovateľa sa môže Juliet stať na chvíľu o dosť silnejšou, zatiaľ čo počas toho hrá na pozadí hit Hey Mickey od Toni Basil. Okrem originálneho soundtracku, o ktorý sa postarali Jimmy



Urine a Akira Yamaoka, sa tu nájde aj množstvo licencovanej hudby rôznorodých žánrov od hitov rokov osemdesiatych, cez klasiku Lollipop od The Chordettes, až po Dragonforce. Všetko krásne zapadajúce do diania na obrazovke, ktoré poteší fanúšikov pestrofarebnej, komixovej štylizácie.

Trailery neklamali. Lollipop Chainsaw je naozaj tým, čím sa prezentuje. Pokiaľ vám dúha striekajúca z tiel zombie príde ako zaujímavý koncept, hovoriaca hlava Julietinho priateľa, pripevnená na jej sukni ako správne bizarná záležitosť a všetka tá strelenosť ako úžasná zábava na odreagovanie sa a vypnutie, tak naozaj nemáte na čo čakať, iba ak vás odrádza kratšia herná doba. Hra síce neprináša absolútne nič nové, ale o to jej ani nikdy nešlo. Jej jediným cieľom bolo poskytnúť zábavu, a to sa jej jednoznačne podarilo.

Patrik Barto



Oslávte s nami naše 10. narodeniny



V narodeninovej súťaži sme pre vás
pripravili množstvo atraktívnych cien.

31 cien • KAŽDY DEN JEDNA VYHRA! • súťažime na  facebooku

Kúpou CINEMAX kariet získavaš množstvo výhod
a navyše si ich opäť môžeš kúpiť za tretinové ceny.

FILM karta
5 €



VIP karta
66 €



(POZOR – AKCIA platí len do konca júla! CINEMAX karty budú platiť od 01. 08. 2012 do 31. 12. 2012)



Pre viac info chod' na
www.cine-max.sk

continental
film

ITAFILM

MARLBOROUGH

MAX

film media

Anges

NIVEA

RESERVED

OK!

FILM EUROPE
MEDIA COMPANY

BONTON
FILM

Europa

optima

jemné
MELÓDIE

NAILERY
AUSTRALIA

FAAnn
parfumerie

Popradský
čaj

CBA
Slovakia s.r.o.

Prince of Persia Warrior Within



Warrior within patrí síce k starším, ale stále výborným hrám. Ide o pokračovanie dielu Sands of time, ktorý bol po starom 2D princovi neuveriteľným skokom dopredu. Rovnako ma nadchol aj Warrior within v porovnaní s predchádzajúcim dielom.

Warrior within patrí síce k starším, ale stále výborným hrám. Ide o pokračovanie dielu Sands of time, ktorý bol po starom 2D princovi neuveriteľným skokom dopredu. Rovnako ma nadchol aj Warrior within v porovnaní s predchádzajúcim dielom. Celá hra je zasadená do podstatne temnejšieho prostredia doplneného metalovým „podmazom“, ktorý sa dokonale hodí k celkovej atmosfére. V úvodnej animácii vidíme princa utekajúceho pred Dahakom (diabolským strážcom času), ktorého jediným cieľom je vás zabiť. V hre pred ním budete utekať ešte niekoľkokrát, takže dávka adrenalínu je zaručená. Princ sa rozhodne zničiť piesky času skôr ako boli vyrobené, čím by si mohol zachrániť život. Vyberie sa teda na ostrov cisárovnej času.

Hra začína bitkou na lodi, kde ste zoznámení so základnými pohybmi a na môj vkus trošku skoro aj s bossom – sporo odetá ženština s dvomi veľkými... aj mečmi, inými slovami nič, čo ocení každý hráč. Budete s ňou bojovať ešte asi dvakrát. Túto bitku však prehráte a po stroskotaní lode sa ocitnete na samotnom ostrove, kde začína to pravé dobrodružstvo. Nepriatelia sú rôzni, od klasických pieskových bojovníkov, cez mrchy akrobatky a vybuchujúce psy, až po pieskových obrov.

Systém boja si zamilujete hneď. V priebehu hry sa dostávate k stále lepším mečom, ktoré vám umožňujú využiť špecifické kombá, ale aj sami o sebe ste schopní kombináciou akčných tlačidiel spáchať naozaj zaujímavé veci. Výber útokov je obrovský a nudiť sa určite nebudete. Dost' ma bavilo sekать nepriateľom hlavy, prerezať ich mečom napoly, lámať im krky a počúvať praskanie stavcov, prípadne prehodiť ich za seba do priepasti. Jednoducho, krásny relax po ťažkom dni

alebo zadost'učinenie, keď sa chvíľu nedarí. K dispozícii máte takisto aj prostredie, môžete vybehnúť po stene, otočiť sa okolo stĺpa, alebo ako odrazový mostík využiť nepriateľa, čo zas o niečo rozširuje paletu útokov.

Už len sledovať princa pri boji je zážitok sám o sebe, má dokonale prepracované pohyby a na ukončovacie manévry vám kamera ponúkne miesto v prvej rade. Našťastie potenciálnych obetí, na ktorých si jeho triky môžete vyskúšať, v hre behá dost'. Môžete si vybrať, či budete bojovať s dvomi zbraňami, alebo len jednou, druhú viete získať rôznym spôsobom, môžete ju vziať čerstvej mŕtvoľe, ukradnúť živej mŕtvoľe počas boja alebo si ju proste vezmete zo stojana. Táto zbraň sa v boji opotrebuje, ale dá sa veľmi efektne prehodiť lebku nepriateľa.

Schopnosť princa vracať sa o chvíľu v čase vám občas zachráni život, najmä pri prechádzaní niektorých ťažkých úsekov hradu, kde tradične zdobia steny cirkulárky a kusy podlahy proste chýbajú alebo sú v nich poskrývané pasce. S časom sa viete hrať aj inak, klasické zrýchľovanie a spomaľovanie je doplnené pieskovou vlnou, ktorá zmietie nepriateľa na zem. Najčastejšie som sa vracala v čase kvôli kamere, ktorá sa občas, ale práve v tom najnevhodnejšom momente, stočí úplne inak, ako človek predpokladá a vy namiesto toho, aby ste skončili na plošinku, necháte princa nedobrovoľne spadnúť do priepasti. V takej chvíli je príjemné vyhl'adať nepriateľa a vylamovať im krky...

V hrade sú klasicky ukryté truhličky s artworkmi, ale taktiež tajné komnaty, v ktorých sú skryté lepšie zbrane alebo si v nich môžete navštíviť celkové HPčka, dokopy až o 100%, čo rozhodne netreba podceňovať. Mozog si precvičíte pri niekoľkých mechanizmoch, ktoré treba spojať, nič zložené ale nečakajte. V hre cestujete medzi minulosťou, kedy bol hrad vo vynikajúcom stave (vejúce závesy, zapálené svietniky, hlavne pozor na pasce, ktoré v tomto období fungovali bezchybne) a prítomnosťou polorozpadnutej tmavej ruiny. Toto večné cestovanie, podobne ako opakujúce sa prostredie, prispieva k strateniu sa v deji. Viackrát sa mi stalo, že som nevedela od istej pasáže pokračovať ďalej.

Dej je dynamický, veľmi zaujímavý a občas prekvapí. Krátke animácie spríjemňujú a dotvárajú celkový dojem. Páčilo sa mi, že hra ponúka dva alternatívne konce (iba ak máte odomknuté všetky bonusy na predĺženie života). Vezmite teda princovu osud do rúk a vžite sa do deja, je len na vás, či sa mu podarí zmeniť svoj osud. Určite odporúčam zahrať si ju aspoň raz.

autor: *Ivka Pivka*

CHRISTIAN MICHAEL GARY ANNE TOM MARION JOSEPH AND MORGAN
BALE CAINE OLDMAN HATHAWAY HARDY COTILLARD GORDON-LEVITT FREEMAN

film CHRISTOPHER NOLAN

NÁVRAT TEMNÉHO RYTIERA

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS

IN ASSOCIATION WITH LEGENDARY PICTURES A SYNCOPY PRODUCTION A FILM BY CHRISTOPHER NOLAN CHRISTIAN BALE "THE DARK KNIGHT RISES" MICHAEL CAINE GARY OLDMAN ANNE HATHAWAY TOM HARDY MARION COTILLARD JOSEPH GORDON-LEVITT AND MORGAN FREEMAN MUSIC BY HANS ZIMMER COSTUME DESIGNER LINDY HEMMING PRODUCTION DESIGNER JORDAN GOLDBERG EDITOR LEE SMITH, A.C.E. EXECUTIVE PRODUCERS NATHAN CROWLEY KEVIN KAVANAUGH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY WALLY PFISTER, A.C.C. EXECUTIVE PRODUCERS BENJAMIN MELNIKER MICHAEL E. USLAN KEVIN DE LA NOY THOMAS TULL BASED UPON BATMAN CHARACTERS CREATED BY BOB KANE PUBLISHED BY DC COMICS STORY BY CHRISTOPHER NOLAN & DAVID S. Goyer SCREENPLAY BY JONATHAN NOLAN AND CHRISTOPHER NOLAN PRODUCED BY EMMA THOMAS CHRISTOPHER NOLAN CHARLES ROVEN DIRECTED BY CHRISTOPHER NOLAN

LEGENDARY



SYNCOPY

LEGENDA KONČÍ
26.7.

THE-DARK-KNIGHT-RISES.CO.UK

WARNER BROS. PICTURES



Asus Transformer Pad TF300

■ **Približne pol roka po uvedení Transformera Prime prináša Asus novšiu verziu s označením TF300, od ktorej si zrejme vďaka nižšej cene sľubuje väčšie rozšírenie týchto tabletov s klávesnicou.**

Asus Transformer Prime sme recenzovali pred niekoľkými mesiacmi. Aj keď bol Prime dôstojným nástupcom prvého Transformera a ako jeden z prvých prišiel na trh so štvorjadrovým procesorom a poslednou verziou Androidu Ice Cream Sandwich, mal aj niekoľko slabších miest. Okrem slabého príjmu WiFi a ešte slabšieho príjmu GPS mohla prípadných záujemcov od kúpy odradiť trochu vyššia cena. Asus sa tak u Transformeru Pad TF300 pokúsil odstrániť nedostatky, ktoré trápili Prime a pokúsi sa zaujať aj s oveľa nižšou cenou, no neobišlo sa to bez kompromisov vo výbave.

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia a spracovanie
- + výdrž batérie
- + výkon
- problémy s aplikáciami
- horšia čitateľnosť na slnku

HODNOTENIE:

80%

Vzhľad, displej a

konštrukcia

Už na prvý pohľad je zrejmé, na čom sa rozhodol Asus ušetriť, pri TF300 sa upustilo od povrchu z brúseného hliníka. Tablet aj dock s klávesnicou je tentokrát vyrobený z plastu. Povrch zadnej strany tabletu je matný a zdobí ho podobná úprava ako povrch modelu Prime, v jej vrchnej časti

sa nachádza 8 megapixelový fotoaparát bez prísvetľovacej diódy a na jej ľavej strane je mriežka reproduktora. Plast síce na pohľad nevyzerá tak dobre ako brúsený lesklý kov, má však svoje výhody. Z estetického hľadiska tento povrch prakticky nezachytáva odtlačky a nečistoty tak ako hliník, navyše na ňom nevidno každé škrabnutie a v predaji bude aj viac farebných variant, okrem tmavosivej aj červená a biela.

Použitie plastu má aj praktické výhody, kov bol totiž príčinou slabého príjmu WiFi a GPS signálu. Zmenou materiálu povrchu, tablet mierne narástol do hrúbky, presnejšie o 1,6 mm na rozmery 263 x 180,8 x 9,9 mm. Zvýšila sa aj jeho hmotnosť na 635 gramov (Prime váži 586 g). Prednú stranu pokrýva sklo Gorilla, ktoré bráni poškrabaniu displeja pri bežnom používaní. Je však lesklé a zachytáva odtlačky prstov, takže ho bude nutné pravidelne čistiť. Displej má rozlíšenie 1280x800 bodov, uhlopriečku 10,1 palca a je vyrobený IPS technológiou. Disponuje až 178 stupňovými pozorovacími uhlami, ponúka verné zobrazenie farieb a vysoký jas.

Na rozdiel od displeja v Prime, ktorý disponuje technológiou IPS+, však má takmer o polovicu nižšiu maximálnu svietivosť. Nižšia

svietivosť má za následok to, že pri použití cez deň alebo pri silnejšom svetle uvidíte na displeji najčastejšie odraz seba či okolia. Nad displejom sa nachádza 1,2 megapixelová kamera bez automatického zaostrovania a snímač okolitého osvetlenia.

Hardvérové ovládacie prvky sa nachádzajú po stranách tabletu. Ľavá strana obsahuje ovládač hlasitosti, microHDMI port a slot pre MicroSD karty, na vrchnej strane nájdeme len vypínacie tlačidlo. 3,5 mm jack pre pripojenie slúchadiel je na pravej strane a 40 pinový systémový konektor, spolu s úchytnými pre dock s klávesnicou, sa nachádza na spodnej strane. Konektor slúži aj na prenos dát a nabíjanie, keďže chýba štandardný USB port.

Dok s klávesnicou má rozmery 263 x 180,8 x 10,2 mm a hmotnosť 546 gramov. Rozmery sa oproti docku pre Transformer Prime líšia len v desatinách milimetrov, no vzhľadom na odlišné hrúbky tabletov, nebudú kompatibilné. V docku je zabudovaná batéria s kapacitou 16,5 Wh, je to o niečo menej ako v Prime, preto sa aj výdrž s dokom znížila na teoretických 15 h (oproti 18 h). Batéria v tablete má taktiež nižšiu kapacitu, a to 22 Wh, preto mala by udržať tablet pri živote približne 10 hodín (oproti

dvanástim u Prime). Klávesnica ostala, naštastie, úplne rovnaká, to znamená, že sa nijak výrazne nelíši od klávesnice notebookov. Ponúka štandardné rozloženie a slovenskú lokalizáciu. Aj napriek menšiem rozmerom sa na nej píše dobre, ale stisk kláves nie je práve najistejší.

Pod klávesnicou sa nachádza malý touchpad s dvoma tlačidlami, pri jeho používaní sa na obrazovke zobrazí kurzor a ovládanie je rovnaké ako pri použití dotykového displeja. Pri ovládaní viacerými prstami fungujú aj niektoré gestá, jednoduchými pohybmi sa tak dá napríklad presúvať medzi fotkami alebo plochami na úvodnej obrazovke. Na ľavej strane docku je rovnaký 40 pinový konektor ako zospodu tabletu, preto je možné Transformera nabíjať alebo ho pripojiť k počítaču, aj keď je zamknutý v doku. Na pravej strane je jeden klasický USB 2.0 port a čítačka klasických SD pamät'ových kariet. Tablet je po vložení do doku automaticky uzamknutý posuvným zámkom a drží naozaj pevne. Po pripojení tabletu ku klávesnici sa však ukazuje nevýhoda jeho vyššej hmotnosti. Zatiaľ čo rozdiel hmotností medzi tabletom a dokom bol u Transformera Prime necelých 50 gramov, u TF300 je to takmer 90 gramov. Pri vyšších uhloch naklonenia tak môže dochádzať k nechcenému prevažovaniu, pri používaní na rovnom povrchu to veľmi nehrozí, no pri položení na kolená s miernym sklonom je potrebné mať neustále ruky na klávesnici, lebo sa tablet prevráti a spadne.

Hardware

Tablet poháňa dnes už známy a celkom rozšírený čip Tegra 3 od Nvidie. Švorjadro je taktované na frekvencii 1,2GHz a nechýba ani pomocné piate jadro, bežiacie na 500MHz, ktoré sa aktivuje v prípade nízkej záťaže pre čo najnižšiu spotrebu



energie. Kapacita operačnej pamäte je 1GB, priestor na ukladanie dát má v závislosti od verzie veľkosť 16GB alebo 32GB.

Transformer TF300 podporuje WiFi štandardu 802.11 b/g/n, Bluetooth 3.0 a dostupná je aj verzia s podporou mobilných 3G sietí. Vďaka plastovému telu sa príjem signálu o dosť zlepšil, u WiFi je to takmer na úrovni klasického notebooku a pozíciu na základe GPS sa dá zistiť aj v budove blízko okien, čo bolo u Prime takmer nemožné. Zadný fotoaparát s rozlíšením 8 MP má funkciu automatického zaostrovanie, svetelnosť F2.2 a dokáže nahrávať video vo FullHD rozlíšení pri frekvencii 30 snímok za sekundu. Kvalita zhotovených fotografií je za dobrých svetelných podmienok celkom slušná, pri horšom osvetlení je však aj pre absenciu prísvetľovacej diódy fotoaparát takmer nepoužiteľný.

Software

Čo sa softvérovej výbavy týka, tá je takmer na vlas totožná s Transformerom Prime, preto bude nasledovný úsek s pár úpravami prevzatý zo staršej recenzie.

Ak ste naň čítali recenziu, môžete túto časť bez obáv preskočiť. Rozdiely a zmeny budú spomenuté ďalej.

„Transformer Prime bol prvým tabletom, na ktorom bežal Android vo verzii 4, inak nazvaný aj Ice Cream Sandwich. Rovnaký systém beží aj na TF300, presnejšie vo verzii 4.0.3, ktorá priniesla najmä opravy dôležitých chýb. Oproti verzii Honeycomb prešiel systém veľkými zmenami. Nové je užívateľské prostredie odteraz aj s podporou hardvérovej akcelerácie, nechýbajú ani nové funkcie a samozrejme boli vylepšené tie staré. Aj keď na prvý pohľad pripomína nový Android starší Honeycomb, zmien je mnoho a najviac ich je „pod kapotou“. Celková rýchlosť systému je totiž oproti tabletom s predchádzajúcou verziou neporovnateľná, samozrejme za to môže aj výkonný procesor, no odteraz sa už nestretnete so žiadnym trhaním pri prechádzaní plochami hlavnej obrazovky či pri práci s webovým prehliadačom.

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



nejaká chyba, nie je problém nainštalovať novú. Vrchnú časť hlavnej obrazovky, bez závislosti na nastavenej ploche, okupuje vstup pre textové, prípadne hlasové vyhľadávanie, indikátor aktuálne zobrazovanej plochy a tlačidlo pre vstup do menu aplikácií. Na spodnej strane obrazovky sa nachádza stavová lišta, tá je viditeľná vždy a všade, nezáleží teda, či ste v menu alebo hráte hru, lišty sa nezbavíte. Jediná výnimka, kedy ostane skrytá, je pri prehrávaní videa na celej obrazovke. Takéto riešenie, s vždy viditeľnou lištou, ktorá vás neustále okráda o pár pixlov, má však svoje opodstatnenie, tablet samotný totiž nemá žiadne hardvérové tlačidlo pre manipuláciu s prostredím systému. Preto sa na tejto lište v ľavom rohu nachádza tlačidlo pre návrat späť, návrat na hlavnú obrazovku a tlačidlo pre zobrazenie naposledy spustených programov. Na druhom konci lišty je zobrazovaný ukazovateľ nabitia batérie (oddelené pre tablet a batériu v klávesnici), intenzita signálu WiFi spolu s indikátorom prebiehajúceho odosielania/prijímania dát a aktuálny čas. Zvyšný priestor je venovaný notifikáciám aplikácií, vidieť tak môžete, v závislosti na používanej funkcii, indikátor zapnutého GPS, ikonku oznamujúcu úspešné uloženie screenshotu, nový email, dostupné aktualizácie nainštalovaných aplikácií, či napríklad indikátor prebiehajúceho sťahovania súboru z internetu. Po ťuknutí na oblasť s časom a notifikáciami sa vysunie rýchle menu, z ktorého je priamy prístup do nastavení a k dispozícii sú aj skratky pre rýchle zapnutie niektorých funkcií alebo nastavenie intenzity podsvietenia.

Medzi základnými aplikáciami sa nachádza napríklad Filmové štúdio, slúžiace na strih a úpravu videa, Gmail klient, Hudobný prehrávač, Navigácia,

využívajúca Google Mapy, Polaris Office na čítanie a úpravu dokumentov. Okrem základných aplikácií Androidu Asus dodáva tablet aj s predinštalovanými aplikáciami tretích strán a vlastnej výroby. Od začiatku máte k dispozícii Amazon Kindle – slúži na čítanie elektronických kníh a podporuje aj pdf formát, samozrejmosťou je po prihlásení do Amazon účtu možnosť stiahnuť kúpené knihy. Aplikácia AppBackup je od Asusu a slúži na zálohu nainštalovaných aplikácií, využitie má napríklad pri aktualizácii firmvéru, kedy jednoducho obnovíte aplikácie aj s ich nastaveniami. My Cloud obsahuje klienta pre prístup ku webovému úložisku od Asusu, kde máte k dispozícii 8GB priestoru zdarma."

Aj keď je TF300 nielen softvérovo, ale aj hardvérovo veľmi Prime, s množstvom aplikácií a najmä s hrami, ktoré na Prime bežali bez problémov, mal TF300 problém. Po prečítaní diskusných fór je zrejme, že má rovnaké problémy viacerí používatelia. Chyby pri spustení, a tiež so stabilitou nastávajú u veľkého počtu hier od Gameloftu, ale aj u hier ako GTA 3 alebo Shadowgun. Po spustení sa väčšinou zaseknú a po chvíli sa ukončia. Niekedy pomôže reštart systému alebo opakované skúšanie

spustenia konkrétnej hry. Ostáva tak len dúfať, že Asus tieto chyby čím skôr opraví.

Výdrž a multimédia

Vďaka operačnému systému nie je problém prehrať väčšinu klasických video a audio formátov. Už v základe si tablet poradí s formátmi AAC, MP3, FLAC, H.264, H.264, MPEG4 a VP-8. Na stiahnutie sú k dispozícii desiatky prehrávačov, ktoré pridávajú napríklad podporu titulkov. Sledovanie filmov však obmedzuje lesklý displej s nízkou svietivosťou, preto sa tablet na cesty počas slnečných dní veľmi nehodí. Prehrávanie je inak plynulé a problém nerobí ani Full HD rozlíšenie, kvalita mono reproduktora je rovnaká ako u Prime, čo znamená, že je dostatočne hlasitý a kvalitný.

Kvôli zníženiu výrobných nákladov boli použité batérie s nižšou kapacitou aj v tablete, aj v doku. Maximálna výdrž sa tak znížila o 3 hodiny. Pri nenáročnom použití tabletu na prehrávanie videa alebo prezeranie webu sa bez pripojenej klávesnice výdrž pohybuje na úrovni 7-9 hodín. Po pripojení klávesnice sa výdrž zvýši o približne 4 až 5 hodín.

Záverečné hodnotenie

Asus Transformer Pad TF300 sa prezentuje ako lacnejšie dvojča Transformera Prime. Rozdiely však v skutočnosti nie sú také výrazné, plastové telo má výhodu v lepšom prepúšťaní signálu, no na druhej strane môže za vyššiu hmotnosť a väčšiu hrúbku. Rozdiel vo výkone je vďaka použitiu rovnakého čipu minimálny, problém je však pri jeho využití, keďže najmä hry majú so spustením občas problémy. Cena za tablet v 32GB verzii spolu s klávesnicou sa pohybuje na úrovni 480€, Transformer Prime v rovnakej konfigurácii je drahší o 80€.

Tomáš Ďuriga



> LEHKOST, KTERÉ NEODOLÁTE



ULTRALEHKÝ. ULTRATENKÝ.

**TOSHIBA
PORTÉGÉ Z830 - 10R.
ULTRABOOK™. INSPIROVÁN
SPOLEČNOSTÍ INTEL.**

- Procesor 2. generace Intel® Core™ i3-2367M pro Ultrabook™
- Originální Windows® 7 Home Premium
- SSD 128 GB
- 4GB RAM
- 13,3" displej s antireflexní úpravou

VYVINUT PRO VELKÉ ÚKOLY

Nejlehčí* Ultrabook™ na světě, nový elegantní Toshiba Portégé Z830, je méně o tom, co jsme ubrali, ale spíše o tom, co jsme přidali. Naši designeři mysleli na to, jak dát velké do malého, když umísťovali plnohodnotné porty a sloty pro maximální pohodlí. To vše je zabaleno do hořčičkového šasi s vnitřní voštinovou strukturou, která zaručuje zvýšenou odolnost.

www.toshiba-czech.com/ultrabook

* Nejlehčí 13,3" notebook s širokoúhlým LCD (údaj z 1. února 2012, zdroj: Toshiba)

TOSHIBA
Leading Innovation >>>



* Ultrabook™ je ochrannou známkou společnosti Intel v USA a/nebo v dalších zemích.

Intel, the Intel Logo, Intel Inside, Intel Core, and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.



MSI GT70 Kráska a Netvor v jednom tele >>

Nebýt vysokej ceny a menej kvalitného displeja, bol by tento notebook naozaj dokonalý. Uvidíme, ako sa popasujú s novými technológiami výrobcovia herných displejov a aké modely na nás čakajú.

PLUSY A MÍNUSY:

- + decentný dizajn
- + výkon
- + výdrž batérie
- + nové technológie

- hlučnosť (pri zaťažení)
- pozorovacie uhly displeja
- cena

HODNOTENIE:

95%

S dostupnými novými procesormi Intel Ivy Bridge, príslušnými čipovými sadami a novou generáciou grafických kariet GeForce 600, je načase pozrieť sa, čo dokázali s týmito novinkami urobiť výrobcovia notebookov. Jedným z týchto nových modelov je aj herný notebook GT70 od MSI.

Rozmery nového špičkového modelu od MSI sú naozaj úctyhodné, čo však nie je nič nezvyčajné pri použití veľkosti displeja a jeho určenia ako výkonný herný notebook/náhrada stolového PC. Konkrétne veľkosť displeja je 17,3 palca a rozmery tela sú 42,8 x 28,8 x 5,5 cm s tým, že táto výška je v zadnej časti notebooku pri pántoch veka a tam, kde je uložený výkonný chladiaci systém. Z tejto šírky sa potom notebook postupne zužuje až do prednej časti, kde už má výšku na akú sme zvyknutí pri

bežných notebookov. Notebooku kraluje tmavé, frézované veko z hliníka, ktoré je orámované čiernym lesklejším kovom. Pánty veka sú uchytené plynulo do tela a vedľa reproduktorov. Medzi pántmi sa nachádza dotykový ovládací panel, na ktorom sú štandardné aj neštandardné ovládacie prvky. Medzi tie štandardné môžeme zaradiť ovládanie WiFi, zvuku, displeja, vysúvania optickej mechaniky a kontrolky CAPS Lock, SCROLL Lock a NUMPAD Lock. Za neštandardné prvky môžeme považovať ovládanie podsvietenia klávesnice, tlačidlo na maximálny chladiaci výkon a tlačidlo Turbo, ktoré zvýši výkon notebooku na úkor väčšieho zahrievania, a tým pádom väčšieho hluku pri chladiení.

Čo sa týka pripojiteľnosti notebooku, na pravej strane nájdeme dva USB2.0 porty a optickú mechaniku. Ako už bolo

spomenuté, mechanika nemá tlačidlo otvárania, keďže to sa nachádza na ovládacom paneli nad klávesnicou. Na ľavej strane sa nachádza výfuk chladiaceho systému, tri USB3.0 porty, port pre SD kartu, a netradične až štvorica audio portov 3,5mm jack. Konkrétne port pre slúchadlá, mikrofón, line-in a line-out. Na zadnej strane nájdeme ďalší výfuk chladiaceho systému, dvojicu HDMI portov, VGA port, eSATA port, Ethernet RJ-45 port a samozrejme konektor napájania. Na prednej strane sú umiestnené LED informatívne kontrolky, a to konkrétne Bluetooth, WiFi, batéria, kontrolka úsporného režimu/spánku a aktivity disku.

Aj keď celkový vonkajší dizajn notebooku, aj ako všetky doplnky a vylepšenia robia dojem, že sa jedná o štýlový notebook, vo vnútri tejto "krásky" sa nachádza ozajstná "beštia" s vysokým výkonom. Jediným vonkajším znakom, že sa jedná o super výkonný notebook, sú výfuky chladiaceho systému a jemné červené linky okolo trackpadu.

Klávesnica v tomto notebooku nie je len tak hocikaká, ale pýši sa značkou SteelSeries, čo značí záruku kvality, a to aj na herné účely. Jednoduché čierne klávesy sú podsvietené multifarebnými LED. Dané podsvietenie presvítá cez polopriepustné písmená na klávesoch. Tieto LED je možné konfigurovať pomocou priloženej utility. Je možné dokonca si zvoliť rôzne farby podsvietenia pre rôzne časti klávesnice. Taktiež je možné si vytvoriť až 8 profilov, kde každý môže obsahovať inú schému podsvietenia. Prepínať sa dajú pomocou spolu stlačenia klávesy Fn a kláves + a - na numerickej klávesnici. Klávesnica ako taká je kvalitná a píše sa na nej



skutočne dobre. Zdvih a odozva kláves je na dobrej úrovni a každé stlačenie dá o sebe vedieť jemným kliknutím. Jedinou špecialitou, čo sa týka rozvrhnutia kláves oproti štandardnému QWERTY, je chýbajúce tlačidlo Windows medzi ľavými tlačidlami Ctrl/Fn a ľavým Alt. Dôvod na vynechanie tohto tlačidla bol ten, že pre hráčov bolo tlačidlo častým zdrojom nervozity, vďaka nechcenému prepnutiu na plochu po jeho stlačení.

TouchPad/TrackPad je takisto prispôbený pre herné účely, a to takou pozíciou, aby nezavadzal pri stláčaní potrebných kláves pri hraní hier, či prípadne pri položení zápästia na telo notebooku. Touchpad s ľahkosťou podporuje multidotykové gestá. Tlačidlá na touchpade sú taktiež dotykové a ich reakcia je adekvátne. Samozrejme sa počíta s tým, že hráči budú využívať externú myš, a touchpad je tak len núdzovým riešením.

Zvuk pi tomto notebooku je pomerne kvalitný, na čom má zásluhu jednak použitý zvukový čip s podporou THX TruStudio PRO, a taktiež zvukový systém 2.1 (áno, notebook má subwoofer) značky DYNAUDIO. Zvuk je čistý a má dostatočnú hlasitosť, no celkový dojem je stále "notebookový". Oproti iným notebookom je zvuk na vyššej úrovni, ale stále trpí neduhom slabej basovej zložky a celkového "plytkého" dojmu. Pre milovníkov kvalitného zvuku je teda stále jedinou možnosťou použitie kvalitných slúchadiel alebo zvukovej sústavy.

Dost' značnou výhodou pre hráčov je aj sieťová karta Killer LAN, ktorá hráčovi prináša lepší, ale hlavne plynulejší pôžitok z hrania ONLINE. Znižuje záťaž na procesor a zároveň znižuje samotnú odozvu. Samozrejmosťou je simultánne predeľovanie viacerých úloh, ale aj možnosť uprednostniť tzv. herné dáta pred ostatnými.

Jediným slabším článkom notebooku je displej. Samozrejme, jeho rozmery 17,3 palca, rozlíšenie 1920 x 1080 a LED podsvietenie

sú kvalitné, no pri dnešných dostupných technológiách by som si tam vedel predstaviť aj niečo kvalitnejšie. Najväčším nedostatkom sú pozorovacie uhly. Už z pomerne malých uhlov má displej degradované farby a horšiu kvalitu obrazu. Je to teda displej, ktorý je vhodný pre jedného človeka, vaši prisediači toho už veľa neuvidia. Taktiež by mohol nastať problém pri použití notebooku v multi-monitor zostave.

A podme teda na to, čo je pri hernom notebooku najzaujímavejšie, a to na použitý HW. V prvom rade by som uviedol, že testovaný model je tzv. engineering release, teda model, ktorý je iba na testovanie a nejedná sa o predajný model, a teda jeho výkon, dizajn a podobne môže byť mierne odlišný od predajných kusov. Taktiež sa tento notebook predáva vo viacerých HW konfiguráciách. Ako procesor je tu použitý Intel Core i7-3610QM, bežiaci na 2,3 GHz (3,3GHz pri Intel Turbo Boost).

Ako grafická karta je použitá novinka NVIDIA GeForce 670M s 3GB dedikovanej pamäte. Aby mali aplikácie dostatok miesta na beh, je notebook vybavený 16GB DDR3 pamäťou.

Pre maximálnu rýchlosť načítavania má testovaný model špeciálny typ RAID, kde je skombinovaný klasický RAID a použitie SSD disku. Výkon pri takejto kombinácii je naozaj ohromujúci a bližšie výsledky nájdete v priloženej tabuľke či obrázkoch.

Aj keď tento notebook má veľkú displej a skutočne vysoký výkon, výdrž batérie je naozaj obstojný, a to okolo troch hodín. Na takýto notebook je to naozaj úctyhodná výdrž batérie. Jediným problémom je, že v štandardnom nastavení sa diskretná grafická karta deaktivuje a využíva sa iba integrovaná. Pre plné využitie výkonu notebooku, a to hlavne jeho grafickej časti, je teda napájací adaptér a elektrická zásuvka nutnosťou.

Michal Dulovič





■ Len pár rokov dozadu sme boli radi, keď sa nám dostal do rúk telefón s farebným displejom. Dnes už čiernobiely telefón ani poriadne nedostaneme v obchode (česť výnimkám). Prednedávnom sa k nám do redakcie dostal dlho očakávaný Samsung Galaxy S3 a prvé dojmy boli veľmi dobré. Aké to ale bolo po dlhšom používaní?

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + displej
- + fotoaparát (žiadne prekvapenie)
- lacná konštrukcia
- príliš veľký na bežné používanie
- S Voice
- užívateľské rozhranie a mnohé funkcie sú viac okrasné než funkčné

HODNOTENIE:

80%

Na začiatok je potrebné zdôrazniť jednu vec. Samsung Galaxy S3 je technicky skvelo prepracovaný i vizuálne veľmi pekný telefón (na prvý pohľad). Papierovo je to jeden z najlepších telefónov na trhu. Bohužiaľ, ani z daleka to nie je ideálny alebo najvhodnejší telefón ani pre bežných a ani pre náročných užívateľov.

Upozorňujem, že počas celej recenzie budem porovnávať S3 prevažne s iPhone 4S, ktorý je priamy konkurent tohto zariadenia, i keď existujú aj iní konkurenti (napr. HTC One X). V každom prípade, Galaxy S3 sa v nasledujúcej recenzii budem snažiť hodnotiť aj nezávisle

Samsung Galaxy S3

od konkurencie na trhu.

Prvý dojem

Predtým než Galaxy S3 vôbec zapnete, všimnete si, že telefón pôsobí veľmi elegantne a jednoducho. Podobne ako pri iPhone, tak aj tu sa nachádza v spodnej časti iba jedno tlačidlo, i keď naľavo a napravo sú skryté dotykové plochy „menu“ a „naspäť“.

Samsung vo svojom marketingu hovorí o spojení s prírodou a na telefóne je to jednoznačne vidno. Hrany sú oblú a povrch zariadenia jemne pripomína kamienky z potôčika. Keďže telefón váži iba 133 gramov a hrúbka je iba 8.6mm (napr. iPhone 4S má 140g a 9.3mm), na prvé podržanie je veľmi príjemný. V porovnaní s mnohými inými zariadeniami na trhu je tento telefón doslova ako pierko. Celá zadná časť je totiž robená z ľahého pôsobiaceho plastu. Avšak zdanie klame. Zadný plast je vyrobený z kvalitného polykarbonátu, ktorý je cca 10x odolnejší ako klasický plast.

Po zapnutí

Prvý dojem zo zapnutej obrazovky bol vynikajúci. Displej má rozlíšenie až 720x1280 (720p HD) na 4.8-palcovej obrazovke (približne 306 DPI), takže obraz je naozaj magický. Nie je to až tak vysoká hustota pixlov ako na iPhone 4S (326 DPI), ale obrazovka je jednoznačne väčšia (iPhone 4S má iba 3.5-palca). A to, bohužiaľ, nie je kompliment. 4.8-palcová obrazovka je jednoducho príliš veľká pre bežných užívateľov. Nemám najmenšie ruky a klikanie na objekty v hornej časti obrazovky často vyžadovalo kľčovité nat'ahovanie prsta, alebo posunutie telefónu do neprirodzenej polohy (ako

keby ste ho držali zboku a nie z dolného pravého rohu).

Nastavovanie telefónu

Pri prvom spustení vás telefón klasicky prevedie nekonečnými nastavovacími obrazovkami, medzi ktorými je aj vytvorenie konta na Dropboxe (pridá vám zadarmo 50Gb) alebo Google účtu (vrátane emailov, kontaktov, atď.). Proces je síce zdĺhavý, ale po skončení vás čaká úvodná obrazovka uzamknutého telefónu.

Na odomknutie stačí prejsť prstom po obrazovke, ktorá sa vlní ako povrch vodnej plochy. Je to pekný grafický aj zvukový efekt, ale je tam skôr na to, aby sa telefón mohol chváliť schopnosťami naozaj výkonného 4-jadrového 1.4Ghz Cortex procesora a 1Gb RAM. Takýchto efektov za účelom ohúrenia je tu dosť veľa aj vďaka grafickej nadstavbe k Android operačnému systému TouchWiz UI 4.0, ktorý bol zásadne vymožený pre S3.

Ice Cream Sandwich, TouchWiz a iné

Galaxy S3 beží na najnovšej verzii Androidu 4.0 s pracovným názvom Ice Cream Sandwich. Rozhranie je oveľa krajšie ako v minulých verziách Androidu a telefón beží veľmi svižne a rýchlo. Nepodarilo sa mi ani raz zaseknúť telefón tak, že nereagoval na dotyk, ale akýmkoľvek spôsobom zamrzol. Toto sa bežne dialo v 2.0 sérii aj na drahších telefónoch a na S3 sa to nestalo ani raz.

Možno po čase sa telefón trochu spomalí, ale celková ovládateľnosť a responzivnosť na dotyk je aj vďaka Ice Cream Sandwichu na S3 vynikajúca. O novinkách v Ice Cream Sandwich a v novom TouchWiz sa tu rozpisovať

nebudem, ale musím vyzdvihnúť (alebo pokarhať) zopár funkcií v S3:

S Voice je kópia digitálneho 'asistenta' Siri z iPhoneu. Samsung síce tvrdí, že písmeno S neznamena Siri, ale je vidieť, že sa naozaj snažili úplne skopírovať funkcionalitu Siri.

Nevyšlo to. Nielenže S Voice reaguje iba na niektoré povely (preddefinovaný text), mnohokrát nie je vôbec schopný systém rozoznať slová. Predtým než „hejteri“ začnú hovoriť, že mám zlú výslovnosť, Siri som skúšal mnohokrát a pomýlila sa naozaj sporadicky (ak vôbec).

S Beam je taktiež nová funkcia v S3, ktorá používa technológiu NFC na prenos dát medzi telefónmi (musíte ich držať blízko pri sebe). Bohužiaľ, na to potrebujete druhú S3, aby toto mohlo fungovať. Do budúcnosti bude zrejme táto funkcionalita zapracovaná aj do iných zariadení od Samsungu (možno aj od iných výrobcov, ktorí budú používať technológiu NFC).

Už teraz zariadenie podporuje Galaxy S3 systém Samsung Allshare, ktorý umožňuje zdieľanie a „streamovanie“ videa alebo iného obsahu medzi zariadeniami od Samsungu (TV, telefón, tablet, PC, atď.). Nemali sme, bohužiaľ, možnosť otestovať funkcie Allshare, ale stále je tu problém, že ak mám televízor od LG, tak mi to je úplne zbytočné.

Ďalšou zaujímavou funkciou je sledovanie pohybu zariadenia a reagovanie na dané pohyby. Povedzme, že vám príde SMS. Vytiahnete si telefón z vrecka a S3 usúdi, že si túto správu chcete pozrieť, tak vám ju hneď otvorí.

Ak nechcete na ňu odpísať, môžete iba zdvihnúť telefón k uchu a S3 začne samo od seba volať na dané číslo. Je to zaujímavá funkcia, ale nefunguje vždy spoľahlivo. Sú tu aj iné podobné využitia, ale aj iné recenzie hovoria o tom, že je to mnohokrát kostrbaté.



Fotoaparát a video

Fotoaparát a videokamera na telefóne sú super. Vozadu sa nachádza 8MP kamera, ktorá dokáže filmovať v 1080p (30fps) a popritom ešte stíha fotiť. Vpredu je zase 1.9MP kamera, ktorá vie filmovať až v 720p (30fps). Zadná kamera je podobná ako v iPhone 4S, ale predná je na 4S oveľa slabšia (640x480).

Celkovo je kvalita fotiek veľmi dobrá až vynikajúca, ale ako pri každom telefóne, aj tu boli snímky pri tmavších priestoroch buď príliš tmavé alebo príliš osvetlené bleskom. Prehrávanie HD videa (napr. z YouTube) je na S3 naozaj čarovné. Keďže je displej obrovský a rozlíšenie je HD 720p, videá sú krištáľovo čisté a ostré.

Každodenné používanie

Celodenné používanie Galaxy S3 bolo nezvyčajné. Keďže je telefón a obrazovka väčšia ako bežný displej telefónu, oveľa lepšie sa na ňom číta alebo píše (klávesnica je skvelo spracovaná), ale kontrolovanie notifikácií bolo utrpenie. Pre odhalenie notifikácií

musíte (ako klasicky v Androide) prejsť prstom z hornej časti obrazovky dole, ale keďže je displej veľký, vykonávanie daného pohybu je neprirodzené. Zariadenie musíte uchopiť vyššie, čo spôsobí, že stláčanie hlavného dolného tlačidla sa stáva opäť komplikované. Telefón je proste príliš veľký.

Baterka zariadenia vydrží celý deň aj pri aktívnejšom používaní (hranie hier, prezeranie internetu, atď.), ale v stand by baterka klesala oveľa pomalšie. Asi sa budeme musieť zmieriť s tým, že dnešné mobily nevydržia viac ako 1 deň aktívneho používania.

Aplikácie (Google Play vs. Samsung Apps)

V telefóne sú predinštalované klasické Android aplikácie (Gmail, Google+, Kalendár, atď.) a zopár Samsungových aplikácií (napr. spomínaný S Voice). Avšak ako dostanete do telefónu nové aplikácie? Môžete využiť Google Play, čo je premenovaný starý Android Marketplace, alebo si môžete zvoliť Samsung Apps, kde si môžete nájsť rovnaké aplikácie ako v Google Play, ale musíte si zaregistrovať Samsung účet. Prvé som vyskúšal Angry Birds Space, ale nájdete tu aj iné všemožné aplikácie, ktoré si môžete stiahnuť za poplatok alebo zadarmo. Mimochodom Angry Birds vyzerajú na obrazovke skvelo.

Dostupnosť telefónu

Plná cena telefónu je okolo 600 eur, pričom S3 je dostupná od Orangu aj T-Mobilu od 360 eur s paušálom. V O2 ju kúpite cez eshop za necelých 590 eur.





Galaxy Note

Ked' sme na Facebooku oznámili, že pripravujeme recenziu na Galaxy S3, padla otázka, že ako sa telefón dá porovnať s Galaxy Note, ktorý vyšiel na konci minulého roku s operačným systémom Android 2.3 (Gingerbread). Dnes si ho už môžete upgradovať na verziu 4.0 ako v S3, ale

v čom bude potom Note odlišný od S3? No minimálne veľkosťou. Note je o 1 cm vyšší (146 mm) a o viac ako 1 cm širší od S3. Je to vidieť, aj cítiť. I keď má Note iba o 40g viac, je celkovo oveľa mohutnejší. Na druhú stranu, zadný kryt na Note nepôsobí až tak nemotorne plastovo ako na S3. Procesor v Note má iba 2-jadrový procesor, ale rozhranie na Note s Ice Cream

Sandwich je stále svižné a iba pri väčšej záťaži jemne spomaľuje. Obrazovky sú obidva Super AMOLED a Note má dokonca väčšie rozlíšenie ako S3. Celkovo by som povedal, že Galaxy Note je lacnejší, väčší a troška menej výkonný brat Galaxy S3. Z Note na S3 by som prechádzal jedine vtedy, ak vám nestačí rýchlosť Note (napr. používate výkonne náročné aplikácie), alebo ak chcete niečo menšie a novšie. Inak je to v podstate ten istý telefón.

Záverečné hodnotenie

Na internete často vidíme tento telefón s podtitulom "Najočakávanejší telefón roka" alebo niečím podobným. To je možno pravda a S3 je naozaj skvelý telefón na papieri, ale pri používaní tomu úplne tak nie je. Telefón je síce ľahký a tenký, ale plastová konštrukcia spôsobuje, že pôsobí lacno. Obrazovka je veľká a krásna, ale je príliš veľká na bežné používanie. Užívateľské rozhranie je pekné, a úvodných 6 obrazoviek sa v prípade nepotrebnosti dá zrušiť a nechať si aktívnych len toľko, koľko aktívne vyžadujete. S Voice nefunguje tak, ako má, alebo nefunguje vôbec. Fotoaparát je skvelý a batéria vydrží aspoň deň, ale to sa dalo čakať od 600-eurového telefónu.

Samsung S3 je tech demo toho, čo moderné telefóny dokážu. Je to high-endový telefón, ktorý definuje, ako budú vyzerať telefóny od Samsungu najbližší rok (Android 4.0, S Beam, S Voice, Samsung App a Allshare, atď.). Ak chcete mať doma najnovší prerastený telefón/zakrpatený tablet od Samsungu (ako Galaxy Note minulý rok), kúpte si Samsung Galaxy S3. Pre nás ostatných určite prídu telefóny normálnej veľkosti (od Samsungu, HTC, LG alebo od bárskeho) neskôr tento rok.

Marcel Klimo



DOKONALÁ BEZDRÔTOVÁ CROSS- PLATFORMA HRÁČSKÝCH HEADSETOV



THX
TruStudio PRO

Powered by
**Sound
CORE3D**

3D
SURROUND

**CRYSTAL
VOICE**

DOLBY
DIGITAL

Sound Blaster Recon3D Omega Wireless

- Legendárne Sound Blaster zvukové zariadenia pre Xbox, PS3, Mac a PC
- Hardware akcelerovalý technológiou THX TruStudio Pro vytvára neuveriteľnú úroveň reálneho zvuku a tuning priestorových zvukových efektov
- Široké spectrum 50mm zvukových ovládačov pre neobmedzujúce hranie



Taktiež dostupné



**Sound Blaster
Tactic3D Omega Wireless**



**Sound Blaster
Tactic3D Wrath Wireless**



Creative Aurvana In-Ear3

■ Slúchadlá Creative Aurvana In-Ear3 patria medzi dobre vybavené high-end „špunty“ s kvalitným zvukom a dobrým pomerom cena/výkon.

Už samotné balenie slúchadiel dáva najavo, že patria medzi vyššiu triedu. Tie sú totiž umiestnené, či skôr vystavené na podstavci v plastovom obale, čo ich odlišuje od konkurencie a navyše sa dajú prehliadnuť z každej strany bez rozbalenia škatule. Okrem slúchadiel v balení nechýba ani príslušenstvo v podobe sady silikónových nastavcov (špuntov) do uší v troch veľkostiach a dvoch párov penových nastavcov. K príslušenstvu patrí aj malý nástroj na čistenie, adaptér do lietadla a puzdro, ktoré sa skladá z plastového vnútra, na ktoré sa slúchadla namotávajú a elegantného čierneho koženého obalu.

Aj keď slúchadla patria do triedy intra-aurálnych, teda klasických špuntov do uší, vyzerajú predsa len trochu inak. Pri prvom kontakte s nimi môže byť človek trochu v rozpakoch z toho, ako sa vlastne do uší vkladajú. Po správnom nasadení však aj napriek svojmu tvaru sedia ako uliate, a ak je zvolená vhodná veľkosť nastavcov, nehrozí, aby vypadli z uší aj pri intenzívnejšom pohybe, za čo môže aj nízka hmotnosť, len 13 gramov. Úplnému vypadnutiu z časti zabraňuje aj kábel, ktorý

klasicky nevisí, ale prechádza ponad ucho. Telo slúchadiel tvorí z väčšej časti lesklý, dofiatova sfarbený plast, ktorý imituje kovový materiál. Vyzerá to síce pekne, ale na druhej strane na takomto lesklom povrchu vidno stopy po každom dotyku, podobne ako na displejoch mobilných telefónov. Kábel, vedúci z tela slúchadiel, má dĺžku 1,2 metra, je v čiernej farbe a končí pozláteným 3,5mm jackom. Pre čo najlepší prenos elektrického signálu je kábel vo vnútri vyrobený z bezkyslíkatej medi. Za svoj, oproti bežným špuntovým slúchadlám, atypický vzhľad a veľkosť vďaka Aurvana In-Ear3 dvojici miniatúrnych reproduktorov v každom slúchadle. Jeden je určený na reprodukciu výšok, druhý na stredy a basy. Zvuk z reproduktorov sa navyše nespája hneď, ale je vedený do zvukovodu oddelenými komorami, ktoré delí akustická priečka. To minimalizuje skreslenie, ktoré by mohlo vzniknúť pri vedení zvuku jedinou komorou.

Špičkový zvuk, no nesadne každému

Aj keď slúchadlá ponúkajú nesmierne vyvážený zvuk na celom frekvenčnom spektre, nemusia ich prejav sadnúť každému. Ak ste napríklad zvyknutí na „prebasovaný“ zvuk a počúvate hlavne elektronickú hudbu, možno nadobudnete pocit, že toto nie je ono. Ani pri úprave zvuku ekvalizérom sa toho veľa nezmení, slúchadlá

budú stále hrať vyvážené a čisto bez výrazného uprednostňovania basov, stredov alebo výšok. Neznamená to však, že slúchadlá nevedia prehrať silnejšie basy, nebude to však taký extrém ako to je napríklad u Koss Spark Plug. Kvalitu reprodukcie však spoznáte hneď, bez ohľadu na to, aký zvukový žánr uprednostňujete. Stačí si pustiť skladbu vo formáte mp3 s dátovým tokom napríklad 128kbps a zistíte, že sa to nedá veľmi počúvať, slúchadlá totiž odhalia všetky nedostatky, ktoré u menej kvalitných modeloch ani nepostrehnete. Najlepší zážitok je tak pri prehrávaní hudby vo vysokej kvalite či už z CD alebo v nejakom bezstratovom formáte. Na vysokej úrovni je aj tlmenie okolitých ruchov, čo je veľké plus napríklad pri cestovaní. Výrobca udáva až 98% potlačenie hluku, no to je dosť relatívne a závisí od hlasitosti ruchov prostredia.

Záverečné hodnotenie

Creative Aurvana In-Ear3 patria vo svojej cenovej kategórii medzi to najlepšie. Za 90€ dostanete veľmi kvalitné slúchadlá, ktoré potešia svojim zvukovým prejavom hlavne náročnejších poslucháčov hudby. Vďaka svojmu tvaru skvele držia v ušiach a umožnia vychutnať si obľúbené skladby aj v hlučnom prostredí vďaka veľmi dobrému odhlučneniu.

Tomáš Ďuriga

Technická špecifikácia:

• **Meniče:** duálna vyvážená kotva • **Kmitočtový rozsah:** 10 Hz ~ 17 kHz • **Impedancia:** 28 Ω • **Citlivosť:** 112 dB/mW • **Konektor:** pozlátený 3,5 mm • **Kábel:** 1,2 m z bezkyslíkatej medi • **Hmotnosť:** 13 g

PLUSY A MÍNUSY:

- + vyvážený zvuk
- + ergonómia
- + dizajn
- nič podstatné

HODNOTENIE:

90%



Creative HN-900

■ **Slúchadlá HN-900 od Creative disponujú funkciou potlačovania okolitého hluku, ktorá sa zvyčajne vyskytuje pri oveľa drahších modeloch. Vďaka tejto funkcii ponúkajú vyšší komfort pri počúvaní a eliminujú rušivý hluk nielen na cestách.**

V balení, nie oveľa väčšom ako slúchadlá samotné, sa nachádza odpojiteľný 1,5 metrový kábel, cestovný adaptér do lietadla, jedna alkalická batéria veľkosti AAA a cestovné puzdro. Na kábli je umiestnený aj mikrofón s tlačidlom na ovládanie hovorov a v tejto cenovej kategórii sú samozrejmosťou aj pozlátene koncovky na oboch koncoch kábla. Mikrofón sa však nedá použiť napríklad s každým počítačom, keďže je signál aj pre slúchadlá, aj z mikrofónu vedený jediným 3.5mm štvorpinovým jackom.

Dizajnovovo nie je na slúchadlách nič zvláštne. Ich povrch je tvorený poväčšine z čierneho matného plastu a striebornej obruby na vonkajšej časti ľavého a pravého slúchadla. Vonkajšiu časť oboch slúchadiel zdobia aj otvory pre mikrofóny, slúžiace na snímanie okolitého hluku a logá výrobcu. Vypínač funkcie potlačovania hluku je umiestnený na ľavom slúchadle, ktorá, spolu s modrou diódou, indikuje jej činnosť. Pod kryt pravého slúchadla sa vkladá jedna AAA batéria, ktorá napája túto funkciu a vydržať by mala najmenej 40 hodín prevádzky. Hlavový most je nastaviteľný a jeho stredová časť, ktorá sa dotýka hlavy, je pokrytá koženkovým

materiálom s mäkkou výplňou. Z rovnakého materiálu sú vyrobené aj náušníky, až na trochu hrubšiu penovú výplň. Ergonómii prispieva aj fakt, že slúchadlá nie sú napevno pripevnené k hlavovému mostu, ale môžu sa nezávisle otáčať okolo zvislej osi, takže pri nosení dobre kopírujú tvar hlavy.

Konštrukcia slúchadiel je uzavretá, čo znamená, že náušníky obklopujú uši a tým pádom na ne priamo netlačia. Navyše vďaka skvelému priliehaniu k hlave celkom dobre tlmi hluk prostredia aj bez zapnutého potlačovania. Azda jedinou nevýhodou takejto konštrukcie je, najmä počas teplejších dní, zahrievanie uší, čo nemusí byť každému príjemné, najmä pri dlhšom používaní.

Reprodukovaným zvukom sa HN-900 zaradzuje skôr medzi priemer až lepší priemer. Použité neodýmiové reproduktory majú priemer 40mm a udávaný frekvenčný rozsah od 20Hz až po 20kHz. Pri vypnutom potlačení okolitého hluku je zvuk zo slúchadiel nevýrazný. Basy sú slabšie, výšky a stredy na tom taktiež nie sú oveľa lepšie. Po chvíľke nastavovania ekvalizéra sa zvuk síce zlepšuje, no stále to nie je nič extra. Obrat však nastane pri zapnutí potlačovania hluku, aj pri počúvaní v úplne tichom prostredí je zvuk lepší o niekoľko tried, elektronika v slúchadlách sa tak zjavne nestará len o tlmenie, ale aj o značné zlepšenie kvality prehrávania. Zvuk dostane celkom slušnú dynamiku, nechýbajú výrazné basy,

aj keď trochu na úkor ostatných frekvencií. Slúchadlá sa tak hodia skôr na počúvanie modernej hudby alebo sledovanie filmov, náročnejších poslucháčov odradí práve mierne prebasovaný zvuk.

Potlačovanie okolitého hluku funguje na princípe snímania ruchov v prostredí pomocou dvoch mikrofónov. Rušivý zvuk sa potom prehráva do slúchadiel na rovnakej frekvencii, ale s opačnou fázou. Týmto sa nežiaduci zvuk stlmí alebo úplne eliminuje. Táto funkcia však nie je úplne všemocná a dosť závisí od hlasitosti rušivých zvukov a hudby, prehrávanej do slúchadiel. Podľa údajov výrobcu, dokážu slúchadlá okolitý hluk eliminovať maximálne na 85%.

Záverečné hodnotenie

Vďaka skvelej ergonómii pri nosení a kvalitnej konštrukcii sa Creative HN-900 hodia nielen na domáce počúvanie, ale aj na cesty. Poteší prítomnosť mikrofónu na kábli, vďaka čomu sa dajú využiť aj ako handsfree pri telefonovaní. Úplne odpojiteľný kábel je navyše možné v prípade poškodenia jednoducho úplne vymeniť, preto nie je potrebné posielat' v takomto prípade slúchadlá do servisu. Kvalitou zvuku síce neprekvapia, no to neznamená, že hrajú zle. Kvalita zvuku je neporovnateľne lepšia pri zapnutom potlačovaní hluku, to si však bude vyžadovať pravidelnú výmenu batérie. Cena za Creative HN-900 sa na internete pohybuje od 75€.

Tomáš Ďuriga



PLUSY A MÍNUSY:

- + funkcia potlačenia hluku
- + pohodlie pri nosení
- horší zvuk pri vypnutom potlačovaní

Na recenzii zapožičal:
Creative

HODNOTENIE:

75%



Creative D80

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a konštrukcia
- + zvuk cez kábel
- + viac farieb
- + zaujímavá cena
- zvuk cez Bluetooth
- ovládač hlasitosti

HODNOTENIE:

80%

■ Spoločnosť Creative, ktorá je známa ako výrobca MP3 prehrávačov či reproduktorov, predstavuje univerzálne bezdrôtové reproduktory Creative D80, ktoré možno použiť kdekoľvek sa vám zachce. Zariadenie umožňuje počúvanie hudby napríklad z iPhoneu alebo notebookom pomocou Bluetooth.

Reproduktory Creative D80 vyzerajú na prvý pohľad ako dva guľaté reproduktory bez podstavca, spojené v jednom kuse, medzi ktorými sa nachádzajú

ovládacie prvky. Ak by sme to vzali z geometrického hľadiska, ide o zaoblený obdĺžnik. Výnimkou je azda len čelná strana. Čo sa týka ovládacích prvkov, vpredu je dostupný 3,5 mm jack, ovládač hlasitosti a tlačidlo so symbolom Bluetooth. Vzadu v strede je konektor napájania a vypínač.

Ak zapíname reproduktor po prvýkrát, hneď po zapnutí začne rýchlo blikať zelená kontrolka tlačidla Bluetooth, ktorá symbolizuje režim párovania. Na druhom zariadení ho stačí vyhľadať a zadať kód 0000.

Následne je párovanie úspešné. Toto tlačidlo slúži aj na rýchle pripojenie, alebo odpojenie. Musím však vytknúť jeden neduh pri pripojení cez Bluetooth, čo sa týka kvality zvuku. Od reproduktora, ktorý je k tomu priam určený, by som čakal lepšiu kvalitu zvuku. Zvuk znie dosť plechovo, pri používaní som preto radšej používal linkový vstup, pri ktorom sa tento druh neduhu už neobjavoval. Ovládač hlasitosti reproduktora fungoval iba v prípade pripojenia cez Bluetooth a v prípade linkového vstupu bol nepoužiteľný.

Martin Klokner



Creative D5x

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a rozmery
- + zvuk cez kábel
- + variabilita
- párovanie SW
- zvuk cez Bluetooth
- vysoká cena

HODNOTENIE:

80%

■ Creative D5x je kompaktný bezdrôtový modulárny reproduktor bez káblov (ak nerátame napájací kábel). Okrem toho môže slúžiť aj ako dokovacia stanica pre mobilné zariadenia a aktívny bezdrôtový reproduktor je len jednou z funkcií noviniek. Stačí, ak pridáme subwoofer, a tým vytvoríme systém 2.1., a to bez akýchkoľvek zbytočných káblov.

Z geometrického hľadiska reproduktor vyzerá ako čierny podlhovastý kváder. V strede sa nachádza úzky lesklý pruh, kde sú

ukryté ovládacie prvky. Dotykové tlačidlá na čelnej strane CONNECT a LINE poslúžia pre nastavenie konfigurácie, pripojenie prístrojov a nastavenie hlasitosti. Vzadu sa nachádza iba tlačidlo pre vypnutie. Okrem toho tu však nájdeme dva konektory – jeden 3,5 mm jack na linkový vstup ako AUX IN a druhý na napájanie z adaptéra.

Samotný reproduktor je pomerne ťažký. Je osadený dvoma širokopásmovými meničmi priemeru 2,75" a basom na kvalite pridáva vzadu vyvedený

bassreflex. Zaujímavosťou D5x je variabilita. Môžete mať jeden alebo až tri reproduktory, kde si môžete nastaviť, či pôjde o multi-kanálovú, alebo party reprodukciu. V prípade troch reproduktorov v multi-kanálovom režime je potom možnosť nastavenia pravého, stredného a ľavého reproduktora. Teda v tomto prípade možno vytvoriť zostavu domáceho kina 3.0, prípadne 3.1, v prípade použitia subwoofera D5x. Všetko funguje samozrejme bezdrôtovo

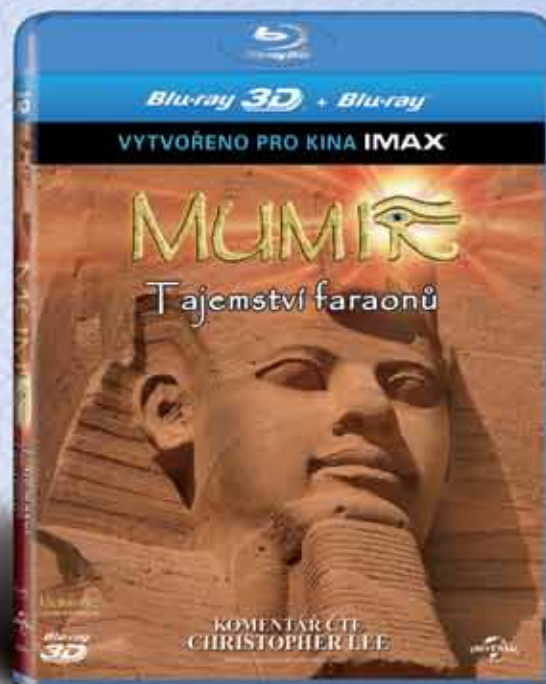
Martin Klokner

NAJÚŽASNEJŠIE DOKUMENTÁRNE FILMY NA 3D BLU-RAY



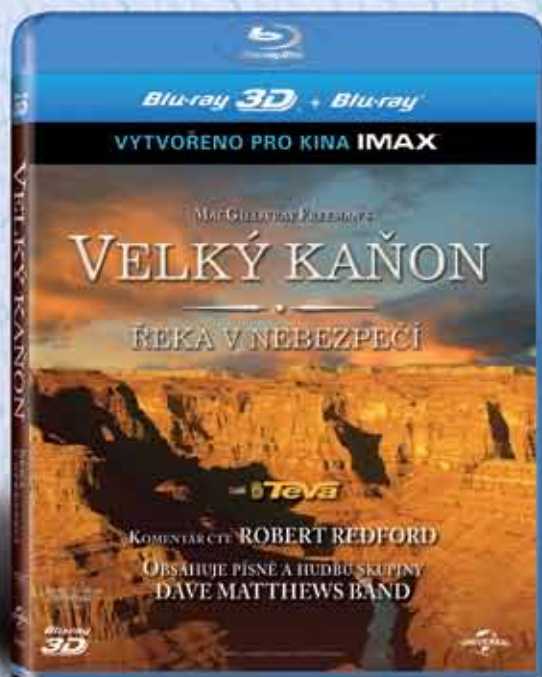
LETECKÉ LEGENDY

Vzrušujúce príbehy legendárnych
lietadiel v dokonalom 3D



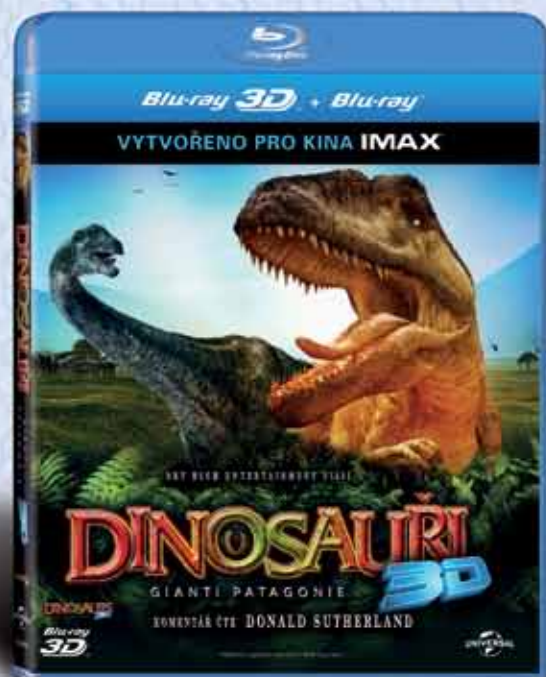
MÚMIA: TAJOMSTVO FARAÓNŮV

Dramatické dobrodružstvo odkrývania
fascinujúcich tajomstiev histórie v 3D



VELKÝ KAŇON

Hlbiny Grand Canyonu v strhujúcom 3D



DINOSAURY: GIGANTI PATAGÓNIE

Cesta za gigantickými tvormi
dávnej minulosti v 3D

3D Blu-ray objednávejte na www.bontonfilm.sk alebo na tel.č. 02/59 428 211

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný a štýlový dizajn
- + kvalita
- + vo svojej kategórii je pomerne ľahký
- + dobrý a matný displej

- cena
- krátka výdrž batérie
- vo svojej kategórii a cene slabý výkon

HODNOTENIE:**85%**

Sony Vaio F24

Rada notebookov F od firmy SONY je určite radou, ktorá vystupuje zo zástupu ostatných notebookov, a to či už dizajnom, ale, bohužiaľ, aj cenou. Dnes testovaný model SONY Vaio F24 má nevídaný dizajn aj vďaka tomu, že hrúbka veka s displejom je o trochu hrubšia, ako býva zvykom a pänty veka ako aj samotné veko sú riešené nezvyčajným spôsobom (viď foto). Na prvý pohľad vyzerá tento notebook ako nejaký výkonovo orientovaný stroj v štýlovom šasi. Ako je to v skutočnosti sa dozvieme nižšie.

Notebook ponúka uhlopriečku displeja 16,4 palcov a váži 3kg. S takýmito rozmermi displeja sa notebook zaraduje ako tzv. desktop replacement, teda notebook, ktorý je určený skôr na prácu na jednom mieste a len na sporadickejšie prenášanie a prácu mimo pracovného stola, no váhou je oproti konkurencii na tom o čosi lepšie. Jednofarebný matný čierny povrch tela a moderne tvarované línie s ostrými uhlami a plynulými líniami budia dojem luxusu, bohužiaľ, ale na povrchu ostávajú odtlačky prstov. Netradičným je, že po zavretí veka jeho okraj nie je zarovnaný so spodnou časťou notebooku, ale je približne o centimeter kratší a vytvára teda neobvyčajný efekt schodíka. Takéto riešenie určite zaujme, ale niekomu môže prekážať, či jednoducho nepáčiť sa.

Aj ostatné časti notebooku sa nesú v takomto modernom štýle. Opierka pre zápästie je z gumového materiálu, je príjemná na dotyk a je vyvýšená

oproti samotnému povrchu notebooku. Klávesnica je podsvietená bielymi LED diódami a tiež vzbudzuje dojem luxusu. Klávesnica obsahuje aj číselný blok pre rýchle zadávanie čísel. Samotné podsvietenie, resp. jeho intenzita je regulovateľná a svieti, ak na klávesnici píšete alebo sa dá vypnúť. Zaujímavosťou je aj trojica fyzických tlačidiel nad klávesnicou nesúce označenia Assist, Web a VAIO, a taktiež dotykové tlačidlá pre ovládanie multimediálneho prehrávača.

Pod klávesnicou, uprostred opierky pre zápästie je touchpad, ktorý má zvrásnený povrch a takmer nie je možné rozoznať, kde končí touchpad a kde začína povrch opierky. Pod touchpadom sa nachádza tlačidlo, ktoré slúži ako pravý alebo ľavý klik myši, podľa strany kde ho stlačíte. Citlivosť touchpadu aj tlačidiel je dostačujúca a nebol problém s nimi pracovať. Pripojiteľnosť tohto notebooku je, dá sa povedať, štandardná.

Výhodou je, že všetky porty sú jednoducho dostupné a majú okolo seba dostatok miesta, takže by sa nemalo stať, že si jedným konektorom zakryjete vedľajší port. Na pravej strane notebooku sa nachádzajú dva 3,5mm jack konektory pre pripojenie slúchadiel a mikrofónu, jeden USB2.0 port a šachta, v ktorej je optická mechanika. Na ľavej strane notebooku sa nachádzajú dva USB3.0 porty, RJ-45 gigabitový Ethernet port, HDMI port, VGA (D-Sub) port, výfuk chladenia a konektor pre pripojenie napájacieho adaptéru. Na prednej strane notebooku je S400 port (4pin FireWire), slot na pamäťové karty HGDuo, SD a tzv. MagicGate. Taktiež sa tu nachádza hardwarový spínač pre zapnutie a vypnutie WiFi+Bluetooth modulu.

Displej bol (v testovanom displeji) klasický 2D, no je možnosť si objednať aj 3D. Povrch displeja má polomatné vyhotovenie, takže sa notebook dá použiť aj v prostredí s vyšším okolitým osvetlením



bez hrozby nepríjemných odleskov na monitore. Displej má natívne rozlíšenie 1920 na 1080 pixlov , teda FullHD. Obrázok je dostatočne ostrý a jasný, farebné podanie je dobré, niekedy má modrastý nádych. Pozorovacie uhly nie sú práve ideálne a obrázok začína pomerne skoro strácať kvalitu a začína invertovať farby. Je preto nutné na displej pozeráť vždy priamo.

Audio na notebooku je pomerne dobré, ale nie je možné očakávať nejaký extra plný zvuk a hlboké basy. Výhodou je, že

reproduktory sú naozaj hlasité, takže nie je problém pozeráť film a podobne.

Čo sa týka HW špecifikácie, notebook je vybavený procesorom Intel Core i5-2450M, ktorý je podporovaný čipovou sadou HM65 a 6GB DDR3 pamäťou. Ako grafická karta slúži, okrem integrovanej Intel grafiky z procesora, aj dedikovaná grafika NVIDIA GeForce 540M, ktorá využíva 2GB DDR3 pamäte. Úložisko pre dáta poskytuje 640GB 5400 rpm magnetický disk. Samozrejmosťou je vstavaný modul

Bluetooth 2.1 a WiFi 802.11b/g/n. Ako optická mechanika je použitá kombinovaná Pioneer Blu-Ray čítačka a DVD napalovačka. Na testovanom počítači bol nainštalovaný OS Windows 7 Home Premium 64bit. Výdrž batérie sa pohybovala okolo hodnoty troch hodín. Cena notebooku sa v čase písania recenzie pohybovala na cca 900 €, čo je o cca 100-300€ viac, ako sú ceny notebookov s podobnými parametrami.

Výkon notebooku je skôr na podpriemernej úrovni aj v porovnaní s podobne vybavenými modelmi iných značiek, grafický výkon karty GeForce 540M je tiež skôr slabší a hodí sa iba na hranie nenáročných alebo starších hier. Viac o výkone a výsledky jednotlivých testov si môžete pozrieť v galérii na našom webe.

Po zhrnutí je teda jasné, že sa nejedná o zlý notebook, no zároveň neponúka okrem netradičného dizajnu nič prevratné ani inovatívne. Výhodou môže byť aj softvér SONY, ktorý je na vysokej úrovni. Taktiež je vo svojej kategórii pomerne ľahký a kompaktný, čo poteší v prípade prenášania. Nižší výkon je skôr sklamaním a taktiež krátka výdrž batérie ho nepredurčuje na prácu mimo elektrickej siete. Notebook je vhodný ako náhrada klasického PC, s občasnou potrebou prenášania, na bežnú kancelársku prácu. Pri svojej cene sa ale znevýhodňuje oproti iným modelom od iných výrobcov...

Michal Dulovič





Transcend StoreJet Cloud

Ak patríte medzi ľuďmi, ktorí pracujú s rovnakými dátami na viacerých mobilných zariadeniach, môže byť pre vás prenosný disk Transcend Store Jet Cloud ideálnym riešením.

Aj keď sa dnes vo veľkom rozširujú online dátové úložiská, slúžiace na zdieľanie a zálohu dát medzi rôznymi zariadeniami používateľov, nie každý môže mesačne platiť za neobmedzený internet u operátora alebo za priestor pre dáta v cloude. Prenosný WiFi disk Transcend StoreJet Cloud je tak prijateľný kompromis medzi cloudovým (online) dátovým úložiskom a klasickým prenosným hard diskom.

Disk samotný pôsobí nenápadným a celkom elegantným dojmom. Jeho telo tvorí kombinácia čierneho plastu na vrchnej a spodnej strane a strieborného plastu po bokoch disku.



Rozmery zariadenia sú 99x54x16,5 (mm) a hmotnosť dosahuje 90g, bez problémov sa preto zmestí do vrecka. V balení sa okrem disku nachádza aj čierne látkové puzdro na prenášanie, nabíjačka, USB kábel a používateľská príručka.

Na prednej strane disku sa nachádza vypínač bezdrôtového pripojenia. Po jeho zapnutí sa na disk dá pripojiť cez WiFi prostredníctvom Store Jet Cloud aplikácie. V tomto režime však nie je možné pripojiť disk k počítaču cez USB kábel, v systéme sa objaví len ak je vypnutý, čo je trochu nepraktické riešenie. Nabíjanie však funguje bez ohľadu na to, či je disk zapnutý alebo nie. Aktuálny stav indikujú dve diódy na vrchnej strane. Prvá zobrazuje činnosť a intenzitu WiFi signálu, druhá stav nabitia batérie alebo oznamuje práve prebiehajúce nabíjanie.

Nabíjanie a prenos dát prebieha cez mini USB port na spodnej strane. Je trochu škoda, že výrobca použil USB vo verzii 2.0. Na zaplnenie kapacity 32 resp. 64GB si preto počkáte trochu dlhšie. V recenzovanom modeli so 64GB kapacitou sa prenosové rýchlosti pohybovali na úrovni 25-27MB/s. Bezdrôtový prenos dát sprostredkúva





aplikácia StoreJet Cloud, ktorá je k dispozícii pre smartphony a tablety s operačnými systémami Android a iOS.

Vďaka aplikácii je možné využiť najväčšiu výhodu StoreJet Cloud-u a tou je streamovanie dát bez nutnosti ich ukladania v zariadení, podporované súbory tak otvoríte priamo v aplikácii bez nutnosti sťahovania. Otvoriť sa tak dá aj súbor väčší ako je veľkosť dostupnej pamäte v telefóne alebo tablete. Aplikácia umožňuje zobrazovanie fotiek (JPEG, JPG, BMP, PNG), dokumentov (PDF, TXT, DOC, PPT, XLS), prehrávanie hudby (MP3, WAV) a prehrávanie videí (AVI, MOV, MP4, M4V). Nepodporované formáty sa však už musia stiahnuť do používaného zariadenia a otvoriť inou aplikáciou.

Súbory je, okrem sťahovania, možné na disk priamo aj nahrávať, alebo už uložené súbory posielat' ďalej, napríklad mailom alebo cez bluetooth. Bezdrôtovo sa

na disk dá pristupovať aj z počítača, no vzhľadom na absenciu podporného softvéru je to možné len cez webový

prehliadač po zadaní IP adresy disku. Cez WiFi môže byť súčasne pripojených až 5 zariadení, ak nechceme prísť o možnosť byť online, dá sa disk pripojiť k WiFi routeru, a tak je k nemu možné pristupovať aj z domácej siete. Všetky nastavenia disku sa vykonávajú v aplikácii.

Nastaviť sa dá napríklad sieťový názov disku, režim WiFi pripojenia (802.11 b/g/n), kanál alebo zabezpečenie siete. Dosah signálu pri priamom pripojení je dostatočný pre použitie v bežnej domácnosti. S diskom sa dalo pracovať, aj keď bol vzdialený takmer 10 metrov, pričom signál prechádzal cez dve steny.

V prípade slabšej intenzity signálu alebo veľkého rušenia sa často objavuje oznámenie o odpojení od disku, vadíť to môže najmä pri kopírovaní

väčšieho súboru, kedy je potrebné sťahovanie spustiť odznova. Výdrž batérie sa pri používaní pohybuje na úrovni necelých šiestich hodín, v stand-by režime je to potom približne 8 hodín.

Záverčné hodnotenie

Prenosný disk StoreJet Cloud je vcelku zaujímavý, keďže v sebe skĺbil výhody online dátových úložísk a dostupnosti, rýchlosti a bezpečnosti klasického prenosného hard disku. Transcend StoreJet Cloud sa dá momentálne na kúpiť za cenu 70€ s kapacitou pamäte 32 GB, 64 GB verzia stojí 110 €.

Tomáš Ďuriga



PLUSY A MÍNUSY:

- + rozmery a hmotnosť
- + využiteľnosť
- výdrž na batériu
- nižšia kapacita

HODNOTENIE:

85%

Na recenziu poskytol:
Transcend



Fractal Design Arc >>

Skrinka s prepracovaným chladením je schopná stiahnuť teploty niektorých komponentov na prekvapujúco nízke hranice .

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: cca 80 €

Zapožičal:

Fractal Design
fractal-design.com

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a finalizácia
- + konštrukcia
- + umiestnenie zdroja dole
- + vetranie
- + otvory pre vodné chladienie

- perforácia nemusí vyhovovať každému

Kedysi mala počítačová skriňa jednoduchú úlohu – držať pokope komponenty. Počítačové skrinky prekonal rovnako dlhú cestu ako zvyšné komponenty. Zo šedivých škatúl sa postupne premenili na skutočné dizajnové skvosty najrôznejších tvarov a veľkostí. A pozadu neostala ani ich konštrukcia a použité materiály. Bežného zákazníka dnes čoraz viac zaujíma vzhľad skrinky, ale v priamej súvislosti s jej nákupnou cenou. Skrinka, ktorú vám teraz predstavíme, pochádza od švédskej spoločnosti Fractal Design, ktorá si za pomerne krátky čas svojej existencie získala veľmi silné meno.

Skrinka s prepracovaným chladením je schopná stiahnuť teploty niektorých komponentov na prekvapujúco nízke hranice a je len na vás, či uprednostníte efektívnejšie chladienie, alebo menšiu prašnosť. Osobne odporúčam tú prvú

možnosť, pretože efektívne chladienie pomáha zvýšiť stabilitu celého systému a zároveň predlžuje aj životnosť komponentov.

Hlučnosť sa dá upraviť použitím väčšieho množstva coolerov s efektívnou reguláciou otáčok (pri tak „deravej“ skrinke sa môžu točiť naozaj veľmi pomaly). Skrinka má 8 slotov pre coolery. Dva 140 mm môžete namontovať spredu, tri 120/140 mm sa dajú nainštalovať hore, jeden dole, jeden dozadu a jeden 140/180 mm ventilátor na bočnicu, kde môže pomáhať lepšiemu odvodu tepla z grafiky a CPU. Bočnica je prekvapivo tuhá, čo je dobre, pretože pomáha tlmiť nežiaduce vibrácie.

V balení nájdete tri 140 mm (@ 1000 rpm) coolery priamo od výrobcu, ktoré sú vhodné napr. pre inštaláciu dopredu, dozadu a hore. Tým pokryjete tie kľúčové cesty

prúdenia vzduchu a zabezpečíte efektívne chladienie diskov aj hlavného hardvéru. Fanúšikov moddingu potešia predvŕtané otvory pre hadičky vodného chladienia, ktoré sú ukončené gumennými priechodkami.

Rozmery skrinky sú klasické (230 × 460 × 515 mm), ale hmotnosť, trochu zaskočí – solídnych 10 kg. Skrinka je však „pochváľ“, s minimalistickým dizajnom, pevnou konštrukciou a skvelým lookom (vzhľadom). Oblá hrany sú skrátka stále v móde a čierny brúsený alumíniový povrch je veľmi elegantný. Finálna úprava pôsobí veľmi príjemne a profesionálne.

Na tejto skrinke formátu MIDI tower vám na prvý pohľad udrie do očí asi najviac masívna perforácia, čo je dobré pre lepší odvod tepla. Zároveň sa to ale prejaví v slabšom tlmení hlučnosti a cez každý otvor sa dnu môže dostávať prach. Skrinka je deravá ako rešeto a preto tieto neduhy čiastočne redukuje molitanové filtre. A tu máme prvú z radu vychytávok tejto skrinky. Vrchný kryt sa dá veľmi ľahko odpojiť a vy sa tak dostanete rýchlo k prachovým filtrom. Môžete ich tak kedykoľvek podľa potreby veľmi jednoducho oprášiť (najviac prachu a nečistôt padá zhora). Rovnako pohodlne sú dostupné aj filtre a coolery vpredu. Predný kryt je totiž na pántoch, čo zároveň ľahko sprístupní 5.25" šachty.

Rovnako dobre dostupné sú aj filtre na spodnej strane. Zdroj doslova sedí na antivibračných gumených podložkách. Ich úlohou





je redukovať prípadné otrasy a rezonancie. Citeľne tak tlmia hluk. Zdroj sa v skrinke nedodáva, čo vám dáva možnosť slobodnej voľby. My sme pri testoch použili zdroj Fractal Design Tesla R2 650W, ktorého recenziu nájdete nižšie. Zdroj sa do skrinky inštaluje dole, čo je veľmi praktické, keď máte nejaký lepší PSU (napájací zdroj).

Skrinka je pripravená pre jednoduchú inštaláciu základnej dosky vo formáte Mini ITX, Micro ATX a ATX. Zadná strana ponúka 7+1 rozširujúcich slotov pre prídavné karty s bielymi záslepkami (použitelnosť samozrejme závisí od MB). Na fixáciu záslepiek sú použité rýchlopínacie skrutky, ktoré spokojne utiahnete aj rukou (netreba k nim pri uprade počítača žiadny skrutkovač).

Do skrinky môžete pohodlne nainštalovať až osem 3,5" diskov (samozrejme nie je problém použiť ani SSD). Každý disk má svoj upínací mechanizmus, ktorý umožňuje veľmi rýchlu inštaláciu alebo výmenu – opäť bez použitia skrutkovača v skrinke.

Grafická karta môže mať maximálnu dĺžku 290 mm, alebo bez šuplíku na disky sa dá použiť až 470 mm karta. V skrinke sú celkovo 2 boxy HDD-bay po 4 sloty pre disky. Disky sa uchytávajú zospodu pomocou antivibračných skrutiek s gumenými tlmivkami.

Do dvoch predných šacht sa dajú nainštalovať 5,25" mechaniky. Použiť môžete aj redukčný rámik z 5,25" na 3,5" mechaniku, pomocou ktorého môžete



doinštalovať napr. aj staručkú floppy mechaniku. Z ďalšej výbavy stoja za zmienku jeden port USB 3.0 (ľahko identifikovateľný modrý kábel), dva USB 2.0 a základné audio porty na prednom paneli. Samozrejme pre ľahšiu identifikáciu je USB 3.0 aj vpredu označený modrým konektorom. Čelný panel obsahuje ešte spínač Power a malú okrúhle tlačidlo Reset.

Výborne vyriešené je aj usporiadanie kabeláže, ktoré umožňuje viesť káble zo zdroja zozadu cez 5 oválnych otvorov cez gumené priechodky. Toto je veľmi praktická vychytávka, ktorá zabráni spleti káblov vo vnútri, pri komponentoch. Vzduch vo vnútri tak nemá také prekážky a môže efektívnejšie prúdiť a lepšie chladiť všetky komponenty.

Testovaná skrinka je naozaj dobrou voľbou aj pre náročnejších. Nie je práve najlacnejšia, no nie je ani prehnane drahá. Ponúka solídny základ pre dobrý výkonný počítač, veľmi príjemný štýlový dizajn a zároveň rozumný pomer medzi cenou a možnosťami. Priam ideálna voľba pre hráčsky počítač, alebo fanúšikov moddingu a pretaktovania.

Róbert Gálik





Fractal Design Tesla R2 >>

Kvalitný zdroj je nevyhnutnou súčasťou dobrého PC. Tesla R2 sa hrdí certifikátom 80PLUS GOLD.

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: cca 80 €

Zapožičal:

Fractal Design
fractal-design.com

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon
- + Plus80 Gold
- + účinnosť
- + napájanie pre dve grafiky
- + stabilita

- vyššia cena, no je to profi riešenie

HODNOTENIE:

90%

Testovaný zdroj patrí do rodiny 80PLUS, čo by už malo byť samozrejmosťou vzhľadom na to, aké opatrenia sa chystajú v rámci úspory elektrickej energie v celej EU. Tesla R2 má navyše certifikát GOLD...

Dnešné zdroje sú mimoriadne tiché. Používajú síce na chladenie stále ventilátory, ale značkové a s väčším priemerom. Majú tiež dobre fungujúci systém riadenie otáčok v závislosti od zaťaženia, čo pomáha dramaticky znížiť hluk. Testovaný zdroj napríklad používa cooler s priemerom 135 mm a podľa teploty komponentov mení svoje otáčky, takže pri maximálnom zaťažení sa trochu „vytočí“, no pri bežnej záťaži produkuje príjemný šelest. Samozrejme zlepšila sa aj konštrukcia ventilátorov, lopatiek,

rotorov,... Celkovo je teda hluk spôsobený chladením zdrojov Tesla série R2 na veľmi prijateľnej úrovni, ba dá sa povedať aj na oveľa lepšej, než pri bežných zdrojoch. Použité sú naozaj kvalitné coolery s dlhou životnosťou (pri plnom zaťažení udáva výrobca 100 000 hodín, čo je takmer 12 rokov).

Testovaný zdroj je určený pre napájanie výkonných počítačových zostáv. Stavaný je pre napájanie moderných výkonných grafických kariet, takže je priam ideálny pre výkonné hrácke zostavy alebo pracovné stanice. Zo zdroja idú 2 káble PCI-E (6+2 pinové) pre grafiky, jeden kábel na napájanie MB a jeden 12 V kábel P4. Zdroj má d'alej šesť SATA konektorov, dva molexy pre periférie (napr. optické mechaniky) a jeden konektor sa ušiel aj pre

Floppy. Veľkou výhodou je tiež dĺžka káblov, ktorá umožňuje naozaj pohodlnú inštaláciu a dovoľuje vám zabezpečiť efektívnejšie uloženie kabeláže. Môžete tým zlepšiť prúdenie vzduchu v skrinke a efektívnejšie chladit' celú zostavu.

Vo vnútri zdroja sú kvalitné súčiastky, účinnosť je pri strednej záťaži okolo 85%, takže nevzniká veľa tepla, ktoré by mal ventilátor vyfukovať. Z hľadiska úspornosti patrí naozaj k špičke, čo dokazuje aj získaný certifikát kategórie 80Plus Gold. Čo sa týka stability napätia, iba pri maximálnom zaťažení sa dostali hodnoty mierne pod stanovené nominálne napätie, ale počas celého testu neprekročili hraničné hodnoty stanovené normou.

Róbert Gálik



Konektory:

- 1 × 20+4-pin ATX
- 2 × 4-pin Molex
- 1 × 4-pin Floppy
- 6 × 5-pin Serial ATA
- 2 × 6+2-pin PCI-Express
- 2 × 4-pin EPS12V

Ventilátor: 1x 135 mm

		500W	650W	800W	1000W
AC Input	Voltage	90-264V AC			
	Frequency	47-63 Hz			
	Current	10A/5A			15A/7.5A
DC Output	3.3V	35A			
	5V	20A			
	3.3V and 5V combined	100W			
	12V	41.5A	54A	68A	80A
	-12V	0.5A			
	5V Standby (+5Vsb)	2.5A			
	Total Power	500W	650W	800W	1000W

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!

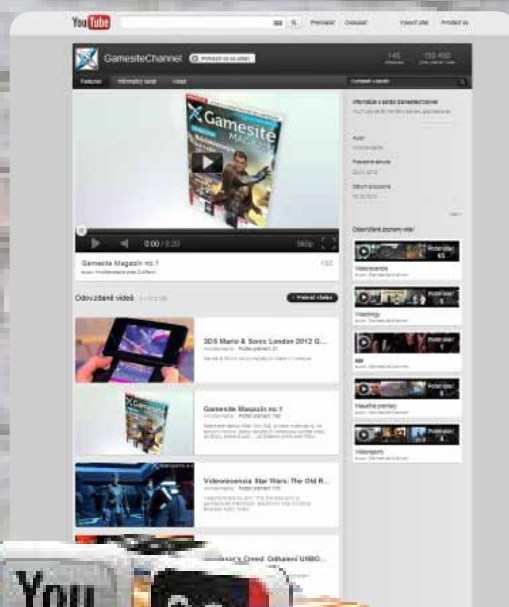
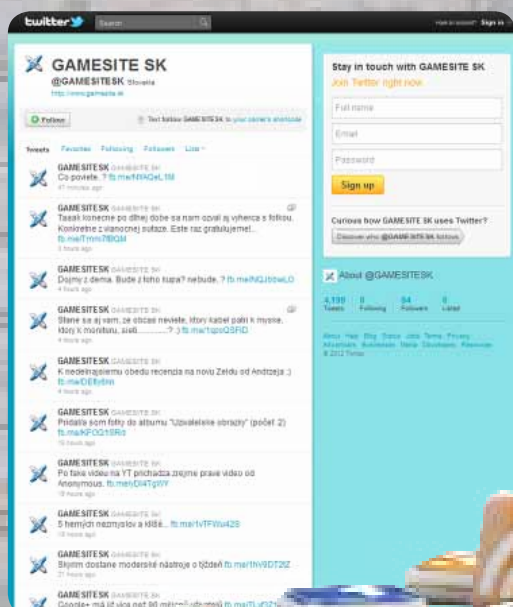
Neváhajte a navštívte aj vy naše stránky na sociálnej sieti:

www.twitter.com/gamesitesk

www.facebook.com/gamesite.sk

www.youtube.com/user/HiroGamesite

plus.google.com/112524240284250809659



Tanec medzi črepinami (4/5)



Slovenský film má navzdory odvážnym hraným pokusom stále skôr stagnujúci až upadajúci charakter. Popri kvalitných dokumentoch vznikajú v hranej sfére skôr koprodukčné snímky, než tie rýdzo slovenské. A ani dokumenty nie sú orientované čisto na slovenského hrdinu, či už individuálneho alebo kolektívneho.

Do distribúcie má v týchto dňoch namierené moderná komédia Tigre v meste, ale takisto aj film, ktorý je v zásade netradičný. Dlho očakávaný režijný debut Mareka Ťapáka Tanec medzi črepinami prináša mimo záberu na hrdinu i návrat k prírode a tradíciám slovenského národa – folklóru.

Tanečný slalom medzi rozbitými kúskami ľudského bytia prináša príbeh muža, ktorý prežíva sny, pocity a životné situácie skrz tanec. Film vychádza z rovnomennej komornej verzie, ktorá bola v roku 2006 pôvodne vytvorená na počesť narodenín režisérovho otca Martina Ťapáka ako scénická freska. S nápadom vytvoriť z nej hraný film prišiel dokumentarista Pal'o Barabáš. Nahrúvanie trvalo dlhé tri roky a prebiehalo aj v nepriaznivých podmienkach (teplota vzduchu okolo -20 stupňov). Ťapák sa vyjadril, že síce nadväzuje na tradíciu silných hudobno-tanečných filmov slovenskej histórie, nepovažuje podobné príbehy za prežitok. Práve naopak, je to priestor, v ktorom je dlhší čas hluché a bolo dôležité načrtnúť ďalšiu etapu. No, či je práve toto cesta, ako prinavrátiť slovenskému filmu jeho zašlú tvár, je otáznne.

Na pováženie je aj skutočnosť, nakoľko je príbeh príbehom, respektíve čo sa deje v jeho vnútri, pretože spôsob, akým je vyrozprávaný, nie je tradičný. Ťapáková rozprávačská zručnosť je determinovaná skrz tanec. Lenže to vonkoncom nie je chybou, záleží len od uhla pohľadu. Treba však ozrejmiť, že bežnému konzumentovi komerčných zahraničných filmov táto snímka okrem brilantného technického spracovania veľa nepovie. Najmä mladému divákovi sa môže zdať tento koncept mierne zložitý a neosobný. Okrem básnickej poézie Daniela Heviera je štruktúra skúpa na slovo a poskytuje len minimum dialógov. Dej je zostavený zo životných črepín

hlavného hrdinu, ktoré prechádzajú rôznymi časovými periódami. V nich sa snúbia lyrické úvahy o ľudskom bytí, láske a životných úskaliach. Práve lyrika a absencia pevnej štruktúry dejovej línie robí z filmu zaujímavé „divadlo“. Film je zameraný skôr na citové poňatie jednotlivých fáz života, ktorých zmysel je sprostredkovaný tanečnými kreáciami. Aj keď sa nejedná o zložitý príbeh, dejovú náplň podanú cez symboly treba lúštiť práve z jednotlivých choreografií. No úspešné dešifrovanie mozaiky neprináša ucelenosť, ale skôr naračnú spleť, ktorá je blízka zrelému publiku, nakoľko je vidieť, že do nej Ťapák pretavil kus svojho života.

Po formálnej stránke je snímka vskutku dokonalá. Kamera Petra Bencsíkasprostredkúva v nádherných farbách krásy našej krajiny a postupom času sa pohráva s rôznymi spomaľovačkami a oddalovačkami. Lokality Súľovských skál, pod Súťovským vodopádom alebo komorná scéna v chatrči tak dostávajú nevýdaný prirodzený náboj a človek si hneď uvedomí, že čo do dovolenky ponúka naša rodná vlasť veľa možností a absencia prístupu k moru je banalitou. Hudobná zložka je zastrešená Tonom Popovičom, ktorý sa ju snažil v pozícii hudobného



režiséra ešte obohatit'. A tak robí garde pôvodnej inscenačnej hudbe, ponímajúcej napríklad goralské, stredoslovenské alebo rumunské rýfy, slovenská skupina Banda. Spomínanej scéne v chatrči robí podmaz práve pesnička tejto partie s názvom Šmerc. Ich podmanivé piesne v štýle world music sú natoľko nabité životom a expresiou, že môžeme tvorcov podozrievať z náboru do slovenských folklórnych súborov či skupín.

Spracovanie samotných tancov a ich symbióza s daným prostredím a hudbou je poprednou devízou film. Už pri pohľade na upútavku sa nemožno čudovať, že sa film nakrúcal tak dlhú dobu, i keď nemá ani hodinu a pol. Atmosféru zvláda Ľapák až s prekvapivým prehľadom a dané pasáže oplývajú dynamickosťou a dramatickými orgiami (bitka hrdinu s partiou). K tomu dopomohol Ervin Varga ako choreograf. Jeho náročné zostavy sa pilovali prakticky od svitu do mrku a precíznosť je na nich badať. Prílev energie jednotlivých scén, v ktorých hrá hlavné husle sám Marek Ľapák, sa na vás vyvalí už od samého začiatku a stupňuje sa do grandióznych rozmerov. Jednoznačnými vrcholmi sú štúdiové pasáže (hlavne tzv. čapáš), pri ktorých sa zastaví dych nielen tej časti obecnosti, ktorá sa vyžíva v ľudovom

folklóre, ale i bežnému divákovi. Režisér pritom nevyužíva profesionálnych hercov (on sám spolu s Annou Javorkovou sú jednými hercami vo filme), ale tanečníkov pôsobiach vo folklórnych súboroch SL'UK a Lúčnica. A aj keď toho zvrhávajú sa Ondrej Mlynárik, Martin Urban alebo Linda Luptáková veľa nenahovoria, ich mimika a pohyby tela vravia za všetko – tanec je život, život je tanec (medzi črepinami).

Film na prvý pohľad nie je určený komerčnému publiku, ale jeho artová forma si svojho diváka zaiste nájde a ten ocení jeho nesmierne kvality. Ak sa cítite byť Slovákmi ako repa a viete doceniť krásu našej prírody, kultúrne dedičstvo a krvopnúť snahu tvorcov a všetkých protagonistov, ktoré sú obsiahnuté v tomto diele, neváhajte. Neodradí vás ani umelecká nedejovosť, film si vás totiž získa úplne inými „prednosťami“ (nielen tými, čo má hlavná protagonistka). Marek Ľapák odviezol kus dobrej roboty, ktorá bola na predpremiére v Trnave ocenená standing ovation a takýto film by sa do povedomia slovenskej diváckej obce dostať mal.

Lukáš Slovák



Prometheus (3,5/5)



Filmový priemysel sa neustále vracia k svojim koreňom. Trend remakeov, spin offov alebo v súčasnosti mimoriadne populárnych rebootov prináša nové pohľad na dávno preskúmané témy, respektíve klasické filmy. Bolo len otázkou času, kedy táto forma zasiahne aj naoko nedotknutelné klenoty svetovej kinematografie, akým je napríklad Votrellec Ridleyho Scotta.

Tento film vynikal predovšetkým tým, že priniesol naozaj nový druh hrozby (spomeňme si na legendárny podtitul: „In space no one can hear your scream...“) a úplne nový prístup k žánru. Nehovoriac o tom, že svetu predstavil jednu z najenigmatičejších hrdiniek všetkých čias – Ellen Ripleyovú, ktorú nezabudnuteľným spôsobom stvárňovala vyše 30 rokov Sigourney Weaver (ušla sa jej aj zaslúžená nominácia na Oscara). Ridley Scott nikdy netajil záujem, vrátiť sa k tejto téme (najmä po hrôzostrašných variáciách vo filmoch Alien vs. Predator). Keď bol ohlásený projekt Prometheus, fanúšikovia ostali naozaj nadšení – kto iný totiž môže povedať niečo nové, ako ten, ktorý tento vesmír pozná najlepšie? Scott však včas upozornil, že sa nebude jednať o prequel k prvej časti, ako skôr o pôvodný príbeh, na ktorý bude séria Votrellec voľne nadväzovať.

Príbeh Promethea sleduje prácu dvoch vedcov – Elisabeth Shaw a Charlieho Hollowaya, ktorý po celej Zemi našli rovnaké nástenné symboly ľuď, ktorí sa pozerajú na veľké bytosti dotýkajúce sa hviezd. Nič zvláštne by na tom nebolo, ibaže tieto symboly sa našli v civilizáciách, ktoré zaručene medzi sebou v

histórii nekomunikovali a taktiež ich od seba delia celé stáročia. Nadšení vedci uveria, že tieto bytosti sú skutoční bohovia z vesmíru, ktorí týmto spôsobom odovzdávali ľuďom mapu na ich nájdenie. Jediné, čo potrebujú, je nechutne bohatý sponzor – Peter Weyland (fanúšikovia správne cítia spojitost s pôvodnou ságou, v ktorej spoločnosť Weyland-Yutani hrá kľúčovú rolu), ktorý zostaví tím a vyšle expedíciu do neznámeho kútu vesmíru.

V úvode filmu, keď niekoľko minút sledujeme život androida Davida (fenomenálny Michael Fassbender), sa loď pomenovaná po bájnomytovanovi Prometheovi zrazu zastaví a indikuje, že expedícia sa priblížila k cieľu. A skutočne, keď sa David pozerá von, ocitáme sa pred planétou, ktorá pravdepodobne nesie odpovede na najzákladnejšie otázky ľudstva. Ale keďže sme v žánri sci-fi horor, nič nepôjde podľa plánu. Vedci skutočne niečo nájdu, ibaže To niečo rozhodne nie je také priateľské, ako misia dúfala. To niečo je na ľudstvo veľmi nahnevané a je pripravené ho vyhladiť.

Prometheus je zvláštny film. Je pre mňa ťažké hodnotiť ho objektívne, keďže séria Votrellec patrí medzi moje najobľúbenejšie filmy a viac ako mnohé iné filmy som si vychutnával odkazy na pôvodné diely. Musím ale konštatovať, že pri tomto filme sa niekde stala chyba. Príbeh Promethea a réžia Ridleyho Scotta prisľubovali návrat k filozofickým sci-fi filmom typu Blade Runner (1982). Očakávali sme mimoriadne sugestívnu atmosféru a v publiku mali rezonovať otázky, na ktoré sa ani nemusela nájsť odpoveď. Ridley Scott alebo



nenásytosť producentov ponúkajú úchvatnú a sl'ubnú úvodnú hodinu filmu. Scott sa poctivo drží napätia, predstaví nám jednotlivé postavy, dá nám čas a priestor, aby sme sa s nimi „skamarátili“ a naladili na jednu vlnu. Rovnako brilantne je vystavaný prvý zvrät vo filme, keď už vieme, že nič nepôjde podľa plánu. Napokon sa však Prometheus, ktorý celý čas udržiava príjemne komornú atmosféru, mení na céčkové akčné sci-fi, plné patetických monológov o hrdinstve a zimmerovsky ladenej hudby. Záverečná bodka, v ktorej sa režisér vracia k príjemným filmovým paradoxom, stráca divácku dôveru a moment katarzie ostáva len v smutnom konštatovaní: „What the..?“

Herectvo bolo u Ridleyho Scotta vždy veľkým plusom a ak je na Prometheusi niečo dobré, tak práve toto. V hlavnej úlohe nežnejšej variácie na Ellen Ripleyovú zažiarila Noomi Rapace. Svoju hrdinku buduje ako odhodlanú, nesmierne inteligentnú ženu, ktorá má jasný cieľ – práve to ju oprávňuje v akčnom finále robiť všetky tie veci, ktoré robia jej mužskí kolegovia. Zdatným, aj keď o triedu slabším sekundantom, je Logan Marshall-Green ako jej partner a kolega Holloway.

Ozajstnou devízou filmu sú však iní dvaja herci. Michael Fassbender, ktorý stvárnil androida Davida, dokázal na základe úsporného prejavu, ozvláštneného afektovaným britským prízvukom (úžasne okopírovaný Lawrence z Arábie), vytvoriť jednu z najpôsobivejších postáv filmu. Jeho sugestívny prejav Vás naozaj na okamihy presvedčí o tom, že to nie je živá bytosť, ale robot. Jeho výkon sa približuje k jeho veľkému predchodcovi – Ianovi Holmovi, ktorý rovnako nezabudnuteľne stvárnil v prvom Votrelcovi robota Asha. Druhou vynikajúcou voľbou pri obsadzovaní bola oscarová Charlize Theron ako chladná vedúca misie Meredith Vickersová. Theronová dokáže



vývolať dojem tej najväčšej mrchy iba jediným mihnutím oka a veríte, že ak by to malo zaručiť dobrý chod misie, je schopná Vás bez váhania zastrelit' a ani v najmenšom ju to nevykol'ají. Zvlášťne je obsadenie Guya Pearca, ktorý stváraňuje titulného „šéfa biznisu“ Petera Weylanda.

Ďalšou prednosťou filmu je jednoznačne výprava, ktorá vychádza z pôvodných prác kultového umelca H.R.Gigera, ktorý sa čiastočne na filme podieľal. Ridley Scott má talent vytvoriť ilúziu alternatívneho sveta a výberom exteriérov a interiérov pre Promethea túto schopnosť len potvrdil. Osobne ešte oceňujem aspoň akú-takú snahu o filozofický rozmer filmu – predsa len, človek, ktorý sa chce stretnúť s bohom, ktorý ho za túto snahu potrestá, je mimoriadne silná metafora. Takisto, čiastočné odkazy na filozofiu Ericha von Darnikena slúžia Prometheusu len ku cti.

Film zlyháva na odfláknutom scenári, ktorému síce do veľkej miery v prvej časti filmu dopomáhajú herci, no len čo sa situácie na planéte vyostrujú, patetické repliky typu „Ak ich nezastavíme, už sa nebudeme mať kam vrátiť!“ naozaj narúšajú skvele budovanú atmosféru. Keď sa k tomu pridajú ešte najväčšie kliše, aké si dokážeme predstaviť – napr. záchrana v poslednej chvíli – až sa zamýšľame, či tento film naozaj režíroval Ridley Scott.

Neostáva nič iné, len veriť najnovšiemu chýru, že na DVD vyjde Prometheus v rozšírenej verzii (hovorí sa o 20-tich vystrihnutých minútach a ďalších 30-tich vymazaných) a že si Scott týmto zostrihom naprávi reputáciu. Ďalším aspektom, ktorý Prometheusu naozaj nepomáha, je nevhodný soundtrack Marca Streitenfelda. Hudba sa viac sústreďuje na akčný aspekt a snaží sa ísť heslom „čím veľkolepejšie, tým lepšie“ – opak je však pravdou.

Celkovo Prometheus korčuľuje medzi lepším priemerom a hlbokým sklamaním. Určite film stojí za pozretie, nemajte však priveľké očakávania. Scott splnil sľub a priniesol pôvodný príbeh, ktorý sa záverečnou scénou priamo napojí na ságu Votrelcov, no vzhľadom na to, aké má tento režisér postavenie v žánri sci-fi, človek by očakával, že sa o niečo viac „hečne“. Každopádne, tešiť sa môžete na mimoriadne herecké výkony, skvelú výpravu a príjemne mrazivú atmosféru úvodnej hodiny a pol.

A spoločne dúfajme v director's cut.

Tomáš Procházka



Vojnový kôň (War Horse)

Príbeh o nádeji, koňovi a priateľstve

80%

■ Steven Spielberg má svoje najplodnejšie obdobie za sebou. Stále sa však venuje tomu, čo má rád – filmovaniu. V marci prišiel do kín jeho najnovší veľkofilm Vojnový kôň (War Horse). Kritiky naň boli rôzne. Od tých, ktoré film pošliapali, až po tie, ktoré ho vychválili ako výborne natočené nostalgické pohľadnutie sa za podobnými filmami. Teraz vychádza film na Blu-Ray a DVD. Vlna kino recenzií už prešla a more filmového umenia sa upokojilo, aby mi dalo na film vlastný pohľad.

Každý priemerný alebo občasný fanúšik filmov musel vidieť film z druhej svetovej vojny. Napíšte si do Googlu „film z druhej svetovej vojny“ a minimálne jeden z výsledkov budete poznať. Je to fakt – druhá svetová vojna je populárna. Pán režisér sa vo War Horse vybral odlišnou cestou a príbeh zasadil do obdobia prvej svetovej vojny. Starý farmár Ted Narracott si na burze koňov kúpi za nemalé peniaze krásneho koňa. Za krásu však nebude mať ako splatiť nájom a mladý kôň nemá silu na oranie. Tedov syn Albert si ale Joeyho (ako koňa nazval) veľmi oblúbi a vycvičí ho svojím osobitým štýlom. Prichádza ale vojna a Albertov otec predáva nádherného žrebca vysoko postavenému armádnemu dôstojníkovi... osudy sa rozdel'ujú, ale pevné priateľ'stvo zostáva...

Vzt'ah medzi chlapcom a koňom je ústredným motívom filmu. Spielberg už spočiatku vďaka úžasným scenáriám

Devonu a čarovnej Williamsovej hudbe buduje živnú pôdu pre doslova splnutie srdca Alberta a Joeyho. Všetko len preto, aby následne ukázal, že nech sa stane čokoľvek, nemusí to trvať večne. Joey si prejde cez rôzne situácie rovnako ako Albert, pričom sa režisér nebojí do filmu pridať úžasné napätie. Výsledkom sú pohnutia v príbehu, ktoré niekedy síce pôsobia nelogicky, ako aj niektoré činy vedľaajších postáv, ale vždy smerujú k zámeru režiséra – nie kliše, ktoré sa tu na prvý pohľad zdá byť neznesiteľné, ale presne naopak – výsledný dojem filmu nie je kliše, je to magický náhľad do minulosti, netradične spojený s vojnou a predsa sa ňou nezaoberajúcou. Zaoberá sa tým, čo dokáže spraviť a ako dokáže meniť, či skôr brať rôzne veci, ktoré v živote milujeme. Ak sa ale príliš snažíte zaoberať realizmom filmu a vadí vám kliše či absencia niečoho úplne nového do filmového umenia – potom vám snímok sadnúť nemusí. Stále však pôjde o krásny nostalgický zjav, využívajúci osvedčené postupy budovania atmosféry a príbehu.

Herecké obsadenie tvoria hlavne herci z Británie. Sú síce výborní no stále je tu väčšina postáv len doplnkom. Prídu do deja a čoskoro z neho odídu bez ich hlbšieho rozvinutia. Musím osobitne spomenúť Jeremého Irvinea, ktorý svoju postavu doslova prežíval. Oficiálne je hlavnou postavou, ale celý film sledujeme takmer vždy len osud Joeyho, ktorý prirastie k srdcu rovnako ako Albert. Všetko vo filme

má svoje miesto, no keď som mal tie takmer dve a pol hodiny za sebou, cítil som, že filmu by neuškodilo skrátenie aspoň o 20 minút, ktoré z hľadiska celistvosti mohli pokojne odpadnúť, nenarušujúc kontinuitu deja rovnako ako silnejúce citové napojenie na Joeyho a Alberta. V zásade sa mi ale zachoval silný zážitok a pocit, že to stálo za to, a že bude stáť za to si to niekedy zopakovať. Niektorí z vás možno pociťia aj slzy, ktoré pracujú v súlade s filozofickými podtónmi filmu, a to nielen v závere.

Záverečné hodnotenie

Recenzoval som B-RD verziu filmu, ktorá vyzerá (ako všetky HD filmy) nezameniteľne nádherne. Čaká vás anglický jazyk v DTS HD Master kvalite a dabing vo zvuku Dolby Digital. Samozrejmosťou sú aj dodatočné bonusy. A teraz k verdiktu. Vojnový kôň je ukážkovým príkladom dvojpolového filmu – buď ho človek miluje alebo nie. Jeho osobitý štýl príbehu a zakorenený zmysel zobrazit' priateľ'stvo medzi človekom a zvierat'om sa prezentuje v kabáte, ktorý mu sluší napriek tomu, že niekoho irituje. Ak sa rozhodnete pozrieť si film, dám vám radu – nepozerajte ho s cieľom vidieť príbeh z vojny alebo vidieť jej autentické reálie. Presne naopak, chod'te k filmu s čistým štítom, vnímajte ako funguje a čo vám ukazuje. Možno to pre vás bude nezabudnuteľný veľkofilm.

Jozef Andraščík



Hugo a jeho veľ'ký objav (Hugo)

Pocta filmovému umeniu...

90%

■ **Hugo a jeho veľ'ký objav** – ako slovenský oficiálny preklad filmu znie – je adaptáciou rovnomennej knihy. Hneď v úvode sa priznám, že som knihu nečítal, nikdy o nej nepočul, ba až do konca filmu som ani netušil, že celý film z nejakej knihy vychádza. Som však šťastný, že vám môžem oznámiť, že nech už bola kniha akákoľvek, film s réžiou vynikajúceho Martina Scorseseho je jedinečným umeleckým zjavom.

Predpokladám, že čitateľ tohto magazínu má prinajmenšom vášnivejší prístup k videohram. Ako zanietený hráč som totiž v Hugovi videl ohromnú nostalgiu voči BioShocku v jeho nezameniteľnom architektonickom štýle prostredia, ktoré otriaslo vývojom hry. Tu však plní art deco väčšiu úlohu než len verné zobrazenie tridsiatych rokov dvadsiateho storočia. Je doslova súčasťou filmu, jeho rozprávkovou iskrou, ktorá preskakuje na začiatku filmu, kedy sledujeme v dokonalej práci kameramana hlavnú postavu – Huga. Ten sa stará o všetky hodinky v Parížskej železničnej stanici. Osud sa s ním nemaznal a je osamelý. Snaží sa len o jedno – opraviť záhadný prístroj, na ktorom začal pracovať spolu s jeho otcom pred tým, než zomrel. Aby stroj opravil, potrebuje súčasti. Túžba po nich ho privedie veľmi ďaleko a spozná aj Isabelle – dievča ochotné mu pomôcť.

Aj keď je žánrovo Hugo označený ako rodinný film pre deti, vo svojom jadre

ide o ďaleko dospelie dielo, ktoré síce navonok prináša občas smiech aj zábavu, ale pod viditeľným obalom pracuje s ťažšími otázkami. Spomeniem napríklad zmysel existencie či túžbu po dobrodružstve, ktorá je skrytá v (skoro) každom z nás. Navyše sa s prezentáciou viacerých zmyslov príbehu Scorsese nikam neponáhla. Drahocenný čas využíva na, pre niekoho možno nudné, rozvíjanie postáv a ich motívov. Tam kde treba navyše pridáva presné druhy emócií – ak je to potrebné, divák vníma smútok, ak je potrebná radosť, vníma radosť, ak je potrebné napätie spojené s dobrodružstvom, vníma to. Významnou súčasťou snímku je aj to, že sám o sebe sa snaží vyjadriť poctu k filmovému umeniu, opísať ho ako štetec k plneniu obrazov svojich snov. Pri tomto snažení sa nesnaží dojímať, skrátka sa prezentuje v kvalitne podávanej forme.

Pokiaľ mám spomenúť obsadenie, nemôžem obísť aj dokonalú réžiu. Scorsese spravil skvelú prácu. Každý záber som vnímal tak, ako režisér chcel, aby som ho vnímal. Vďaka tomu na plátne oživa takmer každá postava. Predovšetkým základná trojica postáv zostavená z nádejného Asa Butterfielda a Chloë Moretzovej spolu s fenomenálnym výkonom Bena Kingsleyho ukazuje, že svoju lásku k filmovému umeniu prejavujú nielen participáciou na filme ale aj vlastným hraním. Aj keď je pravda, že niektorí sa mohli snažiť aj viac, ako napríklad solídna ale predsa

len na 100% nedotiahnutá rola Sacha Barona Cohena. Hugo je úspešný aj v dobre zvládutej atmosfére Paríža, ktorú, okrem vizuálneho spracovania spomenutého na začiatku recenzie, dopĺňa aj dokonale francúzska (rozumej hudobný nástroj -harmonika) hudba od Howarda Shorea. Celé to ako celok skrátka lahodí ušiam, oku aj duši, ktorá chce estetický zážitok. Stopáž v podobe dvoch hodín je síce ľahko stráviteľná pre dospelších divákov, no práve u detí, pre ktoré je tento film pôvodne určený, sa môže celý Hugo zmeniť na nudu.

Záverečné hodnotenie

Na recenzovanej Blu-Ray verzii Huga nájdete okrem parádneho zvuku DTS HD Master Audio (len pre anglický dabing, čeština a iné dabingy sú v Dolby Digital) aj mnohé dokumenty o natáčaní Huga, ktoré sú takisto v HD a potešia, ak vás film chytí za srdce. Film totiž nie je rozprávkové klišé, hoci má rozprávkový príbeh. A aj keď má rozprávkový príbeh, prezentuje ho realisticky. I keď ho prezentuje realisticky, presvedča vás o tom, že jeho zámer je iný, stačí sa pozrieť lepšie na scenár a správanie postáv. Alebo skrátka Huga sledujte uvoľnene a nadchýňajte sa krásnou prácou režiséra, sklamanie sa rozhodne nedostaví, čo vám však slúbiť nemôžem pretože.. ako sa vraví? 100 ľudí, 100 chutí, priatelia.

Jozef Andraščík

>> Gabriella Poole

Akadémia temna - Spolok vyvolených

Tajomná obálka knihy, ešte tajomnejší názov a príbeh na pohľadanie. Kombinácia, ktorá určite zaujme nejedného čitateľa, ak mu neprekáža fikcia a má rád dynamické príbehy plné tajomstiev, ktoré ho budú držať v napätí až do posledného riadku poslednej strany.

Spolok Vyvolených je prvá kniha napínavej mysterióznej série Akadémia Temna, ktorá je dielom spisovateľky Gabrielly Poole. Jej pravé meno je Gillian Philip, všetky svoje knihy však doteraz vydala pod pseudonymom. Dodnes publikovala už 14 knižných titulov, pričom v každom sa venovala prevažne sci-fi tvorbe s nádychom temna a tajomna. Už samotný názov série „Akadémia Temna“ prezrádza, že ani táto séria kníh nebude výnimkou.

Jedná sa o príbeh mladej slečny Cassandra Bellovej, ktorá získala štipendium a možnosť študovať na prestížnej Darkovej univerzite. Cassie pochádza z domova, na ktorý nemá najlepšie spomienky. Pochybnosti, ktoré pociťuje po príchode na pôdu novej školy, miznú s narastajúcim záujmom o skupinu bohatých a neuveriteľne krásnych študentov.

„Čo to malo byť?“ Cassie matematika bavila, ale nemohla sa dočkať, až sa hodina skončí a ona bude môcť na chodbe vyspovedať Isabellu. „Prefekti nemusia chodiť na hodiny alebo čo?“ Isabella si nedbalo zastrčila vlasy za ucho. „Nie sú to prefekti. Volajú ich Vyvolení. Robia si viac-menej, čo sa im zachce.“ „Ale čo sú zač?“ Otázka, ktorá zaujíma nielen Cassie, ale aj jej kamaráta Jaka. Obaja vedia, že za tajomným menom skupiny sa neukrýva iba banda bežných študentov. Postupne sa pred Cassie odhaľuje minulosť školy, ktorá na ňu pôsobí viac ako znepokojivým dojmom. „Čo sa stalo v škole?“ Cassie pocítila, ako jej po chrbte prebehol mráz.

Kniha je veľmi zaujímavá a dynamická. Po tom, čo som ju prvýkrát chytila do rúk a otvorila, ťažko sa mi vracala naspäť na nočný stolík. Zo začiatku sa síce môže zdať obyčajná a tajomný príbeh mi ničím zaujímavý. Avšak postupne, každou novou stranou, ma kniha dokázala zaujať. Dlhú ma držala v napätí, v podstate až do konca, kým som neodhalila každé jej tajomstvo. Jediné, čo sa mi nepáčilo, bola „stereotypná“ minulosť hrdinky.

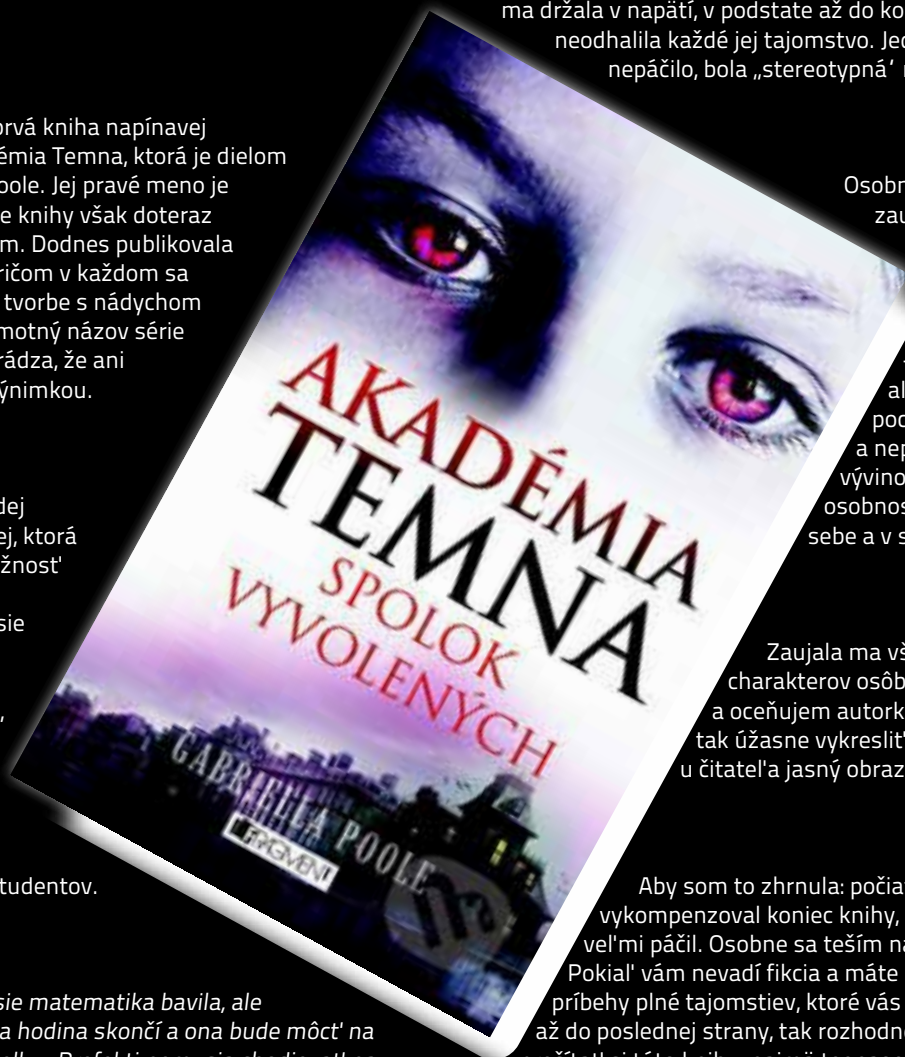
Osobne by som do tak zaujímavého príbehu prijala konečne osobu, ktorá nemá za sebou „bežnú“ ťažkú minulosť – život bez rodičov, ale niekoho, kto nemá pocit menejcennosti a nepotrebuje prejsť vývinom, aby sa z neho stala osobnosť, ktorá verí sama sebe a v svoje schopnosti.

Zaujala ma však pestrá paleta charakterov osôb, ktoré v knihe vystupujú a oceňujem autorkinu schopnosť ich tak úžasne vykresliť a doceliť tak u čitateľa jasný obraz o danej osobe.

Aby som to zhrnula: počiatkové sklamanie určite vykompenzoval koniec knihy, ktorý sa mi naozaj veľmi páčil. Osobne sa teším na ďalší diel série. Pokiaľ vám nevádi fikcia a máte radi dynamické príbehy plné tajomstiev, ktoré vás budú držať v napätí až do poslednej strany, tak rozhodne odporúčam prečítať si túto knihu, najmä teenagerom. Námet knihy podkladám za veľmi zaujímavý a zatiaľ dobre spracovaný.

Kristína Pavlíková

Vydavateľstvo: Fragment
Počet strán: 304 strán



>> Stephen King

Temná veža

Kingovo kompletne vel'dielo Temná Veža sa mi dostalo do rúk pred pár rokmi, niekedy v čase, kedy sa začalo objavovať aj v slovenských kníhkupectvách. Mal som tú česť prečítať si nemeckú verziu, ktorá vyšla vo vydavateľstve Heyne.

Odrazu sa mi na policičke zjavilo okolo 5.500 strán. Najprv som sa obával tol'kého množstva, obával toho, že príbeh budem možno čítať celý život a – čo ak ho nedočítam? Napokon som ho čítal vyše roka. Nie preto, žeby som sa ho nedokázal zbaviť. Ale preto, lebo som nechcel, aby skončil. Stal som sa jeho súčasťou. Jedným z pištoľníkov Rolandovho ka-tet...

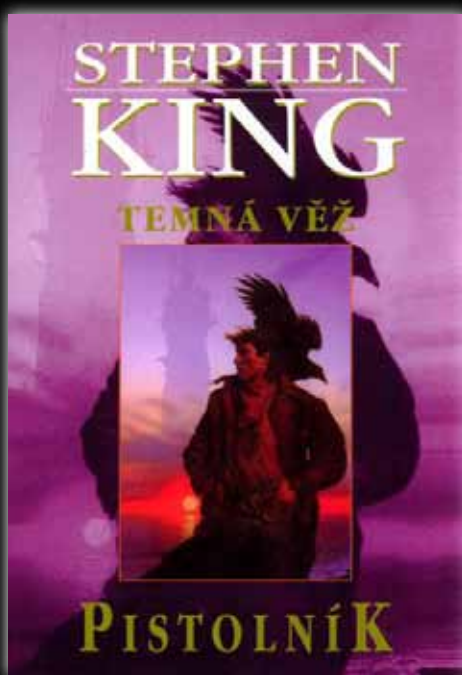
„Muž v čiernom utekal cez púšť a pištoľník ho sledoval.“ Legendárna veta, ktorou začína legendárny epos, napísaná niekedy v roku 1970. Jediná veta, ktorá v podstate definuje celý príbeh a je jeho alfou i omegou. Je o pištoľníkovi Rolandovi z Gileadu, ktorého poslaním (i posadnutosťou?) je nájsť Temnú vežu – akýsi stredobod sveta, od ktorého závisí existencia celého vesmíru – a zabrániť jej zničeniu. Roland nie je len obyčajný „cowboy“. Je posledným rytierom pokolenia Arthura Elda, zakladateľa a bájneho kráľovstva Gilead, ktoré vzišlo z ruín pradávnej civilizácie „starého ľudu“ a prinieslo svetu mier, osvetlenie a prosperitu. Čas však opäť neúprosne zmenil tvár zeme, nastal vek skazy a rozkladu a Roland zostal posledný z posledných, pretože sa „svet pohol ďalej“...

Kingovými zdrojmi inšpirácie bolo hneď niekoľko diel. Ako sám v nespočetných predslovoch uvádza, hlavným iniciátorom jeho tvorivosti bol J.R.R. Tolkien a jeho diela Hobbit a Pán prsteňov. King chcel vytvoriť podobný epický príbeh, svoju vlastnú odyseu, založenú na strastiplnej púti hlavného hrdinu, od ktorej výsledku bude závisieť osud celého ľudstva. Chcel ju však situovať do vlastného a dosť netypického fantastického sveta – do prostredia Divokého západu, ktoré sa prelína s realitou súčasnosti. Roland je tak Clintom Eastwoodom eposu, v ktorom sa snúbi mágia s technológiou, nebojuje mečom, ale vie závratne rýchlo a presne cieľiť dvoma masívnymi revolvermi.

Na 5.500 stranách vytvoril King neskutočne pestrý a komplexný literárny vesmír. Realitu paralelnú (a tým veľmi podobnú) s našou topografiou i mentalitou, ale úplne odlišnú svojím vývojom. Roland na svojej ceste stretáva všadeprítomné pozostatky pradávnej civilizácie, ktorá dala základ celému ľudskému pokoleniu a dotiahla technologický pokrok takmer do dokonalosti, avšak zničila sama seba čímsi ako nukleárnym holokaustom pred tisícmi, možno desiatimi tisícmi rokmi. Bájný ľud až neskrývane pripomína náš moderný svet, niektoré jeho mestá sú identické s našimi, len majú iné mená... Roland sa tak väčšinou pohybuje po vymretých pustatinách obývaných mutantmi, prechádza ruinami, ktoré sa stali príbytkom duchov alebo démonov, ojedinele nachádza uzavreté enklávy ľudí, ktorých spoločnosť nabrala v izolácii niekedy až monštruóznou podobu.

Temná veža je, ako autor sám o sebe tvrdí, naozaj jeho osobný Jupiter. Je kráľom celej sústavy jeho literárnej tvorby. Je rovnocenným pendantom všetkých vznešených eposov, od Homérovej Odysei, cez Eschenbachovho Parsifala, až po Tolkienovho Pána prsteňov. Napriek nevyhnutným paralelám, typickým pre hrdinské eposy, je Kingova sága osobitná, unikátna, nefalšovaná. Či už svojim štýlom, dynamikou, obrazotvornosťou, alebo bezprostrednosťou hlavných hrdinov, ktorých sa môže čitateľ takpovediac „dotknúť“ a zžiť s nimi. V neposlednom rade je to poctivo odpracované veľdielo. Niet divu, že Kingovi trvalo tridsaťštyri rokov, kým ho dokončil...

Martin Jurík



Vydavateľstvo: Pavel Dobrovský – BETA

1. diel – Pistolník
2. diel – Tři vyvolení
3. diel – Pustiny
4. diel – Čaroděj a sklo
5. diel – Vlci z Cally
6. diel – Zpěv Susannah
7. diel – Temná věž

Súťaž s portálom



GAMESITE.SK

0 3 hry BINARY DOMAIN™

Súťažiť môžete o 3 hry na PC
s názvom Binary Domain,
ktoré do súťaže poskytol
nový eSHOP s hrami GS SHOP -
<http://www.gsshop.sk/>.



Na tomto linku
<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-3-hry-binary-domain-s-gs-shop-om.html>
možete odpovedať do prázdneho políčka na
súťažnú otázku, ktorá znie: **Aký je dátum
spustenia GS Shopu?** (odpoveď na túto
otázku dostanete v tomto čísle magazínu)

