

NextGen magazín

SÚŤAŽ

LENOVO
IdeaPad S300

PREDSTAVUJEME
Asus PadFone

SÚŤAŽ

2x o Prestigio
MultiPad 7.0 Ultra

TOP HRA:
Darksiders II

OTESTOVALI SME
HP Elitebook 8570P

SÚŤAŽE
O HODNOTNÉ CENY



→ **HRY MESIACA:**

Prototype 2
Secret World
Heroes of Ruin
Inversion

→ **HARDVÉR MESIACA:**

HP ELITEBOOK 8570P
CISCO LINKSYS X3000
LG E730
HTC ONE V

→ **FILMOVÉ OKIENKO:**

Kino Macík
Kino Total Recall
Bluray Muž na hrane
Bluray Hněv Titánů

→ **NEUŠLO NÁM:**

Interview s Jesper Kydom
Rozhovor s novým šéfredaktorem Gamesite.sk
Kniha - Hry o život
Kniha - Sekera z bronzu, rúno zo zlata

NextGen Magazín

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39,
040 15 Košice 15
Slovenská republika

E: mission@mission.sk
W: www.mission.sk

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeno HIRO Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Korektúra / Lenka Macsaliová / Zdenka Schwarzová
Webadmin / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovič / Branislav Brna /
Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec /
Tomáš Ďuriga / Ľubomír Šottník / Dávid Tirpák /
Matej Minárik / Juraj Vlha / Adrián Goga /
Tomáš Kleinmann / Marek Juhoš /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík

SPOLUPRACOVNÍCI

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

OBĚRÁZOK NA OBÁLKE

Darksiders II by THQ

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio + Viktor Sopko, grafik@gamesite.sk

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

NextGen Magazín is available for licensing.
Contact the international department to
discuss partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: + 421 - 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

Letným dvojčíslo sme sa prehupli do ďalšieho, septembrového čísla. Zmenili sme číslovanie, zmenili sme názov. Mnohí z vás sa pýtali prečo sme tak urobili a či to bolo nutné. Nad zmenou sme uvažovali skoro od začiatku a malo k nej prísť až na prelome rokov, avšak určité okolnosti nás k tomu tak trochu dotlačili, a preto prichádzame s novým názvom už teraz. Zmena bola „nutná“ z jedného prozaického dôvodu, a tým je OBSAH. Keďže už dlhšiu dobu plníme číslo nielen herným obsahom, ale taktiež zabírdame aj do filmovej, knižnej, ale hlavne hardvérovej sekcie, zmena bola nutná. Magazín už nie je LEN o hrách, ale stáva sa z neho lifestylový magazín.

Pod'me teda k názvu. Robili sme prieskum trhu, riešili rôzne návrhy, striedali sme možnosti, až sa do finále dostali viaceré názvy, ale na víťaznej čiare ostali dva. Jeden z nich bol Generation a druhý NEXT. Na odporúčanie agentúry sme však okresali oba názvy a spojili ich do jedného a výsledkom bol NextGen.

Pod'me k samotnému grafickému znázorneniu power tlačidla. Nemusím asi rozprávať, že symbolizuje vypnutie/zapnutie. Keďže v magazíne prinášame články z každého rožku a tento vypínač nájdete na telke, počítači, fot'áku, chladničke či konzole, rozhodli sme sa, že vypínač bude symbolom lifestylového NextGen magazínu. Mnohým z vás zmena vyhovovať nebude, mnohí z vás ste nás v tejto zmene podržali a my veríme, že aj keď to chvíľku bude trvať, tak nakoniec si aj tí, ktorým zmena nevyhovovala, zvyknú a zabudnú, že sa niečo takéto udialo. Verím, že zmena ako taká nás len znova posunie ďalej. A tiež pevne verím, že raz sa prebudím a NextGen už nebude len nechcená zmena, ale aj značka a názov, ktorý pre vás prináša kvalitu.

Ďakujeme za priazeň a v mene celej redakcie vám príjemné čítanie želá

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac august...



Babli

Tento mesiac ma potešili
hneď dve hry. Prvou je
indie adventúra Ib, ktorú
som po prečítaní ešte pár
dní nemohol dostať
z hlavy. Druhou je Sleeping
Dogs, skvelá mestská
akcia odohrávajúca sa
v Hong Kongu, čo je
výborné žánrové
osvieženie.



Terzeus

V auguste som viac-menej
len dohrával hry, ktoré som
nestíhal hrať kvôli časovej
tiesni počas niektorých
období. Spoločnosť mi
robit minuloročný RPG
hit Deus Ex: HR, ktorý
ma svojím koncom
priklincoval do stoličky.
Potešilo ma aj Metro 2033
a slušný Halo 3: ODST.



Chivay

Môj august sa niesol
v znamení dobiehania
mojich herných restov
zo Steam Summer Sale.
Dohral som vynikajúcu
sériu Trine a
nekompromisný
DeadSpace.
Letné „pecky“ ma
vd'aka slabému PC,
bohužiaľ, obišli.



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

34in1

MEDIA



MEXPO
2012

MANAGEMENT

www.mexpo.sk

5.-6.10.2012 | 400+ účastníkov | 34 spíkov | 2 sály | prednášky | panelové diskusie | networking | súťaže | párty

EPSON
EXCEED YOUR VISION

lenovo FOR
THOSE
WHO DO.

eset

ZyXEL



Extra
Publishing

VISIBILITY
internet marketing agency

PRICE/MANIA.SK



A obom sa to podarilo pomocou podobných zbraní. Pri oboch ide o nové a svieže značky, po ktorých hráči bažia v čase nekonečných sequelov už nejaký čas. Obe sa ponárajú do tém cyberpunku a obe sl'ubujú nadštandardný herný zážitok. Na rozdiel od Watch Dogs, Remember Me sa odohráva v dystopickom Neo-Paríži roku 2084, kedy je manipulovanie s pamäťou (a tým pádom l'ud'mi) veľ'mi jednoduché a každý je pod dozorom. Pokiaľ vám asocioval počas čítania poslednej vety Orwell, nie je to náhoda. Vývojári z francúzskeho štúdia Dontnod Entertainment sa netaja svojimi inšpiráciami, medzi ktoré z hľadiska témy príbehu radia rôznych spisovateľ'ov a filozofov 20. storočia. Hlavnou postavou sa stane Nilin, ktorá bola kedysi lovkynou pamätí predtým, než sama prišla

>> Podobne ako sa Watch Dogs stala hrou E3, kde ju nik nečakal, aj Remember Me sa podarilo získať pozornosť celej výstavy.

o vlastnú pamäť, respektíve jej ju bývalý zamestnávateľ vymazal. Snažiac sa prísť na to, kto a prečo po nej ide a čo sa vlastne deje, sa pustí do hľadania odpovedí. A to hľadanie bude prebiehať v akčno-adventúrnom spracovaní, pripomínajúcom sci-fi Uncharted. Okrem skákania a prebojovávania sa cez lineárne úrovne, príde na rad aj mixovanie spomienok. To sa predviedlo v jednom z prezentovaných videí, kde sa Nihil napojila na čip v mozgu muža, sediaceho v kancelárii a zmenila jeho spomienku na rozvod. To bude prebiehať

v manipulovaní s predmetmi na obrazovke, čo pekne ukáže, ako drobný detail môže drasticky zmeniť rôzne udalosti. Muž s touto novou, k horšiemu pozmenenou, spomienkou si prehnal hlavou guľ'ku. Súboje budú prebiehať bez klasických zbraní, Nihil bude okrem rúk a nôh používať aj zariadenie na hackovanie nepriateľ'ov. Na koniec spomenieme to, čo zaujalo ako prvé. Prepracovaný vizuál dodávajúci hre patričnú atmosféru sci-fi thrilleru. Remember Me sa dočkáme v máji budúceho roku na PC, Xbox 360 a PS 3. Snáď' nezabudneme.

PC Assassin posunutý

Pokiaľ ste dúfali, že tretí diel série Assassin's Creed vyjde tentokrát v rovnakom čase na PC aj konzolách, dúfali ste márne. PC hráči si zase raz počkajú približne mesiac, keďže hra bola posunutá na 23. november.



DayZ samostatne

Popularita módu DayZ pre druhý diel Arma série z dielne českých Bohemia Interactive dokázala pôvodnú hru dostať na vrchol predajnosti na Steame, a tak sa niet čo čudovať, že DayZ sa dočká samostatného vydania.





Generals 2 bez singeplayeru

Fanúšikovia série v slzách

■ So slzami to je možno prehnané, no oznámenie EA o tom, že **Command&Conquer: Generals 2** nebude mať kampaň pre jedného hráča, fanúšikov série rozhodne nepotešilo. Hra postavená na Frostbite engine 2, ktorá sa mala, podľa slov vývojárov, „vrátiť späť“ ku koreňom série, sa tak namiesto kampane zameria na kooperatívne a kompetitívne online boje vo F2P modeli. Ďalšie módy by mali byť pridané po vydaní hry na základe odoziev komunity. Jednu silnú odozvu dostali už teraz v podobe petície za návrat série do vôd trojáčkových hier, keďže mimo nich séria stráca všetko svoje čaro, ktoré pred rokmi pripútalo k obrazovkám milióny hráčov.



Rain

Ďalšia herná poetika?

■ Sony si už nejaký čas buduje na PS3 portfólio menších hier so zaujímavými nápadmi. Po veľkom úspechu Journey s tým rozhodne neprestanú, o čom na GamesCome presvedčili odhalením titulu s pracovným názvom Rain. „Príbeh neviditeľného sveta, odhalený dažďom“ znie záverečná veta traileru, v ktorom máme možnosť vidieť typicky melancholické, zapršané a prázdne ulice. Až na občasnú siluetu neviditeľného chlapca, ktorú odhaľuje dažď. Neskôr je možné vidieť aj akési zviera, podobne neviditeľné ako on a jeho odpoveďou na ich prítomnosť je schovávanie sa pod prístrešky, kde môže byť zase úplne neviditeľný. Dátum vydania zatiaľ oznámený nebol.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...sa ukončí prihlasovanie do bety pre moderské nástroje od CD Projekt Red. Štúdio odhalilo a prezentovalo nástroje novinárom na GamesCome za zatvorenými dverami. Prihlášky do bety „RedKitu“, ako štúdio nazvalo svoj moderský program, sa môžu zasielať do 30. septembra.

■ ...dorazí tokijská džungľa do Európy. 25. septembra vyjde Tokyo Jungle na PSN za cenu 12,99 €. Hráči sa chopia role zvierat, žijúcich v zarastenom Tokiu dlhé roky po tom, ako ľudstvo vyhynulo. Hráčove zviera môže byť lovcem aj korisťou a o to, ako sa mu darilo, sa bude môcť pochváliť v online tabuľkách.

■ ...sa populárna platformovka Trine 2 dočká datadisku, nesúcim si podnázov Goblin Menace. Hráči sa v ňom dočkajú novej kampane zasadené v šiestich úplne nových leveloch v nádhernom spracovaní. K tomu, samozrejme, prídu aj nové schopnosti, nehovoriac o iných vylepšeniach. To všetko v jeseni.

Mafia 3

Českému Eurogameru sa podarilo vypátrať, že tretí diel Mafie uvidíme až na konzolách ďalšej generácie, namiesto rýchleho sequelu, o ktorom sa kedysi špekulovalo. 2K Czech sa k tomu zatiaľ oficiálne nevyjadrilo.



Hviezdny Dishonored

Bethesda nedávno odhalila dabérov pre Dishonored a na menách rozhodne nešetrila. V hre sa objavia hlasy Susan Sarandon, Brada Dourif, Chloe Grace Moretz, Michaela Madsen, Lenay Headey či Carrie Fisher.



Galaxy Note 10.1 predstavený



Spoločnosť Samsung Electronics nedávno oznámila zahájenie predaja nového modelu radu GALAXY Note. Ide o Galaxy Note 10.1. Pri jeho navrhovaní sa kladol dôraz na funkčnosť a precíznosť, na ktorú sme zvyknutí pri používaní ceruzky a papiera.

Dobre čitateľný 10.1-palcový displej poskytuje nekonečné množstvo využitia tvorivých schopností užívateľa, prácu s najbežnejšie používanými formátmi dokumentov, a ako už sám názov napovedá, Note umožňuje písanie poznámok a komentárov jednoducho priamo k obrázkom, dokumentom alebo stránkam ppt prezentácie. Samsung GALAXY Note 10.1 je poháňaný 1,4 GHz štvorjadrovým procesorom Exynos a disponuje operačnou pamäťou 2GB. Ďalej je vybavený 5-megapixelovým fotoaparátom na zadnej strane a 2-megapixelovým fotoaparátom na prednej strane.

Užívatelia môžu využívať dve rôzne aplikácie súčasne, pretože majú k dispozícii dostatočne veľký displej a funkciu Multiscreen. Pri písaní poznámok či kreslení s aplikáciou S Pen si súčasne na druhej polovici obrazovky môžete prezerať webové stránky alebo video. Navyše je možné odfotiť snímku, vložiť ju na jednu časť obrazovky a na druhej si k nej napísať poznámky. Táto funkcia je užitočná nielen pri tvorivej práci,

ale aj pri štúdiu. Na prirodzené a intuitívne ovládanie ponúka Samsung GALAXY Note 10.1 S Pen - stylus v dĺžke 6,5mm, s ktorým plne využijete potenciál 10.1-palcovej obrazovky. S Pen je priamou súčasťou zariadenia a ako náhle ho vyberiete, automaticky sa spustí preddefinovaná aplikácia ako S Note, S Planner, Crayon physics, Adobe Photoshop Touch a Polaris Office. S Note je nástroj na vytváranie poznámok či náčrtkov k ďalšiemu digitálnemu obsahu prístroja, a to vo vopred pripravených šablónach. Aplikácia Shape Match a Formula Match zdokonalia a spresnia vami načrtnuté geometrické tvary a tiež spočíta ručne písané matematické úlohy. S Note obsahuje tiež vlastný vyhľadávač, s ktorým získate potrebné informácie, ktoré ľahko preniesete do S Note bez nutnosti prepínania obrazovky.

Samsung GALAXY Note 10.1 uľahčuje učenie: študenti si môžu zapisovať poznámky z kurzu priamo do aplikácie eTextbook alebo vyhľadávať na internete a súčasne písať esej. Využívať môžu aj službu Learning Hub, optimalizovanú na Samsung GALAXY Note 10.1, vďaka ktorej získajú prístup do rôznych elektronických kurzov pre študentov všetkých vekových kategórií. K dispozícii je tiež systém learning management, kde si môžete zaznamenávať svoj študijný plán a potrebné pomôcky. Tablet sa na našom trhu začne predávať od septembra 2012 s cenami 479 eur za verziu s Wi-Fi a 599 eur za verziu s Wi-Fi a 3G modulom.



84" LG s ultra rozlíšením



Spoločnosť LG Electronics predstaví na tohtoročnom veľtrhu IFA 2012 v Berlíne prvú 84-palcovú 3D televíziu s rozlíšením Ultra Definition.

Zákazníkom ponúkne rozlíšenie 3840 × 2160, takže 8 miliónov pixlov, čo je 4-krát viac, než koľko majú súčasné Full HD televízory. Dosiahnuť také vysoké rozlíšenie, akým táto televízia disponuje, umožňuje výkonný obrazový procesor LG Triple XD Engine. Pre ešte intenzívnejší zážitok a lepšie splynutie s obsahom vybavila spoločnosť LG túto 3D TV technológiou LG Cinema 3D. Funkcia 3D Depth Control umožní nastaviť virtuálnu vzdialenosť medzi

zobrazovanými. Vďaka funkcii 3D Sound Zooming sa zase stará o zvuk tým, že analyzuje pohyb a vzdialenosť objektov na obrazovke a prispôbuje tomu intenzitu nimi tvoreného zvuku. K dispozícii bude aj systém Smart TV od LG.

Samozrejmosťou televízie je zabudovaný program na konverziu obsahu v 2D do 3D.

A nakoniec sa dostávame k funkcii Dual Play, ktorá posúva co-op herný režim na novú úroveň. Obrazovka sa počas hrania nedelí na dve hracie polia, ale obaja hráči hrajú na celých 84 palcoch. Cena a dátum vydania zatiaľ nie sú známe.

Najvýkonnejší mobil z Číny

Čínska spoločnosť pred pár dňami predstavila v Pekingu dva nové smartphony, a to Mi2 a 1S.



Xiaomi Mi2 sa po výkonnej stránke posadí na absolútnu špičku dnešných smartphonov. Tento model je osadený najnovším procesorom spoločnosti Qualcomm-Snapdragon 4 so štyrmi jadrami, pracujúcimi na frekvencii 1,5 GHz. Procesoru sekunduje pamäť s veľkosťou 2GB a výkonný grafický čip Adreno 320. Telefón je ďalej vybavený 16GB vnútornou pamäťou, ktorú ešte môžete rozšíriť pomocou micro SD kariet. Veľký 4,3-palcový IPS displej má rozlíšenie až 1280x720 a nájdete tu 8 Mpix fotoaparát. Operačný systém poháňajúci tento telefón je MIUI Rom s Androidom 4.1 Jelly Bean. Potešením by mala byť cena pohybujúca sa okolo 264€.

Strike 7, herná klávesnica



Herná klávesnica Strike 7 má celkovo 24 funkčných

tlačidiel, ktoré môžu byť naprogramované pomocou dotykového displeja. Displej slúži aj na spúšťanie a ovládanie programov na PC. Samozrejmosťou je aj RGB podsvietenie kláves. Výbava sa však odzrkadlila na cene, ktorá bude 244€.

Samsung hráčom



Nový vylepšený notebook Series 7 Gamer ponúkne: Displej s uhlopriečkou

17,3" a FullHD rozlíšenie. Výkon dodáva procesor Intel Core i7 3610QM a grafická karta Radeon HD7870. Veľkosť operačnej pamäte je 16GB. Nová je aj konfigurácia pevných diskov, 128GB SSD dopĺňa klasický HDD s kapacitou 1TB.

Ohybné displeje už tento rok!

Samsung na uplynulých troch ročníkoch výstavy CES prezentoval svoje prototypy ohybných displejov, no nezmenil sa o začiatku predaja. Podľa najnovších správ sa majú výrobné pásy na výrobu YOUM displejov rozbehnúť počas tohto mesiaca a na Vianoce ich môžeme očakávať v prvých zariadeniach..

Ultrabook s Linuxom



Spoločnosť ZaReason predstavila tenký a ľahký ultrabook UltraLap 430. Od bežných ultrabookov

sa odlišuje len jedným, a to dodávaným operačným systémom Linux. ZaReason ponúka rad linuxových operačných systémov vrátane Ubuntu 12.04, Debian, Fedora alebo Linux Mint.

Nové IPS monitory od LG

LG Electronics uvádza na slovenský a český trh monitory zo svojej prémiovej série IPS7. Unikátnym a vzhľadovo hlavným symbolom tejto série je takmer neviditeľný rámik.

Táto séria ponúka prirodzené farebné zladenie a možnosť bezchybného zobrazenia vďaka technológii IPS. Technológia Mobile High-Definition Link (MHL) uľahčuje pripojenie externých zariadení – smartphony a tablety. Vďaka dizajnu LG CINEMA SCREEN majú monitory tenký rámik (len 1,2mm), ktorý užívateľ a nijak neruší a pri sledovaní je v podstate neviditeľný. Monitor je hrubý len 14,1mm, jeho kovový stojan vytvára esteticky bezchybný profil, ktorý dopĺňa praktické, nenápadné uloženie káblov. Tradičné tlačidlo nahradilo LG kapacitným dotykovým ovládaním. Technológia Mobile High-Definition Link umožňuje prepojiť monitor s akýmkoľvek mobilným zariadením pomocou jedného kábla do vstupného portu HDMI. Pripojené zariadenia sa zároveň dobývajú. Reálnejšie a živšie farby, ostrý obraz aj pri rýchlych scénach zabezpečuje použitie panelov In-Plane Switching. IPS panely vynikajú širokou škálou možného uhla pohľadu, čo ponúka užívateľom možnosť hrať hry, sledovať videá a pritom sedieť,



stáť či ležať. Obsah bude stále perfektne viditeľný. K dispozícii je tiež funkcia kalibrácie farieb (H/W Calibration Ready), ktorá pomáha reprodukovat' čo najpresnejšie a najprírodzenejšie farby. Monitory sú v predaji od augusta za cenu 275€ (27-palcový model IPS277L) a 175€ (23-palcový model IPS237L).

Lenovo tablet s Windows 8

S blížiacim sa dátumom vydania nového operačného systému od Microsoftu sa postupne začínajú predstavovať aj prvé zariadenia, na ktorých bude predinštalovaný. Svoj prvý tablet, na ktorom bude bežať Windows 8, tak predstavilo aj Lenovo.

V New Yorku bol predstavený ThinkPad Tablet 2 s 10.1" uhlopriečkou displeja, ktorý je poháňaný procesorom od Intelu. Zariadenie nahradí aktuálny ThinkPad Tablet, na ktorom beží Android. Technická špecifikácia zahŕňa "Clover Trail" procesor od Intelu, IPS displej s rozlíšením 1366 x 768 bodov, batériu s výdržou 10 hodín, voliteľný 3G/4G modem, micro-HDMI výstup, USB port, slot na microSD karty, 2MPx prednú kameru a 8MPx zadnú kameru, voliteľnú čítačku NFC a snímač odtlačkov prstov. Samotný tablet váži niečo málo cez 450 gramov a na hrúbku meria 9,88 mm.

K tabletu si bude možné dokúpiť (formou voliteľného príslušenstva) klávesnicu a dokovacia stanicu s tromi USB portami, HDMI výstupom a sieťovým konektorom. ThinkPad Tablet 2 bude dostupný v októbri, kedy sa do predaja dostane aj systém Windows 8. Cena zatiaľ uvedená nebola. Microsoft taktiež

chystá svoj tablet s názvom Surface Pro, ktorý bude výstavou podobný novinke od Lenova, no ten nebude dostupný skôr ako začiatkom budúceho roka a za cenu až 800 dolárov. Tablet Surface RT s čipom Tegra 3 a limitovaným Windowsom RT sa dostane do predaja v októbri za cenu niekde medzi 400 až 600 dolárov.



Herné pamäte Predator

Kingston oznámil na hernom veľtrhu GamesCom uvedenie nových pamätí Kingston HyperX Predator. Nové vysokovýkonné DRAM moduly dopĺňajú rad produktov HyperX o vyššiu rýchlosť, kratšie latencie a väčšie kapacity.

Pamäte HyperX Predator sú určené tým, ktorí používajú pretaktovanie. Taktiež sú navrhnuté pre extrémnych technologických nadšencov, ktorí hľadajú spôsoby, ako získať zo svojich počítačov maximum vďaka vyšším rýchlostiam a najvyššiemu hardvéru.

Vďaka novému pasívnemu chladiču ponúkajú pamäte HyperX Predator agresívnejší dizajn, ktorý ladí so vzhľadom a dizajnom najnovších PC a skvele odvádza teplo s cieľom optimalizovať spoľahlivosť pamäte. Moduly majú certifikáciu Intel XMP a boli plne testované a validované na najvyšších modeloch základných dosiek, ktoré sú v súčasnej dobe na trhu. Koncoví užívatelia môžu jednoducho pretaktovať svoje počítače jednoduchým zvolením profilu v BIOSe bez toho, aby museli vykonávať nastavenia ručne.



Pamäte HyperX Predator majú taktovania až 2666 MHz, latenciu CAS 9 a 11 a kapacity od 8 GB do 32 GB a sú k dispozícii v rôznych dvojkanálových a štvorkanálových konfiguráciách.

Prednosťou všetkých modelov pamätových modulov HyperX Predator je doživotná záruka a bezplatná technická podpora.

Vysokorýchlostná tlačiareň EPSON

Epson rozširuje svoj nový rad veľkoformátových tlačiarní SureColor o vysokorýchlostnú SureColor SC-S50610. Tlačiareň ponúka šírku tlače 64 palcov (162,6cm) so 4 alebo 5 farbami (CMYK/CMYK + biela) a s možnosťou tlače na rolky.



Medzi výhody SC-S50610 patrí okrem rýchlosti tlače aj podpora širokého radu médií, ľahká obsluha, nízke nadobúdacie a prevádzkové náklady i šetrnosť voči životnému prostrediu, čo z nej robí presvedčivú a lákavú ponuku pre spoločnosti s vysokými nárokmi na výkonnosť. Maximálnu výkonnosť podporuje dvojica tlačových hláv Epson Thin Film Piezo (TFP) a dvojité atramentové sady. Rýchlosť tlače je 51,2m2 za hodinu, čo umožňuje vytlačeným komerčným tlačiarňam, POS tlačiarňam či profesionálnym signmakerom zvýšiť produkčnú kapacitu v segmente veľkoformátovej tlače. Tlačiareň je navrhnutá tak, aby dosahovala veľmi vysokú efektivitu. Vstavaný sušiaci systém zabezpečí to, aby boli výtlačky rýchlo pripravené na ďalšie spracovanie. Ergonomický dizajn tlačiarne a funkcie šetriace čas zabezpečujú ľahké zvládanie nepretržitého pracovného zaťaženia. Tlačiareň SC-S50610 používa atrament Epson UltraChrome GS2, ktorý je navrhnutý špeciálne pre novú generáciu tlačových hláv Epson TFP. Atrament UltraChrome GS2 je bez zápachu, neobsahuje nikel a je šetrný k životnému prostrediu.

Tlačiareň Epson SureColor SC-S50610 bude dostupná od septembra za cenu 27 594 eur vrátane DPH.



Jesper Kyd

Meno Jesper Kyd je medzi milovníkmi hier, a hlavne jej hudby, pojmom rovnakého rozsahu ako medzi spisovateľmi Mark Twain alebo Oscar Wilde. K jeho menu sa viažu nielen desiatky herných titulov, ale hlavne silné emócie, ktoré dokázal naservírovať prostredníctvom svojej hudby nám, hráčom, už mnohokrát, a stále v tom pokračuje. Preto sme sa pri príležitosti vydania Darksiders II, kde investoval opäť drahocenný kúsok svojho tvorivého umu, rozhodli Jaspera predstaviť hráčom v trochu osobnejšej forme.. >>

Jesper prvý raz uzrel svetlo sveta v dánskom Hørsholme pred štyridsiatimi rokmi, presne 3. februára 1972. Už od mala bolo jasné, že z tohto Dána sa rodí hudobník. V mladom veku sa učil hrať na piano a neskôr sa pozrel na zúbok aj klasickej gitare, čítaniu nôt, spievaniu v zbore a aj skladaniu kompozícií pre piano. Aj keď nazrel v ranom veku do veľkého repertoáru, väčšinu času sa učil hrať sám. V štrnástich rokoch začal skladat hudbu na malom počítači Commodore 64, ktorý o čosi neskôr vymenil za Amigu. Jeho kariéra pomaly začala naberať jasné kontúry.

Spolu so svojím priateľom Mikaelom Balleom sa stali členmi skupiny Silents DK a po čase začali spolupracovať

aj s programátormi známymi ako Crionics. Spolu s nimi vytvorili na Amige demoscénu (digitálne hudobné umenie pracujúce s počítačmi) Hardwired. Neskôr Kyd spolu s Balleom vytvoril aj svoju vlastnú demoscénu Global Trash 2.

Demoscénu však krátko na to Jesper opustil a začal skladat hudbu pre hry. Dokonca spolu s ostatnými vytvoril v roku 1992 v Copenhagene herné štúdio Zyrrinx, ktorého prvotinou sa stala hra Sub-Terraria určená na konzolu Mega Drive. Ako inak, Jesper Kyd stál za jej soundtrackom. Dánsko začalo byť pre rozrastajúcu sa spoločnosť a skladateľ a malé, a tak sa tím premiestnil do amerického Bostonu, kde Kyd zložil hudbu pre ďalšie dve hry

spoločnosti Zyrrinx – Red Zone a Scorcher. Okrem tohto tiež externe zložil hudbu pre hry Amok a The Adventures of Batman and Robin. Po krátkom čase nastal v jeho živote zlom, ktorý určil smerovanie jeho života. Vydavateľstvo Scavenger zbankrotovalo a slušne rozbehnuté štúdio Zyrrinx sa tak muselo, chtiac-nechtiac, rozpuštiť.

Táto udalosť, napriek jej nepríjemnej povahe, posunula Jaspera v živote ďalej. Zatiaľ čo mnohí jeho kolegovia zo Zyrrinxu sa vrátili do Dánska, kde založili štúdio IO Interactive, on sám zostal v štátoch, iba čo sa presťahoval na sever do New Yorku. Tam si na Manhattane založil vlastné zvukové štúdio Nano Studios, kde pracoval ako skladateľ hudby

pre počítačové hry na vol'nej nohe. Práve tu sa dostavili prvé väčšie zákazky, ktoré jednak ukázali jeho umenie širokému svetu, a na druhej strane preukázali, že v ňom vrie množstvo nevyužitého potenciálu, potichu čakajúceho na svoje plné využitie.

V jeho štúdiu teda vznikla hudba pre MDK 2: Armageddon a Messiah. Pravdupovediac, nezabudol ani na svojich kolegov na starom kontinente. Zložil totiž hudbu pre ich ambicióznou hru Hitman: Codename 47, ktorá sa stala kultovou značkou. Po dvoch rokoch viac-menej nevýrazných hier sa Jesper pustil aj do Hitman 2: Silent Assassin, ktorého hudbu nahrával so sto desiatimi hudobníkmi budapeštianskeho Symfonického orchestru. A aby toho nebolo málo, pri nahrávaní bol aj dodatočne prítomný zbor.

Po tomto jedinečnom výkone komponoval aj hudbu pre akčnú TPS Freedom Fighters, tentokrát s maďarským rádiovým zborom. Online magazínom Film Score Monthly bol tento úžasný OST označený ako „Vangelis na steroidoch“. Zároveň bol vďaka Freedom Fighters nominovaný na viaceré ocenenia. Server Gamespot udelil hre ocenenie Najlepšia hudba roka. Napriek úspechu bol však zatienený iným, svojím vlastným úspechom s hudbou k Hitman: Contracts. Za túto hru dokonca vyhral od BAFTA (Britská akadémia filmového a televízneho umenia) ocenenie za najlepšiu hudbu a jej využitie v cut-scéne.

Tento úspech otvoril Kydovi cestu ešte do širších dimenzií. Okrem štvrtej časti Hitmana vytvoril aj konceptovú hudbu pre Gears of War, potom pracoval na Kane

& Lynch: Dead Men, ale predovšetkým uzatvoril zmluvu s Ubisoftom na hudbu do začínajúcej série Assassins Creed. Dá sa povedať, že táto zmluva je druhým definitívnym zlomom v jeho tvorbe. Zatiaľ čo predošlé práce Jespera Kyda sa niesli v odlišnom, občas elektronickom duchu, Assassins Creed priniesol kompletne novú skúsenosť v podobe emotívnejšej a realistickejšej hudby. Bol to zásadný odklon od jeho vtedajšej tvorby, za čo vďaka istým spôsobom aj stredovekému prostrediu prvej hry a celkovej zameranosti série na históriu.

Jeho práca na sérii Assassins Creed ho zamestnala na ďalšie roky a zamestnáva ho prakticky doteraz. Po prvej AC hre tvoril hlavnú tému hry The Club, OST k The Chronicles of Spellborn a významnou hrou bolo tiež RPG Borderlands v roku 2009. Hneď po ňom prišiel Assassins Creed II, ktorého soundtrack naplno ukázal, že napriek dlhým rokom tvorby ešte Kyd neochabol.

A neochabol ani v ďalších hrách. V roku 2010 potešil epickým zvládnutím Assassins Creed: Brotherhood a v roku 2011 mysterióznym a emotívnym Assassins Creed: Revelations, na ktorom spolupracoval s Lorne Balfom, ktorý aktuálne pracuje na soundtraku pre Assassins Creed 3.

V krátkosti sme vám predstavili cestu tvorby Jesper Kyda. Z tohto článku sa zdá, ako keby pracoval len na hrách. No nie je to tak úplne pravda. Kyd tvorí hudbu pre rôzne vizuálne aj nevizuálne médiá, takže pracoval aj na rôznych filmoch,



krátkometrážnych filmoch a seriáloch. Známa je aj jeho pomoc pri komponovaní hudby v traileroch k hrám a filmom.

K tejto oblasti sa viaže aj jeho minuloročný album Ultimatum, ktorý obsahuje skladby priamo komponované na použitie v traileroch a Jesper v ňom jasne ukázal, že sa stále nebojí experimentovať.

Tohto roku je zatiaľ najväčšou hrou, ktorá disponuje jeho tvorcovským nadaním práve vydaný titul Darksiders 2 (jeho rozsiahlu recenziu nájdete v tomto čísle), o ktorom sme mali to šťastie vďaka **Gregovi O'Connor-Readovi** z agentúry **TopDollarPR** sa porozprávať priamo s Jesperom samotným.



GS: V prvom rade by som chcel povedať, že ja aj zvyšok našej redakcie sme veľkými fanúškami Vašej tvorby a veľmi si vážime, že ste si našli čas na toto interview s nami.

Jesper: S potešením. Je skvelé počuť, že sa vám moja hudba páči.

GS: Posledných pár rokov bolo Vaše meno spájané hlavne so sériou Assassin's Creed, takže bolo pre nás pomerne prekvapením, keď sme sa dozvedeli, že pre novú AC3 komponovať nebudete. Môžete nám ozrejiť pozadie tohto rozhodnutia? Cítili ste potrebu posunúť sa ďalej z tvorivého hľadiska alebo Vás na možnosti komponovať hudbu pre Darksiders 2 upútalo niečo iné?

Jesper: Veľká veľkých zabehnutých sérií mení svojich skladateľov a Ubisoft chcel v tomto prípade ísť touto cestou taktiež. Som hrdý na hudbu, ktorú som mal možnosť pre doterajšie diely AC univerza vytvoriť. Čo sa týka Darksiders 2, zaujalo ma na ňom hlavne jeho post apokalyptické zasadenie spolu s nezameniteľným artdesignom a silnými mystickými prvkami v príbehu, ktoré z hudobného hľadiska pre mňa stáli za preskúmanie. Svoje projekty si vyberám na základe toho, či ma dokážu niečím zaujať, a toho, či vidím v nich príležitosť vytvoriť niečo originálne. Spolupráca so štúdiom Vigil sa mi veľmi páčila, keďže ma podnecovali práve v preskúmaní nových hudobných smerov. Darksiders 2 bol pre mňa jedným z najuspokojivejších projektov, na ktorých som pracoval.

GS: Viem si predstaviť, že začať komponovať pre druhý diel už načatej série a prebrať opraty po Crisovi Velascovi, Mikeovi Reaganovi a Scottovi Mortonovi muselo byť pre Vás asi náročné. Pokúšali ste sa pri skladaní prepojiť svoju hudbu s tvorbou z prvých Darksiders alebo Vám dal Vigil voľnú ruku, aby ste začali takpovediac načisto odznova?

Jesper: THQ a Vigil za mnou prišli s ponukou vytvoriť hudbu pre Darksiders 2, pretože hľadali úplne niečo nového, čo by pomohlo odlíšiť atmosféru Darksiders 2 od iných diel inšpirovaných fantasy. Chceli originálny soundtrack, ktorý by hneď pri prvom počutí vytvoril silnú a unikátnu identitu pre Darksiders 2. Soundtrack k prvým Darksiders som



nepočúval, keďže som nechcel, aby do mojej tvorby pre Darksiders 2 z neho podvedome zablúdili nejaké elementy.

GS: Vaše predošlé projekty boli takmer vždy zasadené v iných svetoch ako fantasy. V čom bolo písanie hudby pre „over the top“ akčné scény plné démonov a anjelov, ktoré sme videli zatiaľ v traileroch, pre Vás iné?

Jesper: Skladanie pre zaujímavé postavy, prostredia a príbehy ma baví bez rozdielu žánra alebo štýlu, pretože ma vždy zaujímalo tvorenie originálnej hudby s unikátnou identitou. Fantazijno a nadprirodzeno patria k oblastiam, ktoré ma zaujímajú, a keď ich zmixujete s príbehom inšpirovaným Štyrmi Jazdcami Apokalypsy, bolo mi jasné, že je to príležitosť vytvoriť naozaj neobvyklú hudbu plnú mystiky a záhad. Od môjho prvého fantasy soundtracku (The Chronicles of Spellborn) ubehlo zopár rokov, takže veľká nápadov na to, ako by to malo celé znieť, mi napadlo takmer ihneď.

GS: Môžete nám prezradiť niečo o samotnom procese tvorenia hudby pre akčnú hru akou je Darksiders 2? Komponovali ste na základe artworkov alebo ste mali možnosť vidieť samotný gameplay a skladať priamo k jednotlivým scénam?

Jesper: Inšpiráciu som bral z hry samotnej, príbehu a svetov, ktoré Smrť v hre navštívi.

Soundtrack obsahuje hudbu, inšpirovanú mytológiou svetov z hry a taktiež hudbu z gameplayu, ktorá reflektuje akčný štýl, ktorým Smrť bojuje. Veľká väčšina z neho je tvorená hudbou, určenou pre rôzne prostredia a lokácie v hre samotnej: Svet Tvorcov, Pláne Smrti, Svet Anjelov, Zem, Strom Života a The Crow father Themes. Tieto svety sa od seba zásadne líšia, takže som pri skladaní pracoval na kombinovaní rôznych nástrojov a hudobných štýlov, aby jednotlivé skladby reflektovali ich individuálne charakteristiky.

GS: Zo skladieb, ktoré sme mali možnosť zatiaľ počuť, je cítiť keltský a východný podtón. Inšpirovali ste sa pri tvorbe nejakou konkrétnou kultúrou?

Jesper: Tvorcovia (The Makers) sú jednou z najstarších rás v Darksiders univerze a postavili mnoho svetov, ktoré v hre navštívite. Keďže táto rasa je stará ako stvorenie samotné, bolo z nich cítiť nekonečno, ktoré som chcel zachytiť. Hudba pre Svet Tvorcov je inšpirovaná Keltmi, takže som pri jej tvorbe použil Írske vokály, dobro, gajdy a ďalšie elementy. Hlavné skladby, ktoré ich reprezentujú sú 'The Makers Theme,' 'Into Eternity' a 'The Corruption.' Zvyšok albumu je oveľa temnejší a je skombinovaný s veľkým množstvom analógových syntetizátorov a starej elektroniky, organov, pružinových reverbov, páskových echo zariadení, analógových delayov, zmixovaných s ďalšími rôznymi technikami. Z

temnejších atmosférických skladieb môžeme menovať "The Dead Plains," "City of the Dead" a "Demon Realm."

GS: Minulý rok ste vytvoril trailerscore album Ultimatum, ktorý znel veľmi rozdielne v porovnaní so zvyškom Vašej tvorby a pre poriadok musím uviesť, že sa mi veľmi páčil. Pristupujete k písaniu hudby pre filmy a hry rozdielne? Ktoré z týchto médií je pre Vás z pohľadu skladateľa náročnejšie?

Jesper: Áno, k skladaniu filmových soundtrackov pristupujem inak ako pri tých herných. Ultimatum v tomto predstavuje ešte špecifickejší prípad, keďže bol vytvorený ako hudba k trailerom, ktorá sa od skladania hudby k filmom alebo hrám taktiež líši. Hlavnou výzvou pri jej tvorení je priniesť čo najpôsobivejšiu hudbu tak, aby sa vošla do 90 sekúnd. Veľa skladieb na tomto albume predstavuje odklonenie od mojej doterajšej tvorby, keďže boli špecificky vytvorené tak, aby sa dali použiť priamo v traileroch. Niektorí ľudia možno už postrehli môj pokus posunúť moju tvorbu aj týmto smerom pri tvorbe hudby pre Assassin's Creed II E3 trailer, a taktiež v soundtracku Assassin's Creed Brotherhood v skladbách ako "The Brotherhood Escapes." Pri tvorbe Ultimatum som spolupracoval so skvelou vokalistkou Melissou Kaplanovou, ktorá pracovala so mnou aj na soundtrackoch k Assassin's Creed. Jej hlas môžete spoznať v skladbe Aphelion.

Veľkým rozdielom pri tvorení hudby k filmom a hrám je vzťah, ktorý máte k režisérom, keď pracujete na hudbe k filmu. Predstavujú pre vás kontakt, ktorý vie o projekte všetko, pravidelne sa s ním stretávate a bavíte sa o smere, ktorým sa má hudba uberať priamo počas jej písania. Herní dizajnéri sú na rozdiel od nich, počas

vývoja hry, extrémne zaneprázdnení a vaším hlavným kontaktom pri písaní je tak audio oddelenie. Z pohľadu preferencií je komponovanie pre filmy alebo hry pre mňa v podstate rovnaké, aj keď je pravda, že občas býva ľahšie pochopiť režisérovu víziu a viesť presne čo hľadá, zatiaľ čo pri hudbe pre hry musí často každú stopu odsúhlasiť oveľa viac ľudí. Taktiež pri písaní hudby pre hry vždy uvažujem ako upútať hráča, podnietiť v ňom zvedavosť atď. Tak aby sa hráč dokázal do herného sveta čo najviac ponoriť.

GS: Vaša tvorba je známa miešaním akustickej a elektronickej hudby dohromady. Myslíte si, že je takýmto spôsobom možné, aby orchestrálna a zborová hudba prežila, a je o ňu záujem aj čo sa týka mladšej generácie?

Jesper: Záleží na tom, aký štýl najlepšie pasuje k danému projektu, ale je pravda, že sa vyžívam v mixovaní týchto rôznych štýlov dohromady. Podľa môjho názoru existuje toho veľa, čo sa dá prebádať pri ich kombinovaní. Ľudia mi vravia, že niektoré moje diela ukázali mojim fanúšikom/hráčom silu klasickej hudby a moje soundtracky k Hitmanovi a Assassin's Creed bývajú hrávané aj na symfonických koncertoch, takže záujem tu určite zo strany publika o tradičné ahybridné hudobné štýly je.

GS: Ak by ste mali vybrať jednu konkrétnu skladbu, ktorú ste vytvorili a ste na ňu najviac pyšný, ktorá by to bola a prečo?

Jesper: Stále sa mi veľmi páči skladba "City of Rome" (Assassin's Creed Brotherhood). Táto skladba ma vždy dokáže dostať do dobrej nálady. Myslím si, že má úspešnú melódiu, ktorá vyjadruje všetko čo chcem a jedná sa o naozaj vyladenú skladbu, ktorá podnecuje spoznávanie. Neustále sa snažím vylepšovať a pristupovať k písaniu takýchto skladieb inak a myslím si, že táto skladba je toho skvelým príkladom.

GS: Viem, že momentálne pracujete na soundtracku k Borderlands 2. Mohli by ste nám prezradiť, aké sú Vaše plány do budúcnosti? Môžeme očakávať ďalšieho jazdca apokalypsy, ktorý bude jazdiť ruka v ruke s Vašími skladbami?

Jesper: Soundtrack k Borderlands 2 som práve dokončil a momentálne skladám hudbu k budúcejmu DLC pre túto hru. Borderlands 2 má veľa rôznych prostredí, takže hudba, ktorú som preň zložil,



sa vydáva viacerými novými smermi, pričom som sa však snažil zachovať tón, ktorý som pomáhal vytvoriť v prvých Borderlands vo všetkých skladbách v ňom. Čoskoro má taktiež vyjsť hra štúdia Retro-Mote (zakladatelia OI a Hitmansérie) Heroes&Generals, ktorej soundtrack je taktiež z môjho pera. V blízkej budúcnosti sa budem venovať skladaniu hudby k druhej sezóne nového hraného TV seriálu Metal Hurlant Chronicles, založeného na komiksoch Heavy Metal. Preview tohto seriálu bol nedávno odhalený na výstave Comic Con International v USA a svoju európsku premiéru si odbije túto zimu. Pracujem taktiež na novej hororovej hre, o ktorej vám však zatiaľ nemôžem nič bližšie prezradiť.

GS: Ešte raz ďakujem za Váš čas a odpovede. My a naši čitatelia sa tešíme na počúvanie Darksiders 2 OST a, samozrejme, taktiež hranie samotnej hry.

Jesper: Ďakujem páni! Majte sa.

Našu recenziu Darksiders 2 OST si môžete prečítať v tomto vydaní.

Jozef Andraščík a Branislav Brna





Foto by Peter Frolo

Rozhovor s Ferdinandom Rezníkom

Pán Rezník, pôsobíte na pozícii country manager pre Slovensko a Českú republiku, čo to znamená v praxi?

ASUS ako výrobca notebookov, tabletov a komponentov sa snaží na každom trhu dosahovať nejaké výsledky. Naším cieľom je byť číslo 1 na trhu, čo je niekde jednoduchšie, inde komplikovanejšie. Mojou úlohou je nejakým spôsobom tento cieľ dosiahnuť s pomocou ľudí, finančných prostriedkov či akejkol'vek podpory. Viete, že na trhu je okrem koncových spotrebiteľov aj nejaký kanál, cez ktorý sa produkt dostáva od distribútorov k spotrebiteľovi. To sú rôzni díleri, „onlajneri“ a iní predajcovia a naším cieľom je obsluhovať tento kanál a dosahovať výsledky.

Ako dlho pôsobíte na tejto pozícii. Ako by ste charakterizovali slovenský trh, resp. jeho posun?

V tejto pozícii pôsobím vyše dva roky. Povedal by som, že trh na Slovensku je

už presýtený, tak ako v iných krajinách západnej Európy. Tak, ako sme v minulosti mohli vidieť záujem zákazníkov o niečo nové, tento trend je stále rovnaký. Trh a zákazníci vyžadujú stále niečo novšie. To je to, čo IT nejakým spôsobom ťahá dopredu a ASUS je výrobca, ktorý sa snaží priniesť takéto inovácie. Ako príklad spomeňme Transformer, ktorým sme ukázali svetu, že aj na kvalitnom tablete, ako je napr. od Applu, je stále čo vylepšovať – že to nie je len o softvéri, ale dôležitý je aj hardvér.

Čo je podľa vás najdôležitejšie na „kuse hardvéru“?

Určite je to softvér. Hardvér dokáže dnes vyrobiť ktokoli, aj keď my sa snažíme odlišovať nápadmi, materiálmi atď., ale určite je to dnes o softvéri, o spoľahlivosti operačného systému. Vidíme to aj na dnešnej ére tabletov, že množstvo výrobcov sa snaží dostať so svojím systémom na trh – teraz je to napr. Microsoft s Windows 8, ktorý je aj pre tablety. Bude

zaujímavé, aká bude reakcia zákazníkov a ako na nový systém zareagujú.

V súvislosti s tabletmi, myslíte si, že ide o novú hernú platformu?

Dost' veľa ľudí považuje tablety za herné zariadenie kvôli tomu, na čo ich využíva. Pokiaľ nebude pre tablety dostatočná softvérová výbava a veľké úložisko dát, prípadne nejaké rýchle pripojenie do cloudu – neviem si predstaviť, že by mal niekto zapnutý na tablete Outlook a v ňom 20 000 e-mailov, tablet to proste nezvládne. Preto ani väčšina manažerov, tí čo majú veľa práce a e-mailov v počítači, neprechádzajú na tablety. Keby som mal robiť prezentácie a tabuľky, tak si určite tablet zaobstarám a pracoval by som na ňom. Takto ho mám iba na zábavu – na hry, internet, Skype, Facebook a bežnú komunikáciu. Na rýchle a jednoduché hry, ktoré zapnete a pár minút sa zahráte, je tablet ideálny. Samozrejme, rastie nám výkon, klesá cena, zrýchľuje sa mobilný internet, takže sa to všetko postupne

posúva. Myslím si, že výkon tabletov rastie veľmi rýchlo. Najmä, keď sa pozrieme na to, ako nám rástol výkon grafických kariet do desktopov alebo notebookov. Pri tabletoch je výhoda, že výrobcovia môžu využiť znalosti, ktoré získali v minulosti.

Keď spomíname nárast výkonu – už čoskoro uvediete na náš trh veľmi zaujímavý produkt, tablet Nexus 7. Môžete ho našim čitateľom predstaviť?

Nexus 7 je tablet, ktorý vyrábame v spolupráci s Googlom. Bol to nápad Googlu, možno viete, že my sme mali v príprave produkt, ktorý mal byť vo veľkosti 7 palcov – mal to byť ASUS Memo. Skôr, ako sme ho uviedli, sme sa však dohodli s Googlom, ktorý chcel takéto zariadenie a rozhodol sa pre ASUS ako výrobcu tabletov. Nexus 7 je zariadenie, ktoré bude z hľadiska ceny v strede medzi lacnými tabletmi v koncové cene 150 eur a medzi drahšími 10-palcovými v cene od 400 eur vyššie. Snažíme sa ním osloviť masu ľudí a na trhu by sa mal objaviť niekedy koncom septembra. Koncovú cenu pre náš trh však zatiaľ nemáme definitívne potvrdenú.

Čo vy a hry?

Kedysi som hrával. Nebol som však taký hráč, že by som chodil po LAN párty, možno tak raz ročne, aj to u kamaráta. Momentálne nehrávam, nemám na to čas, aj keď mám notebook, ktorý hry zvláda. V poslednom čase ma hranie ani moc neláka, mám rozohrané hry, ktoré som už rok nezapol. Vždy sa však dokážem

nadchnúť, keď si pozriem nejakú novú hru, ktorá má výbornú grafiku a fyziku. Potom si na Vianoce požičiam domov herný notebook a pár hodín si grafiku, detaily a hru užívam. Hry sú určite zaujímavý koníček, hráči by si však mali dávať pozor, aby ich to úplne nestiahlo.

Aké sú vaše najobľúbenejšie tituly alebo série?

Najradšej hrávam Crysis, či už jednotku alebo dvojku. Jednotku som prešiel štyrikrát, teraz mám rozohranú dvojku. Tiež ma baví Call of Duty, z toho dôvodu, že je to hra, ktorú môžem zapnúť, hrať 20 minút a potom vypnúť. Kedykoľvek sa k tomu vrátim, je to odreagovanie a nemusím pri tom sedieť hodiny ako pri stratégii, lebo sa tam niečo buduje. Také hry nehrávam.

Spomínali ste Crysis – dvojka podporuje 3D zobrazenie. Aký je váš názor na 3D v hrách?

Myslím, že sme boli prví, kto priniesol notebook s 3D na trh s tým, že sa používali 3D okuliare od NVIDIE. Priznám sa, že som doma skúšal pár hier v 3D. Môj názor je taký, že ak človek nemá obrovskú televíziu, monitor alebo projektor, tak si 3D neužije. Skúšal som hrať na veľkom monitore a zážitok bol úplne iný ako pri hraní na notebooku. Myslím si, že technológia je to určite zaujímavá a má potenciál do budúcnosti, ale tieto „výstrely“, čo sú momentálne dostupné, to nie je to pravé orechové. Zatiaľ chcú ľudia 3D iba vyskúšať, ale nemyslím si, že dnes



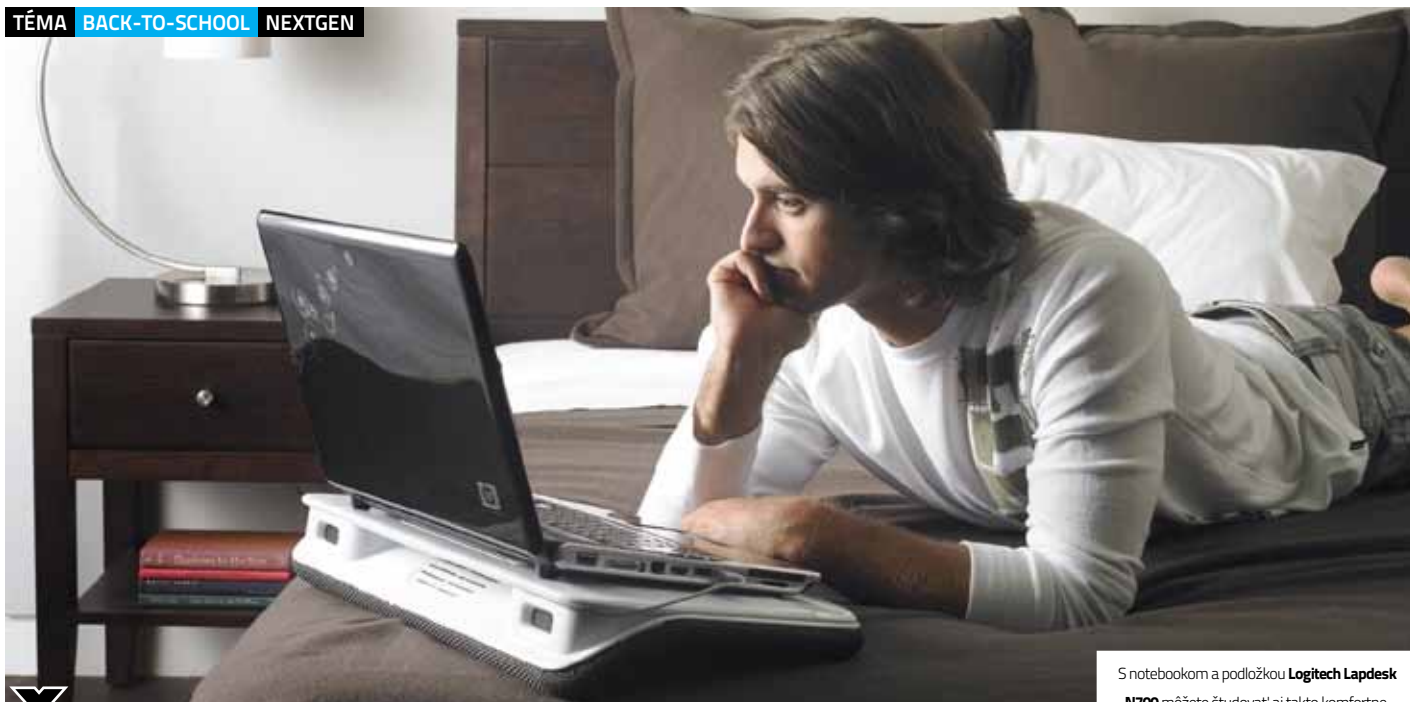
bude niekto sledovať správy v 3D. Pre hry je to však zaujímavá vlastnosť, aj keď ma po polhodine rozbolela hlava.

ASUS má špeciálnu kategóriu pre hráčov – Republic of Gamers. Zaujímajú sa o ňu aj slovenskí hráči?

Keď sa pozrieme na slovenský trh, resp. okolité trhy v Európe, hráčske notebooky alebo herná platforma – niečo čo by bolo extra pre hráčov, tu od konkurencie nevidíme. Prakticky to nikto nemá. Vieme, že je tu Alienware od Dellu, ale veľké zastúpenie na trhu nemá. ASUS prišiel s hernou platformou pred 4 -5 rokmi, kde sme sa sústredili na to, aby dizajn bol pre hráča – produkty vyzerali moderne, drsne a výkonne, aby mali rôzne detaily ako špeciálna klávesnica pre hráčov s označenými klávesmi atď. Okrem notebookov máme aj špeciálne herné dosky a grafické karty a sme jedným z výrobcov, ktorý sa vždy snaží uviesť na trh momentálne najvýkonnejšiu grafickú kartu. Je skupina ľudí, ktorá si skutočne kupuje takéto zariadenia a komponenty – ak by to tak nebolo, tak by sme ich asi nevyrábali. Hlavne pri notebookoch sú predaje veľmi dobré. Keď uvádzame špeciálnu verziu, ako sme nedávno mali notebook so šasi z uhlíkových vlákien, tak sme na Slovensko objednali iba 30 kusov, ale skôr ako prišli, tak boli všetky rozpredané. Takže aj hráči na Slovensku sú naozaj ochotní zaplatiť si za herný výkon a luxus.

Ďakujem za rozhovor





S notebookom a podložkou **Logitech Lapdesk N700** môžete študovať aj takto komfortne.

Štúdium s technikou

je jednoduchšie, zábavnejšie, no princípy nemení...

Prázdniny sa skončili, začína sa nový školský rok, a to je vhodná príležitosť zvážiť obmenu hardvéru. Už sa môžete učiť aj bez papierov a zošitov. S novým hardvérom získate nielen vyšší výkon pre nové aplikácie, lepšiu ergonómiu, nižšiu spotrebu a mobilitu, ale sa dá kúpiť aj za stále výhodnejšiu cenu.

Internet je dôležitejší ako auto

Dnešní študenti majú úplne iné priority ako predchádzajúce generácie. Podľa ostatného prieskumu spoločnosti Cisco až 64 percent študentov považuje internetové pripojenie za dôležitejšie ako mať auto a 50 percent by radšej stratilo peňaženku ako svoj smartphone.

Notebook, tablet, či smartphone sú dnes považované za plnohodnotné učebné pomôcky. Elektronické publikácie môžu byť dokonca lepšie než klasické učebnice, pretože prinášajú do vzdelávania nové interaktívne prvky. Študent si prečíta text, ktorý môže byť doplnený obrázkami ako v klasickej knihe. Na rozdiel od bežnej učebnice však elektronické dokumenty nie sú limitované „papierom“ (počtom strán), a preto si miesto jedného obrázku môžete otvoriť celú galériu rôznych multimediálnych súborov – fotografie, animácie, virtuálne modely, videá, zvukové súbory,...

Je dokázané, že písaná informácia je pre samo štúdium dôležitá, no oveľa

ľahšie budete vnímať nové informácie sprevádzané obrazom a zvukom. Keď niekomu slovné opíšete ako vyzerá napr. saxofón, získa len základnú predstavu. Keď mu ukážete obrázok, vie si ho lepšie predstaviť, ale stále nevie aký zvuk tento nástroj vydáva. Po vzhliadnutí videa, zvukového záznamu alebo animácie však získa úplnú predstavu o tomto hudobnom nástroji, aj keď ho nikdy nevidel „naživo“.

V elektronickej učebnici môžu byť umiestnené priame internetové linky na doplnkové informácie, odkazy na nové pojmy a cudzie výrazy v slovníku, alebo môže byť na konci jednoduchý kvíz (test), ktorý vám pomôže overiť si dobré zvládnutie danej látky. Je to oveľa zábavnejšie učenie než čítanie knihy, prezeranie obrázkov a vypisovanie nudnej domácej úlohy. V mozgu sa vytvára niekoľko spomienok na rôzne stimulujúce podnety, čo nám umožní lepšie spracovať a zapamätať si nejakú informáciu. Samozrejme môžete namietat, že máme veľa málo dobre spracovaných učebníc, avšak existujú programy, pomocou ktorých si môžu sami učitelia vytvárať takéto interaktívne učebnice pre svojich žiakov.

Školská taška v jednom čípe

Kapacita dnešných pamäťových kariet hruvo prekračuje objem všetkých učebníc a zošitov, ktoré nosí študent počas celého štúdia v taške. V jednom



jedinom čipe tak môžete mať aj niekoľko rokov vzdelávania. Vďaka technike si už nemusíte robiť v škole poznámky do zošitov. Aj úplne obyčajným mobilom sa dnes dá odfotografovať tabuľka, či urobiť zvukový alebo video záznam z prednášky, ku ktorému sa môžete kedykoľvek vrátiť a pozrieť si znovu a znovu výklad učiteľa.

Ak ochoriete môžu vám spolužiaci (samozrejme, najlepšie po dohode s učiteľom) namiesto zoznamu domácich úloh poslať internetom záznam z dnešného vyučovania. Ani počas choroby tak o nič neprídete. Ak máte moderného učiteľa, môžete s ním skonzultovať nejasnosti z hodiny aj online, cez počítač, mail, facebook alebo skype. Sociálne siete stierajú rozdiely medzi súkromným a pracovným životom. Odhady hovoria, že do roku 2015 pretečie internetom jeden zetabajt dát, čo je ekvivalent dvadsaťnásobku kníh naukladaných na seba od Zeme po Pluto.

Notebook, alebo tablet?



Táto téma rezonuje od uvedenia prvého tabletu iPad spoločnosti Apple. Ľudia si uvedomujú obrovský potenciál tabletov, ktoré v mnohom dokážu nahradiť aj stolné počítače a notebooky. Každé riešenie má však svoje pre a proti.

Notebook je univerzálny a má veľkú diskovú kapacitu. Dajú sa k nemu pripájať rôzne periférie, ktoré jeho možnosti značne rozširujú. Notebook je produkčný nástroj, na ktorom môžete niečo vytvárať a pretvárať. Štandardne má klávesnicu a myš, ktoré vám toto uľahčujú.

Tablet je veľmi intuitívne a kompaktné zariadenie, ktoré sa ľahko prenáša, ľahko používa a jednoducho sa pripája k internetu. Vďaka obrovskému množstvu aplikácií dnes dokáže väčšinu z toho, čo notebook, no má svoje limity. Jeho disková kapacita je oveľa menšia a obmedzené sú aj možnosti využívať bežné periférie ako napr. myš. Tú síce nahrádza dotykový displej, no na jemnejšiu prácu (napr. s grafikou) to nie je to pravé. Tablet nebol postavený ako produkčný nástroj, avšak pomocou doplnkových



13" MacBook Air je ten najštyľavejší ultra prenosný notebook. Je ľahký a tenký, no zároveň aj výkonný a má dlhú výdrž práce na batériu. Pre študentov priam ideálny spoločník.

periférií a vhodných aplikácií sa dá využívať aj pracovný nástroj.

Ideálne je mať obe zariadenia, no ak sa musíte z nejakého dôvodu rozhodnúť len pre jedno, voľte tablet. Z nášho pohľadu je pre študenta vhodnejší tablet s prídavnou klávesnicou, ktorá mu pomôže komfortnejšie zadávať texty, či písať poznámky. Tablet vám nahradí učebnice a zošity, poslúži ako internetový prehliadač a zároveň aj ako zábavné centrum na hudbu, filmy a hry. K základnej výbave dnes patria aj kamera a fotoaparát, ktoré iste nájdú svoje využitie. V taške tablet zaberie len minimum miesta a má nízku spotrebu, čiže dlhú výdrž batérií. Samozrejme sú výnimky, ako napr. študenti architektúry, ktorí potrebujú pri štúdiu vytvárať technické výkresy a vizualizácie v CAD aplikáciách, takže sa bez notebooku alebo PC nezaobídu.

Tak či tak nekupujte tie najlacnejšie modely, pretože sa vám to môže rýchlo vypomstiť. Lacné plastové telá dlho nevydržia a pomalé reakcie displejov vás budú privádzať do zúfalstva. U notebookoch nehľadajte zbytočne super výkon, ktorý využijete pri hrách. Sú zbytočne veľké, ťažké a aj drahé. Priemerný notebook vám dnes prehrá bez zaváhania i HD video a zahráte sa s ním v pohode aj väčšinu hier. Vášniví hráči by si to mali premyslieť a investovať radšej do menšieho notebooku a hernej konzoly Xbox. Komfortným riešením môžu byť ultrabooky, kde ideálnymi sú najmä 13" modely, so skvelým pomerom výkonu a mobility.



MP3 prehrávač

Študenti radi počúvajú hudbu, no aj MP3 prehrávač sa dá využiť ako študijný nástroj. Prvenstvo opäť patrí spoločnosti Apple a jej iPod touch. Tento prehrávač vďaka operačnému systému iOS dokáže spúšťať väčšinu aplikácií

vyvíjaných aj pre iPhone alebo iPad. Nie je to len hudobný prehrávač, pretože má kameru, fotoaparát, pripojenie na internet a s vhodnými aplikáciami dokáže to, čo tablet alebo smartphone.

Využívať sa dá aj bezplatná služba iTunes U, prostredníctvom ktorej získate prístup k študijným materiálom a prednáškam najprestížnejších univerzít a samozrejme obsahuje aj čítačku pre PDF a elektronické knihy s prístupom do iBookstore. Vďaka rôznym podcastom môžete pri štúdiu využiť prakticky ľubovoľný prehrávač. Mnohé MP3 alebo mobily sa dajú využiť ako diktátory, takže si nimi môžete priamo robiť záznam prednášky a cestou domov si ich „zopakovať“.

Štúdium s technikou je zábavnejšie

Štúdium s technikou a internetom je zábavnejšie než tradičné učenie z kníh. Môžete sa naučiť viac a možno aj jednoduchšie, len treba chcieť a obetovať učeníu istý čas. Neexistuje žiadny zázračný stroj, ktorý by vám nalial vedomosti priamo do hlavy. Všetko je to najmä o sebadisciplíne a obetovaní. Technika je stále len pomocný nástroj.

Róbert Gálik



Na stole je vždy málo miesta pre počítač, monitor a príslušenstvo.

S **Apple iMac** však môžete miesto zredukovať na minimum. Celý počítač je zabudovaný priamo do štýlového displeja s uhlopriečkou 21,5 alebo 27 palcov. Najmodernejšie technológie pre prácu, štúdium aj zábavu.



Štúdium s iOS

Tipy pre majiteľov zariadení
Apple iPhone, iPad a iPod touch

Vytvorte sami učebnicu

Celý proces je asi taký náročný, ako vytvoriť dokument s obrázkom v aplikácii Word alebo prezentáciu v programe PowerPoint. Vďaka počítačom a skenerom, vďaka pripraveným šablónam a internetu sa dá vytvoriť niekoľko strán modernej interaktívnej učebnice doslova za pár minút. A netreba k tomu žiadne špeciálne znalosti z oblasti IT.

O krok pred ostatnými je v tomto smere spoločnosť Apple, ktorá v spolupráci s veľkými svetovými univerzitami spustila pred pár rokmi projekt iTunes U. Vo svojom AppStore teraz ponúka aj bezplatnú aplikáciu iBooks Author pre vytváranie moderných učebníc (tzv. Textbooks) na svoju aplikáciu iBooks. Sami sme si to vyskúšali a boli sme milo prekvapení jednoduchosťou a rýchlosťou s akou to ide. Za zhruba 5 minút sa nám pomocou tohto programu podarilo s využitím wikipédie, obrázkov z internetu a videa z Youtube vytvoriť interaktívnu asi 10 stránkovú knižku o hedom medveďovi, ktorú bolo možné obratom bezplatne publikovať cez internet na iTunes. Tu si ju môže každý zadarmo kedykoľvek stiahnuť do svojho zariadenia.

Navyše, ak by sme sa rozhodli niekedy v budúcnosti doplniť nejaké informácie, obrázky, videá, či nové interaktívne prvky, našu učebnicu by si mohli žiaci cez internet a iTunes automaticky aktualizovať. Odpadol by tak večný problém s neaktualizovanosťou informácií v mnohých učebniciach a ich neustálym opotrebovaním. Vyžadovalo by si to síce investície do hardvéru, no ten je dnes pre študenta nevyhnutný a navyše už je aj cenovo dostupný pre všetkých.

Tipy na iOS aplikácie:

Slovník cudzích slov - 2,39 €

Pomôže vám okamžite sa zorientovať v cudzích slovách a ich význame. Obsahuje približne 22 000 výrazov a je prepojený na ďalšie aplikácie.



iGramatika SK - zadarmo

Učebná pomôcka určená pre zvládnutie písania i/y v slovenskom jazyku, hlavne pre žiakov druhého stupňa, ale aj ako príprava na pohovory na strednú školu. Zábavnou formou precvičovania v autobuse, v čakárni u lekára, alebo cez prestávku pred diktátom sa môžete zdokonaľiť v "chytáčkoch" slovenskej gramatiky.

iSlovenčina - 0,79 €

Vôbec prvý pravopisný slovník slovenského jazyka pre iPhone alebo iPod. V príjemnom, prehľadnom a jednoduchom prostredí nájdete všetko čo potrebujete, aby ste bezchybne ovládali slovenský pravopis. Aplikácia nevyžaduje pripojenie na internet.

Wikipanion - Zadarmo

Wikipedia do vrecka. Dobrá a pohodlná sa v nej vyhladáva, dokáže zamerať vašu polohu a ukázať vám na mape zaujímavé miesta v okolí. Pokiaľ niečomu nerozumiete a potrebujete vysvetľujúci kontext, Wikipanion je dobrá voľba.

iStudiez Pro - Lite zadarmo, PRO za 2,39 €



Graficky dobre spracovaný študentský zápisník s rozvrhom hodín, adresárom a množstvom zaujímavých miniaplikácií. Môžete si sem zapisovať aj domáce úlohy pre jednotlivé predmety a mať tak s pripomienkovačom všetko pod kontrolou.

MyHomework - zadarmo

Jednoduchá aplikácia na zapisovanie domácich úloh. Akýsi študentský diár, ktorý sa následne premietne do kalendáru.

Evernote - zadarmo

Služba na tvorbu a zdieľanie poznámok aj naprieč zariadeniami a platformami. Všetko je synchronizované cez server, takže máte prístup k vašim poznámkam vždy a všade. Poznámky môžu obsahovať aj fotografie alebo zvukovú nahrávku.

Sleep Cycle - 0,79€

Pre dobré výsledky v škole je klúčový dobrý spánok. Táto aplikácia sa snaží pomocou akcelometru analyzovať fázu vášho spánku a vyhodnotiť najlepší okamih pre prebudenie. Stačí si položiť iPhone na posteľ a nastaviť plánovaný budík. Príjemné melódie na budenie sú už len čerešničkou na torte.

MatrixCalculator - 0,79€

Matematická aplikácia pre maticové počty. Na výber je niekoľko klúčových funkcií ako je sčítanie, odčítanie, násobenie a transpozícia matíc. Aplikácia dokáže spočítať aj inverzné matice a determinanty.

Quadratic Master - 1,59€

Aplikácia na výpočet kvadratických rovníc, nerovníc a funkcií. Nezobrazí vám len výsledok, ale aj postup výpočtu a zaujímavé tipy. Výsledok s riešením môžete odoslať e-mailom.

Róbert Gálik

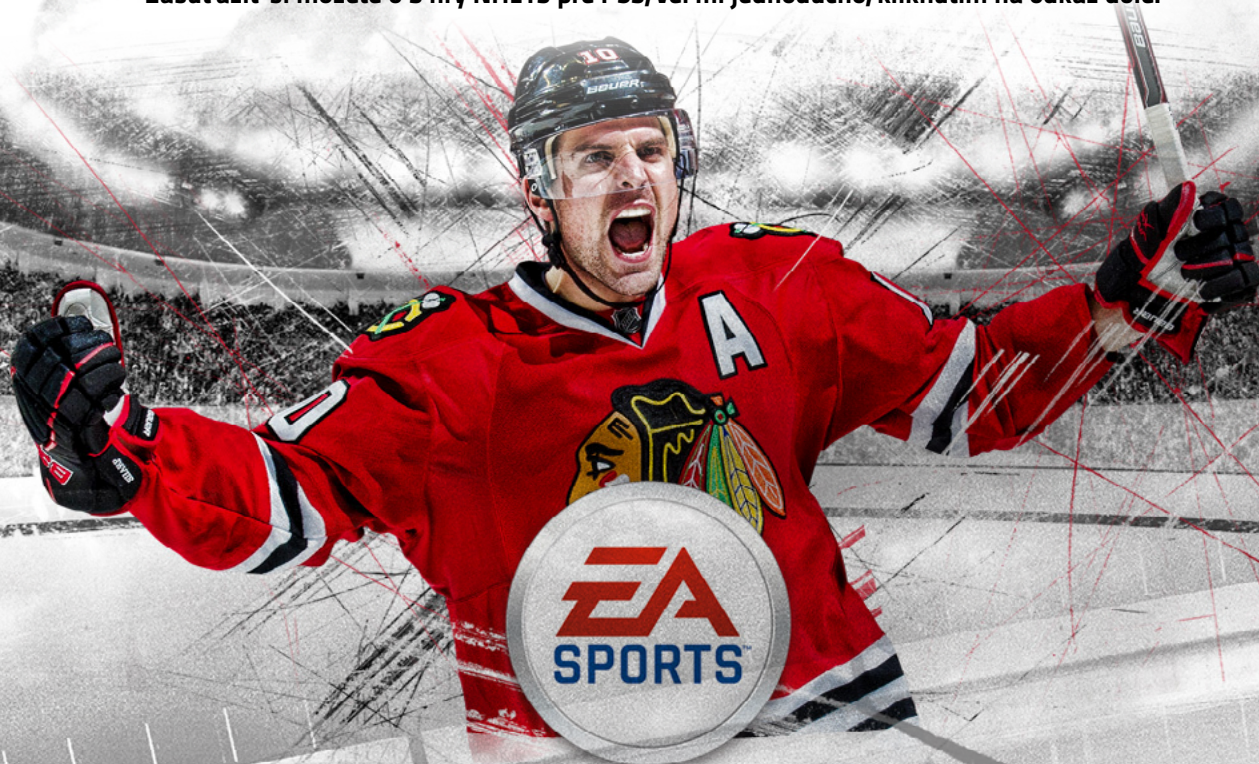
Súťaž s portálom GAMESITE.SK

Prepíšte dejiny virtuálneho hokeja so súťažou o NHL 13!

Trinástka predstavuje najvýznamnejšie zmeny od uvedenia revolučného systému Skill Stick v NHL 07. Vďaka novému systému korčuľovania a umelej inteligencii poskytne herný zážitok zachytávajúci rýchlosť, kreativitu i rôzne herné stratégie hokeja v NHL. Medzi ďalšie novinky patrí vzájomné prepojenie fanúšikov so spoluhráčmi a svetom skutočného hokeja v nových režimoch a dokonca prostredníctvom mobilnej aplikácie.

NHL 13 prináša nový systém korčuľovania, vylepšené herné režimy, mobilné aplikácie a mnoho ďalšieho....

Zasúťažiť si môžete o 3 hry NHL13 pre PS3, veľmi jednoducho, kliknutím na odkaz dole.



NHL[®] 13





Sci-fi je celé o nacistoch

>>> Fínsky režisér Timo Vuorensola patrí medzi mladých priekopníkov na európskom poli žánru science fiction. V roku 2006 sa na internete objavil jeho prvý film *Star Wreck: In the Pirikinnig*, ktorý sa okamžite stal medzi fanúšikmi seriálových sci-fi kultom. Tento rok Timo osobne uviedol dlho očakávaný projekt *Iron Sky* na filmovom festivale v Berlíne. Recenziu filmu nájdete v predchádzajúcom čísle magazínu Gamesite. Príbeh o nacistoch pokúšajúcich sa znovu ovládnuť Zem a nastoliť chaos tentoraz nie z Nemecka, ale z Mesiaca, mal na Slovensku kinopremiéru 13. augusta. Pri tejto príležitosti sme mali možnosť porozprávať sa s ním. >>>

Timo, ako ste sa vlastne dostali k tvorbe filmov?

Dôvod, prečo som začal nakrúcať filmy, je v podstate môj hlas. Už predtým som v pár filmoch hral, no môj známy potreboval hlučnú osobu do svojho prvého filmu, ktorý produkoval. Myslel si, teda obaja sme mali taký pocit, že režisér je osoba, ktorá kričí na scéne, a tak sa ma spýtal, či by som nechcel film režírovať. Tak som to vyskúšal a zapáčilo sa mi to. V podstate som sa v tom našiel a čo som si zamiloval, bol výrazný spôsob rozprávania príbehu. Nebol som ani tak uchvátený umeleckou stránkou, ale skôr tou rozprávačskou.

Vaše prvé pokusy teda neboli v rámci sci-fi žánru sériou paródii *Star Wreck*?

Môj prvý film, krátkometrážny, mal 45 minút a volal sa *Norjalainen huora*. Je to čiernobiela paródia na umelecký film, jeho starú školu. Práce trvali takmer dva roky a užili sme si veľa zábavy.

Ako ste sa dostali k sci-fi a teda k filmom ako *Star Wreck* alebo *Iron Sky*?

Bolo to náhodou, pretože som nikdy nechcel byť filmárom. Samuli Torssonen ma oslovil a ja som si povedal, prečo nie? Aj tak som nemal nič lepšie na práci.

Zaujímaloby ma - ako sa vám spolupracovalo so Samulim a Jarmom Puskalom?

Je to veľká sranda. Samuli začal robiť *Star Wreck* v roku 1992 sám a dlhú dobu to tak aj zostalo. Pri piatom dieli ma oslovil k spolupráci ako herca a pri ďalšom aj ako režiséra. Takže spolupracujeme od roku 1996 a dodnes sme si vytvorili veľmi dobrý vzťah - on je CGI čarodejník a ja som režisér. V otázke vytvorenia vizuálne veľmi pôsobivých scén sme veľmi prepojení, a to je veľmi dôležité, pretože si rozumíme, a to robí veci jednoduchšie.

Dá sa povedať, že sa navzájom inšpirujete?

V istom zmysle áno. Vidím to tak, že ja prinesiem filmy a on vizuálne možnosti. Jarmo sa k nám pridal behom nakrúcania *Star Wreck: In the Pirkinning*, ktorý som režíroval. Začal ako scenárista, potom ako webmaster a v podstate je chlapíkom, ktorý vždy príde s nejakým šialeným nápadom. Nikdy sme sa priamo nedohodli, čo je jeho priamou náplňou práce, ale je veľmi zručný v práci so sociálnymi médiami, prakticky vytvoril náš internetový background. Spolu sme akýsi trojuholník a funguje to zatiaľ veľmi dobre.

To je vidieť. Osobne som videl premiéru *Iron Sky* na festivale v Berlíne a rovnako aj *Star Wreck: In the Pirkinning*. Zaujímalo by ma, kde beriete inšpiráciu?

Inšpirácia pre *Star Wreck* bola jednoduchá. V '96-om a '97-om sa na internetových fórach rozprúdila veľká diskusia o tom, ktorý seriál je viac reálny, či *Babylon 5* alebo *Star Trek*. Fanúšikovia sa samozrejme hádali do krvi, bolo to neuveriteľne smiešne a aj agresívne. Navzájom sa obviňovali a vyhrážali štýlom

„Prídem k tebe a nakopem ťa“. Prišlo nám to zábavné, že sú takto zapálení v otázke, čo je reálnejšie. Pôvodná myšlienka bola nakrútiť 20-minútový krátky film, kde vesmírne lode zo *Star Treku* bojujú proti tým z *Babylonu 5*. No začalo sa nám to rozrastať, keď sa pridal Jarmo. Navrhol zopár dejových línií, ktoré nás dostali na hranicu dlhometrážneho filmu. Takže z odpovede, ktorý seriál je realistickejší, sme spravili plnohodnotný film (smiech).

Prečo trvalo nakrúcanie až 7 rokov?

V prvom rade, nakrúcali sme len cez náš voľný čas, čo boli väčšinou víkendy a párkrát aj cez týždeň. Nemali sme žiaden pevný rozvrh, Samuli zavolať „Podme nakrúcať“, tak sme šli. Druhá vec bola, že po takej dlhej dobe sme chceli veci vylepšovať. Keď sme v roku 2004 film strihali, bolo vidieť, že napríklad scény z roku 1998 sú vážne hrozné, tak sme ich opäť urobili. Celý film sme takto znova spravili asi trikrát (smiech). Vtedy boli renderované aj vizuálne efekty, pretože sme mali veľmi pomalé počítače. No boli sme veľmi perfekcionista, preto to muselo byť čo najlepšie. Nikam sme sa však



neponáhľali. Trvalo to, ale stal sa z toho akýsi životný štýl. Keď sme ho potom kvázi uviedli, tak sme si kladli otázku, prečo sme ho vlastne vypustili, veď aká to bola zábava pri jeho výrobe (smiech). Potom ho chceli z Universalu vydať na DVD, no museli sme renderovať nanovo všetky lode, pretože boli presne z pôvodných seriálov. A to znamenalo prerobiť takmer všetky scény, čo trvalo ďalší rok. V podstate sme pracovali na filme až 8 rokov.



Vesmírne bitky sú charakteristickou črtou vašich filmov, zameriavate sa práve na ne. Z akého dôvodu?

Mám rád vesmírne bitky z mnohých dôvodov. Jedným z nich je možnosť kontrolovať celé prostredie, čiže môžete počítačovo robiť čokoľvek. Vždy som nervózny, keď mám nakrútiť akčnú sekvenciu s reálnymi hercami. Behám po pláci a nadávam „Sakra, nestíhame!“, „Nenávidím to“ a podobne (smiech). V počítačovom prostredí sa mi páči aj tá unikátnosť, fakt, že sa to nedá napodobniť. Je to v podstate jediná možnosť ako spraviť vesmírne bitky. Kov naráža do kovu.

To je zrejmé aj pri Iron Sky.

Špeciálne pri Iron Sky. Idea bola vytvoriť veľmi neohrabaných nacistov. Nikto predsa nepotrebuje tri a pol kilometra veľkú vesmírnu loď, respektíve stanicu. Zábavné na Gotterdammerung je, že tento gigant existuje z jedinej dôvodu. Je platformou na dva kanóny, jediné dva kanóny. To je jej jediný účel. A jej veľká stratégia, ktorú samozrejme vo filme nacisti nevyužili, je, že ju dopravia z Mesiaca na orbit Zeme a tam ju nechajú. A kedykoľvek sa niektorá krajina rozhodne, že sa nechce podriaďovať nacistickej myšlienke, tak ju jednoducho rozstrieľajú a krajina sa doslova odparí zo zemského povrchu.

Rovnako ako to spravili vo filme s povrchom Mesiaca.

Áno! Pretože v tej situácii ste ako rukojemník, musíte len poslúchať. Keď je na orbite veľký kanón, nikto s tým veľkou nenarobí. Nemôžete tam len tak skočiť zo Zeme a odstrániť ho. Samozrejme, im to vo filme nevyšlo, ale osobne bol Gotterdammerung môj najobľúbenejší prvok. Jeho vytvorenie sme však stále posúvali. Navrhli a vyrenderovali sme všetko ostatné, až potom sme šli tvoriť túto stanicu, no toho procesu sme sa báli. Nevedeli sme, ako na to. Jasno sme mali len v tom, že to musí byť tá najväčšia loď, aká sa doteraz v sci-fi žánre objavila (smiech). No keď D prišiel a pustili sme sa do práce. S Jussim Lehtiniemim sme sa zhodli, že loď musí vyzeráť ako mechanické srdce, ktoré pulzuje. Ako keď rozoberiete staré vreckové hodinky – v ich vnútri to doslova žije a obsah je zložitý. A ten zoberiete, pomiešate, rozhádzate vo vzdialenosti troch kilometrov a umiestnite do vesmíru – to je

Gotterdammerung. Vedel som, že to bude fungovať a som na tú loď patrične hrdý.

Keď sa pozriem na Star Wreck, vidím silné sci-fi prvky ako cestovanie časom alebo paralelný vesmír. V Iron Sky sú ústrednou témou nacisti. Prečo je tomu tak?

Sci-fi je celé o nacistoch. Tí boli totiž vždy úhlavnými nepriateľmi, či išlo o TV série alebo filmy. Môžete ich volať ako chcete, Impérium napríklad, no v podstate je to vždy referencia na nacistov. Vždy sa chodilo okolo horúcej kaše, ale konkrétne nie, teda vo filme. V komixoch a literatúre áno, poväčšine s konšpiračným základom. Preto nás napadlo, že treba ich dostať na plátno.

A kto prišiel s týmto nápadom?

Bol to Jarmo. On prišiel s nápadom, príbeh napísal Johanna Sinisalo, ktorý je výborným fínskym autorom sci-fi literatúry a scenár som mal na starosť ja s Michaelom Kalesnikovom.

Ako prebiehalo nakrúcanie?

Samozrejme sme veľa cestovali. Nakrúcalo sa vo Frankfurte a druhá polovica v Austrálii, v meste Brisbane...

...takže vo Fínsku nie?

Vo Fínsku tiež, ale len jeden deň. Takisto jeden týždeň v New Yorku, ale to bol sekundárny štáb. Zvuk sa robil v Mníchove, vizuálne efekty vo Fínsku a Švédsku. Takže sme sa dosť ubehali, ale to je jedna z charakteristík filmárčiny. Navštívil som veľa krajín, ale na druhú stranu som veľa času preč z domova.

Iron Sky a aj Vy ste známy aj vďaka crowdfundingu. Spolupracovali ste s internetom a fanúškami už pri Star Wreck, ktorý si cez oficiálne kanály stiahlo viac ako 8 miliónov divákov. Čo by ste nám prezradili viac o Vašej skúsenosti s crowdfundingom?

V dnešnej dobe k nemu obracajú oči všetci filmári, no ľudia tomuto mechanizmu zatiaľ nerozumejú. Zameriam sa na jeho časť, ktorou je crowdsourcing, čo znamená, že musíte pracovať so svojím publikom. Nie je to o tom, že len vypýtate peniaze na tvorbu filmu, musíte vytvoriť spojenie, udat' istú spätnú väzbu. Momentálne je to veľmi populárna forma, práva vďaka filmu Iron Sky. Mnohí si berú príklad

práve z neho, pretože crowdfunding sa ukázal byť veľmi úspešným. Nie je to však také ľahké, ako si mnohí myslia. Trvalo nám 5 rokov vytvoriť komunitu, než sme s crowdfundingom začali. Takže to nie je len lusknutím prstu. Iron Sky má 20%-né financovanie touto metódou, zvyšok bol zabezpečený prostredníctvom fondov, predpredajov a investorov.

Aký bol váš názor, keď ste prvýkrát videli hotový film?

Keď som videl prvú verziu, čo bola len montážna kópia, ul'avilo sa mi. Bol totiž mojím prvým riadnym projektom. Nakrútil som veľa materiálu, ale nemal som poňatia, čo sa stane, keď to dáme dokopy. Preto som bol veľmi prekvapený, ako dobre funguje napríklad politická satira filmu. Pretože, keď sme scény nakrúcali, nevedel som, či to bude fungovať, že s tým ľudia budú spokojní. No v skutočnosti to fungovalo. Na druhú stranu, veci, o ktorých som si bol istý, že budú v poriadku, boli nakoniec zlé (smiech). Človek, ktorý nám dohliadal na kontinuitu scenára, mi celý čas vravel, že tento film nemôžem zostrihať a uviesť, pretože to je hrozné. A toho som sa bál. Ale potom som si povedal, že v podstate môžete zostrihať čokoľvek.

Iron Sky je z drvivej väčšiny o popkultúre, napríklad vesmírna loď G.W.Bush. Vo svojom prevedení je určite akési opozitum k americkej produkcii.

Určite áno. Je to kompletne iný proces tvorenia filmu ako v Amerike a aj inak vyzerá. A som v tom bode veľmi spokojný. Mohol by byť nakrútený samozrejme aj u nich, no bol by viac „heroickým“ príbehom. Myslím, že takéto zaškatul'kovanie by bola strata veľmi dobrej možnosti. Je to veľká výzva pre ľudí a niektorým sa nepáči, ako sme námiet spracovali, iní by prijali skôr serióznejšie poňatie. Avšak bol to moment, kedy som mohol spraviť niečo veľmi bláznivé a osobné, ako je Iron Sky. Budúce filmy budú pravdepodobne trochu iné, záležať bude aj na tom, kde ich budem robiť a podobne. Iron Sky si prirovnávam k heavy-metalovému festivalu. Nie je perfektný vo všetkých pasážach, ale je vtipný a má ten správny ríf.

Áno, to má. Inšpirácia pochádzala odkiaľ?

Z Hviezdnej pechoty, samozrejme Chaplinov Diktátor, ale takisto aj z Dr. Divnovlásky. Príbeh začal tak, že sme chcel niečo na štýl Divnovlásky a pechoty.

Pôvodná idea bola komornejšia, ale časom sme pridali grády. Určite budem robiť aj komornejší film, tento však musel mať istý level hlučnosti. Samozrejme, konšpirační teoretici sa nám tiež stali inšpiráciou. Čítal som mnoho kníh o tajných programoch nacistov a podobne. Niektoré veci z toho sú určite aj pravdou, v istej rovine.

Vrátim sa ešte k tej práci s internetom. Aký máte názor na pirátstvo?

Je to istý symptóm, ale nevidím pirátstvo negatívne. Obyčajne sú piráti akýmisi neobslúženými zákazníkmi a podobní ľudia, ktorých poznám a sú aktívnymi pirátmi, utrácajú najviac peňazí na zábave a jej podobách. Iste tomu tak nie je všade, ale nikdy som si ich akosi nedémonizoval. Nie je dobré vidieť ho ako negatívnu stránku, pretože sa dá vyriešiť, treba na to len dobré služby.

Aké pripravujete najbližšie projekty, čo sa týka pokračovaní Iron Sky a aj nových vecí?

Mám rozbehnutých 5 projektov, každý v inej fáze. Je však možné, že nie všetky sa zrealizujú. Prvým je príbeh o cestovaní v čase nazvaný I Killed Adolf Hitler. Je o dvoch zabijakoch, vyslaných do minulosti s úlohou zabiť Adolfa, ktorému sa podarí utiecť do budúcnosti. Bude to podané vtipne, avšak viac seriózne ako Iron Sky, no stále riadne veselé. Ďalším je americký film, o ktorom ešte neviem momentálne povedať viac podrobností, pretože nie je istý. Potom sequel k Iron Sky, ku ktorému ešte musíme doriešiť ideu a prequel

k Iron Sky, ktorý bude pravdepodobne televíznou mini-sériou. A ešte Paris I will Kill You, o ktorom ešte neviem, kedy sa bude nakrúcať. Pôjde o krátke 10 minútové príbehy od desiatich režisérov, z ktorých jedným som samozrejme ja. Problémom sú momentálne financie, ktoré sa nepodarilo doteraz zozbierať, takže nie je isté, či to bude tento rok.

A o čom bude váš krátky príbeh?

O nájdenej mŕtvole 6-ročného chlapca, ktorého fotku vydajú v novinách, aby teda zistili, kto to je. A 85-ročná žena v ňom spozná svojho brata.

Takže niečo ako cestovanie časom?

Nie, to nie. Ale nechcem viac prezrádzať, pretože to je hlavná myšlienka.

Tak si teda počkáme. Ako filmového nadšenca by ma zaujímalo, aký druh filmov a tvorcov obľubujete?

Hlavne inteligentné sci-fi. Samozrejme, ako som spomenul tak Hviezdu pechotu, ďalej Primer (Vynález, r. S.Carruth, 2004, USA. pozn.red.), veľmi obľubujem film zo sveta Votrelcov a Promethea. Všetko, v čom sa pohol Arnold Schwarzenegger, aj Červenú Sonju (smiech). Ale nemám rád filmy so superhrdinami, okrem Batmana a mojím najobľúbenejším režisérom je David Lynch.

Plánujete v budúcnosti aj filmy iných žánrov, než sci-fi?

V danom momente je to môj hlavný obor. Záleží najmä od príbehu. Dostávam veľa scenárov, ktoré čítam, no ak sa ukáže dobrý príbeh, nie je problém. No sci-fi ma teraz najviac naplňa.

A čo takto film so superhrdinom...?

(povzdych a smiech)

...pretože v tomto sme spolu na jednej lodi. Takisto mám rád len Batmana a nič iné z komixového sveta.

Priznávam, že som napríklad z Avengerov odišiel po hodine (smiech). Je to dobrý film, len skratka sa nemôžem na to pozeráť. Nemyslím, že by som bol schopný robiť podobné filmy, jedine, ak by to bolo niečo ozaj unikátne. Spomínam si na film Hancock. Videli ste ho?

Áno, videl.

To bol iný prístup k superhrdinovi. Bohužiaľ, film sám o sebe nefungoval, ale páčila sa mi myšlienka a prvá polovica filmu bola veľmi dobrá. Ak by som teda robil podobný film, muselo by to byť niečo podobné, nehrdinské, ako v Hancockovi, ktorý bol alkoholikom.

Okrem filmárčiny sa venujete čomu?

Mám hudobnú skupinu Alymysto, v ktorej som vokalista, hrám RPG hry, ak mám čas a taktiež trávim veľa času na internete aktívnym robením ničoho (smiech). Taktiež veľa čítam a podobne.



Suché obdobie trojáčkových hier sa pomaly blíži ku koncu, no indie scéna nespomalila ani cez leto, čoho dôkazom je aj tohto mesačná rubrika, kde vám prinášame niekol'ko čerstvo vydaných kúskov spoločne s jedným trochu starším. Taktiež sa pozrieme na nasledovníka Dear Esther, ktorý sme skrátka nemohli vynechať, aj keď vyjde až o celý rok.

Everybody's Gone To The Rapture

Štúdio thechineseroom si začiatkom roka získalo pozornosť svojím módom, pretaveným v samostatnú hru Dear Esther. Jej vydanie a recenzie strhli lavínu debát o tom, čo vlastne pojem „videohra“ znamená. Išlo o experiment. Úspešný experiment, treba dodať, keďže hra si na seba zarobila, a štúdio sa pustilo do spolupráce s Frictional Games a spoločne začali pracovať na ďalšom dieli hororovej Amnesie. Nedávno štúdio oznámilo, že to ale od nich nie je všetko, a pracujú aj na niečom ďalšom. Z niečoho ďalšieho sa stal spirituálny sequel, respektíve „prirodzené pokračovanie“ k Dear Esther s názvom Everybody's Gone To The Rapture, s ktorým sa chystajú znovu priniesť unikátny zážitok, no zároveň aj utíšiť náreky hráčov sťažujúcich sa na absenciu klasickej hratelnosti. Prvou veľkou zmenou je nový engine. Namiesto Source sa štúdio chopilo



Cry Enginu 3. V ostatných aspektoch bude hra v mnohom pravým opakom Dear Esther. Namiesto lineárnej prechádzky sa ocitneme vo veľkom otvorenom svete, kde z jedného konca na druhý by malo trvať prejsť okolo dvadsiatich minút. Či chôdzou alebo behom a či beh vôbec bude dostupný, ale známe zatiaľ nie je. Čo sa samotnej lokality týka, z ostrova sa presunieme do pokojnej dedinskej oblasti v Anglicku a nebudeme sami. Bude tam šesť ďalších charaktérov, s ktorými budeme môcť naviazať kontakt. Ako presne to bude vyzeráť, ešte isté nie je. A čo to všetko spája dokopy? Koniec sveta. Hráč bude obmedzený šesťdesiatimi minútami na jedno zahranie, počas ktorých si bude môcť robiť čo chce. Vďaka limitu bude, samozrejme, úplne nemožné vidieť všetko pri prvom zahraní. Či počas stanoveného času bude môcť hráč koniec sveta zvrátiť,

alebo jeho príchod bude nevyhnutný taktiež ešte známe nie je, keďže vývojári dodávajú detaily príbehu postupne počas vývoja. Každý hráč by si mal prežiť svoj vlastný unikátny príbeh vďaka pestrým možnostiam interaktivity na celej mape, cez ktorú sa budú môcť dozvedieť rôzne detaily o svete, a taktiež naraziť na tajné miesta, kde sa na prvý pohľad nedá dostať. Ako sa teda rozhodnete prežiť svoju poslednú hodinu pred koncom sveta, bude len na vás, nič vás nebude nútiť k akejkol'vek akcii. „Môžete len tak stáť na mieste a aj tak si z toho niečo odnesiete“, vysvetľujú vývojári. Ide o jednoznačne zaujímavý projekt, ktorý by sa mal dostať k hráčom v lete ďalšieho roku.

Dátum vydania: Q2 2013





Ib

Vďaka RPG Makeru sa dostalo na svet mnoho dobrých indie záležitostí a niekoľko výnimočných, ktoré nemožno prehliadnuť.

Ib, hororová adventúra vytvorená japonským vývojárom s prezývkou Kouri, medzi ne rozhodne patrí. Rozpráva príbeh malého dievčatka zvaného Ib, ktoré sa jedného dňa vybralo so svojimi rodičmi na návštevu umeleckej galérie. Krátko po príchode a preskúmaní tamojších exponátov zrazu zistí, že je tam úplne



sama, vchodové dvere sú zamknuté, v dial'ke počuť akési kroky a „živé obrazy“ získavajú svoj doslovný význam. O chvíľu sa ocitne vo zvrátenom svete, odkiaľ ju bude musieť hráč dostať preč.

Z obrázkov máte možnosť vidieť, že pohľad je tradične izometrický. Ovládanie je jednoduché vzhľadom na to, že s Ib sa buď len hýbete, alebo používate predmety. Celkovo bola hra nadizajnovaná tak, aby si ju mohli užiť a prejsť aj menej skúsení hráči. Výzvu predstavujú rôzne hádanky a skladačky, kde pre postup ďalej musíte dávať pozor na nápovedy, ktoré vám



poskytuje samotné prostredie, a podľa toho jednať a dávať si pozor, pretože vaša postava môže zomrieť. Bez akýchkoľvek náznakov toho, čo sa stane, neskôr stačí povedať, že Ib má napriek surreálnemu hororu veľmi okúzľujúci príbeh s rôznymi koncami, ktoré ovplyvnia rozhodnutia rozmiestnené po celej hre, a zostanú s hráčom ešte dlho po prejdení. Ib sa dá prejsť do dvoch až troch hodín v závislosti na vašej šikovnosti a je dostupná zdarma, takže niet nad čím váhať.

Dátum vydania: 17. február 2012



Anna

Táto ďalšia hororová záležitosť pochádza od talianskych vývojárov, kde je aj samotná hra zasadená.

Hororová adventúra z pohľadu prvej osoby a s dôrazom na využívanie predmetov pre postup ďalej si bez pochyb nesie značnú časť inšpirácie z Amnesie. V hlavnej úlohe sa predstaví profesor, ktorý našiel fotky zhotovené

na mieste, kde nikdy nebol, no napriek tomu sa na nich nachádza. Tým miestom je stará opustená pila v severnom Taliansku, o ktorej neustále sníval. O nej a o záhadnej Anne. Niečo ho k nej a k tomu miestu priťahuje, a tak sa rozhodne to miesto navštíviť a nájsť všetky odpovede, či sa mu budú páčiť alebo nie, v jednom z troch koncov hry.

Hratelnosť pripomína spomínanú Amnesiu, kde má hráč voľný pohyb a predmety zbiera do inventára, aby ich následne použil na rôzne predmety a prekážky. Hra si odniesla trochu

kritiky za pixel hunting a nie vždy práve najlogickejšie riešenie problémov a najpohodlnejšie zaobchádzanie s interfaceom, no celkovo si viedla v recenziách dobre, a aj keď má zopár nedostatkov, ide sa o zaujímavý a stále neopozeraný koncept, ktorý by mal potešiť fanúšikov žánru. Navyše v peknom grafickom spracovaní a silným zvukovým sprievodom, či už sa jedná o kriky z nedostupného poschodia alebo adekvátnu hudbu v rôznych častiach hry. Anna rozhodne stojí za pozornosť.

Dátum vydania: 18. júl 2012





Hero Academy

"Toto štúdio je mi známe. Čo som to od nich len hral?" To bude asi najčastejšia otázka, ktorá čitateľom našej Indie sekcie prejde po rozume, keď sa spomenie Robot Entertainment. A som si istý, že tou známou hrou je práve Orcs Must Die!, ktorá v sebe kombinovala skvelý humor, towerdefense a akciu z pohľadu tretej osoby. Len nedávno sa na Steame objavil už druhý diel tejto série, obohacujúci hru o kooperačný režim a množstvo nových nápadov. No talentovaní tvorcovia nezaspali na vavrínoch a neboja sa experimentovať s novými žánrami. A tak sa medzi nás dostala hra Hero Academy, t'ahová stratégia s prímiesou taktiky, primárne zameraná na multiplayer. Zahrať si môžete dokonca aj proti kamarátom, ktorí práve hrajú na iPhone. Hero Academy je opäť jednou z hier, ktorej sa casual hráči nemusia báť, no na svoje si prídu aj taktici očakávajúci väčšiu výzvu, než je len nekonečné klikanie po mapke. Herný systém je vcelku jednoduchý. Proti sebe stoja dva tímy, pozostávajúce z niekoľkých unikátnych jednotiek a schopností a počas svojho t'ahu jednotlivým jednotkám rozdávate

rozkazy, kým neminiete svoje "akčné body". Pokiaľ sa vám jeden z vašich krokov nepozdáva, nie je problém vrátiť sa späť na začiatok vášho t'ahu a naplánovať svoj útok odznova. Následne stačí len potvrdiť svoje kroky a očakávať odpoveď súpera. A tu vstupujú do hry sociálne siete a multiplatformový multiplayer. Môžete mať rozohraných naraz toľko duelov, koľko len zvädnete. V hlavnom menu je prítomný zoznam aktívnych hier, rozdelených na tie, ktoré očakávajú váš t'ah a tie, kde vy čakáte na t'ah súpera. Hráčov môžete vyhľadávať na Steame, pozývať z Twitteru alebo staviť na náhodu a nechať hru, nech hľadanie spraví za vás. Na to, že je celý systém skutočne jednoduchý, je veľmi efektívny. Keď chcete, môžete denne

spraviť len pár t'ahov a hru po pár minútach vypnúť, inokedy zase pri nej presedieť pokojne aj celý večer. Mimochodom, fanúšikov Team Fortress 2 určite poteší, že exkluzívne na PC môžete hrať aj s jednotkami z tejto FPS. Celá hra sa navyše nesie v rozprávkovej atmosfére, čomu dopomáha detailná kreslená grafika a pekná hudba. Hero Academy je už necelý mesiac dostupný na Steame za 4,99 € a dostupné sú aj balíky s ďalšími rasami. Cena balíka je však rovnaká (teda 4,99 €), čo je podľa mňa trochu prehnané. Samozrejme, nič vám nebráni hrať len so základnou hrou, ktorá ponúka zábavu na dlhé hodiny.

Dátum vydania: 10. august 2012





Pri prvom pohľade na Unmechanical by ste mohli nadobudnúť pocit, že je to len jedna z mnohých platformoviek s logickými prvkami, kde sa hlavný hrdina v podstate "vznáša" a za pomoci fyziky zdoláva prekážky. No atmosféra Unmechanical z nej robí originálny a veľmi zaujímavý titul. Už samotný hlavný hrdina nie je žiadny usmievaný panáčik či zvieratko, ale celkom depresívne sa tváriaci bezmenný plechový robot s maličkými rukami a vrtul'kou na hlave. Unmechanical začal



ako malý projekt, dokončený za štyri týždne s hernou dobou asi desať minút. Autori zo štúdia Talawa Games zaň získali ocenenie na edukačnom programe Future Games a následne za pomoci ďalšieho švédskeho štúdia (Teotl Studios, známe logickou hrou The Ball) začali pracovať na plnohodnotnej hre. Je postavená na Unreal 3 engine, ktorý umožňuje skvelé grafické efekty a tvorbu vynikajúcich fyzikálnych hádaniek. No to, čím hra zaujme najviac, je, ako som písal v úvode, atmosféra. Celý vizuálny štýl a ambientná hudba, sprevádzajúca putovanie bezmenného hrdinu je veľmi temná a cítiť



z nej chuť autorov priniesť niečo nové. Podobne aj prostredie, v ktorom sa celá hra odohráva. Spojenie biomechanizmu so štipkou steampunku je v hernom svete naozaj unikát. Myslím, že Talawa Games majú pred sebou silnú kariéru, a pokiaľ vás Unmechanical zaujal, môžete vývojárov poradiť kúpu na GOG, Steame, Gamers Gate alebo On Live. Do budúcnosti sa plánuje dokonca aj port na iOS. Som naozaj zvedavý, čo vývojári plánujú ďalej, no ako sami píšú na svojom webe, všetko záleží od predajov Unmechanical.

Dátum vydania: 8. augusta 2012



Awesomenauts

Píše sa rok 3587. Armády robotov bojujú o nadvládu nad galaxiou a na pomoc do bitky privolávajú najsilnejšiu skupinu žoldnierov na svete, Awesomenautov. Awesomenauts od štúdia Ronimo Games môžeme jednoducho zaradiť do žánru MOBA, čiže multiplayer online battle arena. Ten sa momentálne teší veľkej obľube hlavne vďaka hram Dota 2 alebo League of Legends. Awesomenauts s nimi zdieľa len základný herný princíp, a to súboj dvoch tímov na jednej mape, končiaci zničením súperovej základne. Najväčším rozdielom, čo je na obrázkoch hneď vidieť, je, že pohľad na hru nie je smerovaný klasicky zhora v 3D prostredí,

ale z boku. V spojení s kreslenou grafikou a poriadnou dávkou humoru hra tak vytvára dojem, že ide skôr o oldschool arkádu, než zložitejší multiplayerový titul. V jednom súboji sa proti sebe stretnú traja modrí a traja červení hráči, pričom vďaka offline a splitscreen režimu sa nemusíte spoliehať len na online hráčov, snažiacich sa zničiť nepriateľské veže a brániacich prístup k hlavnej základni. V tom vám pomáhajú aj malí roboti, za ktorých po zničení získavate hernú menu. Tú môžete minúť na jedno z mnohých vylepšení a

prispôbiť si tak bojovníka svojmu štýlu hrania. Výber je len na vás. Ronimo Games už s podobným experimentom majú skúsenosti. V Swords & Soldiers sa do 2D pokúsili prerobiť klasickú RTS a pokiaľ ste hru hrali, dáte mi za pravdu, že sa im to aj celkom podarilo. No taký úspech medzi hráčmi, ako Awesomenauts momentálne dosiahol, nečakali ani samotní vývojári. Komunita sa neustále rozrastá, vďaka čomu autori silne ubúdajú novému obsahu do hry.

Dátum vydania: 1. augusta 2012





Branislav "Atavius" Brna

Tento mesiac sme sa rozhodli vypovedať novú hlavu redakcie www.gamesite.sk, Branislava, ktorý sa na stránke skrýva pod nickom **Atavius**. Viac sa o ňom dozviete v tomto interview. >>

■ **Ahoj, na úvod sa našim čitateľom predstav. Ako sa voláš, koľko máš rokov a odkiaľ pochádzaš.**

Volám sa Branislav Brna, som z Trenčína, mám 24 rokov a pracujem ako vedúci tímu monitoringu siete u jedného slovenského internetového providera.

■ **Na Gamesite.sk vystupuješ pod prezývkou Atavius, ktorá nedávno rezonovala celou stránkou kvôli prevzatíu funkcie šéfredaktora po Hirovi. Ako sa zatiaľ cítiš v novej funkcii?**

Pocity som za tých pár týždňov zatiaľ zažil rôzne. Na jednej strane to beriem pre seba ako výzvu a možnosť podieľať sa výraznejšou mierou na budovaní niečoho, čo ma baví a podľa mňa má do budúcnosti veľký potenciál. Čo však musím priznať, tiež je, že skúšať manažovať viac ako 40 člennú redakciu, a to navyše prakticky len na diaľku prostredníctvom internetu, je pomerne vyčerpávajúce. Som však človek analytik, takže sa prakticky od začiatku snažím vyladiť všetko tak, aby každý vedel svoju aktuálnu úlohu a dokázal ju efektívne splniť, čo dúfam povedie nielen

k hladšiemu fungovaniu redakcie, ale tiež v konečnom dôsledku k skvalitneniu obsahu pre našich čitateľov. Touto cestou by som sa teda chcel poďakovať celej redakcii za to, že ma ešte nezabli a Hirovi za dôveru a podporu v realizovaní zmien.

■ **Ako veľmi tvojím životom, hlavne čo sa týka voľného času, otriaslo prijatie takejto dôležitej funkcie?**

Tak ako som už spomenul, je táto pozícia pomerne vyčerpávajúca a časovo náročná, zvlášť z pohľadu toho, že každý z redakcie

má čas inokedy, pričom odo mňa sa očakáva, že ja čas budem mať vtedy, keď ten druhý potrebuje niečo riešiť. V praxi to vyzerá tak, že namiesto mojich doterajších 12 hodín denne strávených za PC teraz za ním trávim hodín možno 16, a že nejaké hry existujú viem len cez články, ktoré uverejňujem na web. Ale ako som už povedal, verím, že toto je len dočasný stav a časom sa mi všetko podarí zoptimalizovať na rozumnejšiu mieru.

■ **Pozrime sa trochu do minulosti, predtým než si sa stal šéfredaktorom, a povedz nám, aká bola tvoja cesta ku Gamesite.sk.**

Moja redaktorská kariéra sa začala ešte niekedy v roku 2006, keď som začal písať technologické články a novinky pre jeden český web. Pár mesiacov na to som sa cez známeho dostal aj k možnosti vyskúšať si písanie recenzií hier, čo som samozrejme nemohol odmietnuť, keďže som bol vždy aktívnym hráčom, ktorého nebavilo len hry hrať, ale aj zdieľať svoje názory na ne. Tu som spoznal JČiho a postupne spolu s ním prešiel viacerými redakciami. Na Gamesite.sk som sa dostal práve vďaka nemu, keď sme náhodou spolu sedeli a spomenul som mu, že aktuálne nikde nepíšem a trochu mi to chýba. JČ na to hneď pohotovo zareagoval a vybalil na mňa ponuku na recenziu Skyrimu, ktorú som prijal. A zvyšok už asi poznáte.

■ **Času na hranie ti, predpokladám, zostáva pomenej, avšak sú nejaké tituly, ktoré si rozhodne nenecháš ujsť a vyhradíš si pre ne trochu času?**

Momentálne mi na stole straší nerozbalený Darksiders 2 a ako fanúšik MMORPG hier si určite nenechám ujsť ani Guild Wars 2. Z ďalších titulov, ktoré sú ohlásené, sa teším na GTA V, Dishonored, Bioshock Infinite, Last of us, Assassins Creed 3 a ak sa niekedy konečne objavia aj FFXIII Versus a Last Guardian.

■ **Je čas na trochu filozofické otázky pre náročnejších čitateľov. Ako si predstavuješ budúcnosť herného biznisu?**

Na filozofickú otázku vám dám aj filozofickú odpoveď. Ak by existovala hra, ktorá by dokázala „ošaliť“ všetky moje zmysly tak, že by bola na nerozoznanie od reality a celú by som ju teda prežil takpovediac na vlastnej koži, určite viem, že by som si ju chcel zahrať.

Čo ponúka aspoň pre mňa zaujímavú otázku, ako môžem vedieť, že už práve teraz nejakú takúto hru nehrám.

Hry majú podľa mňa do budúcnosti obrovský potenciál prerásť v ultimátne médium, ktoré bude schopné generovať zážitky porovnateľné s reálnymi spomienkami, a ako také možno dokonca meniť pohľad ľudí na svet.

Predstavte si, že by ste mali možnosť zúčastniť sa druhej svetovej vojny, pozrieť sa do stredoveku alebo zažiť to, čo vidíte vo filmoch s tým, že hlavným hrdinom by ste boli vy a pritom by ste nemali poňatie, že to, čo prežívate, nie je reálne až do záverečných titulkov, kedy by ste sa prebrali.

Pre niekoho to možno môže znieť šialene, ale pre mňa je táto predstava niečím neuveriteľne lákavým a hry podľa môjho názoru smerujú práve k tomuto.

■ **Aké herné zariadenia vlastniš a ktoré považuješ za najlepšie?**

Aktuálne vlastním PS3, PSP a PC. Z môjho osobného pohľadu sú na tom tieto platformy čo sa týka preferencie rovnako, pretože každá ponúka iný druh zábavy a tituly, ktoré sa práve na iných platformách neobjavujú. PC je mi blízke vďaka MMO hrám, ktoré mám v oblube, presnému ovládaniu a aj technickej vyspelosti. Na PS3 si cením, že pri nej nie potrebné riešiť žiadne ladenie nastavení, možnosť rozvaliť sa v kresle s gamepadom pri veľkej TV a v neposlednej rade tiež artové PSN hry ako Flower alebo Journey. PSP sa zase stal môj nerozlučný spoločník na cestách, a to nielen kvôli hrám, ale tiež jeho multimediálnym funkciám.

■ **Keďže sme primárne na hernej stránke a všetkých nás spája koníček videohier, tak by si nám mohol popísať, aký bol tvoj najhorší herný zážitok. Ktorá zlá hra ťa prinútila, obrazne povedané, trieskať si hlavu o stenu?**

(Smiech)

Keď sa zamyslím nad tým, čo všetko mi za tie roky prešlo, hlavne vďaka recenzovaniu, rukami, tak takých momentov bolo viac. Najhoršie hodnotenie si odo mňa vyslúžila a aj dojem vo mne zanechala zhodou okolností posledná hra, ktorú som recenzoval – Adidas micoach. Tí, čo čítali

moju recenziu, sa pravdepodobne na nej dobre zasmiali, ale mne teda pri jej „hraní“ do smiechu vôbec nebolo.

■ **Venuješ sa popri Gamesite a tvojej práci aj niečomu inému?**

Takmer všetkému, čo nejakým spôsobom súvisí s IT. Som človek, ktorý si najskôr v hlave niečo vymyslí a potom až začne zisťovať, čo všetko k tomu potrebuje vedieť, aby dostal svoj vysnívaný výsledok. V praxi to vyzerá tak, že ovládam zo všetkého niečo – grafika, web, video, siete atď., ale naplno sa nevenujem ničomu, lebo mi vždy napadne niečo nového. Učiť sa nové veci ma baví, takže chcem toho vyskúšať čo najviac.

■ **Akým spôsobom (okrem hrania) najradšej relaxuješ?**

Mojou voľbou číslo jedna je jazda na koni, ktorá mi vždy dokáže vyčistiť hlavu a zdvihnúť náladu. Taktiež som veľký filmový fanatik, takže keď práve neseďím v práci alebo na koni, tak ma nájdete v kine. Rád si prečítam aj dobrú knihu, ale, bohužiaľ, na ich čítanie mi už dlhšiu dobu nezostáva žiaden čas.

■ **A čo tvoj hudobný vkus? Je ti jedno čo počúvaš, či skôr inklinuješ k jednému obľúbenému žánru?**

Hudbu ako takú mám veľmi rád, pričom na nejaký konkrétny žánr sa neobmedzujem. Dokážem si vypočuť prakticky všetko od metalu až po operu, pokiaľ má daná skladba buďto nejaký rozumný rytmus alebo text, ktorý má aj nejakú myšlienku. Špeciálnou kategóriou sú u mňa soundtracky, a to či už herné, filmové alebo trailerové, pretože aktuálne viac-menej ako jediné využívajú naplno silu orchestra alebo zborového spevu a skvelo sa mi pri nich rozmyšľá a pracuje.

■ **Čo by si chcel na záver odkázať našim čitateľom?**

Že Hiro a ja, a aj ostatní z redakcie máme hlavu plnú nápadov a ak všetci neskončíme na psychiatrii, môžu sa, v prípade, že všetko pôjde hladko, tešiť už v blízkej budúcnosti na pár

veľmi zaujímavých vecí.

■ **Ďakujeme za rozhovor.**

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PS3

Žáner:

preteky

Výrobca:

Monkey Bar Games

Vydavateľ:

Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor

+ šarm originálu

- všetko ostatné

HODNOTENIE:

40%

Madagascar 3 je na rýchlo zbúchanou hrou nevalných kvalít, ktorej najsilnejšou stránkou sú vtipné animácie osvetľujúce príbeh.



posledné slovo, ktorým by som to popísal. Najmä kvôli nešikovnému ovládaniu.

Madagascar 3: Europe's Most Wanted

ĎALŠÍ PREMRHANÝ POTENCIÁL

■ **Leto. Čas máčania sa na kúpaliskách, kolabovania z horúčav, skrývania sa pred búrkami. Čas prázdnin, dovoleníek, bicyklovania, korčuľovania a iného športovania. Čas recenzovania zlých hier. Čas l'utovania, že ste sa kedysi pustili do písania o hrách.**

S úvodom som dal snáď jasne najavo, aký zážitok vo mne zanechal najnovší herný počín na motívy filmu práve hrajúceho v kinách. Madagascar 3 ponúkne to najlepšie hneď na začiatku. A to konkrétne úvodnú animáciu, približujúcu pozadie príbehu. Má v sebe humor a šarm pôvodného filmu. Hneď ako skončí, to však začne ísť dolu vodou.

V hre sa chopíte role hlavnej štvorice zvierat, ktoré poznáte z filmu a pustíte sa do úvodného levelu, kde si prejdete

tréningom. Ten vám ukáže absolútne všetko potrebné a aj to, že toho veľa nie je. Každá postava má svoju vlastnú špeciálnu schopnosť, pomocou ktorej dokáže riešiť rôzne problémy a odstraňovať prekážky. S levom môžete napríklad používať dvojskok či skákať a liezť po lampách a strašiť holuby, aby uvoľnili miesto. Hrošica sa dokáže potápať atď.

Na každej mape je potrebné získať akýsi predmet pre postup ďalej a k tomu musíte využívať práve schopnosti vašich spoločníkov. Na rôznych miestach sú umiestnené hotspoty, vďaka ktorým sa dostanete na neprístupné miesta. Ide o veľmi jednoduché záležitosti, očividne robené pre potešenie detí, ktorým nebude vadit' nenápaditá a repetitívna herná náplň, pokiaľ na obrazovke vidia svoje obľúbené animované postavičky.

Okrem toho sú na každej mape dostupné aj zberateľské predmety. Tie čelia jednému veľkému problému. Každé zviera môže zdvihnúť len ten svoj typ predmetu a ak chcete zobrať niečo, čo je hneď vedľa toho, tak si musíte prepnúť na iný charakter a zobrať to s tým. Tak by sa dal zhrnúť príbehový mód. K dispozícii je ešte cirkusový mód, kde plníte rôzne typy minihier, no zábava je to

Technické spracovanie nijako neohúri, jedine ak peknými obrazovkami. Vyniká len spomínaný humor, aký by ste od tohto typu hry mohli očakávať. Milý. Postavičky sa napríklad musia schovávať pred odchytom zvierat. V dave ľuďi tak musia byť inkognito, čo sa im podarí vďaka nasadeniu si slnečných okuliarov. Pobavia aj strelené animácie a úlohy postáv a občasné poznámky a slovné hračky.

Madagascar 3 je na rýchlo zbúchanou hrou nevalných kvalít, ktorej najsilnejšia stránka spočíva vo vtipných animáciách osvetľujúcich príbeh. Ako hra je však podpriemerná a osloví iba tých najmenších. Ak vedia po anglicky. Ostatných unudí nenápadnosť celého tohto počínu. Skrátka, nič nové pod letným slnkom.

Patrik Barto



Hi'adá sa nová slovenská reprezentácia!

Začína kvalifikácia na Majstrovstvá sveta v PC hrách



To tu ešte nebolo!

Majstrovstvá sveta v počítačových hrách je udalosť, ktorá má už dlhoročnú tradíciu po celom svete. Tento rok sa oficiálna kvalifikácia uskutoční prvýkrát aj na Slovensku. Slovenskí hráči teda prvýkrát v histórii dostanú možnosť reprezentovať svoju krajinu na najprestížnejšom svetovom turnaji v PC hrách! Electronics Sports World Cup, skrátene ESWC je najväčšou, vrcholnou akciou svetového profesionálneho hrania PC hier, a preto je považované za Majstrovstvá sveta v PC hrách. A hneď dvaja slovenskí hráči sa môžu tešiť na účasť v Grandfinále ESWC 2012, ktoré prebehne na začiatku novembra v Paríži.

Slovenská kvalifikácia HP Pavilion ESWC 2012 sa uskutoční v oblíbených hrách

Účasť na parížskom grandfinále ESWC je snom snáď každého hráča počítačových hier. Minulý rok totiž finále navštívilo viac ako štvrt milióna ľudí! Atmosféra na finálovom pódium bola neuveriteľná a pripomínala emócie, ktoré vidíme pri klasických športoch, ako je hokej alebo futbal. A práve túto atmosféru budú môcť okúsiť aj dvaja slovenskí hráči, ktorí vyhrajú lokálnu kvalifikáciu. Kvalifikácia HP Pavilion ESWC 2012 sa skladá z dvoch populárnych počítačových hier. Prvá je strategická hra Starcraft 2, ktorú hrajú milióny ľudí po celom svete. Hráč si v nej môže zvoliť jednu z troch rás a následne útočí so svojimi jednotkami proti súperovi. Starcraft 2 je oblíbený práve vďaka obrovskému množstvu taktík a stratégií, ktoré môže hráč

zvoliť. Druhou hrou slovenskej HP Pavilion ESWC kvalifikácie je pretekárska hra Trackmania Nations. Jedná sa o freewarovou hru, tzn. každý si ju môže stiahnuť a nainštalovať zdarma. Hra pripomína klasické formule s tým rozdielom, že formuľka, ktorú šoférujete, jazdí na špeciálnych tratiach s množstvom prekážok, skokov, vodných priekopov i bahenných ciest.

Online turnaje začínajú, prihláste sa tiež

Kvalifikácia HP Pavilion ESWC začne sériou niekoľkých online turnajov. Následne niekoľko najlepších hráčov postúpi na offline finále, ktoré sa uskutoční v bratislavskej herni. Víťaz Starcraft 2 turnaja a víťaz Trackmania Nations turnaja následne získajú vysnívanú cenu - účasť v hlavnom parížskom turnaji na grandfinále ESWC, dres slovenskej reprezentácie a spätnú letenku.

Pravidelnú reportáž z celej kvalifikácie môžete sledovať na oficiálnej stránke www.eswc.sk. Všetky online turnaje budú vysielané naživo na oficiálnom webe www.eswc.sk, vrátane zaujímavých komentárov a množstvom súťažní pre divákov.



Sledujte živé vysielanie online turnajov

Slovenskej reprezentácii budú hneď po konci kvalifikácie dopriate skutočne profesionálne podmienky. Každý hráč totiž dostane na tréning pred parížskym turnajom herný počítač HP Pavilion HPE h9-1200ec Phoenix. Minulý rok sa v Paríži náš krajan stal Majstrom sveta, a tak chceme lokálnych hráčov podporiť aj tento rok. Na Slovensku je hranie PC hier veľmi populárne a naviac tento rok budú mať reprezentanti skutočne skvelé podmienky pre tréning, pretože na počítači HP Pavilion HPE h9-1200ec Phoenix sa budú môcť pripraviť na 100%. Tento počítač so silným procesorom Intel® Core™ i7 totiž patrí k tým najvýkonnejším na trhu. Pravidelné informácie z oficiálnej slovenskej kvalifikácie HP Pavilion si môžete prečítať vždy na oficiálnej stránke www.eswc.sk alebo u mediálnych partnerov, ako napríklad na hernom portáli Sector.sk.

A aby Vám neunikla skutočne žiadna informácia, je výhodné stať sa fanúšikmi oficiálnej facebook stránky kvalifikácie HP Pavilion ESWC, ktorú nájdete na adrese [www.Facebook.com/ESWCSlovak](https://www.facebook.com/ESWCSlovak).



Ratchet&Clank Trilogy

Ratchet&ClankTrilogy



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Výrobca: InsomniacGames
Zapožičal: Sony
Žáner: platformovka

PLUSY A MÍNUSY:

- + roztomilý svet
- + humor
- + rôzne šialené zbrane
- kamera a ovládanie prvého dielu
- multiplayer pôsobí len ako doplnok
- niektoré skákacie pasáže

HODNOTENIE:

80%

Ved' ten checkpoint opakujem len dvadsiaty tretí raz.

Polož gamepad, aby si ho nerozbil, vydýchaj sa a chod' sa pozrieť, čo je nového na internete. Ok, pod'me na to, ved' je to hra pre deti...O päť minút neskôr sa izbou nesie už len nepublikovateľná smršť nadávok.

Sú hry, ktoré sú v prípade, že ich máte recenzovať pre vás tak trochu nočnou morou. Nemyslím teraz hry, ktoré by boli vyslovene zlé (pri nich aspoň viete, že na konci im to v recenzii pekne zráťate a ten, kto sa bude smiať posledný, ste vy), ale hry ktoré sú dobré, ale sami od seba by ste sa do nich nepustili, lebo vás ničím neoslovujú. Áno, tušíte správne, Ratchet&ClankTrilogy patrí u mňa presne do tejto kategórie hier. Jednoducho nemám rád plaform hry, pretože ma, no... ehm... vytáčajú. Keď mi teda na stole pristála na recenzovanie nie jedna hra z tohto žánru, ale rovno tri v jednom balení, netváril som sa vôbec nadšene.

Ratchet&Clank je prvým dielom v HD kompilácii a ako taký sa

vyznačuje hneď niekoľkými špecifikami. Po prvé nám predstavuje dvoch hlavných hrdinov, ktorými sú Ratchet (chlpaté čudo Lombax) a Clank (malý robot). Tí sa hneď v úvode rozhodnú spojiť svoje sily pri záchrane galaxie a vydávajú sa tak spolu na dobrodružnú (pre mňa, chudáka, strastiplnú) cestu, v snahe zastaviť vesmírnu mega korporáciu, ktorá si chce vybudovať novú planétu tým, že si z ostatných planét vyseká jej

hodiace sa časti. Príbeh, keďže je hra primárne určená pre deti, sa nesie vo vtipnom duchu a postavičky, s ktorými sa v ňom stretnete, zo seba vždy vysypú len jednu dve vetvy, nasmerujúce vaše putovanie na ďalšiu planétu (predstavujúcu level). Základom gameplayu je potom dostať sa na druhú stranu levelu, pričom okrem štandardného zdolávania prekážok (skákanie a neskôr aj plávanie) je tu kladený veľký dôraz





aj na využívanie rôznych zbraní, ktorými pacifikujete prakticky všetko, čo sa hýbe. Tie sa postupne odomykajú u obchodníka a v prípade, že disponujete dostatočným množstvom skrutiek (padajú takmer zo všetkého čo zničíte), si tak môžete kupovať stále nové a šialenejšie prírastky. Zbrane sú pomerne rozmanité, avšak ich efektívne využitie je pri väčšine kúskov pomerne diskutabilné. Môže za to hlavne autoaim systém a miestami problematická kamera, čo v kombinácii s obmedzenou muníciou vedie v mnohých prípadoch k smrti a frustrácii. Týmto sa dostávame k hlavnému problému, ktorý ma počas hrania privádzal do nepríčetnosti, a tým je checkpoint systém, vďaka ktorému budete častokrát opakovať pokojne aj polovicu levelu stále dokola len preto, aby ste zakaždým zomreli na tom istom mieste. Okrem zbraní budete taktiež využívať aj rôzne gadgety, ku ktorým sa viažu niektoré viac či menej náročné puzzle, ktoré sa z času na čas objavajú. Vďaka gadgetom sa tiež budete častokrát vracat' na už navštívené planéty, keďže sa za ich využitia budete môcť dostať na miesta, ku ktorým ste predtým nemali prístup. Zaujímavým spríjemneným sú potom taktiež zriedkavé pasáže, keď sa namiesto Ratcheta ujmiete role Clanka, ktorý je vďaka absencii zbraní podstatne zraniteľnejší a vyžaduje si trochu viac taktickejší prístup za využitia robotických príšeriek, ktorým môže vydávať príkazy.

Sčítané a podtrhnuté, treba skonštatovať, že prvý diel dobrodružstiev tejto zvláštnej dvojice prišiel na svoju dobu s roztomilým svetom, ktorý v remastrovanej HD verzii vyzerá skvele aj dnes, avšak taktiež je na ňom badať nedotiahnutú kameru a ovládanie, ktoré by sa možno dali tolerovať v dobe pôvodného vydania, avšak určite nie dnes, a zvlášť v prípade, že na disku máte hry, ktoré prekonávajú svojho predchodcu po všetkých stránkach (viď. nižšie). A tu

sa natíska otázka, prečo vôbec strácať s prvým dielom čas, keďže jednotlivé diely na seba nadväzujú len veľmi voľne.

Druhý (Ratchet & Clank 2: Locked and Loaded) a tretí diel (Ratchet & Clank 3: Up Your Arsenal) stavajú v zásade na tom istom princípe ako prvý (opäť budete zachraňovať galaxiu, skákať a strieľať všakovakými zbraňami), ale prinášajú hneď niekoľko zásadných vylepšení. Tým prvým je, samozrejme, kamera a ovládanie, ktoré konečne nepôsobí dojmom, že bojujete s gamepadom a nie dianím na obrazovke a výrazne to tak spríjemňuje zážitok z celej hry. Zmeny sa dočkali taktiež zbrane, ktoré si v týchto dieloch nielen kupujete, ale ich postupným používaním ich aj automaticky vylepšujete na lepšie verzie. Tak isto došlo k vylepšeniu systému zdravia a Ratchet tak dostáva za každého spacificovaného nepriateľa nielen skrutky, ale aj skúsenosti, ktoré po dosiahnutí určitého množstva automaticky zvyšujú jeho výdrž v boji. Okrem tohto boli pridané taktiež rôzne minihry – prestrelky vo vesmíre, preteky vznášadiel, arénové súboje a podobne. Z hľadiska príbehu môže niekto namietat', že sa jedná o tú istú nastavovanú kašu ako v prvom dieli, čo je do určitej miery aj pravda, keďže obidvaja hrdinovia stále zachraňujú galaxiu pred nejakým zloduchom, nič menej vďaka neustálemu humoru a ut'ahovaniu si z klasík ako je Star Wars, sa pri sledovaní prestrihových animácií budete aj tak usmievať a v prípade tretieho dielu rovno aj smiať.

Tretí diel navyše, okrem už vypilovanej singleplayer časti, obsahuje taktiež multiplayer. Ten ponúka na desiatich mapách tri módy – Death Match, Capture the flag a Siege, v ktorých si môžu svoje sily zmerať buďto štyria hráči v splitscreene, alebo až ôsmi hráči online. Multiplayer ako taký dokáže na chvíľu zabaviť, ale v porovnaní s dnešnou obrovskou

konkurenciou a vysokým štandardom, na ktorý sú hráči zvyknutí, pri ňom pravdepodobne nikto dlho nezostane, čo potvrdzuje aj malé množstvo hráčov, ktorých som pri jeho hraní stretol.

Celá kompilácia beží v remastrovaných 1080p a vzhľadom na cartoonové grafické poňatie funguje skvele, takže pri hraní človek nenarazí na žiadne rozmazané textúry a iné podobné neduhy, objavujúce sa pri iných HD reedíciách. Troška sklamaním sú prestrihové animácie, ktoré zostali v pôvodnom pomere strán 4:3 a pôsobia tak trochu ako päť na oko v porovnaní s bezchybným prevodom do širokouhlého rozlíšenia. Všetky diely taktiež podporujú zobrazenie v 3D móde, kedy však klesá rozlíšenie na 720p a framerate padá z 60FPS na 30FPS. Samozrejmosťou je už dnes pre PS3 štandardná podpora trofejí.

Ako som povedal v úvode, Ratchet & Clank Trilogy nie je ani zďaleka zlá hra, teda v prípade, že máte vy alebo vaše dieťa v oblube platform hry. Pokiaľ však tomu tak ako v mojom prípade nie je, odporúčam vám sa radšej porozhliadnuť niekde inde, pretože podľa môjho skromného názoru agresivitu v hráčoch nevyvoláva nijaký kontroverzný level z CoD, ale chlpatá potvora, ktorá nevie preskočiť jednu „poondenú“ priepasť a nemá dostatok munície, lebo nemá dostatok skrutiek.

Branislav Brna



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

PS3

Žáner:

akčná adventúra

Výrobca:

Traveller'sTales

Vydavateľ:

Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + všetky klady predošlých LEGO
- + otvorený svet
- + dabing
- všetky zápory predošlých LEGO
- chýba minimapa

HODNOTENIE:

75%



Lego Batman 2 je novým prírastkom do série, ktorá pre mnohých hráčov buď stagnovala, alebo ich prestala zaujímať.



Lego Batman 2: DC Super Heroes

LEGO HRA S VÝRAZNÝMI NOVINKAMI

Ach nie, ďalšia lego hra! Pomyslel som si, keď mi na recenziu dorazil Lego Batman 2. Lego hry boli vždy kvalitné záležitosti, problémom však bolo, že sa od seba veľmi nelíšili, a tak ich neustále hranie mohlo byť stereotypné a únavné. Tentokrát sme sa však dočkali veľkých novinek, ktoré spestria zážitok dlhoročným fanúšikom a aj hráčom, doteraz vyhýbajúcich sa tejto sérii.

Prvú, z dvoch spomínaných novinek, si všimnete okamžite po spustení novej hry, kde vás úvodná animácia uvedie do začiatku príbehu. Lex Luthor a Bruce Wayne prichádzajú na slávnosť s odovzdávaním ceny pre „Muža roka“, kde sa stretávajú ako súper. Niečo je tu však nové. Pokiaľ ste vývoj hry sledovali dlhší čas, tak určite viete, že ide o prvý počin v sérii s dabingom. Ten sa vydaril a perfektne sadol do tónu humoru, ktorý je charakteristický pre Lego hry. Ten sa vrátil, samozrejme, tiež a cutscény, kde sa prejavuje kontrast zadumaného Batmana a oslňujúceho Supermana, náramne pobavia.

Áno, je tu aj Superman. Úvodnú ceremóniu, ktorú mimochodom vyhral Bruce Wayne, naruší Joker aj s niekoľkými známymi „záporákmi“ z univerza. Batman spolu

s Robinom tak budú musieť znova zasahovať. Po úvode sa ponížený Lex Luthor spojí s Jokerom, a aby toho na Batmana nebolo priveľa, neskôr sa k nemu pridá aj Superman. A okrem neho aj ďalší superhrdinovia z DC univerza. Poteší najmä Flash.

Druhou veľkou novinkou je otvorený svet. Už to nebude len o lineárnych leveloch, aj keď tie tu zostali v podobe hlavného príbehu, ale Gotham budete môcť preliezať ako sa vám len bude chcieť. Ironicky, práve vďaka tomu tu najviac žiari Superman. Lietať s ním po celom meste, za sprievodu jeho vlastnej hudobnej témy od Johna Williamsa je zážitok, po akom túžili jeho fanúšikovia dlhý čas.

S otvoreným svetom však nezmizli tradičné lineárne levely so súbojmi proti nepriateľom (každý superhrdina má iný štýl boja, od seba sa ale veľmi nelíšia), zbieraním lego kociek a riešením rôznych skladačiek. Áno, to je dvojzmysel. Na mape pridáte k danému bodu, kde sa odohrá príbehová cutscéna, po ktorej sa dostanete do uzavretých priestorov. To sa týka najmä hlavného príbehu, aj keď aj ten má mnoho výnimiek. Celé to má však jeden problém. Vývojári zabudli pridať minimapu. Kvôli jej absencii tak budete

často, či už pri lietaní alebo za jazdy (na dobre sa ovládajúcich vozidlách), stále prepínať na veľkú mapu v menu.

Otvorený svet by takisto nebol tým pravým, keby bol prázdny. To, našťastie, nie je prípad Batmana 2, keďže Lego hry odjakživa ponúkali obmieňajúci sa gameplay tým, ktorí sa vyžívajú v odomýkaní a zbieraní všetkého, čo je k dispozícii, a prechádzaní hier na sto percent. A otvorený svet k tomu priam vyzýva, takže sa po prejdení hlavného príbehu (cca 10 hodín) môžete tešiť na ďalšie hodiny zábavy pri plnení vedľajších misií.

Tradičnej hratelnosti s novými prvkami skvelo sekunduje soundtrack, kde spoznáte známe témy z komixových filmov a aj kvalitný originálny hudobný sprievod. Celkovo je technická stránka na slušnej úrovni a prechodom na väčšie priestranstvo ničím neutrpela. Drobné problémy s ovládaním či kamerou síce zostávajú, ale nejde o žiadne dramatické zápory, kvôli ktorým by bola hra nehratelná, a pokiaľ ste si už pár dielov série prešli, tak ste si na ne zvykli. No do plusov sa to rozhodne nezaráta.

Lego Batman 2 je novým prírastkom do série, ktorá pre mnohých hráčov buď stagnovala, alebo ich prestala zaujímať. Tí sa vďaka novinkám môžu bez váhania do hry pustiť, aj keď Traveller'sTales priam tvrdohlavo odmieta opraviť negatíva, ktoré trápia sériu už od začiatkov. K dobru im však slúži neustále sa posúvanie dopredu.

Patrik Barto



HIT ROKU!

www.GuildWars2.com

**NEJOČEKÁVANĚJŠÍ
ONLINE HRA NA HRDINY
ŽÁDNÉ MĚSÍČNÍ POPLATKY.**



©2010–2012 ArenaNet, Inc. and NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars 2, and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

pevnost

COMGAD

NCsoft

ARENANET

Prototype 2

ČO FUNGUJE, TO NETREBA
MENIŤ. ALEBO ŽEBY?

Prototype 2 je hra, z ktorej sa vyvinula labutia pieseň štúdia Radical. Dokáže upgradovaná verzia brutálnej sandbox „vymazať“ obštné v súčasnej konkurencii sandboxových titulov?

Prototype bol v čase svojho vydania vskutku prekvapujúcim zjavom, ktorý priniesol asi najbrutálnejšieho herného hrdinu, ku ktorému veľa hráčov prechovávalo negatívne emócie. No priniesol aj New York uprostred apokalypsy, ktorej dôvodom bol práve Alex Mercer, hrdina prvého dielu. A tam niekde v zákutiach New Yorku našla smrť aj rodina Sgt. Jamesa Hellera, vojaka, mieriaceho do srdca temného mesta. No tu sa zjaví starý známy Alex so svojimi nepredvídateľnými činmi a neznámym cieľom. Jeho prítomnosť sa určite nepáči po pomste bažiacemu Jamesovi, snažiacemu sa spraviť všetko preto, aby Mercera zlikvidoval. A nakoľko charakteristiky Mercerovho správania sú také, aké sú, "obdaruje" Hellera schopnosťami, ktorými oplýva on sám, a s odkazom, že on smrť jeho rodiny nemá na svedomí, odchádza. A tak sa náš nový hrdina vydáva na brutálnu cestu, počas ktorej musí zistiť pravdu a pomstiť sa. Aj napriek tomu osobnému faktoru, ktorý príbeh sprevádza, je celkovo slabý a predvídateľný asi od druhej tretiny kampane.

Ako už vyššie bolo spomenuté, hra sa opäť odohráva v New Yorku rozdelenom na tri zóny podľa úrovne nakazenia obyvateľstva. Budete hrať za Jamesa Hellera, ktorý pri postupe v hre bude naberať na schopnostiach, ktoré okorenili náznaky RPG prvkov. Za činnosť v hre totiž získavate XP body a pri každom postupe o level vyššie môžete získaný bodík investovať do jednej z kategórií, zlepšujúcich určité vlastnosti hlavného hrdinu. To však nie je jediný spôsob, ako sa k vylepšeniam dostať. Hlavné schopnosti dostávajúte dávkované postupne počas prechádzania hlavných misií, ktoré vám zaberú približne deväť hodín hernej doby. Ďalšie vylepšenia získavate "konzumáciou" protivníkov, ktorí sa pri prechode mesta vyznačia na mape

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Radical Ent.
Vydavateľ: Activision
Zapožičal: Brloh

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + light RPG systém
- + široké možnosti likvidácie
- grafické spracovanie
- stereotypné misie
- optimalizácia na PC
- málo noviniek

HODNOTENIE:

70%



VO SVOJOM JADRE JE HRA STÁLE ZÁBAVNÁ, NO MOHLA BY BYŤ AJ OVEĽA LEPŠIA. HRU NEZACHRAŇUJE ANI PRÍBEH. STAČILO IBA TROŠKU VIAC SNAHY A ČASU NA VÝVOJ.





a dodávajú vám levely na konkrétne vlastnosti a upgrade vašich schopností. Tam ostalo prakticky všetko po starom, až na jednu veľmi peknú zmenu. Tou je schopnosť uväzniť protivníkov v sieť vytvorenej z biomateriálu, nachádzajúceho sa vo vašom tele. Ostatné zostalo nezmenené. Dôležité je však to, že všetky tieto schopnosti ako celok dodávajú hre tú správnu variabilitu a sú navrhnuté tak, aby vám dokázali pomôcť v každej situácii. Ostalo aj plachtenie po vírusom zničenom meste či bežanie vo vertikálnom smere po budovách. Tam však možnosti boja nekončia, naokoľko si môžete zaobstarať vrtulník, tank či ďalšie podobné vozidlo, alebo si jednoducho z tohto prostredia vytrhnúť zbraň a zabaviť sa s ňou. No zbrane nechávajú na zemi aj chudáci vojaci, a tak vám dobre poslúžia aj tie. To všetko dokopy dáva veľké množstvo možností pri boji a tento fakt je veľmi uspokojivý, a keď k tomu prirátate aj dobre navrhnutú ovládaciú schému (iba na gamepade, na klávesnici je ovládanie dosť ťažkopádne, a ak máte k dispozícii

gamepad, tak vám radím použiť ten), tak je tento aspekt hry kvalitatívnu ozdobou.

To sa však nedá povedať o misiách vytvorených podľa niekoľkých šablón, ktoré hra počas väčšiny hernej doby slepo nasleduje (bez náznaku nejakého dobrého nápadu). Dostanete úlohu, kde sa máte niekam dostať, no na to musíte "skonsumovať" určitú osobu a po dokončení úlohy musíte utiecť zo zóny, kde ste svojím krvavým správaním vyvolali poplach. Toto je obsahom drvivej väčšiny hlavných úloh, medzi ktorými sa nájde pramálo toho, čo môžeme nazvať originálnym. Rovnaké je to aj pri bočných misiách a ďalších úlohách, medzi ktoré patrí čistenie brlohov zmutovaných príšer, hľadanie audionahrávok, ozrejmujúcich príbehové pozadie univerza či likvidovanie špeciálnych komand korporácie Gentek, majúcej prsty v tom, čo sa v New Yorku deje. Okrem toho hra, podobne ako jej predchodca, obsahuje sériu výziev, v ktorých máte spraviť určitú činnosť za určitý čas, za čo ste odmeňovaní

skúsenosťami, a môžete sa pochváliť aj svojim priateľom prostredníctvom online rebríčkov.

Prvok, ktorý sa z prvého dielu zachoval, je charakter hlavného hrdinu, majúceho nejaké ľudské črty hlavne vďaka tomu, že príbeh sa točí okolo jeho rodiny, no stále vzbudzuje dojem, že túto postavu by sme nemali mať príliš v oblúbe, lebo je to proste „badass“. A to, že za každým druhým slovom počujete nejakú nadávku, a to aj vtedy, keď by to naozaj nemuselo byť, na jeho pozitívnych vlastnostiach nepridáva. A, samozrejme, ani jeho činy, akokoľvek nevyhnutné sú, pôsobia brutálne až odpudzujúco, no ak sa v takýchto hrách vyžívate, narazili ste na ten pravý titul.

Celé toto je zabalené do vylepšeného, no stále priemerného až podpriemerného grafického kabátika. Tu by sa dal vyzdvihnúť asi iba model hlavného hrdinu, ktorý je spracovaný naozaj detailne. No práve toto chýba zvyšku hry. Prostredie New Yorku by potrebovalo lepšie textúry rovnako ako zvyšok postáv v hre. Oproti tomu cut-scény sú renderované mimo enginu hry a ich čiernobiela štylizácia je výborná. Tá sa dostáva aj do hry v momente, keď má hlavná postava málo zdravia. Možno by bolo pre hru obohacujúcejšie pridať do nastavení možnosť trvalého zapnutia tejto štylizácie. Z technologického hľadiska však nepoteší ani blikanie textúr a hlavne strašná optimalizácia (Prototype 2 som s ťažkou biedou na high-end zostave rozbehal na plných detailoch na hrateľnom počte FPS, čo o niečom vypovedá). Keď ste hrali prvý diel, tak s "optimalizáciou" v podaní štúdia Radical máte skúsenosť, a teda viete, čo vás čaká a čo neminie. Zato audio stránka je na tom o poznanie lepšie. Dabing a hudba sú na výbornej úrovni. Hlavne celkové ozvučenie počas boja dodáva pocit moci, ktorý budete s radosťou prezentovať na mutantoch.

Al však zažila oproti Prototype 1 výrazný downgrade. Vidieť to v situáciách, kedy je vyhlásený poplach. Keď sa vám to stalo v jednotke, tak ste boli pripravení na veľký malér. Nasledovali tuhé boje a útek zo zóny poplachu vám často zabral dlhšiu dobu a potrebovali ste k tomu všetku vašu pozornosť a častokrát aj kúsok šťastia. V druhom dieli vám prakticky stačí prejsť za roh, zmeniť svoju podobu (čo zostalo zachované taktiež z jednotky) a z toho istého miesta vyskočíte späť, každý nepriateľ pozerá vašim smerom, no nikomu ani len nenapadne, že ste to vy... rovnako im vôbec nie je podozrivé, že nad hlavami im lieta James Heller alebo nejaký ich kolega robí super akrobatické kúsky či lezie po stenách. A, samozrejme, to, ľudovo povedané, vôbec neriešia. Z tohto dôvodu je druhý diel oveľa menej náročný oproti tomu prvému a pokojne sa vám môže stať, že ho prejdete bez jediného úmrtia.

Celkovo je tak Prototype 2 hrou, ktorá očakávania nespĺnila. Autorom totiž slovo optimalizácia (pri ovládaní na PC) v slovníku chýba. A aj keď sa pozrieme na hru samotnú, tak si určite všimnete, že sa autori s inováciami nijako extra nebabrali, misie sú stereotypné, novinky sú iba kozmetického charakteru. Hru nezachraňuje ani príbeh, ktorý mohol byť oveľa lepší či istý náznak RPG systému. Vo svojom jadre je hra však stále zábavná, a ak vám bude stačiť lieť po meste a vraždiť všetko, čo sa pohne, tak táto hra je pre vás. No zároveň však mohla byť oveľa lepšia, stačilo iba trochu viac snahy a času na vývoj.

Dominik Farkaš

Darksiders 2

IDEÁLNE POKRAČOVANIE?

Každý vie, ako vstupujú na trh nové značky. Malé očakávanie, ba skôr dúfanie v to, či sa nová značka uchytí. A to či už zo stránky kvalitatívnej alebo predajnej. No pokračovanie má situáciu sťaženú, pretože už sa hľadá iba na to, aby bol druhý diel lepší ako ten prvý. Podarilo sa toto očakávanie naplniť hre od štúdia Vigil Darksiders 2?

Na jednoznačnú otázku je tu jednoznačná odpoveď. Áno. Bez akýchkoľvek pochyb či malého zaváhania. Darksiders 2 prišiel v takej forme, ktorú očakáva hráčska obec od každého pokračovania a necháva svojho predchodcu výrazne za sebou. Aj keď je tu jedna oblasť, kde je tento súboj viac-menej vyrovnaný. Príbeh. Ten sa odohráva v čase medzi prológom a prvou kapitolou prvého dielu, kedy sa jeden z Jazdcov Apokalypsy, War, dostáva na Zem, aby rozmetal vojská Neba a Pekiel, ktoré si za miesto apokalyptickej bitky vybrali práve modrú planétu. To však nemal robiť, nakoľko nebol povolaný (pre doplnenie informácií vám odporúčam zahrať si jednotku), a tak ho Rada potrestala a uväznila. Navyše l'udstvo bolo zničené, a tak sa jeho brat Death (Smrť) vydáva na strastiplnú cestu, aby očistil jeho meno a zachránil l'udstvo. Magické predmety, zrady, mocné bytosti a vlastná mytológia. Toto všetko sprevádza hráča celou hrou a poskytuje zaujímavú spleť, ktorá dokáže udržať hráčovu pozornosť po celú dobu hrania.

To sa týka aj celej hry, pretože jej základným kameňom je podobne ako v prvom dieli šikovní kombinácia svižných bojov, prvkov známych zo série Prince of Persia a logických hádaniek, ktoré sú prakticky jediným bodom, kedy sa budete v hre zasekávať. Je ich totiž veľké množstvo, a aj keď ich náročnosť nie je veľmi vysoká, istú dobu sa pri nich zdržíte. Je to však príjemné osvieženie inak lineárneho level dizajnu samotných misií, ktorý je kombinovaný s relatívnu otvorenosťou zvyšku prostredia, slúžiacich na presun medzi misiami, čo je vskutku logické, nakoľko

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG / adventúra
Výrobca: Vigil Games
Vydavateľ: THQ/Comgad
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + vyšperkovaný súbojový systém
- + komplexný RPG systém
- + herná doba
- + art štýl
- + príbeh
- + rôznorodosť herných činností
- technologické spracovanie
- problémy PC verzie
- technické nedostatky

HODNOTENIE:

90%



PRED HRANÍM SI VYČLEŇTE DOBRÝCH 25-30 HODÍN (BEZ VED'AJŠÍCH ÚLOH) A KVALITNÝ HERNÝ ZÁŽITOK JE ZARUČENÝ. A AUTORI PRISLŮBILI AJ PREDLŽOVANIE HRY POMOCOU DLC.





prvou väčšou zmenou oproti jednotke je zavedenie bočných úloh. Ich splnenie je však čisto na báze dobrovol'nosti, no za úspešné snaženie sa vám hra nezabudne odvd'ačiť' skúsenostnými bodmi, a tým aj vyšším levelom postavy. Avšak samotná ich koncepcia vás motivuje k plneniu, nakoľ'ko originalita úloh je na vysokej úrovni.

Dôležitú úlohu zohráva väčší dôraz na RPG prvky, za čo autorom patrí veľ'ká pochvala. V prvom rade je to levelovací systém, pri ktorom sa nezabudlo na strom schopností. Prostredníctvom neho síce nemôžete ovplyvňovať' základné atribúty vašej postavy, ale na vylepšovanie vašich špeciálnych schopností je výborný. Vaše atribúty si môžete zlepšovať' pomocou inventára a vecí, ktoré sú v ňom. Celý inventár ako ho poznáme z klasických RPG hier je aj tu a je rozdelený na sekcie podľa časti oblečenia či typu zbrane. Takže nutnou zmenou prešli truhlice. Tie však po novom neobsahujú orby na nákup nových komb, ale herné platidlo a nové

predmety pre vášho hrdinu. To dodáva hre nový prvok, nakoľ'ko predmety majú rôznorodé účinky a je iba na vás, ktoré si zvolíte. Spomínané platidlo využijete na nákup nových bojových pohybov pre vaše zbrane, ktoré taktiež prešli malou zmenou. Prvou je ich rôznorodosť, nakoľ'ko v prvom Darksiders ste ich mali k dispozícii iba niekoľ'ko, no tu ich je hneď' celý inventár. Primárnymi sú vždy dve kopy, sekundárne zahŕňajú kladivá, sekery, pazúry, meče a ďalšie predmety ul'ahčujúce likvidáciu zástupov nepriateľ'ov. Nezabudlo sa ani na rozhovory medzi Smrt'ou a ostatnými NPC, avšak väčšinou iba za účelom prehlbenia herného zážitku, nakoľ'ko vám poskytnú dodatočné informácie o univerze či o práve zadanej úlohe.

Čo sa týka hrateľ'nej časti, tu ostalo všetko minimálne tak dobré, ak nie ešte lepšie. Čiže základným pilierom bojov sú kombá, ktorých počet je akurát tak na ich zapamätanie a prežitie v hre. S pribúdajúcou náročnosť'ou závisí práve na ich rôznorodom používaní,

kombinovaní zbraní so schopnosť'ami a ďalšími predmetmi, ktoré má Smrt' k dispozícii, a na základe toho sa vrany, ghúlovia a podobné stvorenia budú podľa potreby stávať' vašimi spojencami v boji. Rovnako ako vaša verná vrana Prach, ktorá vám bude v prípade neschopnosti pokračovať' ukazovať' cestu vpred. Poslednou inštanciou sa v neskorších fázach hry stáva schopnosť' vziať' na seba na chvíľ'u podobu skutočnej Smrti s obrovskou kosou a nezdolateľ'nou žiadnym nepriateľ'om. Trochu času síce zaberie, kým sa vám tunajšie pravidlá dostanú pod kožu, no po ich zvládnutí by porcovanie nepriateľ'ov nemalo predstavovať' výraznejší problém. Na problémy tu máme logické hádanky. Pri ich riešení využijete všetky vaše naučené poznatky, ktoré budete musieť' kombinovať' so schopnosť'ami nazbieranými počas kampane. To isté sa týka aj prvkov vertikálnej hrateľ'nosti, známych z iných akčných adventúr. Ich prevedenie je síce dosť' zautomatizované, no sú príjemným doplnkom k hrateľ'nosti. Na dlhé trate potom poslúži váš kôň (nie zo žartu hráte za jazdca apokalypsy) Beznádej, majúci priestor aj pri súbojoch, čo je ďalším osviežením už aj tak pestrej škály herných činností. Medzi ďalšie osvieženia patria palné zbrane či prevezenie sa na chrbte orla. Autori teda robili všetko preto, aby sa hráč v hre nenudil.

A tak celou kampaňou prechádzate, získavate nové a stále lepšie zbrane, plníte rozkazy posúvajúce vás ďalej a ďalej za vašim vytúženým cieľ'om a popritom stínate



hlavy všakovakých príšer. Ich rôznorodosť, radikálne sa meniaci v každej navštívenej oblasti, je výborná, nakoľko na každého z nich platí iný štýl boja. Vrcholom sú, podobne ako v každej takejto hre, súboje s bossmi, pri ktorých platí to isté ako pri bežných nepriateľov. Najprv teda musíte odhaliť jeho slabiny, a potom môžete zaútočiť.

Level dizajn bol posunutý na novú úroveň, najmä preto, že na rozdiel od prvého dielu odohrávajúceho sa iba v jednom prostredí (na Zemi), sa dvojka odohráva v niekoľkých fantasy svetoch, z ktorých má každý svoj vlastný umelecký štýl, farebnú paletu či nepriateľov. Je len na vás, či navštívite zamrznutú krajinu pri hľadaní Vranieho otca, vstúpite do Mesta Mŕtvych alebo zjídete navštíviť miesto, kde žijú anjeli, vždy sa budete kochať nádherným vizuálnym štýlom, ktorý ponúka iba málo titulov na hernom trhu. Rovnako aj vzhľad hlavného hrdinu či jeho nepriateľov bola venovaná veľká pozornosť, a tak Smrti prívlastok "cool" sedí dokonale. Škoda, že to isté sa nedá povedať o technologickej stránke grafického spracovania. Najmä textúry by

nutne potrebovali trochu vyššie rozlíšenie, rovnako ako by úpravu potreboval systém tieňov, ktorý má veru od ideálu poriadne ďaleko. Navyše, keď si všimnete, že zvyknú často preblikávať, tak s touto hernou stránkou spokojný zďaleka nebudete. Celkový zážitok z hrania vám to však iste nepokazí.

Nepoteší ani kvalita PC portu. Ten síce beží výborne aj na slabších zostavách, no trpí presne tým istým, čím trpel aj prvý diel. Nemožnosťou prispôbenia detailov, nakoľko okrem zmeny rozlíšenia a zapnutia V-syncu nemáte žiadne možnosti na úpravu. Podľa vyjadrenia autorov hra sama detekuje dostupný hardvér a prispôbuje mu nastavenia, no to nám, vyhýčkaným PC hráčom, jednoznačne nestačí, čo autori pochopili a sľúbili opravný patch. Rovnako aj prispôbenie hry pre klávesnicu a myš dopadlo ako u predchodcu. Reálne riešenie vidíme v použití gamepadu, ktorý by mal byť v poslednej dobe po PC portoch povinnou výbavou každého, kto to s hraním na PC myslí vážne. Audio stránka dopadla na výbornú, dabing je na veľmi kvalitnej úrovni (ako v prvom dieli), cutscény sú skvelo zostrihané,

aj keď niektoré animácie zbytočne prerušujú hrateľné časti. Hudba si tak isto zaslúži pochvalu (aj keď je pravda, že keď sa pri nejakej logickej hádanke zaseknete a v pozadí vám v jednom kuse hrá tá istá téma, tak to môže byť trochu iritujúce).

Záverečné hodnotenie

Pred hraním si vyčleňte dobrých 25-30 hodín (bez vedľajších úloh) a kvalitný herný zážitok je zaručený. Dokonca autori prisľúbili postupné predlžovanie hernej doby pomocou DLC. Ak by vám to nestačilo, tak môžete využiť možnosť vstupu do arény, kde budete bojovať proti vlnám nepriateľov. No ani rozbehnutie celej kampane odznova nie je utópiou. Práve naopak, je to celkom logická voľba pre každého, kto Darksiders 2 vyskúša. Hra totiž ponúka vskutku originálny a veľmi zábavný mix. Autori sa totiž nebáli experimentovať a priniesli do hry naozaj fungujúce vylepšenia, posúvajúce celú hru na jeden z najlepších titulov tohto roku.

Dominik Farkaš



Súťaž

s portálom GAMESITE.SK

Darksiders II a Guild Wars 2 nemilosrdným spôsobom vtrhli do vašich domácností a teraz máte možnosť sa stať jedným z majiteľov týchto krásavcov pre PC. Traja z vás si prídu na svoje a vychutnajú si tieto očakávané hry aj na svojich domácich miláčikoch.

V tejto súťaži sa netreba do ničoho zapájať, ani sa pýtať, či odpovedať na otázky. Stačí, ak sa jednoduchým prihlásením zapojíte do súťaže na odkaze nižšie.

Tí, ktorí sú už u nás registrovaní, nemusia toho robiť veľa. Stačí súťaž potvrdiť na spomínanom odkaze. Tí, ktorí registrovaní nie sú, musia sa zaregistrovať na stránke a následne už len potvrdiť účasť v súťaži kliknutím na "potvrd".

DARKSIDERS II GUILDWARS



1.



+



2.



3.



KLIKNITE TU

 **NextGen**
magazín

 **GSSHOP**

The Secret World

Not Another Teen MMORPG

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Funcom
Zapožičal: EA
Žáner: MMORPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + kveľmi atypické MMO
- + rôznorodosť úloh
- mesačné poplatky aj in-game obchod
- pre niekoho rozvoj postavy a úlohy

HODNOTENIE:

75%



Poznáte to. Vyjde nové MMO a všetci sa sťazujú, že je to len kópia WoWka. Potom vyjde The Secret World a všetci sa budú sťazovať, že to nie je kópia WoWka. Nehovoriac o tom, že ta hrá je miestami až trochu moc hardcore.

To však práve chceme, nie? MMORPG, ktoré poláme takmer všetky pomyselné barličky a ponúkne hráčom jedinečný herný zážitok. Že ten jedinečný zážitok v sebe zahŕňa listovanie v skutočnej Biblii alebo dekódovanie zvuku pomocou audio editora? Tomu hovoríme oživenie hrateľnosti – nekonečné zabíjanie diviakov a zbieranie ich kože už stratilo svoje čaro. Nie, že by ste aj v The Secret World nezabýjali nepriateľov a nezbierali predmety.

The Secret World vyvinula spoločnosť Funcom. Nejde o žiadnych nováčikov v MMORPG žánri, na svojom konte už majú Age of Conan alebo Anarchy Online. Tieto tituly predstavovali vždy svoj vlastný pohľad na žáner a ponúkli niekoľko zaujímavých prvkov. Takisto aj

The Secret World – hra sa odohráva v modernej dobe a svetu vládne trojica frakcií. Templári, Illumināti a Draci. Základne rozhodnutie, ktoré vás čaká pri tvorbe postavy, súvisí práve s výberom jednej skupiny. Následne upravíte zopár kozmetických detailov vášho hrdinu a idete hrať. Že sme nespomenuli povolania? To preto, lebo v hre prakticky nie sú.

Tajný svet ponúka zaujímavý koncept, ktorý odstraňuje „levelovanie“ tak, ako ho poznáme. Silu hrdinu neudáva žiadne číslo pri jeho mene. To však neznamená, že by ste nezískavali skúsenosti – v tomto smere sa nič nemení a za skúsenosti postupne dostávate aj akčné body a body schopností. Akčné body vám umožňujú vyvíjať sa v niektorej z dostupných disciplín – boj na blízko, na diaľku, mágia atd. Za body schopností si kupujete nové skilly. Klasika, LENŽE, disciplíny a schopnosti môžete bez problémov kombinovať. Môžete si tak vytvoriť úplne hybridnú (a v niektorých prípadoch aj nepoužitelnú) postavu, prípadne sa zamerať iba na jednu disciplínu. Vol'ba je len

Nie je len náhražkou: Hoci sme považovali The Secret World za hru, ktorá nám iba skráti čakanie na Guild Wars 2, výsledok nás prekvapil.

End-game obsah: Momentálne pozostáva z niekoľkých dungeonov a PvP módu..

na vás. Zaujímavosťou je, že The Secret World umožňuje opakovane plniť takmer všetky úlohy, vďaka čomu máte k dispozícii v princípe nekonečný počet skúsenostných bodov a môžete si „namaxovať“ postavu v každej disciplíne.

Otázka je, či vás bude hranie baviť. V tajnom svete sú úlohy rôznorodé a človek má v niektorých prípadoch pocit, že nehrá MMORPG. Takmer celú hru zvládnete samotárskym štýlom – to nie je žiadna novinka v dnešných MMO hrách, avšak niektoré úlohy sú skutočne jedinečné. Ako sme spomínali v našom videocaste s Klajom a ako bolo naznačené aj v úvode, hra v





niektorých prípadoch prepojuje reálny a virtuálny svet. Je jasné, že tento štýl nebude vyhovovať každému a v niektorých momentoch nám The Secret World pripadal mierne ťažkopádny – ak chceme riešiť logické hádanky a odkrývať tajomstvá, zahráme si radšej adventúru a nie MMORPG. Na druhej strane práve vďaka tomuto prístupu je The Secret World skutočne unikátny a základňa fanúšikov nedá na hru dopustiť. Z ekonomického hľadiska – nie je to masa ľudí, takže bude zaujímavé sledovať, ako dlho vydrží The Secret World s aktuálnym platobným modelom, vyžadujúcim platenie mesačných poplatkov (14,99€).

Je zrejmé, že hra sa skôr či neskôr dostane do stavu F2P a autori s tým pravdepodobne počítajú – v hre zakomponovaný obchod umožňuje za reálne peniaze kupovať množstvo kozmetických predmetov, vrátane petov, titulov atď. Najmä ak obľubujete bohaté možnosti pri tvorbe postavy, The Secret World vás sklame. Bezplatná ponuka oblečení je veľmi obmedzená, a ak si budete chcieť svojho hrdinu poriadne obliecť, pripravte si aspoň 10 €.

Vráťme sa ešte k samotnej hrateľnosti – The Secret World okrem spomenutých špecifických questov disponuje aj krátkymi filmovými animáciami, ktoré hlavné questy predstavujú. Niečo podobné mal aj Star Wars The Old Republic, v tomto smere však bola k dispozícii aj interakcia zo strany hráča. The Secret World je

však počas týchto scén ako film a hráča necháva sledovať dianie. Mimochodom, oproti iným hrám zo žánru je zaujímavé spravené obmedzenie questov – hráč môže mať aktívny jeden príbehový, jeden hlavný, jeden dungeon a tri bočné úlohy. Zatiaľ čo hlavné úlohy disponujú rôznorodosťou, bočné úlohy sú klasickým variantom na zabiť, nájsť, pozbierať. Tento variant sa síce nevyhne ani hlavným úlohám, oproti ostatným MMORPG sú však úlohy rôznorodé a vhodne namixované.

Hoci The Secret World ponúka bohatý herný obsah, tzv. end-game obsah momentálne pozostáva z niekoľkých dungeonov a PvP módu. PvP nás príliš neoslovilo, svojich zástancov, ktorí budú bojovať o nadvládu sveta, si však určite nájde. Dungeons sú pomerne dobre spracované, problémom je zohnať vhodnú skupinu. The Secret World

neponúka žiadnu utilitu, a tak sa pripravte na vyčkávanie v hernom svete a spamovanie LFG kanálu. Toto môže byť pomerne nepríjemné pre hráčov, ktorí si chcú v čo najkratšom čase vychutnať nejaký skupinový obsah, ale nemôžu, lebo nie je s kým.

Hoci sme považovali The Secret World za hru, ktorá nám iba skrátí čakanie na Guild Wars 2, výsledok nás prekvapil. Toto MMORPG je neštandardné v mnohých vlastnostiach – vďaka tomu má šancu zaujať viacero hráčov, ktorí sú deprimovaní aktuálnou ponukou MMO žánru, na druhej strane, veľkú masu hráčov možno odradia niektoré zložité až adventúrne questy a systém rozvoja postavy – keď vopred nerozmýšľate, spôsobíte si problémy a váš hrdina môže mať problém prežiť v nehostinnom svete The Secret World.

Roman Kadlec



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: Third person shooter

Výrobca: Saber Inter.

Vydavateľ: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + hranie sa s gravitáciou
- + kampaň
- + tech. spracovanie
- krátkosť kampane
- nulová šanca, že si hru znova zapnete
- loadingy, multiplayer

HODNOTENIE:

60%



Inversion

DOBRÝ NÁPAD NIE JE VŠETKO

■ **Saber Interactive má celkom pestrú históriu, ktorej dominuje hra TimeShift, a posledný, absolútne nevydarený Battle: Los Angeles. Tentokrát sa pustili do originálne vyzerajúcej, no zjavne z TimeShift čerpalúcej hry s názvom Inversion.**

Príbeh nabral apokalyptický rozmer v podobe útoku na Vanguard City v budúcnosti, ktorá mohla byť svetlá, no vďaka príchodu rasy s názvom Lutadores, pri ktorých budete mať pocit, ako keby sa pri ich "tvorbe" autori inšpirovali sériou Gears of War. Lutadores prichádzajú nie ako anjeli spásy, ale ako démoni, ktorí sa z prv neznámych dôvodov rozhodli trochu preriediť počet obyvateľov. Hlavná postava, tzv. D, je v tej chvíli ako každý správny policajt so svojím partnerom na obhliadke, no keď vypukne útok, a on zistí, že jeho žena je mŕtva a dcéra nezvestná, rozhodne sa ju nájsť. Týmto dostal príbeh osobitejší charakter, a nejedná sa teda o obligátnu, stále sa opakujúcu záchranu pozemského bytia. Možno to bude zniet trochu divne, ale sú to práve cutscény, ktoré môžu hráča zo začiatku frustrovať, nakoľko sú umiestnené skoro všade a ich intenzita ma osobne privádzala do stavu, kedy som hru znechutene vypol, nakoľko som ich nechcel preskakovať, aby som nemal problémy s pochopením príbehu, postavy a univerza.

V princípe máme pred sebou perfektný príklad lineárnej striel'ačky z pohľadu tretej osoby, ktorú autori okorenili zaujímavými prvkami, čo z nej síce robí unikátnejší titul v záplave rovnakožánrovej konkurencie, no zároveň som mal pri hraní pocit tuctovosti, čo nikdy nie je dobrým znakom. Hra takisto kladie dôraz na kooperatívne

hranie, čo je vidieť najmä z toho, že vždy ste na obrazovke dvaja, a autori do hry zakomponovali aj prvky, pri ktorých si musia hrdinovia navzájom pomáhať. Tu je jednoznačnou chybou absencia split-screen co-opu, čo trochu zhadzuje možnosti tejto hry v tejto oblasti. V zásade však hru zmrzačuje práve to, čo malo byť jej tromfom, a tým je možnosť narábať s gravitáciou. Je to síce originálny prvok, no čo z toho, keď je hra tak naskriptovaná a lineárna, že sa význam týchto schopností stráca? Zariadenie umožňujúce ovládať gravitáciu vám teda bude pomáhať hlavne v situáciách, kedy budete chcieť trafiť protivníka, ktorý sa kryje za prekážkou, alebo vám tento systém umožní hádzať po protivníkoch objekty, nachádzajúce v poli bez gravitácie. No keď uvidíte predskriptované pasáže, v ktorých sa mení ťažisko gravitácie, uvedomíte si, aký mala hra potenciál, a budete sa pýtať, prečo ho autori nezúročili. Navyše táto hra by zúfalo potrebovala niečo, čo by ju ešte viac oživilo.

Úlohy sa väčšinou držia osvedčenej metódy „chod' z bodu A do bodu B", no zároveň sú sem-tam spestrené súbojmi s bossmi a ochranárskymi povinnosťami. Keďže je to third-person striel'ačka so systémom krytia, tak vás určite nepoteší, že hra má isté problémy s týmto systémom, nakoľko sa v hre nachádza možnosť úplne zničiť niektoré objekty, a teda hra niekedy zle rozpoznáva váš príkaz na prechod do krytia. Čo sa týka zbraňového arzenálu, prekvapí účinnosť brokovnice, no sklame celkový počet zbraní, ktorý mohol byť jednoznačne vyšší.

Kampaň vám zaberie slabých 5 hodín, počas ktorých bude príbeh, tempo

hry, intenzita prestreliek a náročnosť nepriateľov správne gradovať, no stále je to IBA 5 hodín. To by možno nebolo až tak skl'učujúce, keby multiplayer, ktorý hra tiež obsahuje, aj niekto hral. Ale, bohužiaľ, nehrá... Myslím, že jedna bezvýsledne strávená hodina v klasickom konzolovom matchmakingu dokázala, že táto zložka hry nebude práve počítačovým športom, čo ešte viac vyzdvihuje potrebu zakomponovania splitscreenu, ktorý by ako tak priniesol do titulu motiváciu pre jeho opätovné zapnutie, a ako tak by tiež vykompenzoval jej cenu. Celé to nezachráni ani nižšia uvádzacia cena oproti konkurencii. Technicky na tom hra nie je zle. Grafické spracovanie je v dnešnej dobe dobrým štandardom, ozvučenie je výborné. Optimalizácia je jednou z tých lepších a hru rozbehajú aj majitelia slabších zostáv. Umelá inteligencia je tak isto na veľmi dobrej úrovni.

Záverečné hodnotenie

Z Inversion mám strašne zmiešané pocity, ktoré sa ťažko dávajú na papier. Na túto hru som sa veľmi tešil, nakoľko som veril, že do tohto žánru spolu s hrou priveje aj svieži závan originality, ktorý pri mnohých tituloch chýba. Avšak som bol nemilo prekvapený faktom, že aj keď tu tie originálne prvky skutočne sú, tak ich implementácia podľa striktného koridorového level dizajnu, čo týmto prvkom neskutočne zväzuje ruky, a celkový dojem je tak dosť rozporuplný. Grafické spracovanie nie je tým, čo by malo hru vyt'ahovať zo šlamastiky, najmä ak berieme do úvahy, že hra toho po obsahovej stránke ponúka veľmi málo.

Dominik Farkaš

Unlocked, Unleashed, and Uncompromised Performance

Intel® Z77, Z68 and X79 performance mainboards from SAPPHIRE.

SAPPHIRE
Z77 K mainboard



SAPPHIRE
Z68 mainboard



SAPPHIRE
X79 mainboard



Intel® Core i7/i5/i3 CPU support - USB 3.0 - SATA-6 - Bluetooth - UEFI QBIOS - Dual LAN - Diamond Choke

PURE Platinum Mainboards - PURE Amazing

Incredibly powerful and feature rich - Introducing SAPPHIRE PURE Platinum series mainboards. For a smarter PC experience, look for the the Intel® Express Chipset. This new PC platform features improved adaptive performance that adds speed when you need it. We call that smart performance at its best. You will call it amazing.



SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

Quantum Conundrum

Portálom do novej dimenzie

QC je zábavnou hrou, ktorá je dostatočne novátorská na to, aby zaujala široké publikum a zároveň je dost vynaliezavá, aby uspokojila hardcore hráčov.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Airtight Games
Vydavateľ: Square-Enix
Poskytli: Cenega
Žáner: logická skákačka

PLUSY A MÍNUSY:

- + nápaditosť
- + vtipnosť
- + množstvo hádaniek
- framedropy
- náročnosť skákacích sekvencií

HODNOTENIE:

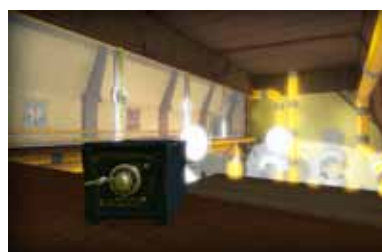
75%

Quantum Conundrum prichádza nenápadne, bez veľkého rozruchu, avšak ponúka až netradičné kvantum zábavy za rozumný peniaz. Ste pripravení na výlet do nepoznaných dimenzií?

Vývoj hry sa spája s Kim Swift. Že vám to meno nič nehovorí? Po zahraní QC už možno bude. Kim totiž patrila medzi kl'účové postavy pri vývoji pôvodného Portalu a zapájala sa aj do vývoja Left 4 Dead 2. V roku 2009 ohlásila odchod z Valve a zakotvila v Airtight Games, kde usilovne, v malom tíme, pracovala na práve recenzovanej hre. Genetické dedičstvo z Portalu je zrejmé, je však Quantum Conundrum rovnako zábavnou hrou ako pôvodné dielko zo stajne Valve?

Na začiatku hry sme sa ocitli v koži 12-ročného chlapca, ktorý chodí každý rok na návštevy ku svojmu strýkovi, geniálnemu vedcovi Fitzovi Quadwringlovi. Lenže tentokrát niečo nie je v poriadku. Strýko jeho návštevu neočakáva, komunikuje len cez interkom. Po krátkej chvíli nastáva zmätok a zist'ujeme, že v celom sídle vypadol prúd a geniálny profesor zmizol do nejakej alternatívnej dimenzie. Hra sa začína!

Fitz (dabovaný známym TV hercom Johnom de Lanciem) s nami naďalej komunikuje cez interkom a naviguje nás po jeho obrovskom sídle, v ktorom jeho rodina žije a vystrája najpodivnejšie pokusy už niekoľko storočí. Jeho rady sa nám veľmi zišli a zároveň dokázal pobaviť vtipnými komentármi k rôznym rozmiestneným artefaktom po dome, najmä k mnohým obrazom visiacim na stenách. Čo sa týka obrazov, tie samotné sú vtipnými detailmi sprevádzajúcimi nás po ceste. V rôznych dimenziách vyzerajú odlišne, vždy reflektujú práve daný stav okolia.



Hurá do dimenzií!

Ale späť ku samotnej hre. Po výpadku prúdu nastáva situácia, v ktorej musíme my, v podobe nemého hrdinu, všetko zachrániť. K tomu nám posluží strýkov posledný vynález, rukavica IDS (interdimensional shift device). Tá nám umožňuje prepínať sa do rôznych kvantových dimenzií, kde sa okolitý svet správa inak.

Okrem bežného stavu vecí (ako poznáme náš každodenný svet) sa nám postupne otvoria štyri ďalšie dimenzie. Huňatá (kde je všetko 10-krát ľahšie) sa nám predstaví ako prvá. Je veľmi ľahké pochopiť jej

význam, napríklad keď potrebujeme zapnúť spínač, v huňatej (fluffy) dimenzii zoberieme do rúk trezor, položíme na spínač a prepne do normálu. Alebo keď nám v postupe bráni sklená stena, v huňatom svete hodíme smerom do skla napríklad gauč, rýchlo prepne do normálu a zotrvačnosťou už preletí cez sklo a rozbije ho. Čo sa týka komplexnosti a náročnosti, prvé puzzle, kým pracujeme len s jedinou alternatívnou dimenziou, sú priam triviálne.

Zábava sa začína s uvedením druhej dimenzie, ťažkej. V nej je všetko presne opozitné voči huňatej – všetky objekty sú odrazu 10-krát ťažšie. Hádanky



sú už značne komplexnejšie, treba využívať fyzikálne vlastnosti objektov, ale hra je s nápaditosťou aj podstatne náročnejšia. Nesmieme zabudnúť na fakt, že hoci dimenzie ovplyvňujú stav sveta okolo nás (vrátane výjavov na obrazoch na stenách), my sme konštantou so stálymi vlastnosťami.

V tretej dimenzii sa dostávame do sveta spomaleného času. Všetky fázy deštrukcie sú viditeľné voľným okom, každý pohyb je spomalený ako v Matrice. Zrazu je možné pohybovať sa po lietajúcom nábytku, ktorý ostal v letku visieť vo vzduchu. Spomalenie je také dokonalé, že máme možnosť predbiehať aj signál zo spínačov, ktorý putuje v káblach po zemi.

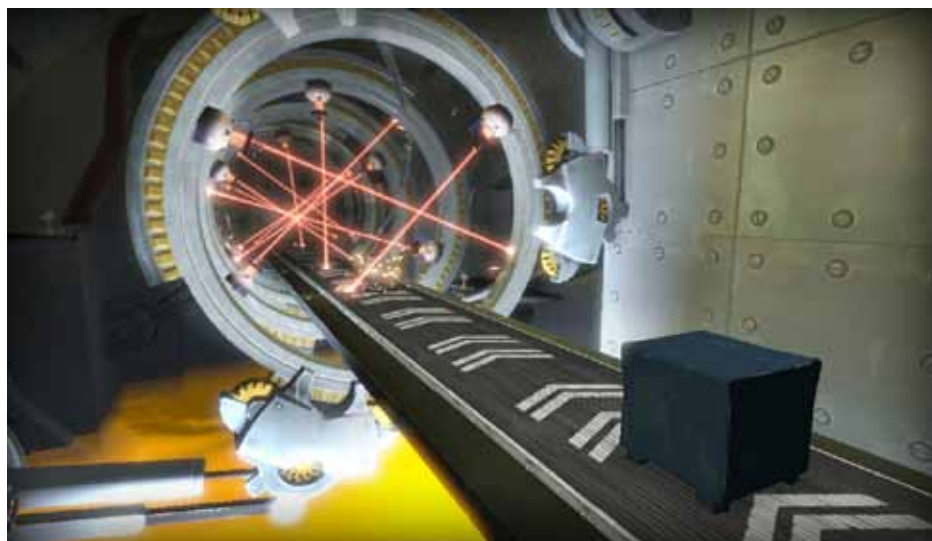
Posledná dimenzia prevracia gravitáciu naopak. V postate všetko, čo nie je pevne spojené s podlahou, letí okamžite ku stropu. Samozrejme, okrem nášho hrdinu. V tomto okamihu sú puzzle už také náročné, že sa stávajú výzvou aj pre skúsených hráčov. Takmer nikdy nestačí na prejdeň miestnosti len jedna dimenzia, zvyčajne sme museli využiť všetky, ktoré sme mali k dispozícii. A niekedy sme

„zakysli“ na jednom mieste pekne dlho, kým nám ako blesk z jasného neba nenapadlo riešenie. To je totiž vždy úplne logické a záleží od pozorovacieho talentu a kreativity.

Dokonalosť nenájdete v žiadnej dimenzii

Quantum Conundrum vyniká vo vynaliezavosti, avšak zaostáva v niektorých iných oblastiach. Z čisto technickej stránky by sme mohli polemizovať o vhodnosti použitého enginu. Napriek jednoduchej grafike, objektom s nevelkým počtom polygónov a poväčšine jednofarebným textúram sa hra nevyhla častým framedropom, sekaniu a dlhému načítavaniu d'alších miestností (maskovanému ako čakanie na otvorenie dverí).

Ďalším neduhom je až neférová náročnosť. Nejde o náročnosť hádaniek, tá je opodstatnená, ale o náročnosť „platformovacích“ (skákaných) sekvencií. Hra je najlepšia vo chvíľach, keď sa nemusíme zaoberať otázkou, či niečo nefunguje kvôli nášmu nesprávnemu uchopeniu problému z logickej stránky, alebo kvôli nedostatčnosti našich reflexov. Ved' lietat' po spomalenom nábytku, sem-tam ho zrýchľovať, preskakovať z kusu na kus, pritom sa vyhýbať laserom, stláčať spínače... To dá zabráť každému. Perspektíva z pohľadu prvej osoby rýchlu orientáciu v priestore práve neul'ahčuje.



Nohami pevne na zemi

Quantum Conundrum je veľmi zábavnou hrou, ktorá nezaprie svoju príbuznosť s Portalom, avšak je natoľko rozdielna, aby s ním nebola priamo porovnávaná. Graficky „simplistické dobrodružstvo“ plné zábavných detailov a farieb sa hodí na spracovanie príbehu o šialenom vedátorovi a jeho vynálezoch, avšak zamrzia početné framedropy. Našťastie nerobia hru nehrateľnou, a tak nám nič nebráni v tom, aby sme si vychutnali množstvo zábavných a komplexných hádaniek s nápaditým využitím rôznych dimenzií. Hra je dostatočne novátorská na to, aby zaujala široké publikum, zároveň dost' vynaliezavá, aby uspokojila aj potreby hardcore hráčov. Jedinými obmedzeniami sú teda logické myslenie, kreativita a reflexy.

Pavol Ondruška



Heroes of Ruin

Akčné RPG à la Diablo na 3DS



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS

Výrobca: n-Space

Vydavateľ: Nintendo

Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + co-op
- + možnosť vývoja postavy
- + ovládanie
- framedropy
- stereotyp
- nevýrazné zvuky a hudba

HODNOTENIE:

65%

Na Nintendo DS vyšlo množstvo RPG a veľa z nich sa stalo kvalitnými a obľúbenými titulmi, ktoré pomohli v masívnych predajoch tohto handheldu. No na 3DS sa za vyše roka svojho pôsobenia na hernej scéne objavilo pravých RPG len zopár, a to sa hádam ani o jednom nedalo povedať, že bolo naozaj vynikajúce.

O malý prelom sa posnažilo štúdio n-Space pod taktovkou Square Enix. No výsledok nie je ani zďaleka taký, aký som očakával. Ale pod'me pekne po poriadku.

Príbeh. Jeden z najdôležitejších pilierov hier na hrdinov. Jeho úlohou je vziať vás ako hráča do herného sveta a naštartovať vašu predstavivosť, aby ste sa mohli naplno vžiť do vami vybranej postavy. Ako už ale býva zvykom vo fantasy žánri, dej už viac „klišeovitý“ byť nemohol, a tak sa opäť stretávame s dávnymi démonmi, oživenými zlom. Jedinou šancou na záchranu celého sveta sa najprv stáva boj cez hordy kostlivcov, impov, vodných monštier a podobnej hávede, ktorú nájdete v každom inom RPG. Vzhľadom na to, že celá hra sa nesie v podobnom duchu ako napríklad nedávno vydané Diablo 3 a jeho klony, neprítomnosť celistvého a zaujímavého príbehu nekazí dojem z hry. Je len škoda, že autori si nedali ani tú námahu a neposnažili sa hráča vziať do sveta Veil trochu viac.

Ako som napísal v úvode, hra sa inšpiruje 'hack&slash' titulmi ako je Diablo a hlavnými znakmi je neustály boj a zbieranie nových zbraní, brnenia a magických prsteňov. Na výber máte hneď na začiatku štyri postavy a nimi sú: Vindicator – odolný paladin,

Gunslinger, útočiaci zbraňami na diaľku, Alchemist, zastupujúci typického mága, a Savage, mocný barbar rozdávať tie najtvrdšie údery. Každý charakter si môžete upraviť, ako sa vám páči a pustiť sa do prvého dobrodružstva. Veľmi rýchlo si osvojíte aj ovládanie, ktorému nemám čo vytknúť. Circlepadom ovládajte vašu postavu, jedno tlačidlo predstavuje klasický útok a ďalšie tri si už môžete namapovať ako chcete zo stromu schopností. A tých je na výber poriadne veľa, takže každý hráč si nájde to, čo mu najviac vyhovuje.

Centrom hry je mesto Nexus, v ktorom sa nachádzajú všetci obchodníci a tu aj aktivujete všetky úlohy. Následne sa cez mapu vyberiete do ďalšieho dungeonu a proces opakujete. Pokiaľ na takýto typ hier nie ste zvyknutí, nadobudnete pocit, že vlastne donekonečna robíte to isté, len s novým vybavením a silnejšími schopnosťami. Našťastie, Heroes of Ruin prináša na 3DS perfektné online funkcie. Konečne si na handheldoch môžete zahrať spolu s ďalšími tromi kamarátmi, a dokonca nechýba ani voicechat,





umožňujúci lepšiu komunikáciu. Pripojiť sa do hry môžete kedykoľvek a okamžite brázdiť dungeons spoločne, takže stereotyp sa nedostaví tak rýchlo. Čo musím pochváliť, je systém denných výziev, ktoré si môžete prezrieť v zozname úloh. Tie náročnejšie sa menia každý týždeň a vyžadujú aj viac námahy, zatiaľ čo tie denné sú vcelku jednoduché. No, pochopiteľne, je za ne aj menšia odmena. Tou je mena, ktorú je možné získať len za plnenie podobných úloh, a môžete ju minúť u špeciálneho obchodníka za naozaj kvalitné predmety, takže sa určite oplatí výzvy pri hraní sledovať.

Po grafickej stránke na tom Heroes of Ruin nie je vôbec zle. Vizuálne efekty sú pekné a poteší aj prítomnosť dynamických tieňov alebo odrazov. Hlavným problémom sú ale prepady

fps. V niektorých scénach sa počet snímkov za sekundu pohyboval v naozaj nízkych číslach. Navyše sa tento neduh týka nielen cut-scén, ale aj súbojov, kde ho aj pocítite najviac. Pri tom hra sa nemôže v kvalite grafického spracovania rovnať napríklad Resident Evil Revelations, ktorý nemal skoro žiadne technické problémy. Moje dojmy potvrdili aj fóra, na ktorých sa množstvo ľudí sťažuje a žiada vývojárov o riešenie. Dabing postáv je len v niektorých rozhovoroch, inak sa musíte spoliehať na klasické titulky. Okrem toho každý z hrdinov počas boja trúsi neustále sa opakujúce hlásky, ktoré časom začnú liezť na nervy. Hudba nie je zlá, no je veľmi nevýrazná. Niekedy som sa musel naozaj snažiť, aby som vôbec vnímal nejakú melódiu. Vzhľadom na to, že na hru dohliadalo

štúdio Square Enix, by som očakával niečo, čo uviazne v hlave a nepustí, kým nenájdem soundtrack.

Moje záverečné hodnotenie je dosť rozporuplné. Hra ponúka slušnú porciu zábavy, no pokiaľ ju chcete hrať sami, veľmi rýchlo sa dostaví stereotyp a nadobudnete pocit, že len zbierate nové veci v odlišných lokalitách. Tento pocit oddiaľuje prítomný kooperačný režim pre štyroch hráčov, v ktorom si jednoznačne užijete omnoho viac zábavy. Technické problémy zase podrážajú nohy celkom kvalitnému grafickému spracovaniu, no myslím, že pár patchov by pomohlo tieto chyby odstrániť. Potenciál bol veľký, no nemôžem sa ubrániť dojmu, že na hre mali autori ešte nejaký čas pracovať.

Juraj Vlha



The Amazing Spiderman

NIE JE TO ZLÁ HRA, NO AJ DO DOBREJ MÁ ĎALEKO

Poznáte to. Do kín prichádza veľ'kofilm s úžasnou témou, ako napríklad Spiderman. Sledujete trailery, vyhl'adáate si, ktorý režisér ho točí... Avšak odrazu sa vám do oka vryje obrázok počítačovej hry s totožným názvom a nielen to. Hra je pomaly dostupná aj pre neznáme operačné systémy, handheldy, telefóny či „empétrojký“.
A už vieme, o čo ide.

Darmo, tieto hry majú skrátka svoju povest'. Sú to takzvané „dojičky“, vďaka ktorým rýchlo a jednoducho podaktorí jedinci točia peniaze. A veru môj inštinkt na hry opäť nesklamal. Už to aj vyzeralo s celým Spidermanom sl'ubne, keď odrazu pri prvom bossovi narazím na neviditeľné steny v otvorenom svete a gombík-fest (quick time eventy) pri jeho ničení.

Nie, The Amazing Spiderman nie je zlou hrou, ale od dobrej hry má stále ďaleko. Pri dnešných technológiách je to však málo. Tvorcovia v podstate len zmiešajú niekoľko herných mechaník, prihodí nejaké tie efekty, „plácnu“ doňho príbehový skript a hra je na svete. To, čo však chýba nášmu Spidermanovi, je trepezlivosť pri jeho tvorbe. A tam tvorcovia zlyhali.

Vcelku normálny príbeh nekopíruje filmovú predlohu, čím si zaslúži mierne plus. Celá zápleтка začíná až po záverečných tituloch, čiže po dolapení Lizarda a strčenia ho do basy, čím si môžete po zhladnutí filmu vychutnať ved'ajšie pokračovanie, ktoré nie je až také zlé a dotvára atmosféru celému pozadiu príbehu.

Pri hrateľnosti však začíname pociťovať mierne dejaťvu, v ktorom nám občas vyskočí klasický sandbox, ako Just Cause či Infamous, no hlavným činiteľom je tu určite Batman: Arkham City, ktorému Spiderman akoby z oka vypadol. Bohužiaľ, veľ'mi okresaný Batman. Hovoriť o sandboxe by bol

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: TPS
Výrobca: Beebox
Vydavateľ: Activision

PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + príbeh
- + stealth systém
- hrateľnosť
- animácie postáv
- urýchlený vývoj

HODNOTENIE:

65%



DARMO, TIETO HRY MAJÚ SKRÁTKA SVOJU POVEŠŤ. SÚ TO TAKZVANÉ „DOJIČKY“, VĎAKA KTORÝM RÝCHLO A JEDNODUCHO PODAKTORÍ JEDINCI TOČIA PENIAZE.





pravdaže hriech, keďže sa síce v hre nachádza otvorený Manhatan, no zívá prázdnotou, čo sa týka možností. V podstate je určený na pohyb medzi misiami a bytom, v ktorom prebiehajú príbehové cutscény. Okrem toho sa v meste nachádzajú vedľajšie misie, v ktorých zachraňujete jeho obyvateľov či riešite dennú prácu superhrdinu. Druhov misií je však príliš málo, takže sa po pár kolách nevyhnete stereotypu.

U ovládania je to však ešte horšie. Ak by sme ospravedlnili fakt, že pri hupaní Spiderman strieľa do oblohy, je tu stále cítiť, že okrem smeru nad ním nemáte žiadnu kontrolu. Darmo budete chcieť ísť vyššie, darmo sa budete chcieť v danom momente odtrhnúť zo siete a darmo vysvetlíte hre, že po tom mrakodrape liezť nechcete. V prvom okamihu máte nádherný pocit slobody z pohybu, v tom druhom zistíte, že žiadnu slobodu nemáte. Avšak tento fakt by sme mohli sčasti ospravedlniť, keby boli ostatné časti hry zvládnuté dobre.

Napríklad taký súbojový systém. Mat' schopnosti Spidermana je snom každého malého chlapca. V tejto hre však budete používať tri tlačidlá, menovite na útok, obranu a strelbu. A nielen to. Bitky vo mne vyvolali celkový pocit neohrabanosti, kostrbatosti a nereflexívnosti, čo je pri hrách tohto typu hotová samovražda. Hra akoby chcela vytvoriť efekt ohromnosti z boja, napríklad spomalením prostredia, no pri celkovom zosynchronizovaní s kamerou a zlými zvukmi končí na zemi.

Netreba však zúfať. Stealth prvky, ktoré sa v hre nachádzajú, sú na počudovanie spracované celkom slušne. Ak mi to hra dovolí, tak som využíval túto mechaniku naplno. Hoci sa nemôžete z pláfonu spustiť, ako pri romantickej scéne z prvého filmu, môžete prikrádajúc vyradovať protivníkov, jedného po druhom. Ak však budete spozorovaní a stihnete ujsť do bezpečia tmavých rohov, nepriatelia zapínajú baterky. Vtedy sa nesmiete dostať pod ich dohľad. Následne

môžete pokračovať v tichom vyradovaní. Tento systém sa však pri Boss-fightoch nenachádza, a tak vám neostáva nič iné, len tušiť, ktoré tlačidlo tvorcovia chceli, aby ste stlačili.

Ostatne hra umožňuje aj systém levelovania, ktorý ponúka priemerný zážitok z progresu a zároveň podporuje hráča v zbieraní bonusových skúseností roztrúsených po okolí. Vylepšiť sa dajú vaše schopnosti, životy, sila a taktiež môžete odomykať pár pohybov, ktoré doplnia váš arzenál na slabý priemer. Čo je veľká škoda.

Čo sa týka grafiky, je naozaj pekná. Vidieť to, že na grafickom pozlátke tvorcovia pracovali asi najdlhšie. Efekty sa hemžia v hre ako mravce v mravenisku, bohužiaľ, za cenu zlých animácií a celkom „dovrzaného“ ovládania či kamery.

Záverečné hodnotenie

Zhrnuté a podtrhnuté, The Amazing Spiderman je hrou, ktorá sa môže pyšovať vskutku dobrým nápadom, kvalitnou značkou a otrasným prevedením. Ide o rýchlo kvasený titul, ktorý si určite mnoho fanúšikov Spidermana užije, no v mysli sa dlho neuchová. Detom spraví určite radosť, no nám, hardcore gamerom, skôr zlobu, ako potešenie.

Tomáš Kleinmann

LittleBigPlanet PlayStation Vita

Viac než len d'alšia hra

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS VITA
Výrobca: Tarsier Studios, Double Eleven, Media Molecule
Vydávateľ: SCEE
Zapožičal: Sony
Žáner: puzzle-platformer



Ešte pred uvedením PS Vita na trh bolo všetkým jasné, že táto platforma bude životodarnou pôdou pre sériu LittleBigPlanet. Dotykový displej a zadný touchpad si vyslovene žiadali prítomnosť Sackboya. Nebude trvať dlho, kým sa ho dočkáme, takže pod'me sa spolu pozrieť na to, čo nové so sebou prinesie.

LittleBigPlanet nie je len taká obyčajná hra. Očarila deti aj ich rodičov, chlapcov aj dievčatá, jednoducho takmer každého. Vynaliezavé levely, množstvo oficiálneho st'ahovateľného obsahu (mnohokrát zadarmo) a hlavne užívateľský obsah spravili z tejto kreatívnej hry priam neskutočne žijúci organizmus. Po prvom a druhom dieli, verzii pre PSP a odbočke do praveku, sa LBP konečne blíži aj na PS Vita. Mali sme možnosť vyskúšať si začiatok hry, prvú sériu levelov. Okrem toho ešte aj jednu z piatich minihier v Arcade. Na rozdiel od „vel'kých“ dielov LittleBigPlanet nie je verzia pre Vitu vyvíjaná štúdiom Media Molecule. O vývoj sa delia Tarsier Studios a Double Eleven, Media Molecule len asistuje pri vývoji. Avšak bohatstvo, s ktorým sa dá v sérii pracovať, je tak rozsiahle, že sme nejaké kritické rozdiely ani nepostrehli. Samozrejme, keď sa oblúbená séria dostane na novú platformu, očakávame aj nejaké inovácie. Jednou z hlavných zmien je zvýšená náročnosť.

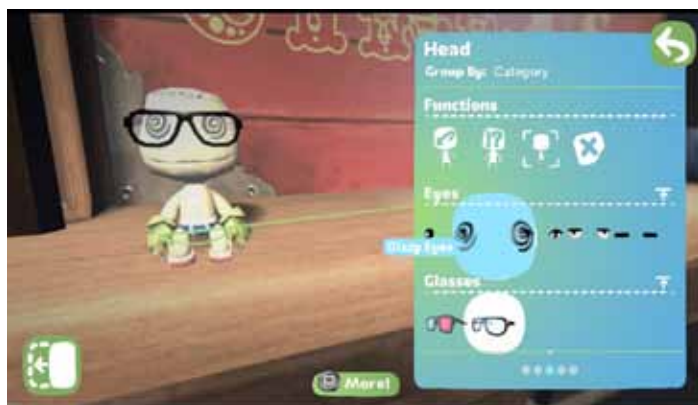
V preview verzii sme prešli prvú sekciu hry, krajinu s názvom La Marionette. Kabaretné kráľ'ovstvo zábavy, bábok, divadiel... ovládané zlým Bábkarom, v skutočnosti ide však o taký dlhší tutorial. Ale náročnosť týchto levelov je vyššia, než na čo sme boli zvyknutí z predošlých dielov série. Hra je do počtu levelov možno menej rozsiahla ako jej predchodcovia, a tak sa hracia doba predlžuje vyššou obtiažnosťou. Pre skúsených hráčov je to vítaná zmena, pretože už medzi prvými levelmi nájdú výzvu, pre nováčikov je to trochu tvršia škola, ktorú kompenzuje skutočnosť, že checkpointy respawnujú neobmedzene.

V časti hry, ktorú sme testovali, sa neobjavili niektoré nové prvky uvedené vo sérii v LBP2. Napríklad taký „Grappling hook“. Pribudli však dotykové prvky. Modré

diely sa dajú presúvať dotykom prstov – z miesta na miesto, zatláčať do pozadia či nat'ahovať ako na pružinke. A po zatlačení do pozadia zmenia tieto dieliky farbu na zelenú, čo signalizuje možnosť „vytlačiť“ ju späť dotykem na zadnom paneli Vity.

Množstvo prekážok v prvej časti hry sa spolieha na reflexy a schopnosť rýchlo a presne navigovať Sackboya. Hra sa snáď viac než kedykoľvek predtým spolieha na pohyb v troch rovinách hĺbky. Zaujalo nás aj širšie využívanie fotorealistických textúr, ale podľa pár levelov nemôžeme súdiť celú hru. Z levelov stojacich mimo hlavnej dejovej línie sme mali možnosť vyskúšať dva, pričom pri jednom z nich sme museli otočiť Vitu vertikálne





a hrať s displejom na výšku. Jednalo sa o búchanie prstami po hlavách Sackboyov vykukujúcich z dier. Druhá minihra bola tradičnejšia, bez dotykového ovládania, ale snád' ešte zábavnejšia. Išlo v nej o variáciu na filmové grotesky z Divokého západu, keď kulisa domu padá na hrdinu a hrdina sa postaví tak, že naňho padne presne diera okna. V tejto minihre musíme posúvať Sackboya na správne miesto pred kulisu a sem-tam aj vyskočiť, aby nás trafilo práve okno či dvere.

Novinkou je celkom nová „krajina“ v hre: Arcade. Nachádza sa tu päťka hier, z nich sme si vyskúšali prvú s názvom „Tapling“. Celkovou koncepciou, spôsobom ovládania aj audiovizuálnym spracovaním sa diametrálne líši od LBP. Tapling je vlastne úplne samostatnou hrou, ktorá má 8 levelov (hlavne posledné dva sú výzvou). Mohli by sme ju opísať ako niečo medzi Limbo, World of Goo a Angry Birds. Celá sa

ovláda dotykmi. V hre sme sa zhostili malej guľičky, čo putuje nebezpečným svetom plným nástrah, aby oslobodila svoju milovanú guľičku opačného pohlavia. Jediný pohyb je skákanie, o zvyšok sa starajú zákony fyziky a rôzne povrchy (lepivý, pružný, ľadový...). Ostatné hry sme nemali možnosť vyskúšať, ale originálnosť a kvalita spracovania Tanglingu nás celkom presvedčila.

Ďalšími súčasťami LBP sú, samozrejme, editor levelov, v ktorom si môžeme vytvárať levely podľa našich predstáv, a bohaté komunitné možnosti, teda zdieľanie levelov s ostatnými užívateľmi. Žiaľ, tieto funkcie boli v preview verzii zablokované, ale plodná kreativita hráčov LBP už viackrát dokázala, že s touto sériou budeme mať stále dosť levelov na hranie. Zdieľanie by malo fungovať rovnako dobre cez Wi-Fi ako aj cez 3G

a výhodou je možnosť st'ahovať si svoj obľúbený užívateľský obsah do vlastného handheldu, aby sme si tieto levely mohli zahrať kdekoľvek aj mimo internetu.

Napriek tomu, že LBP pre Vitu je dielom iných štúdií, máme po vyskúšaní preview verzie z hry veľa dobrých pocitov. Trochu sa obávame, že kampaň bude kratšia ako v predošlých dieloch, avšak integrácia Arcade s piatimi úplne novými hrami nás veľa potešila. A kreativita užívateľov nepochybne zabezpečí dostatok herných možností aj po úspešnom ukončení príbehovej línie hry. S novými možnosťami v editore levelov, ktoré sa spájajú s dotykovým ovládaním (čo takto nakresliť si prstom vlastný level?) a s vedomím, že na vývoj hry dohliada Media Molecule, sme si istí, že LittleBigPlanet pre Vitu bude jednoducho ďalší skvelý a úspešný príspevok do série.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Fantasy
Skladateľ: Jesper Kyd

PLUSY A MÍNUSY:

- + nezameniteľnosť Jesperovej tvorby
- + odvážne poňatie, ktoré sa v fantasy hrách len tak nevidí
- + skvelá kombinácia nástrojov a elektroniky
- + atmosférickosť skladieb
- skladby ladia spolu s hrou, ale pri samostatnom počúvaní sú na tom horšie

HODNOTENIE:

90%

Daksiders 2 OST

V jednom pomerne starom rozhovore sa Jesper Kyd vyjadril, že najväčší rozdiel medzi hernou a filmovou hudbou spočíva v tom, že v hre nie je tempo pevne dané a treba myslieť na to, že každý hráč jednotlivé lokácie prechádza inou rýchlosťou. V prípade smrti či záksu ich viackrát opakuje a je práve na skladateľovi, aby vytvoril hudbu, ktorá by nielen dopĺňala lokácie i dej, ale zároveň pôsobila neagresívne voči hráčovej trpezlivosti (nebola repetitívna) a prípadným nezdarom v hre. A to je najväčšou výzvou skladateľa skladajúceho soundtracky k hrám.

Ak by sme chceli charakterizovať hernú hudbu Jespera Kyda jedným slovom, povedali by sme, že je pulzujúca. Inak tomu nie je ani v prípade Darksiders II. Elektronický "srdečný tep", obalený orientálnou inštrumentalizáciou a občasným beztextovým spevom sa v posledných rokoch stal autorovým trademarkom. Veľká časť soundtracku by pokojne pasovala aj do série Assassin's Creed, na ktorej sa Kyd pomerne vyhral (napríklad skladba „The Plains Await“ ako keby odtiaľ doslova „utiekla“). Hudba Darksiders II tak pôsobí ako nadväzba asasínskych dobrodružstiev, čo sa dá označiť len za logický vývoj autorovej tvorby. Jeho hudba sa opäť dá rozdeliť na tematické príbehové skladby, ktoré sú

melodicky najvýraznejšie, ďalej na pomalšie, temnejšie a ambientné skladby, s dôrazom na rytmickú elektroniku, a tiež tu nájdeme rýchlejšie a dramatické skladby, ktoré pôsobia z kompozičného hľadiska asi najodvážnejšie a najsviežejšie.

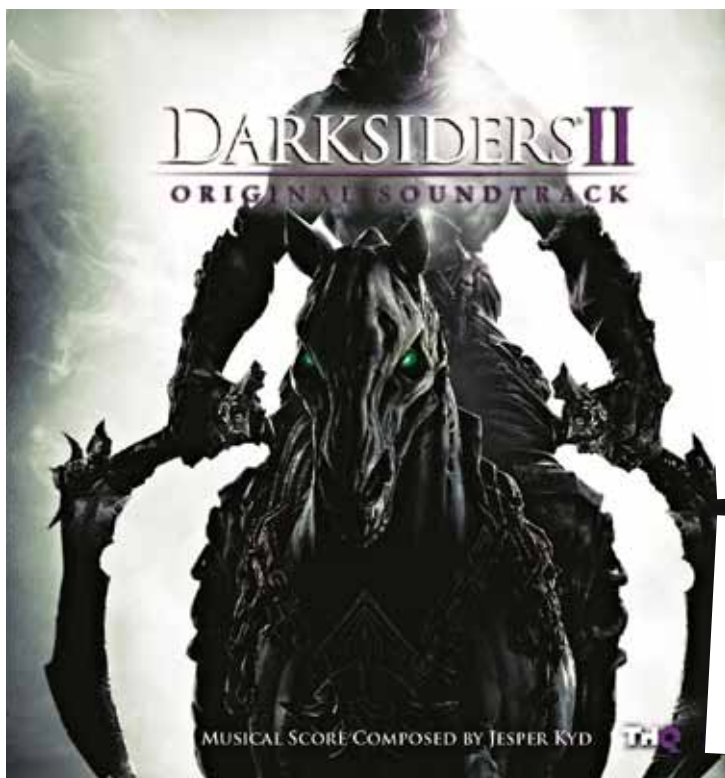
Je poznať, že vzhľadom na fantasy tematiku si Kyd dovolil využiť nielen o čosi pestrejšiu paletu exotických nástrojov, ale elektronika vstupuje viac do popredia a nesnaží sa hrať druhé husle, ako to bolo v prípade série Assassin's Creed, držiaciach sa viac pri zemi. Atmosfére rozhodne pridáva mohutné používanie echa. Mnohým skladbám (napríklad „The Corruption“) to dodáva potrebné napätie a gradáciu, na ktorej sú inak zvyčajne vystavané minimalistické skladby. To v mnohých prípadoch funguje na výbornú, a práve touto pulzujúcou dramatickosťou, ktorá miestami siaha až k postrocku, sa Jesper Kyd odlišuje od väčšiny súčasných skladateľov hernej hudby. Jediné (okrem autorovej tvorby), k čomu by sa dal tento soundtrack s prizmúreným okom prirovnať, je hudba k hre Red Dead Redemption (napríklad krátka skladba „The Rod of Arafel“). Tá taktiež kombinuje výrazne rytmickú elektroniku so strunovými nástrojmi a všakovakými efektami.

Práve ten rozdiel, že sa nejedná o ďalší generický "epický" orchestrálny doprovod, akým sme (nielen) pri fantasy hrách neúprosne zaplavovaní, dokáže pôsobiť sviežo. Kyd je svojím štýlom v hernej

brandži nezameniteľný a každý, kto počul od neho aspoň zopár skladieb, okamžite spozná jeho rukopis. To, samozrejme, neznamená, že jeho hudba musí sadnúť každému. Je celkom pochopiteľné, že tento soundtrack nie je pre každého na samostatné počúvanie, a to nielen pre určitú melanchóliu a ponúrosť stanovenú premisou hry. Rozhodne to nie je album do auta a sotva si z neho človek vyberie pár skladieb do svojej výberovky. Samozrejme, každý soundtrack obsahuje jednu-dve melodicky veľmi silné skladby, ktoré fungujú aj samostatne, ale práve Darksiders II je typickým príkladom hudby, ktorej sila spočíva v neprerušovanom počúvaní. Ako celok totiž pôsobí veľmi organicky a ani zmena tempa a kolísavá úroveň gradácie nenarušuje celkovú atmosféru a nevytvára tak dojem hudobnej schizofrénie. Pre človeka, ktorý nehral hru, sú možno dve CD obsahujúce 26 skladieb priveľkým sústom na okamžité strávenie, no nik netvrdil, že táto hudba nie je pre náročnejších a trpezlivejších poslucháčov.

V konečnom dôsledku si treba povedať, že sa nejedná síce o takú sebainvenciu a prekvapenie, ako to bolo v prípade Assassin's Creed I a II, no i tak je hudba k Darksiders II veľmi nadpriemerná a možno ju považovať za ďalší logický krok v hudobnom vývoji Jespera Kyda. V prípade, že sa vám jeho doterajšia tvorba páčila, nemali by ste sa mu vyhnúť.

Branislav Hindický



www.niagara.sk[®]

vstúpte do sveta zábavy a filmu...



ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray DiscTM



zoskenuj QR kód

ZÁKLADNÉ INFO:

PLUSY A MÍNUSY:

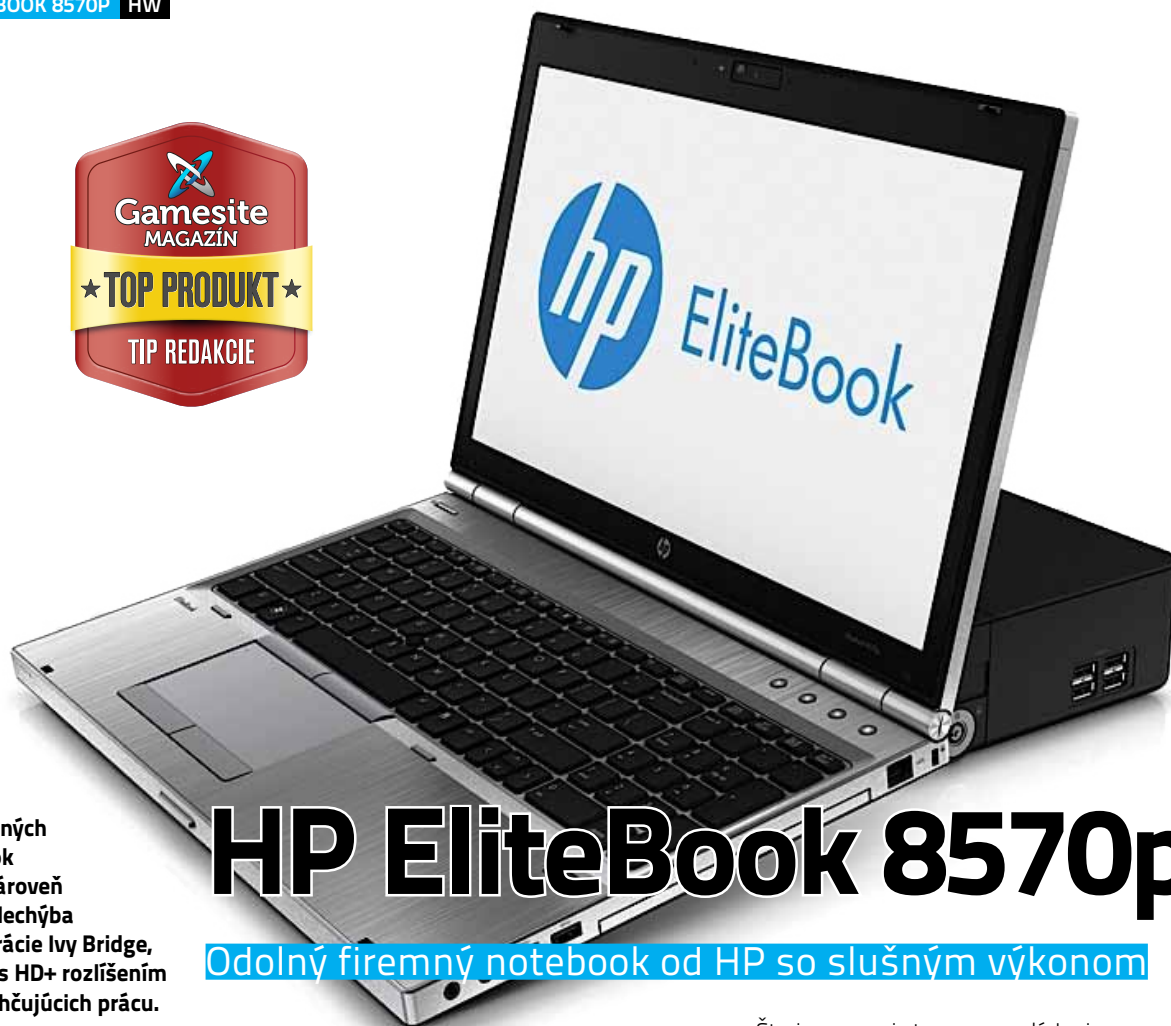
- + odolné telo
- + slušná portová výbava
- + tiché chladenie
- cena
- nízka kapacita disku



HODNOTENIE:

90%

Cena: 1.365 €



HP EliteBook 8570p

Odolný firemný notebook od HP so slušným výkonom

HP ponúka pre firemných pracovníkov notebook s odolným telom a zároveň slušným výkonom. Nechýba procesor novej generácie Ivy Bridge, 15,6-palcový displej s HD+ rozlíšením a viacero funkcií uľahčujúcich prácu.

Balenie

Notebook je vďaka svojim rozmerom 374 x 250,5 x 34,1mm dodávaný v stredne veľkej a tenkej škafuli. V nej sa nachádza samotný notebook, AC adaptér, nechýba manuál a 2 x DVD s operačným systémom Windows 7 Profesional SP1.

Konštrukcia

HP EliteBook 8570p spája moderný dizajn s precíznym spracovaním a tým sa nadobudol krásny výrobok s povrchovou úpravou platinovej farby. Keďže ide

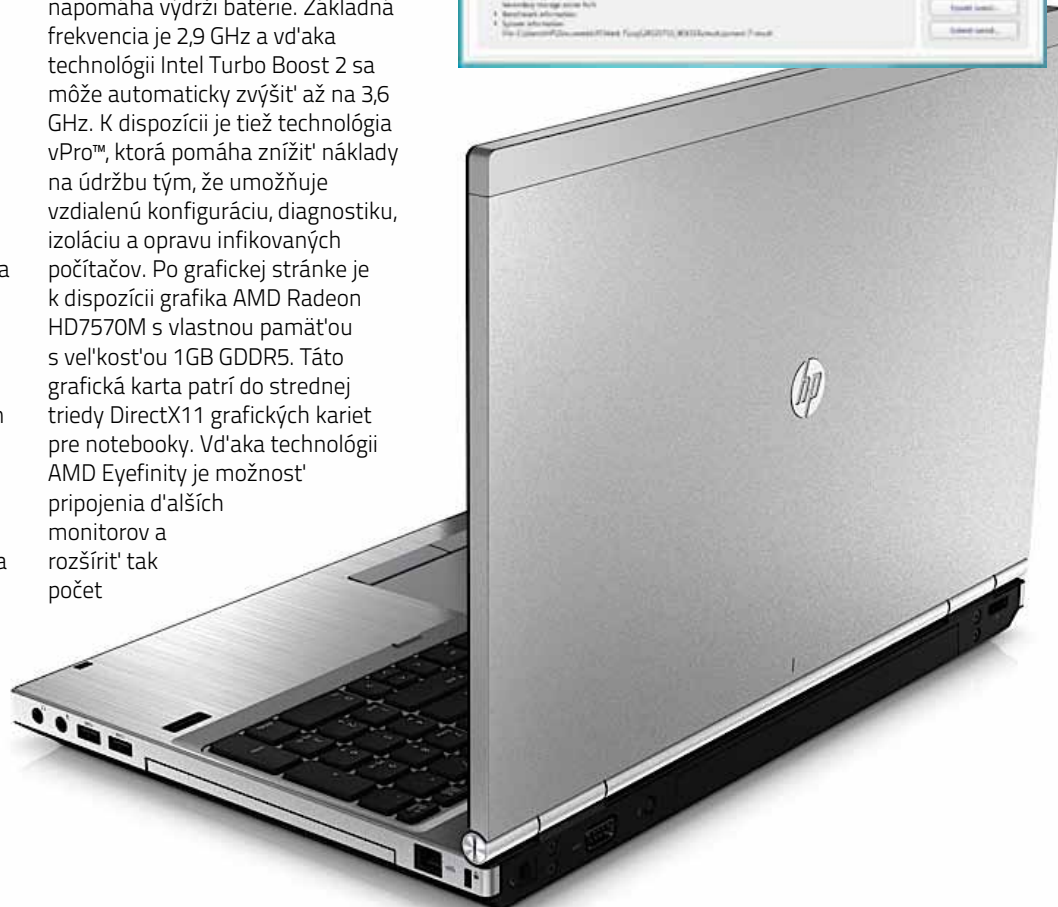
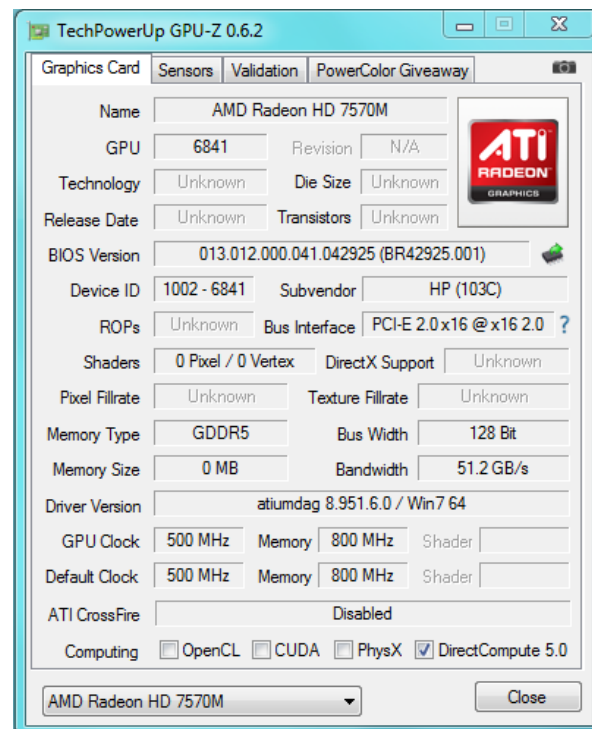
o firemný notebook, je potrebná spoľahlivosť, ktorú zaručuje odolné prevedenie tela podľa armádnych štandardov. Notebook prešiel prísny MIL-STD 810G testovaním na vibrácie, prach, nadmorskú výšku, teplotu a pády.

Veko a okolie klávesnice je z hliníka a spodná strana notebooku z čierneho horčíka. Na veku sa v strede nachádza len logo HP. Celkový dizajn je elegantný, plnohodnotná klávesnica, ktorá je odolná voči poľatiu je trochu zapustená do tela notebooku. Nad klávesnicou sa nachádza päť tlačidiel.

Štyri na pravej strane pre ovládanie zapnutia/vypnutia WiFi, spustenie internetového prehliadača, vypnutie/zapnutie zvuku a spustenie kalkulačky. Na ľavej strane je tlačidlo pre zapnutie notebooku.

Pod klávesnicou sa nachádza na pravej strane čítačka otlakov prstov a v strede multitouchový touchpad. Touchpad patrí medzi tie väčšie, tlačidlá má pogumované a komu by nestačili dve, tak má štyri. Dve klasicky dole a dve hore nad touchpadom. HP tu rovnako ako u iných modelov zaujímavo rieši zapnutie/vypnutie touchpadu, a to dvojitém poklepnutím v ľavom rohu touchpadu, kde sa nachádza ikonka, ktorá





po vypnutí touchpadu svieti naoranžovo. V strede klávesnice sa nachádza trackpoint, čo je polohovacie zariadenie a slúži ako alternatíva k touchpadu. Na prednej hrane sa v ľavej časti nachádzajú indikátory WiFi, zapnutia/vypnutia notebooku, nabíjania a aktuálnej zát'aže.

Celková konštrukcia je pevná, nič nevŕzga, všetko pevne sedí. Pänty sú pevné a nie je problém otvoriť veko aj jednou rukou, jediným problémom pritom môže byť len poistka, ktorú je potrebné stlačiť pred otvorením.

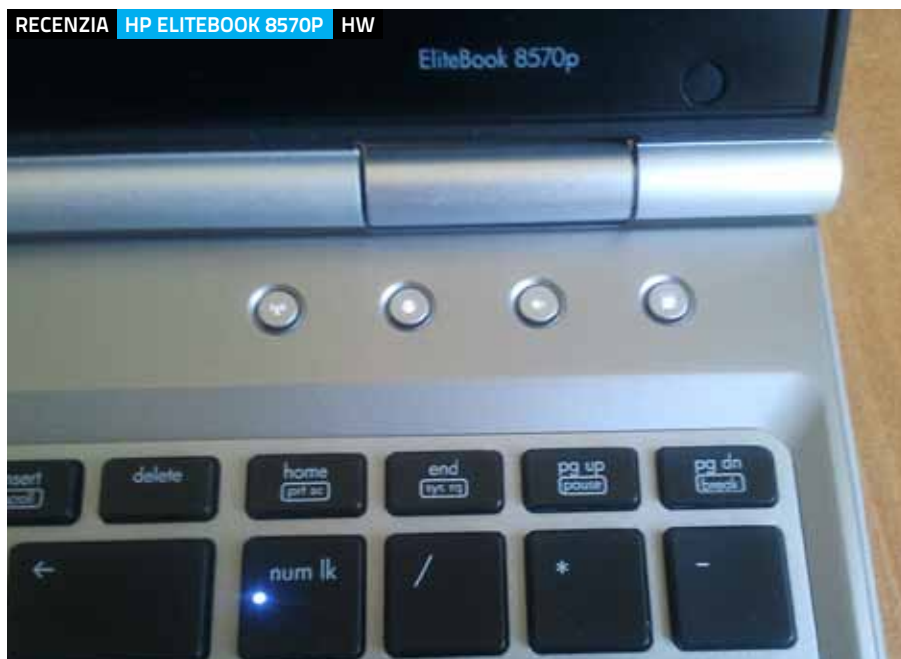
Konektivita

Po oboch stranách a v zadnej časti sa nachádza slušná portová výbava. Na pravej strane sa nachádza Ethernet port RJ-45, Optická DVD SuperMulti mechanika, 2 × USB 3.0, 3,5mm konektor pre mikrofón a jeden pre slúchadlá. Na ľavej strane nájdeme 2 × USB 2.0, z ktorých jeden je nabíjací, 1 × FireWire 1394a, 1 × kombinovaný port eSATA/USB 2.0, 1 × VGA port, vedľa ktorého je Express Card slot formátu 54mm. Pod dvojicou USB portov sa nachádza čítačka pamät'ových kariet SD/MMC a pod Express Card slotom čítačka kariet Smart. V zadnej časti je umiestnený port RJ-11, sériové rozhranie (COM), vstup pre pripojenie adaptéra a nechýba tiež DisplayPort. Na spodnej strane notebooku je umiestnený dokovacie konektor a konektor pre sekundárnu batériu. Samozrejmosťou je tiež WiFi

802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0 a 3G modem (HP hs2350 HSPA+).

Hardvér

Notebook je vybavený dvojjadrovým procesorom Intel Core i7 3520M z rodiny Ivy Bridge. Procesor je postavený na revolučných 3D tranzistoroch, vyrobených 22 nm procesom, čo znižuje spotrebu a tým napomáha výdrži batérie. Základná frekvencia je 2,9 GHz a vďaka technológii Intel Turbo Boost 2 sa môže automaticky zvýšiť až na 3,6 GHz. K dispozícii je tiež technológia vPro™, ktorá pomáha znížiť náklady na údržbu tým, že umožňuje vzdialenú konfiguráciu, diagnostiku, izoláciu a opravu infikovaných počítačov. Po grafickej stránke je k dispozícii grafika AMD Radeon HD7570M s vlastnou pamäťou s veľkosťou 1GB GDDR5. Táto grafická karta patrí do strednej triedy DirectX11 grafických kariet pre notebooky. Vďaka technológii AMD Eyefinity je možnosť pripojenia ďalších monitorov a rozšíriť tak počet



obrazoviek až na štyri a tým zlepšiť prácu na tomto notebooku. Čo sa týka operačnej pamäte, sú k dispozícii 4GB DDR3 s možnosťou rozšírenia až na 16GB s využitím dvoch SoDIMM slotov. Pre dáta je k dispozícii 500GB SATA II disk s rýchlosťou otáčania platní 7200rpm a ochranou akcelerometrom.

Vo výbave je tiež HD webkamera (720p), ktorá sa nachádza na klasickom mieste nad displejom. Hneď vedľa nej je umiestnená lampička, ktorá sa rozsvieti stlačením tlačidla vedľa kamery a vypne zatlačením samotnej lampičky. O vcelku kvalitný zvuk sa starajú stereofónne reproduktory a pomocou technológie SRS Premium Sound Pro.

Pre kvalitné zobrazovanie pracovných dokumentov, tabuliek a grafov slúži displej s uhlopriečkou 15,6 palcov s rozlíšením HD+ (1600 × 900) a antireflexným povrchom.

Výdrž 6-článkovej 55Wh, 491 mAh batérie je pri kancelárskej práci, ktorú simuloval nástroj Battery Eater a jeho Čítač test je necelé 4 hodiny. Pri sledovaní videa sme sa dostali na 2 hodiny. Ak by to nestačilo, je možné notebook pripojiť k dokovacej stanici alebo pripojiť druhú batériu. Ventilátor je pri bežnej práci, ak je potrebné, aby sa roztočil, tichý, pri väčšej záťaži už o sebe dá vedieť, ale nie je to nič hrozné.

Záverečné hodnotenie

HP EliteBook 8570p spĺňa všetky požiadavky, aké možno čakať od firemného notebooku, a to odolné telo, elegantný dizajn a slušná portová výbava.

HP vybavilo notebook tiež rôznym softvérom, ako napríklad HP Connection Manager určený na základnú správu a konfiguráciu bezdrôtových zariadení, ďalej HP Power Assistant informujúci o aktuálnej spotrebe energie a tiež HP ProtectTools, ktorý chráni počítač pred nepovoleným prístupom. Vďaka tejto výbave zvláda EliteBook prácu v teréne bez problémov. Notebook ponúka aj slušný výkon a dobrú výdrž batérie, ktorú je možné zvýšiť druhou batériou alebo dokovacou stanicou. Ventilátor je tichý, takže pri práci nebude rušiť a ak si aj zahráte nejakú tú hru, tak je hluk minimálny.

Technická špecifikácia:

Procesor: Intel Core i7 3520 (2,9 GHz až 3,6 GHz, 4 MB L3), čipset: Intel QM77 Express, grafický adaptér: AMD Radeon HD7570M 1GB

Displej: 15,6" 1600 × 900, LED, antireflexná, pamäť: 2 × 4 GB DDR3, 1600 MHz, pevný disk: 500 GB (7200 RPM) LAN, Wi-Fi, BT 4.0, 3G modem (HP hs2350 HSPA+) 2 × USB 3.0, 3 × USB 2.0 (1 × e-SATA + 1 × trvalo napájaný), 1 × FireWire 1394a, 1 × DisplayPort, VGA, Sériové rozhranie (COM), čítačka kariet Smart, čítačka odtlačkov prstov, čítačka kariet SD/MMC, Express Card 54mm slot, dokovací konektor, konektor sekundárnej batérie, HD WebCam (720p) Batéria: 6-článková (55Wh), 4910 mAh; rozmery: 374 × 250,5 × 34,1mm, hmotnosť: 2,61kg

Marek Juhos



MUŽI V ČIERNOM 3 NA 3D BLU-RAY



**Agent J a agent K sa vracajú.
Práve včas...**

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



Linksys X3000

Modem a router v jednom s dobrým výkonom? To a ešte veľmi jednoduchú inštaláciu, nastavenie a prevádzku ponúka Linksys X3000.

Balenie

Router Cisco Linksys X3000 je predávaný v modrej škatuli, s rovnakým dizajnom ako väčšina Linksys produktov. V balení nájdeme router Linksys X3000, inštaláciu CD, manuál, 2x ethernetový kábel a adaptér.

Konštrukcia

X3000 patrí medzi elegantné a veľmi malé routery. Na prednej strane sa nachádzajú indikátory, ktoré informujú o tom, či je zariadenie zapnuté, o stave siete a o zariadeniach pripojených v

sieti. V strede medzi indikátormi sa nachádza tlačidlo WPS, ktoré slúži pre bezproblémové pridanie zariadenia.

Na zadnej strane sú umiestnené obvyklé porty. K dispozícii sú štyri gigabitové Ethernet konektory, ideálne pre rýchle zdieľanie súborov medzi prepojenými zariadeniami. Nájdeme tu tiež jeden DSL port, ktorý je určený pre pripojenie priamo k telefónnej linke (ak je k dispozícii ADSL pripojenie). V prípade káblového pripojenia je to Ethernet port. K dispozícii je tiež USB port, pomocou ktorého je možné pripojiť pevný disk, a tak získať akýsi mini fileserver alebo NAS. Zaujímavé je, že napriek tomu, že ide o Wi-Fi router, nie sú tu žiadne externé antény. Čo na jednej strane prispieva k elegantnému dizajnu, na strane druhej sa núti zamyslieť nad tým, či to nespôsobí akýkoľvek negatívny vplyv na bezdrôtové schopnosti zariadenia.

Inštalácia je veľmi jednoduchá a trvá len pár minút. Väčšina ľudí sa bojí myšlienky spozajzdnenia zariadenia svojej domácej bezdrôtovej siete, avšak v tomto prípade sa

nemusíte ničoho báť, s Linksys X3000 je inštalácia jednoduchá. Po vložení CD je sprievodcom sprevádzaná krok za krokom.

Pri inštalácii sa nainštaluje aj Cisco Connect, čo je príjemné rozhranie pre nastavenie domácej siete. Je možné pridať zariadenie do siete, pridať zariadenie host'ovského prístupu, nastavenie rodičovskej kontroly, a tiež je tu možnosť nastavovania samotného routera. Zriadenie host'ovského prístupu vytvorí ďalší samostatný prístupový bod, kde sa môžu hostia pripojiť, a surfovať po internete izolovane, bez prístupu k vašim súborom zdieľaným v hlavnej sieti. Rodičovská kontrola umožňuje obmedziť určitým počítačom prístup k internetu, a tiež je tu možnosť blokovat' prístup k niektorým mládeži nevhodným webom. Samotné blokovanie je možné obísť zadáním hesla, blokovanie je ale deaktivované len na hodinu, potom sa znova aktivuje. Zaujímavou možnosťou v záložke Router setting je test rýchlosti internetového pripojenia, jediným problémom je ale to, že nie je možné meniť server, voči ktorému sa rýchlosť meria. Cisco Connect tiež umožňuje vytvoriť USB kl'úč obsahujúci softvér, ktorý umožní pripojenie ďalších PC do siete automaticky, bez nutnosti zadať heslo.

To bola ľahká možnosť práce s routrom. Prístupné je tu tiež webové rozhranie. To je dobre navrhnuté pre rýchle a jednoduché použitie, kde je



možné nastaviť viac pokročilých nastavení, ako je presmerovanie portov alebo zdieľanie zariadenia pripojeného cez USB port.

Cisco ale myslí aj na tých, ktorí chcú nastavovať, meniť heslo či už hlavnej bezdrôtovej siete alebo host'ovskej, a to čo najjednoduchšie. Pre tých je tu Android alebo iOS aplikácia Cisco Connect Express, ktorá je rovnako ako Cisco Connect jednoduchá, a je s ňou možné vykonať základné nastavenia routera.

Na testovanie rýchlosti bola použitá utilita LAN Speed Test s nasledujúcimi výsledkami. V prvom prípade išlo o test PC-PC v sieti pomocou ethernet kábla, druhom PC-Externý HDD, počítač stále



Writing		Reading	
Packet length:	20,000,000	20,000,000	
Time to complete:	2.0387945	2.1917468	
Bytes per second:	9,806,767	9,561,387	
Bits per second:	78,478,136	76,491,096	
Mbps:	78.478136	76.491096	

Status: Finished



Writing		Reading	
Packet length:	20,000,000	20,000,000	
Time to complete:	5.2939660	2.7795194	
Bytes per second:	3,777,886	7,195,489	
Bits per second:	30,223,088	57,563,912	
Mbps:	30.223088	57.563912	

Status: Finished

pripojení ethernet káblom. Ďalšie dva testy sú z PC pripojeného do siete bezdrôtovo. V prvom PC-PC, druhom PC-Externý HDD.



Writing		Reading	
Packet length:	20,000,000	20,000,000	
Time to complete:	37.9100323	8.5207277	
Bytes per second:	527,446	2,347,215	
Bits per second:	4,219,528	18,777,720	
Mbps:	4.219528	18.777720	



Writing		Reading	
Packet length:	20,000,000	20,000,000	
Time to complete:	31.2486345	5.0864660	
Bytes per second:	640,028	3,932,119	
Bits per second:	5,120,224	31,456,152	
Mbps:	5.1202240	31.456152	

Ďalšie testy mali podobu sťahovania 703 MB video súboru. Rovnako, ako v predošlom prípade, išlo najprv o test PC-PC v sieti pomocou ethernet kábla (čas: 1 min 12 sec), potom PC-Externý HDD, počítač stále pripojený ethernet káblom (čas: 2 min 24 sec).

Ďalšie dva testy sú z PC pripojeného do siete bezdrôtovo. V prvom PC-PC (čas: 3 min 52sec), druhom PC-Externý HDD (čas: 9 min 45 sec).

Záverečné hodnotenie:

Cisco Linksys X3000 je router ideálny pre domácu alebo kancelársku sieť. Ponúka jednoduché nastavenie a použitie vďaka Cisco Connect a sprievodcovi, ktorý vás sprevádza krok za krokom. Pripojenie je stabilné



a bez akýchkoľvek výpadkov, a k dispozícii je tiež veľa šikovných funkcií pre domáce bezdrôtové siete, ako je rodičovský zámok a prístup pre hostí. Technickejši užívatelia môžu využiť klasické web rozhranie pre väčšiu konfiguráciu siete. To všetko robí z tohto routera ideálne zariadenie ako pre začiatočníkov, tak aj pre skúsenejších užívateľov. Linksys X3000 je ADSL2+ modem, a tiež router, čo znamená, že nemusíte kupovať dve zariadenia zvlášť. Vďaka USB portu, je možné jednoducho vytvoriť akýsi mini fileserver alebo NAS pre zdieľanie súborov v sieti.

Parametre a špecifikácie:

Model: Linksys X3000, n bezdrôtová komunikácia: typ: IEEE 802.11 b/g/n; frekvencia: 2,4 GHz; prenosová rýchlosť: až 300 Mbit/s; antény: 2 integrované, porty: 1x10/100/1000BaseTX (RJ45) WAN, 1 x DSL, 4 x 10/100/1000BaseTX (RJ45) LAN, 1 x USB 2.0; Bezpečnosť: šifrovanie WPA2, integrovaný firewall, filtrácia IP, MAC, portov; kompatibilné operačné systémy: Windows, Mac; rozmery: 28,3 x 24,5 x 7 cm

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 129 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + elegantný dizajn
- + USB port (možnosť vytvoriť mini fileserver)
- + modem a router v jednom
- + jednoduchá inštalácia aj nastavenie
- + Cisco kvalita
- cena
- pri teste rýchlosti internetového pripojenia v aplikácii Cisco Connect nie je možné zmeniť server

HODNOTENIE:

95%

Marek Juhos





LG E730

INTELIGENTNÝ MULTIMEDIÁLNY SPOLOČNÍK

Dnešný trh je už doslova preplnený smartphonmi. Každý výrobca sa snaží prísť s niečím novým, aby zaujal zákazníkov a predbehol konkurenciu. Nájst' to pravé zariadenie je skutočne ťažké. Jeden smartphone má toto, druhý hento, ale za to vyššiu cenu a človek sa nevie rozhodnúť, ktorý sa mu viac oplatí. So zaujímavým riešením prichádza LG, ktoré vo svojom novom modeli E730 ponúka postačujúce funkcie za zaujímavú cenu.

Konštrukcia

E730, ktorému sa nadáva Optimus Sol, prichádza s celkom pekným a jednoduchým dizajnom. Celá predná strana je pokrytá sklom, pod ktorým sa nachádza 3.8-palcový displej. Zadnú stranu pokrýva lesklý plastový kryt sfarbený dosiva. Zaujať vie aj svojou

hrúbkou len 10 milimetrov a hmotnosťou len niečo cez 100 gramov. Vo vrecku ani nebudete cítiť, že ho tam máte. Pod displejom nás čakajú 3 dotykové tlačidlá, a to Home, Menu a Back. Tlačidlo vyhľadávania aktivujete podržaním Menu. Veľ a užívateľov pocítiť uje averziu k dotykovým tlačidlám kvôli nechcenému stláčaniu. Na tomto telefóne to až taký problém nie je, keďže tlačidlá sú umiestnené približne centimeter pod displejom. Tlačidlá, rovnako ako displej, poslúchajú aj pri najmenšom dotyku. Sem-tam sa mi však stalo, že ma tlačidlo back začalo ignorovať a musel som stlačiť home.

Rozmiestnenie tlačidiel je veľmi podobné ako na Apple iPhone. Na hornej strane nájdeme popri tlačidle na uzamykanie, ktoré je umiestnené vpravo, aj audio výstup vľavo a konektor

na nabíjanie a pripojenie k PC v strede. Na ľavej strane sú tlačidlá na ovládanie hlasitosti. Výrobca ich však umiestnil veľmi blízko seba. Pravá a dolná strana zariadenia zostali nevyužitú. Pod a nad displejom sa nachádza dosť veľ a nevyužitú priestoru.

Displej

Displej používajúci technológiu Ultra AMOLED má skutočne krásne farby a dobrú viditeľnosť aj na priamom slnku. V ponuke má až 16 miliónov farieb. Technológia AMOLED šetrí batériu, zaručuje dobré pozorovacie uhly, a to, že čierna je skutočne čierna. Rozlíšenie displeja 480 x 800 bodov pri takejto veľkosti displeja úplne postačuje. Veľkosť displeja 3.8 palca (9.7 cm) je podľa mňa akurát. Displej je o 0.3

palca väčší ako u zariadenia Apple iPhone, čo robí displej dostatočne veľkým na pohodlné sledovanie videa, hranie hier a používanie sociálnych sietí. Nie je však až taký veľký ako u zariadení Samsung Galaxy S3, čo zaručuje pohodlné ovládanie aj jedným prstom. Samozrejme obsiahnutý je aj multitouch, ktorý vám umožňuje ovládať telefón viacerými prstami naraz.

Fotoaparát

Na prednej strane nájdeme aj kameru, ktorá poskytuje fotografovanie aj natáčanie videa vo VGA kvalite. Hlavný fotoaparát nájdeme vľavo hore na zadnej strane zariadenia. Ten ponúka fotografie v rozlíšení 5 MPx, o ktorých ostrosť sa stará automatické zaostrovanie (AutoFocus). Fotografie sú síce fotografované v kvalite 5MPx, ale to sú čísla. Kvalita fotografií je nízka a zodpovedá možno tak 1.5 až 2 MPx. Na občasné fotenie E730 stačí. Ak však budete chcieť niečo odfoťiť za tmy, pravdepodobne odfoťíte len tmú. LG do svojho modelu nezakomponoval "prísvetľováciu" diódu, ktorá by podľa mňa mala byť pri takomto mobile samozrejmosťou. Zadná kamera dokáže aj zaznamenávať video v HD kvalite (720p – 1280 x 720). Ale to sú opäť čísla. Ak natáčam to isté s E730 a fotoaparátom, ktorý taktiež nahráva v 720p, tak sa mi video s E730 zdá poriadne nekvalitné a vyzerá ako nahraté s rozlíšením VGA. Pri prudkom pohybe vo videu štrajkuje Autofocus, video sa úplne rozmazá a po chvíli opäť zaostrie.

Systém

LG E730 rovnako ako väčšina smartphonov beží na operačnom systéme Android. LG Android rozšírila o prostredie Optimus UI 2.0. Škoda, že E730 beží na staršej verzii Androidu, a to 2.3.4 (Gingerbread). Výrobca do systému zakomponoval aktualizáciu softvéru, tak nám zostáva len dúfať, že časom príde aj vysnívaný Android 4.0.4 Ice Cream Sandwich alebo 4.1 Jelly Bean. Mne osobne prostredie Optimus UI 2.0 vyhovuje a páči sa mi oveľa viac ako napríklad HTC Sense. O chod systému sa stará 1 GHz procesor, ktorému sekunduje 375 MB operačnej pamäte. S takýmto výkonom sa radí niekde do nižšej



strednej triedy na trhu. Škoda, že výrobca do mobilu nedal aspoň 512 MB operačnej pamäte. Pri spustených systémových službách ako Gmail, facebook, počasie, a tak ďalej, vám zostane voľných približne len 90 MB operačnej pamäte. Chod systému je zväčša plynulý, sem-tam je vidno drobné zaseknutie.

LG nám do smartphonu zabalil takmer 1 Gigabajt vnútornej pamäte. Komu by to bolo málo, môže si pamäť rozšíriť pamäťovou kartou MicroSDHC (TransFlash) až do kapacity 32 GB. Na prehliadanie pamäteovej karty, ale aj dokumentov, nám výrobca predinštaloval softvér Polaris Office.

Prvé, čo si po stlačení tlačidla prebúdzania všimnete, je jedinečná obrazovka zamknutej plochy, akú u iných výrobcov nenájdete. Mobil odblokujete tým, že prejdete po obrazovke prstom zdola nahor. Na uzamknutej obrazovke sa vám zobrazujú aj správy a zmeškané hovory, ktoré zobrazíte potiahnutím položky z hlásením nadol. Pri spustenej hudbe sa vám na zamknutej obrazovke zobrazí aj modul na pozastavenie alebo prepínanie skladieb. Chýba však spúšťač tichého režimu na zamknutej obrazovke.

Plôch je 7 a tento počet sa nedá meniť. Na bežné používanie je to veľa. To už je rýchlejšie otvoriť ponuku aplikácií, ako sa rolovať na krajinu. LG si pre nás pripravilo množstvo widgetov, ktoré nám uľahčujú používanie telefónu. Medzi najlepšie by som zaradil správcu

aplikácií, ktorý nám priamo na ploche ukazuje počet spustených aplikácií a umožňuje nám ich rýchlo vypnúť. Zaujme aj widget facebook, twitter ale aj takzvaný Social+, ktorý taktiež slúži na sociálne siete. Zíde sa aj widget, ktorý ukazuje stav batérie a čo najviac využíva batériu.

Používanie sociálnych sietí uľahčuje podpora Wi-Fi aj 3G. E730 je vybavený aj takzvaným Wi-Fi Direct, ktoré umožňuje pripojiť sa k nejakému zariadeniu bez pomoci Wi-Fi routera. Jednoduché zdieľanie súborov zabezpečuje Bluetooth vo verzii 3.0, ale aj aplikácia SmartShare, ktorá umožňuje jednoduchý prenos médií medzi rôznymi zariadeniami. Keď stiahneme hornú lištu, okrem oznámení uvidíme aj 5 šikovních tlačidiel na zapínanie a vypínanie zvuku, wi-fi, bluetooth, GPS a mobilných dát. V hornej lište si našiel miesto aj modul na ovládanie hudby.

Tento smartphone vie vďaka vstavanému GPS poslúžiť aj ako navigačný systém. Obsiahnutý je aj kompas, aby telefón vedel, na ktorú stranu som otočený. Kompas však niekedy robí problémy a ukazuje na inú stranu. GPS modul nie je nič moc a keď ho v aute nedržíte pri skle, zvykne mať problémy. Pri porovnaní s HTC Wildfire S s navigáciou Sygic bol HTC jasný víťaz. HTC mal stále aktuálnu rýchlosť a polohu. Pri LG bola poloha dokresľovaná automaticky a trvalo mu dosť dlho, kým si všimol, že som zatočil niekde inde. GPS v meste sem-tam vypadávalo a malo neaktuálne informácie o rýchlosti a polohe. Mimo mesta to bolo lepšie.

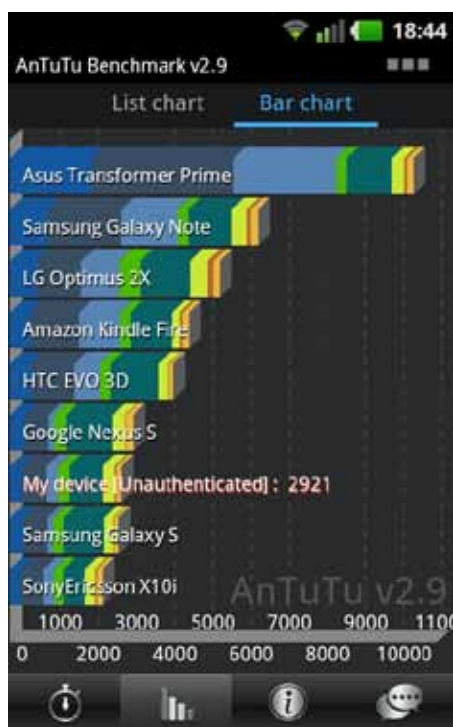
ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery (v x š x h):
122.5 x 62.5 x 9.8
Hmotnosť: 112 gramov
Operačný systém:
Android 2.3.4 +
Optimus 2.0 UI
Procesor: 1GHz
Operačná pamäť: 375 MB
Displej: kapacitný,
Ultra AMOLED 800 x
400 pixlov, 3.8 palca
Pamäť: 1GB + MicroSD
(max. 32GB)
2G siete: GSM
850/900/1800/1900
MHz
3G siete: UMTS 900/2100
MHz, HSPA 7.2 Mbps,
HSUPA 2.9 Mbps
WLAN: Wi-Fi
802.11b/g/n
Bluetooth: 3.0(EDR/
A2DP)
Batéria: Li-ion
1500mAh, 5h hovoru,
400h pohotovosti
Zistenie polohy:
GPS, A-GPS
Cena: 270 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + ultra AMOLED displej
- + široká konektivita
- + dobrý na multimédiá
- + akurát veľkosť a tenké vyhotovenie
- + celkom dobrá batéria

- slabý fotoaparát a kamera, chýba "prísvetľovacia" dióda
- starší android
- dotykové tlačidlá



Batéria

Častým problémom pri smartphonoch je slabá batéria. LG E730, čo sa týka batérie, patrí k tým lepším. V pohotovostnom režime vydrží až 400 hodín. Pri hovore vydrží 5 hodín. Ja som ho pri normálnom používaní (zopár hovorov, trochu hrania a pár hodín na Wi-Fi) v priemere nabíjal raz za 2 dni.

Telefón

Aby sme nezabudli, tento smartphone má, samozrejme, aj funkcie bežného telefónu. Všetko funguje bezproblémovo. Našiel som však pár detailov, ktoré ma trochu zaskočili. Prvá vec je to, že telefón má prednastavené vzostupné zvonenie. Keby bolo aspoň plynulé, ale pri zvonení sa trhavо pridáva hlasitosť asi každú sekundu. Druhá vec, ktorú som si všimol, je, že viaceré zabudované aplikácie, ako správy alebo poznámky, sú urobené trochu čudne. Napríklad po otvorení správ sa vám zobrazí len čierna plocha s jedným veľkým tlačidlom "Nová správa" a správami pod ním. Rovnako je to aj u zabudovaných poznámok Richnote.

Samotná aplikácia je pekne graficky spracovaná. Má dizajn "vytrhovacieho" zošita (podobne ako pri iOS). Pri spustení vás znova privíta len čierna plocha s veľkým tlačidlom "Nová poznámka" a poznámkami pod ním.

Zábava

Na Google Play (Android Market) na vás čakajú tisíce hier a aplikácií, ktoré si môžete stiahnuť. Na tomto smartphone sa môžete vyhrať do sýtosti. S 1 GHz procesorom zvládá väčšinu hier dostupných na Google Play. Bežné hry ako Angry Birds, Fruit Ninja, Atomic Bomber, Speedx 3D a mnoho ďalších idú úplne bezproblémovo. Hravo si poradí aj s hrami ako Minecraft PE alebo GT Free+ HD. Mne osobne išla bezproblémovo každá hra, ktorú som stiahol. Samozrejmosťou je aj internetový prehliadač. Ten síce zvládá aj flashové videá, ale príde mi dosť pomalý. K zábave patrí aj hudba a video. LG ponúka bežný „androidový“ hudobný prehrávač. Hudbu je možné ovládať aj zo zamknutej obrazovky alebo hornej st'ahovacej lišty. Pri počúvaní hudby mi chýbal ekvalizér. Ten predinštalovaný nie je, ale dá sa stiahnuť z Google Play. Reproduktor telefónu by som zhodnotil ako priemerný. Telefón má aj FM rádio. Čo sa týka prehrávania videa, tomuto smartphonu nerobí problém ani video v HD kvalite. Problém nerobia ani titulky.

Balenie

Výrobca nám smartphone zabalil do pomerne malej škatulky. V nej nájdeme len to podstatné, a to smartphone, nabíjačku s USB káblom, slúchadlá a záručný list s krátkym manuálom. Pribalené slúchadlá nie sú nič extra a hrajú o niečo horšie ako slúchadlá, ktoré ku svojim výrobkom pribaluje Apple.

Záver

LG E730 Optimus Sol je štýlový smartphone určený na zábavu. Poskytuje jednoduché prostredie prepojené so sociálnymi sieťami. O krásne farby a dobrú čitateľnosť sa stará displej, ktorý by sa mohol rovnať s podstatne drahšími modelmi. Tento smartphone má "z každého rožku trošku". Poskytuje väčšinu funkcií, ktoré majú dnešné smartphony. Nie je veľmi vhodný na pracovné účely. Hlavne kvôli slabšiemu fotoaparátu a horšiemu GPS. Ak chcete smartphone, s ktorým si užijete multimédiá, s ktorým môžete byť online celý deň bez toho, aby ste sedeli pri nabíjačke a nepotrebovali si na kvalitné fotografie a video. LG E730 by pre vás mohla byť dobrá voľba.

Eduard Čuba





IVAN TROJAN
SEBASTIAN KOCH

Tieni

RÉŽIA

DAVID ONDŘÍČEK

OD 20.9.

cineMAX

producenti

SAUTER-SAB FILMS

BLEIBERG



koproducenti

RWE

distributor

continental film



Asterix a Obelix

V SLUŽBÁCH JEJ VELIČENSTVA

STRETNÍ ASTERIXA A OBELIXA V TVOJOM OBLÚBENOM OBCHODNOM CENTRE
VIAC INFO NA WWW.CINE-MAX.SK

V
3D

cineMAX

FIDELITE

5.1

5.1

5.1

morena films

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

V KINÁCH OD 18. OKTÓBRA

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1

5.1



CiscoLinksys AE3000

Čo robiť v prípade, ak vlastníte doma stolný počítač alebo notebook so staršou sieťovou kartou b/g a k dispozícii máte len bezdrôtovú sieť? K vyriešeniu tohto problému je vhodný bezdrôtový USB adaptér Linksys AE3000.

Balenie

USB adaptér je predávaný v modrej škatuli s rovnakým dizajnom ako väčšina Linksys produktov. V balení nájdeme Linksys AE3000, CD s ovládačmi i softvérom, manuál a šikovný stojan.

Linksys AE3000 je Wireless-N USB adaptér, čo v praxi znamená, že po jeho pripojení k stolovému počítaču alebo notebooku je možné sa pripojiť k bezdrôtovej sieti pomocou Wireless-N štandardu. Pomocou tohto adaptéru je možné získať teoretickú rýchlosť až 450 Mbps, a to vďaka plnej 3 × 3 MIMO anténe, ktorá tiež zaisťuje optimálne pokrytie a spoľahlivosť. Okrem vysokej rýchlosti je to aj podpora Dual-band, čo znamená, že je možné sa pripájať, ako v pásme 2.4 GHz, tak aj 5 GHz.

Keďže ide o USB adaptér, je potrebné ho zapojiť do voľného USB portu u notebooku, s tým nie je žiaden problém. Problém ale môže nastať v prípade

stolového počítača, a to hlavne problém so slabším signálom v prípade zapojenia do USB portu v zadnej časti počítača. Na vyriešenie tohto problému je k dispozícii šikovný stojan, ktorý sa zapojí do PC a na stôl sa postaví stojan, do ktorého sa zapojí USB adaptér. USB adaptér je veľmi pekný, kvalitný, nepatrí však medzi najmenšie a najkompaktnejšie USB adaptéry na trhu.

Inštalácia je jednoduchá, po vložení priloženého CD sa spustí sprievodca, ktorý vás celou inštaláciou prevedie. Priebeh inštalácie sa skladá zo zapojenia adaptéra do voľného USB portu, výberu siete, zadania prihlasovacieho mena a hesla. Následne ste pripojení.

Na testovanie rýchlosti bola použitá utilita LAN Speed Test s nasledujúcimi výsledkami. V prvom prípade išlo o test PC - PC (druhé PC pripojené do siete ethernet káblom), v druhom PC - Externý HDD. Ďalšie testy boli v podobe sťahovania 703 MB video súboru. Rovnako, ako v predošlom prípade, išlo najprv o test PC - PC, druhé PC bolo pripojené do siete

ethernet káblom (čas: 1 min 27 sec), potom PC - Externý HDD (čas: 3 min 34 sec).

Záver

Tento USB adaptér je dobrou voľbou hlavne v prípade, ak chcete upgradovať starší notebook, stolový počítač, avšak svoje miesto si nájde aj v prípade novších stolových počítačov. A to vďaka svojej výkonnosti, vysokej rýchlosti a naozaj dobrému dosahu. Nie je to veľmi diskrétna zariadenie, ale vďaka svojej dizajnu a tiež stojančeku nijak nezavadzia.

Marek Juhos

HODNOTENIE

95%



Súťaž s portálom GAMESITE.SK

o 2x Prestigio MultiPad 7.0 Ultra

Máte možnosť si zahrať o 2 x tablet, ktorý disponuje 7-palcovou širokouhlou kapacitnou dotykovou obrazovkou s rozlíšením 800 x 480. Rozlíšenie nie je nič extra, avšak na sledovanie filmov a čítanie časopisov to postačuje. O výkon sa stará procesor Cortex-A8 s frekvenciou 1GHz, ďalej tu nájdeme 512MB operačnej pamäte a 4 GB internej pamäte. Úložného priestoru je pomerne málo, ale je tu možnosť ho rozšíriť pomocou pamäťovej karty microSD s kapacitou až 32GB. Vo výbave je ďalej predná kamera, WiFi 802.11 b/g/h, USB 2.0 a batéria s kapacitou 3 000 mAh. Model beží na operačnom systéme Android 4.0 Ice Cream Sandwich.



Do súťaže sa môžete zapojiť vpísaním odpovede na súťažnú otázku do kolónky na tejto adrese. Na stránke www.gamesite.sk sme predčasom uverejnili prvé informácie o začiatku predaja tohto tabletu. Otázka znie: Aká je cena(MOC) tohto tabletu? Odpoveď na súťažnú otázku sa dozviete na našej stránke www.gamesite.sk.



HTC One V

VYLADEŇÝ SYSTÉM S CHUDOBNOU VÝBAVOU



Doslúžil vám starý telefón? Skončila vám viazanosť u operátora, prípadne ste len začítli potrebu vymeniť telefón, no nechcete investovať do TOP modelov? V redakcii sa u nás zastavil najchudobnejší z trojice bratov "One" z dielne HTC, teda HTC One V, ktorý osloví najmä nenáročnú používateľskú klientelu.

HTC One V sa od svojich bratov odlišuje nielen výbavou, ale aj dizajnov. Svojím vzhľadom skôr pripomína HTC Hero a HTC Legend, ktoré sa vyznačovali špecifickým ohnutím dolnej časti telefónu (z prostredia smartfónov Sony sa mi zapáčil výraz brada, preto túto ohnutú spodnú časť budem označovať ako brada). Na rozdiel od svojich predchodcov však táto brada neobsahuje žiadne tlačidlá. Ak je reč o tlačidlách, tie sú

na telefóne celkovo dve. Prvé tlačidlo sa nachádza v pravej časti hornej steny a slúži na zapínanie/vypínanie telefónu, a použitie tohto tlačidla je zároveň jediná možnosť, ako zamknutý telefón odblokovať. Na tejto hornej stene sa ešte nachádza pomerne veľká notifikačná dióda a 3,5mm audio konektor pre pripojenie slúchadiel, prípadne reproduktorov. Druhé tlačidlo sa nachádza v hornej časti pravej bočnej steny a plní funkciu dvojtlačidla na zvyšovanie/znižovanie hlasitosti zvonenia, médií a podobne. Druhá bočná stena je vybavená micro USB konektorom na nabíjanie telefónu, prípadne na prepojenie telefónu s počítačom prostredníctvom USB kábla. Posledná, teda spodná stena, obsahuje len mikrofón pre hovory a zaznamenávanie zvuku pri nahrávaní videa. Ak si telefón

otočíme zozadu, v ľavej hornej časti nájdeme fotoaparát s LED bleskom. V spodnej časti sa nachádza reproduktor vybavený technológiou beats audio pre zabezpečenie lepšieho hudobného zážitku pri počúvaní hudby. Na prednej strane telefónu nájdeme dotykový 3,7" WVGA displej o rozlíšení 480 x 800 pixlov, ktorý je schopný zobrazit' až 16 miliónov farieb. Displej je chránený ochranným sklom, na ktorom sa štandardne nachádza ešte ochranná fólia. Nad displejom nájdeme široké slúchadlo na hovory, pod displejom je umiestnená trojica dotykových tlačidiel, prispôbených na Android 4.0, ktoré plnia úlohy späť a domov, a posledné tlačidlo plní úlohu pre multitasking. V prednej časti sa ešte schováva senzor na automatickú reguláciu jasu, prednú kameru však budete hľadať márne, v HTC One V sa nenachádza. Toto všetko je umiestnené v kovovej schránke, ktorá má rozmery 120 x 60 x 9mm a hmotnosť je príjemných 115 gramov. Kovový povrch smartphonu narúšajú dva plastové prvky nachádzajúce sa na zadnej stene telefónu. Prvý z nich, umiestnený v spodnej časti, slúži ako odnímateľný kryt pre prístup k SIM karte štandardných rozmerov a pamäťovej karte typu micro SD. Druhý plastový prvok sa nachádza v okolí fotoaparátu, pod ktorým sa zrejme nachádzajú prvky pre bezdrôtovú komunikáciu. Dizajn HTC One V hodnotím kladne, ohnutá brada telefónu pri manipulácii výborne poslúži ako oporný bod pre

PLUSY A MÍNUSY:

- + vyladený systém
- + zvukový systém beats audio
- + displej
- + výdrž batérie
- použitý slabší/ starší hardvér
- náchylnosť krytu na poškodenie
- deformovanie displeja pri zvýšenom tlaku
- chudobné vybavenie
- cena



HTC One V sa od svojich bratov odlišuje nielen výbavou, ale aj dizajnov.



palec, jediná výčitku mám k použitému materiálu, ktorý je veľmi náchylný na poškodenie. Neočakávaný pád telefónu, prípadne styk s ostrými predmetmi určite zanechajú na telefóne nepekné škrabance. Tie sa však objavujú v menšej miere už aj pri bežnom používaní telefónu, preto odporúčam si zakúpiť nejaké ochranné puzdro.

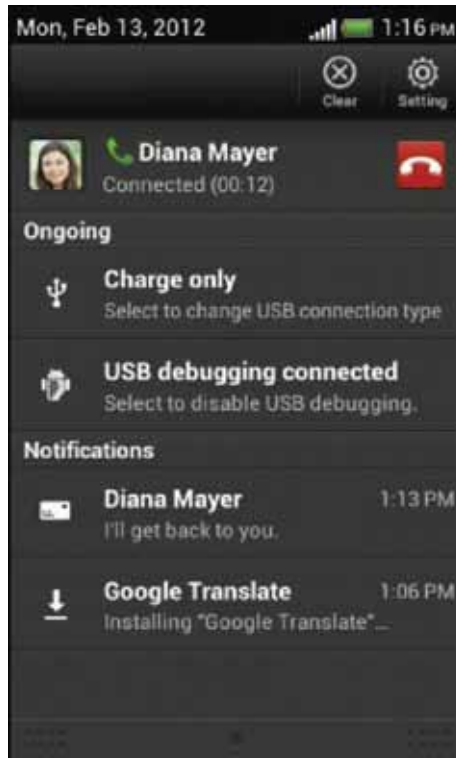
Prejdime k ďalšej časti telefónu, konkrétne k jeho displeju. Jeho uhlopriečka je slušných 3,7" pri rozlíšení 480 x 800 pixlov. Keďže tento telefón bude zrejme slúžiť predovšetkým nenáročným používateľom, myslím, že tieto parametre budú pre nich dostatočné. Samozrejme, nemôže sa rovnať drahším telefónom, s pokročilejšími technológiami použitými pri displejoch, na svoju cenu však ponúka dostatočne kvalitný obraz, ktorý je aj vďaka automatickej regulácii jasú dobre čitateľný či už v interiéri alebo v exteriéri. Keby sme si chceli vypočítať, koľko obrazových bodov (pixlov) sa vojde do jedného palca (ppi), dostali by sme sa k číslu 252 pixlov na palec (ppi). Pre porovnanie, displej HTC One S má jemnosť 256 ppi, u HTC One X je to 312 ppi. Z týchto čísel mi vychádza, že displej HTC One V by mal mať jemnosť podobnú HTC One S, detaily vo väčšej miere vyniknú na menšej uhlopriečke. O displeji HTC One V koluje po internete zmienka o jednom jeho vážnom nedostatku. Displej tohto modelu, na rozdiel od One S a X, nechráni ochranné sklo Gorilla Glass, pod čo sa podpísalo prehýbanie displeja pri silnejšom stlačení. Tento neduh

sa prejavuje po celej ploche displeja, predovšetkým pri úkonoch, ktoré si vyžadujú silnejšie stlačenie, ako napr. vytváranie widgetov na ploche, vytváranie/presúvanie/mazanie položiek a podobne. Toto prehýbanie navyše doprevádza vytváranie flakov na displeji v mieste stlačenia. Do tematiky displeja by som zaradil aj rozloženie písmen pri písaní mailov, sms, prehliadaní webu... Mne osobne rozloženie kláves na výšku nevyhovovalo, pretože písmená sú malé a písanie textov mi prišlo nepohodlné. Rozloženie kláves na šírku už bolo lepšie, no písmená mi prišli stále malé. Displej teda u mňa zanechal zmiešané dojmy, čo v konečnom zúčtovaní ovplyvní aj moje hodnotenie.

Pod displejom nájdeme "vnútornosti" telefónu, konkrétne jednojadrový procesor Qualcomm Snapdragon MSM8255 o takte 1 GHz, grafický čip Adreno 205, 512 MB RAM + 1 GB ROM pamäte, ktoré poháňajú operačný systém Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich + HTC Sense v nadstavbe 4.0. Šťavu telefónu dodáva Li-Ion batéria o kapacite 1 500 mAh. Pred prvým použitím telefónu som mal obavy, či bude jeho výkon dostatočný, no ostal som príjemne prekvapený. Operačný systém Android vo verzii 4.0.3 vyzerá byť dobre vyladený, odozvy na vykonanie akcie sú rýchle, reakcie systému na pohyb medzi úvodnými obrazovkami sú svižné, s nijakými známami zasekávania sa. Android 4.0.3 v kombinácii s HTC Sense 4.0 hodnotím pozitívne, oproti HTC One S a X tu abscentuje niekoľko prvkov v prostredí zamknutej obrazovky, čo však

na jeho kvalitách neuberá. Aplikácie, umiestnené v spodnej lište základnej obrazovky, je možné meniť podľa uváženia každého používateľa, pričom zvolené aplikácie je možné zapnúť aj z prostredia zamknutej obrazovky jednoduchým 'pretiahnutím' ikony aplikácie do polkruhu, ktorý slúži na odomknutie obrazovky. Nechýba ani možnosť pridávania množstva widgetov – zložiek, aplikácií na jednu z piatich úvodných obrazoviek. Z obsahu aplikácií poteší najmä plnohodnotný kancelársky program Polaris Office, ktorý umožní vytvárať, prehliadať a upravovať súbory typu .doc, .xls, .ppt, ktoré je navyše možné jednoducho asociovať so službou Dropbox. Vzhľadom na len priemerný procesor, môžu náročnejšie aplikácie spôsobovať menšie záseky, výkonu navyše nepridáva ani starší grafický čip. Všetko zlé je ale na niečo dobré. Vďaka slabšej hardvérovej výbave je možné pri bežnom používaní dosiahnuť aj 3-dňovú výdrž batérie, s čím viaceré smartphony majú problémy. 1500 mAh batéria je umiestnená pod zadným krytom napevno, jej výmena teda neprichádza do úvahy. O správnosti/nesprávnosti tohto riešenia by sa dali viesť dlhé debaty, faktom je však to, že tento trend prispieva k možnosti konštrukcie telefónov s menšou hrúbkou a využíva sa u väčšiny nových modelov. Problém však môže nastať pri zamrznutí telefónu, vtedy len treba dúfať, že sa nám ho podarí resetovať. Po sňatí spodného krytu sa síce k batérii nedostaneme, nájdeme tu ale slot pre SIM kartu štandardných rozmerov, čo hodnotím kladne, pretože nie je potrebné dokupovať novú micro SIM kartu, prípadne sa pokúšať o orezanie pôvodnej SIM-ky. Pod krytom sa nachádza ešte slot pre pamäťové karty typu micro SD a reproduktor vybavený technológiou beats audio. Chcel by som ale upozorniť na jednu vec, aby ste nezostali nepríjemne prekvapení. Dajte si pozor, odkiaľ budete čerpať informácie o telefóne, pretože vo viacerých špecifikáciách je

HODNOTENIE 80%



uvadená interná pamäť 4 GB, čo však nie je pravda. Interná pamäť je iba 1 GB, a navyše v chudobnom balení sa nenachádza pamäťová karta navyše, takže sa pripravte na to, že si ju jednoducho budete musieť kúpiť. Technológiou beats audio je možné aktivovať v nastaveniach a v prípade jej zapnutia dochádza k značnému nárastu kvality zvuku prehrávaného média s použitím slúchadiel. Keď je reč o slúchadlách, zamrzí fakt, že v balení sa nenachádzajú slúchadlá z dielne beats audio, preto pre lepší hudobný pôžitok bude potrebné využiť kvalitnejšie slúchadlá. Prítomnosť tejto technológie

fotografií, prípadne videa, k dispozícii je 5 Mpix fotoaparát, s možnosťou nahrávania videí v rozlíšení 720p. Fotoaparát poskytne množstvo nastavení či už pre fotografovanie, alebo nahrávanie videa, a príjemným spetrením fotoaparátu je možnosť použitia rôznych efektov deformácie obrazu. V prípade, že chcete vytvoriť fotografiu alebo videozáznam, bohužiaľ, nie je k dispozícii samostatné tlačidlo spúšťa fotoaparátu, k dispozícii je len snímání tlačidlom na obrazovke, čo mi pri väčšine smartphov vadí, taktiež zamrzí

alebo videa. Čo sa konektivity týka, HTC One V je možné pripojiť drôtovo k počítaču prostredníctvom USB konektora. Okrem toho je vďaka 3,5 mm audio konektora možné k telefónu pripojiť slúchadlá, prípadne reproduktory. Ak by ste si chceli tento telefón pripojiť k televízii cez HDMI kábel, tak vás sklame, pretože na telefóne HDMI konektor nenájdete. O bezdrôtový prenos sa postará Bluetooth 4.0 a Wi-Fi štandardu 802.11 b/g/n, nechýba ani GPS modul.

Čo dodať na záver? Používanie HTC One V zanechalo vo mne zmiešané dojmy. Hneď ako prvá ma príjemne prekvapila plynulosť Androidu vo verzii 4.0.3, ktorá vyzerá byť dobre vyladená, to sa môže ale kus od kusu meniť. Rovnako ma prekvapil aj displej, ktorý je aj na priamom slnku výborne čitateľný, a nedochádza ani k veľkej degradácii farieb. Dobrý dojem kazí hlavne chudobné príslušenstvo, v ktorom sa okrem manuálu nachádza len nabíjačka a slúchadlá. Pri tak malej internej pamäti by som v balení očakával aj pamäťovú kartu, tú si však budete musieť dokúpiť. Ako ďalšie veľké negatívum vidím v cene odporúčanej výrobcom, ktorá je podľa môjho názoru značne nadhodnotená.

Miroslav Konkol'

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 120x60x9 mm
Hmotnosť: 115 g
Displej: dotykový 3,7" WVGA Super LCD, rozlíšenie 480 x 800 bodov, 16 mil. farieb
Procesor: 1 Qualcomm Snapdragon MSM8255
Operačný systém: Android 4.0.3s podporou HTC Sense 4
Pamäť: 512 RAM + 1 GB ROM
Rozširujúci slot: pamäťová karta micro SD
Konektivita: 3,5 mm stereo audio jack, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB
Fotoaparát: 5 megapixelový snímač s automatickým zaostrovaním, LED blesk, BSI senzor (pre lepšie zábery za horších svetelných podmienok), clona F2.0, objektív 28 mm, 720p HD video záznam, fotografovanie uprostred nahrávania videa
Zvuk: Beats Audio
Prehrávanie: .3gp, .3g2, .mp4, .wmv (Windows Media Video 9), .avi
Nahrávanie: .mp4
Batéria: 1500 mAh

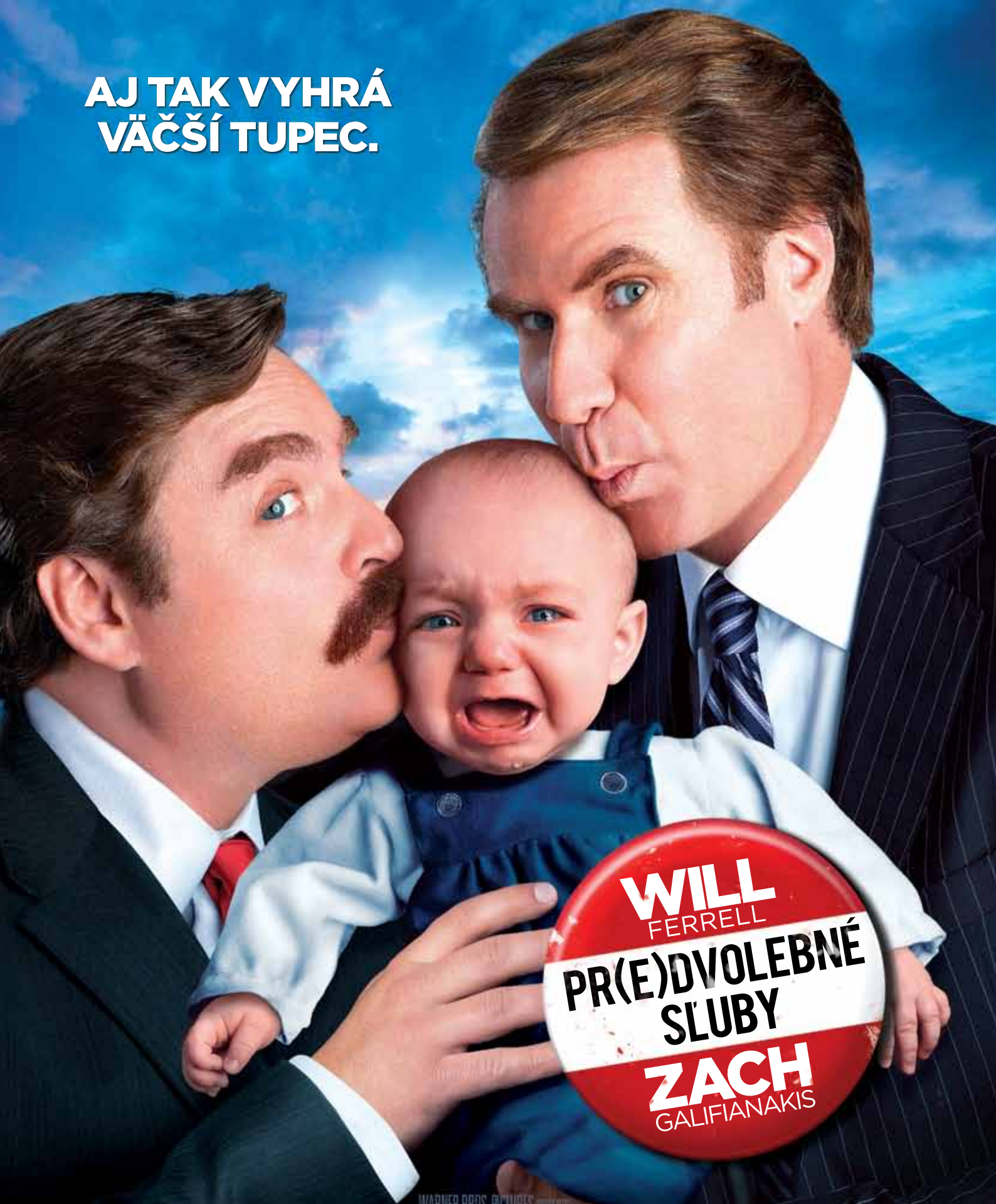
Fotoaparát poskytne množstvo nastavení či už pre fotografovanie alebo nahrávanie videa

v telefóne spôsobila aj prispôsobenie prehrávača, kde po pripojení slúchadiel typu beats si môžeme vybrať špecifický profil ekvalizéra pre každý model. Okrem toho, pri zapojení slúchadiel, si môžeme vybrať jeden z 8 prednastavených profilov ekvalizéra, jeho vlastné nastavenie tu však nenájdeme, to je ale možné vyriešiť stiahnutím príslušnej aplikácie. Samozrejmosťou je aj použitie widgetu prehrávača hudby v zamknutej obrazovke.

V prípade, že by ste si chceli uchovať spomienky v podobe

aj prítomnosť iba LED blesku. Čo sa týka kvality fotografií a videozáznamov vytvorených na tomto telefóne, ostal som príjemne prekvapený, pretože som od 5 Mpix fotoaparátu nemal veľké očakávania. Samozrejme, fotoaparát nie je možné porovnávať s drahšími modelmi, no podľa môjho názoru je kvalita fotografií dostačujúca, ale ako som už vyššie spomínal, už pri kúpe HTC One V bude potrebné myslieť aj na kúpu pamäťovej karty, pretože integrovaná pamäť neposkytuje dostatok miesta na uloženie či už hudby, fotografií,

**AJ TAK VYHRÁ
VĚČŠÍ TUPEC.**



WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A GARY SANCHEZ/EVERYMAN PICTURES PRODUCTION A JAY ROACH FILM WILL FERRELL ZACH GALIFIANAKIS "THE CAMPAIGN" JASON SUDERKIS KATHERINE TAYLOR DYLAN McDERMOTT WITH JOHN LITHGOW
DAN AYKROYD AND BRIAN COX MUSIC BY THEODORE SHAPIRO EDITED BY CRAIG ALPERT JON POLL PRODUCTION DESIGNER MICHAEL CORENBLOTH DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JON DOLY, A.S.C. EXECUTIVE PRODUCERS AMY SAVRES JON POLL CHRIS HENCHY
STORY BY ADAM MCKAY & CHRIS HENCHY & SHAWN HARWELL SCREENPLAY BY CHRIS HENCHY & SHAWN HARWELL PRODUCED BY WILL FERRELL ADAM MCKAY JAY ROACH ZACH GALIFIANAKIS DIRECTED BY JAY ROACH

V KINÁCH OD 6. 9.

thecampaignmovie.co.uk

WARNER BROS. PICTURES
A GARY SANCHEZ/EVERYMAN PICTURES PRODUCTION



Nintendo 3DS XL

ROZPAČITÁ EVOLÚCIA

Pamätáte si ešte na to, keď vlni vyšlo 3DS za prehnanú cenu a nikto si ho vlastne nekupoval? Už vtedy bolo jasné to, že Nintendo prichystá vylepšený model. Novinka práve prichádza na trh, avšak trochu pri tom pokrívka.

Medzi základné problémy 3DS patrila slabá výdrž akumulátoru, nedostatok kvalitných hier, chýbajúci druhý "analóg" a prehnaná cena. S výdržou sa nič nezmenilo, knižnica hier sa pekne rozrástla, druhý "analóg" bol doplnený značne "obskurným" kusom príslušenstva a cenu okresali o dobrých 100 eur. Až potom sa 3DS zmenilo na naozaj úspešného nástupcu starého NDS.

Pri uvedení 3DS na trh zohrávala svoju úlohu aj otázka, či sa vôbec oplatí doň hneď investovať. Napriek nesporným kvalitám platformy totiž bolo jasné, že zhruba o rok sa dočkáme vynovenej

reinkarnácie. A nemýlili sme sa, práve tu máme novší, väčší XL model. Aký je?

V prvom rade je nové 3DS XL väčšie než staré 3DS. Ale to je zrejme aj z názvu. Na to, o koľko narástli vonkajšie rozmery, je až prekvapivé, do akej miery narástol displej zariadenia – o celých 90%. Zariadenie za to vďaka lepšiemu využitiu dostupného priestoru. Hry na ňom vyzerajú omnoho lepšie, na obrazovke je toho vidieť detailnejšie viac. Má aj o niečo vyššiu svietivosť. Dokonca si už vieme reálne predstaviť, že by sa na ňom dali pozerat aj filmy a netreba pri tom sliepňať do "mrňavého displejka". Tomu napomáha aj nová poloha, v ktorej sa displej zamyká. Tá je ideálna na pozeranie filmov pri zariadení položenom na rovnej ploche. Samozrejme, druhá poloha, v ktorej sa displej "zacvakne", je rovnaká ako na 3DS a ideálna na hranie.

Podanie 3D efektu je na tom podobne ako na starom 3DS. Na jednu stranu je väčší displej lepší na vnorenie sa do 3D

sveta, na druhú stranu si oči musia zvykať na väčšiu uhlopriečku. Výbornou „vychytávkou“ je aj zamykanie 3D efektu vo vypnutej polohe. Slider je presnejší a dá sa "zacvaknúť" vo vypnutom režime, aby nás nerušilo náhodné zapnutie 3D efektu. Po oboch stranách displeja sú umiestnené dostatočne hlasné reproduktory.

Rovnako, ako narástol hlavný displej, tak aj narástol ten dotykový. Stále používa rezistívnu technológiu, ktorá nie je taká presná a citlivá ako kapacitná, no hry sú na to, našťastie, prispôbené. Výhodou väčších displejov je, že staré NDS hry sa na nich dobre hrajú v režime 1:1, teda pixel na pixel. Staré hry tak vyzerajú ostrejšie, nepostihuje ich rozmazávanie ako pri prepočítavaní na celú plochu displeja.

Po stranách dotykového plochy sa vlastne nezmenilo nič. A to je jeden z najhorších prehrškov, akých sa Nintendo pri tomto zariadení dopustilo.

Vzhľadom na to, že niektoré hry (Resident Evil: Revelations, MGS 3D Snake Eater) sú uspôsobené na ovládanie dvoma analógovými páčkami a bez doplnkového Circle-Pad Pro sa ovládajú veľmi kostrbato, považujeme toto rozhodnutie za nelogické. Ved' miesta na 3DS XL je neúrekom! Alebo si snád' na nás Nintendo chystá Circle-Pad Pro XL? Ved' už ten prvý sa stretol s veľmi vlažným prijatím a spravil z pôvodného 3DS poriadnu obludu.

Ďalšie inovácie

Ďalšie zmeny sú najmä kozmetické. Zariadenie dostalo



zaoblené hrany, aby sa lepšie držalo v rukách. Stylus sa presunul zo zadnej strany na pravú, je teda viac poruke. A po novom už nie je teleskopicky vysúvací, ale máme tu jeden kus odolného plastu. Konektor pre 3,5mm jack sa len o kúsok posunul zo stredu prednej hrany naľavo.

Poteší aj väčšia kapacita akumulátoru, ktorá takto predlžuje hraciu dobu. Rovnako pribalená SD karta navýšila kapacitu dvojnásobne -



ZÁKLADNÉ INFO:
Výrobca: Nintendo
Poskytlo: ConQuest

PLUSY A MÍNUSY:

- + nárast displeja
- + lepšie na pozeranie filmov
- + vyššia výdrž
- + ergonómia
- väčšie rozmery a hmotnosť
- chýbajúci druhý analóg
- omnoho vyššia cena
- nabíjačku treba dokúpiť samostatne

na rovné 4GB. Sony by sa mohlo od svojho konkurenta poučiť.

V zatvorenom stave je 3DS XL väčšie len na šírku a na výšku, hrúbka ostala zachovaná. Veľkosť a hmotnosť zariadenia však narástla tak, že je naozaj nepohodlné nosiť ho vo vrecku a problém s ním môžu mať aj menšie deti. Voči kvalite vyhotovenia nemáme výhrady, všetko je z pevných plastov, ktoré nevřzgajú. Konštrukčne je 3DS XL ešte pevnejšie než staré 3DS. Za najviac nepochopiteľný krok považujeme rozhodnutie Nintendo nepribalit' do škatule nabíjačku. Jediným šťastím bolo, že sme mali k dispozícii nabíjačku zo starého redakčného 3DS, inak by sme vám túto recenziu nemohli priniesť.

Finálny verdikt

Nintendo 3DS XL je trochu rozpačitý nástupca pôvodného 3DS. Iste, má nesporné kvality, väčší displej a lepšia výdrž akumulátoru mu hrajú do kariet. Proti tomu sa však stavia niekoľko nelogických detailov, ktoré mohli byť ľahko vyriešené. Prvým je nabíjačka, chýbajúca v balení. Odpustiť sa to nedá, keďže v USA sa 3DS XL predáva aj s nabíjačkou. Druhým problémom je absencia druhého "analógu", ktorý sme tam už jednoducho očakávali. Tretím problémom je vyššia cena oproti pôvodnému 3DS a najmä trochu nelogická cenová politika Nintendo, keď v EÚ stojí zariadenie omnoho viac než za oceánom.

Pavol Ondruška

HODNOTENIE 70%

Asus PadFone

ĎALŠÍ LEVEL TRANSFORMEROV

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: ASUS

Na recenziiu
poskytol: Agem,
www.agem.sk

HODNOTENIE:

85%

Asus je známy svojimi tabletmi série Transformer, ktoré sú populárne najmä pre svoju pripojiteľnú klávesnicu, ktorá z nich robí nástroj použiteľný nielen na zábavu. Tentokrát však prináša zase niečo nové, a to smartfón, ktorý môže fungovať aj ako tablet. A dokonca aj s klávesnicou. Je toto ďalší stupeň v evolúcii Transformerov?

Balenie

To, že PadFone sú vlastne dve plnohodnotné zariadenia, sa snaží Asus dokázať aj balením. Smartfón aj "tablet" PadFone Station sa dodávajú v samostatných škatuliach, osobitne ich ale nekúpate. Menšia, samozrejme, obsahuje samotný PadFone a príslušenstvo v podobe "štupľových" slúchadiel s gumenými nadstavcami v troch rôznych veľkostiach, sieťový adaptér s usb portom a micro USB kábel, ktorý slúži okrem prenosu dát aj na nabíjanie. Príslušenstvo ku PadFone Station tvorí ďalší USB kábel, na jednej strane má však neštandardný systémový konektor známy z tabletov série Transformer. Nechýba ani ochranný obal pre ľahšie a bezpečnejšie prenášanie, ktorý zároveň slúži aj ako jednoduchý stojan. Najzaujímavejším kusom príslušenstva k PadFone Station je však stylus s funkciou bluetooth slúchadla, takže sa s ním dá aj telefonovať.

PLUSY A MÍNUSY:

- + elegantný dizajn
- + zaujímavý koncept
- + výdrž batérie
- + slušný výkon

- vysoká cena
- nevyužitelnosť mnohých aplikácií
- hmotnosť tabletu

Vzhľad a dielenské spracovanie

Samotný PadFone má rozmery 128 x 65,4 x 9,2 mm (DxŠxV) a hmotnosť prijateľných 129 gramov. Telefón sa v ruke drží celkom dobre, lepšej ergonómii pomáhajú skosené boky smartfónu, tie však na rozhraní so stranou s displejom vytvárajú ostrejšie hrany, ktoré je cítiť najmä pri dlhšej práci s telefónom. Konštrukčné spracovanie je

na veľmi vysokej úrovni, nikde sa nič neprehýba ani nevŕzga. Čelnej strane dominuje dotykový displej s uhlopriečkou 4,3", ten je chránený sklom Gorilla. Nad ním sa nachádza slúchadlo, malá VGA kamera na videohovory, senzor okolitého osvetlenia a senzor priblíženia.

Sklom chrániace displej po obvode lemuje tenký plastový rám, ktorý sa na spodnej časti rozširuje, čím vytvára akúsi "bradu" telefónu. Boky, okrem malej časti na spodnej strane, tvorí sivý kov, do ktorého sú umiestnené všetky hardvérové ovládacie prvky a konektory. Na vrchnej strane sa nachádza tlačidlo vypínania/zamykania displeja spolu s 3,5 mm konektorom pre pripojenie slúchadiel. Tlačidlá na ovládanie hlasitosti sú umiestnené na pravej strane. MicroUSB a microHDMI konektory sú umiestnené vedľa seba na ľavej strane smartfónu. Zadný kryt je vyrobený z pevného vrúbkovaného plastu a sú v ňom otvory pre 8 megapixelový fotoaparát, LED blesk a reproduktor.



PadFone Station má rozmery 273 x 176,9 x 13,55 mm a hmotnosť až 724 gramov. Aj napriek precíznemu spracovaniu nepôsobí tabletová časť takým dobrým dojmom ako smartfón. Môže za to práve vysoká hmotnosť, pre porovnanie tablet Transformer Prime váži približne 560 gramov a to má navyše kovovú zadnú časť. Displej PadFone Station má uhlopriečku 10,1 palca a jeho povrch je tak ako u telefónu krytý sklom Gorilla, ktoré povrch chráni pred poškriabaním. Nad displejom sa nachádza 1,3 megapixelová kamera a senzor okolitého osvetlenia. Ovládacie prvky a konektory sú rovnako ako u smartfónu rozmiestnené po stranách. Na hornej strane sa nachádza tlačidlo vypínania/uzamknutia displeja a posuvný zámok vyklápacích dvierok pre PadFone. Dvojtláčidlo na ovládanie hlasitosti spolu s 3,5mm konektorom pre slúchadla je na pravej strane. Spodná strana obsahuje systémový konektor pre pripojenie USB kábla a úchyty pre dok s klávesnicou, ten sme však na recenziiu nedostali, takže ako v ňom tablet drží zhodnotiť nevieme. Na základe informácií z diskusných fór je údajne možné pripojiť tablet aj ku klávesnici dodávanej k úplne prvému modelu Asus Transformer.



Zadná strana tabletu je ale najzaujímavejšia, pod dvierka v jej vrchnej časti sa totiž zasúva samotný PadFone. Po ich vyklopení pomocou posuvného zámku sa telefón vloží do útrob tabletu tak, že zadná časť smeruje von a displej sa dotýka hladkého plastu vo vnútri, poškríabať by sa tak nemal. Na dôsledné zastrčenie je potrebné silnejšie zatlačiť, sila akou potom PadFone v tablete drží trochu sťažuje jeho vyberanie. Asus sľubuje, že prístroj zvládne bez poškodenia najmenej 5000 vložení a vytiahnutí z PadFone Station. Dvierka sú vyrobené z rovnakého plastu ako zadný kryt smartfónu a majú dva výrezy, jeden pre fotoaparát a druhý pre blesk. Zvyšok zadnej steny je tvorený mäkkým plastom, vďaka čomu sa tablet pri držaní aj napriek vyššej hmotnosti v ruke/rukách nešmýka.

Strieborný stylus má dĺžku približne 15cm. Na jeho špici je gumená vodivá membrána, ktorá umožňuje ovládať akýkoľvek kapacitný dotykový displej na rozdiel od stylusu, dodávaného ku smartfónu Samsung Galaxy Note. Na boku stylusu sa nachádza malé tlačidlo pre zapínanie/párovanie/ovládanie hovorov a dvojtláčidlo pre ovládanie hlasitosti reproduktora. Pod ním je za gumenou krytkou skrytý microUSB konektor, cez ktorý sa stylus dobíja. Reproduktor je umiestnený takmer na samom konci stylusu a je krytý sivou mriežkou, mikrofón je však umiestnený trochu neprakticky, a to približne v polovici dĺžky stylusu. Ak sa priloží slúchadlo k

uchu, dierka mikrofónu sa ľahko zakryje, ak sa stylus priloží k tvári ako telefón.

Displeje

Displej PadFonu má rozlíšenie 540x960 bodov a je typu Super AMOLED, čo zaručuje skvelú čitateľnosť aj na slnku a výborné pozorovacie uhly. Jedinou nevýhodou použitého displeja je, že používa PenTile maticu. To znamená, že miesto klasickej kombinácie RGB subpixelov na jeden zobrazovací bod pripadajú striedavo len dva subpixely RG a BG. Rovnakú technológiu používa aj napríklad Samsung Galaxy S3, za čo bol aj zo začiatku kritizovaný. Ľudia s lepším zrakom si totiž z menšej vzdialenosti (cca 20cm a menej) všimnú, že pri vysokom kontraste písma s pozadím nie je text práve najostrejší.

Displej v PadFone Station má uhlopriečku 10,1", rozlíšenie klasických 1280x800 bodov a je typu LCD. Kvalitou, samozrejme, na AMOLED alebo LCD IPS displeje nedosahuje, no má slušné farebné podanie a ani s pozorovacími uhlami to nie je najhoršie. Najväčšou slabinou displeja je jeho nerovnomerné podsvietenie, na recenzovanom kuse bol tento problém najviditeľnejší v ľavom dolnom rohu, kde aj pri najnižšej intenzite podsvietenia bola časť o veľkosti približne 1x1cm výrazne svetlejšia ako jej okolie. Podobné nedostatky, ale v menšej miere, sa

vyskytovali aj na pravej strane displeja na troch miestach. Tento problém je však postrehnuteľný len pri veľmi tmavých farbách a čiernej, no určite nepoteší.

Hardvér

Srdcom celého systému je nový dvojjadrový procesor Snapdragon S4 8260A od Qualcommu, ktorý beží na frekvencii 1,5GHz. O grafické výpočty sa stará čip Adreno 225. Pamäť RAM má kapacitu 1GB, kapacita úložného priestoru závisí od verzie PadFonu a môže byť 16,32 alebo 64GB. Recenzovaný model bol v 16GB prevedení a ten je aj jediný, ktorý sa zatiaľ na Slovensku predáva. Pamäť je ďalej možné rozšíriť microSD kartami až do veľkosti 32GB. Pamäťová karta, rovnako ako aj SIM karta, sa dajú vymeniť bez vypnutia telefónu, je však potrebné odobrať zadný kryt. Z bezdrôtových technológií podporuje Padfone Wi-Fi 802.11 b/g/n, GSM sietí na frekvenciách 850/900/1800/1900MHz a WCDMA (3G) až do rýchlostí 21Mbps pre download a 5,76Mbps pre upload. Nechýba ani GPS modul.

Softvérová výbava

V PadFone beží operačný systém Android vo verzii 4.0.4 a je prislúbená aktualizácia na najnovšiu verziu 4.1, čiže Jelly Bean. Dobrou správou je, že Asus nijako nemenil



užívateľské prostredie a jedná sa takmer o "čistý" Android. Najviac viditeľnou zmenou je upravená výsuvná lišta, do ktorej bolo pridaných niekoľko prepínačov, najčastejšie používaných funkcií a posuvník na nastavenie intenzity podsvietenia. Ďalšou malou zmenou je nová záložka v zozname aplikácií. Okrem záložiek "Aplikácie" a "Miniaplikácie" sa tu nachádza novinka s názvom "Pad Only", pod ktorú je možné umiestniť ikony aplikácií, ktoré sú určené hlavne pre tablet. Takto označená aplikácia sa však aj naďalej zobrazuje v zozname všetkých aplikácií a je ju možné bez problémov spustiť.

Označenie "Pad Only" tak slúži najmä pre lepší prehľad v aplikáciách a ich organizáciu. Samotný systém beží väčšinu času veľmi svižne, pri veľkom počte widgetov (miniaplikácií) na hlavnej obrazovke sa však občas na zlomok sekundy zasekol pri posúvaní medzi jednotlivými plochami. A čo sa týka samotných widgetov, tak tie sú jediná vec, ktorá nie je automaticky synchronizovaná medzi telefónnym a tabletovým rozhraním. Ak napríklad pridáme na jednu z piatich plôch hlavnej obrazovky v tablete widget s počasím, v telefóne sa neobjaví, a naopak.

Všetky nastavenia, rozmiestnenia ikon v menu ako aj samotné aplikácie sa zdieľajú medzi jednotlivými prostrediami. Ak teda nainštalujete aplikáciu na telefóne, objaví sa aj v tablete. Samotné aplikácie však podkopávajú celý koncept PadFonu, väčšina aplikácií sa nedokáže počas behu prepnúť medzi telefónnym a tabletovým rozhraním. Ako príklad môžeme uviesť aplikáciu Gmail, v telefóne otvoríme prijatý email, no má veľkú prílohu, ktorá sa pohodlnejšie prečíta

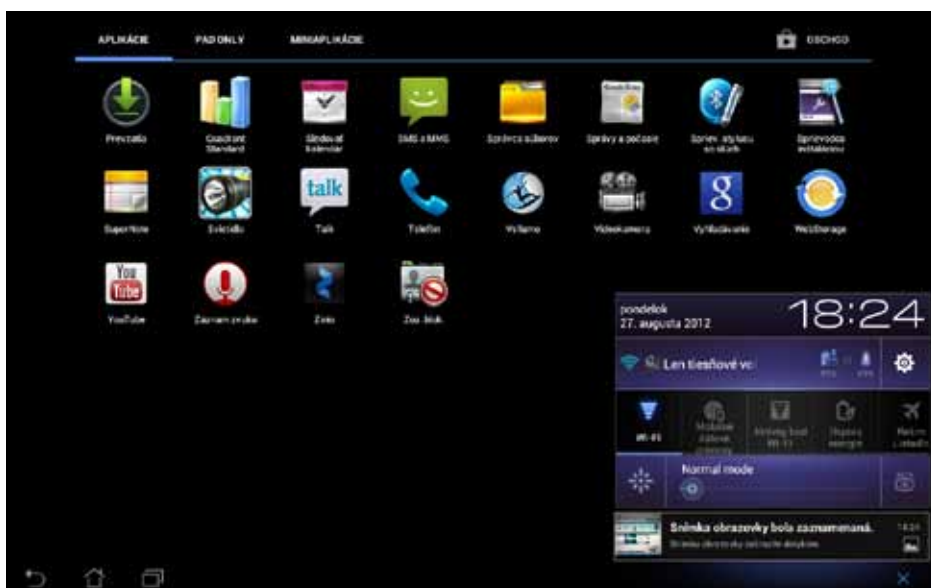
na veľkom displeji, tak vložíme PadFone do PadFone Station a namiesto emailu sa objaví "hláška", že aplikácia nepodporuje dynamické zobrazenie a musíme ju spustiť odznova, tentokrát v tablete. Chyba však nie je na strane Asus, ale v aplikácii. PadFone je prvým zariadením svojho druhu, ktoré prepína medzi rôznymi prostrediami Androidu bez potreby reštartu celého systému a na to nie sú dnešné aplikácie zatiaľ pripravené. Niekoľko vstavaných aplikácií našťastie túto novú funkciu podporuje, ide napríklad o aplikácie Telefón, SMS, Kontakty, Fotoaparát, Internetový prehliadač, Galéria, Email (iná aplikácia ako

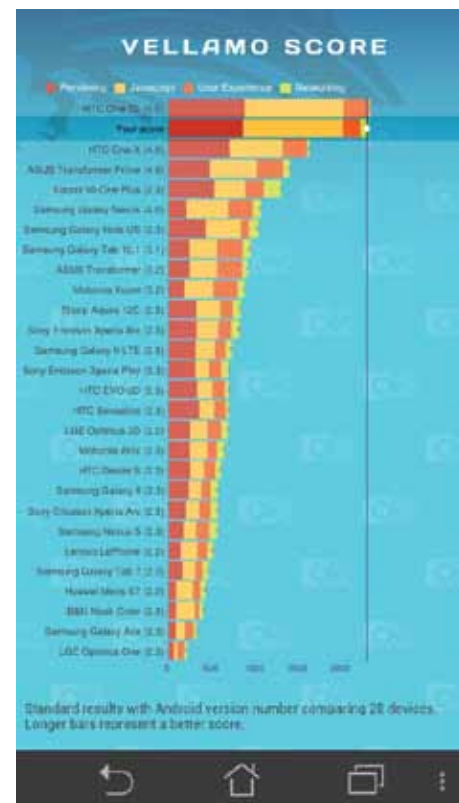
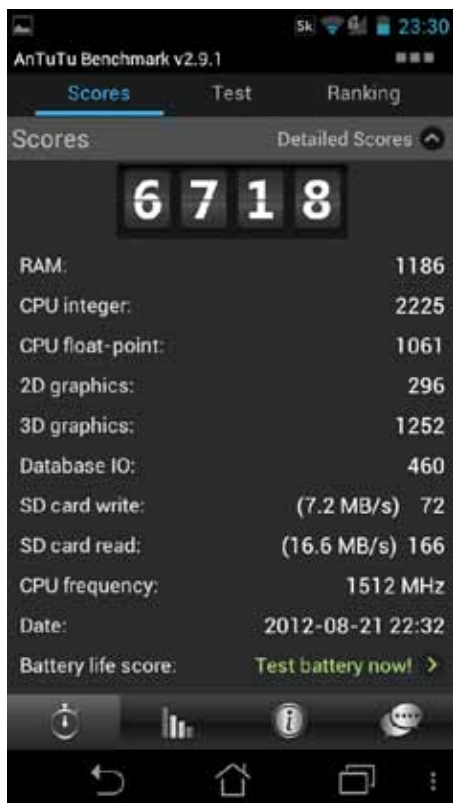
vyššie spomenutý Gmail) alebo Hodiny.

Tieto aplikácie sa prepnú bez akýchkoľvek problémov a uchovávajú aj vykonané zmeny. Ak začneme písať sms v tablete, dá sa bez prerušenia dopísať v telefóne. Samotné prepínanie pri vložení/vybratí PadFonu z PadFone Station netrvá nikdy viac ako 2-3 sekundy, Asus síce udáva, že by prepínanie malo trvať najviac 30 sekúnd, no to je pravdepodobne príprava na výkonnovo náročnejšie aplikácie do budúcnosti.

Multimédia

Otvorený operačný systém je zárukou širokého spektra podporovaných multimediálnych formátov. Čo systém od výroby nepodporuje, je, samozrejme, možné doinštalovať. Už po vybalení si PadFone poradí s formátmi ako MPEG4, H.263, H.264, WMV (až do 1080p), MP3, 3GP, AAC a AAC+. Hardvér je dostatočne





výkonný na to, aby si poradil aj s niekoľko gigabajtovými videosúbormi vo FullHD rozlíšení, to sa hodí napríklad po prepojení telefónu s televízorom prostredníctvom HDMI kábla.

Zabudovaný fotoaparát zhotovuje snímky s rozlíšením najviac 8 megapixelov. V aplikácii fotoaparátu je možné nastaviť niekoľko grafických efektov, vyváženie bielej farby, hodnotu expozície, citlivosť ISO od 50 do 800, pomer strán alebo rozpoznávanie tváre. Podobné nastavenia sa dajú aplikovať aj pri nahrávaní videa, kde sú na výber rozlíšenia od 352x288 až po FullHD (1920x1080). Fotografie patria v porovnaní s ostatnými smartfónmi skôr medzi priemer, ich najväčším nedostatkom je vysoká miera kompresie. Pre porovnanie, fotografia zhotovená na rovnakom mieste v rovnakom čase má pri 8Mpix rozlíšení veľkosť len 1,7MB, zatiaľ čo u Samsungu Galaxy S2 má takmer 3MB.

Predinštalovaný hudobný prehrávač podporuje rôzne možnosti triedenia skladieb a nechýbajú ani funkcie ako opakovanie a náhodné prehrávanie. Pokročilejšie funkcie však chýbajú. Zvukový výstup je na veľmi dobrej úrovni, aj keď to závisí od kvality pripojených slúchadiel. Reprodukcia v telefóne je dostatočne hlasná, no kvalitatívne patrí skôr medzi priemer. Veľkým prekvapením je reproduktor v PadFone Station, ten nesie značku spoločnosti SonicMaster a v porovnaní

s inými tabletmi hrá veľmi dobre, je preto trochu škoda, že neboli vzhľadom na rozmery použité reproduktory dva.

Výkon a Výdrž

Čo sa týka výkonu, tak nový Snapdragon S4 dokazuje, že nie vždy sú štyri jadrá lepšie ako dve. V benchmarku Quadrant bol celkový výkon ohodnotený na 5559 bodov, čím prevyšuje o značný kus aj HTC One X a Asus Transformer Prime s Tegra 3. Podobný výsledok bol aj v benchmarku Vellamo, ktorý je zameraný na výkon webových aplikácií, tam dosiahol PadFone skóre 2306. V treťom benchmarku Antutu v 2.9.1 bolo dosiahnutých 6718 bodov. V rámci testovania bola nainštalovaná aj graficky náročná hra Dead Trigger, ktorá aj pri nastavení najvyšších detailov bežala úplne plynulo a neprejavili sa žiadne náznaky sekania či už pri hraní na telefóne, alebo na tablete. Výkonu má teda PadFone viac než dosť, preto ostáva len dúfať, že Asus odstráni problémy s občasným zasekávaním sa na hlavnej obrazovke.

Počas doby recenzovania ponúkol PadFone až dve veľké aktualizácie, ktoré mnohé nedostatky odstránili, čo dáva nádej do budúcnosti, že budú aktualizácie naďalej rovnako časté. Batéria v PadFone má kapacitu 1520mAh a vydrží aj pri intenzívnejšej záťažii celý deň. Pri bežnej prevádzke sa dá dostať aj na úroveň dvoch až necelých troch dní.

PadFone Station obsahuje väčšiu batériu s kapacitou 6600 mAh a ak je úplne vybitá, tablet sa nedá používať ani keď je batéria v PadFone nabitá na 100%.

Pri používaní tabletu je výdrž približne rovnaká alebo o niečo kratšia ako pri používaní smartfónu samostatne. Rozmernejší displej tabletu si logicky vypýta viac energie a vyššie rozlíšenie kladie väčšie nároky na procesor. V režime tabletu sa navyše neustále dobíja batéria v telefóne, ak by sa tablet používal len ako nabíjačka, je možné batériu v telefóne nabiť doplna 1-2x.

Záver a hodnotenie

Asus znova ukázal, že vie vyrobiť niečo, čo tu ešte nebolo a pritom to dobre funguje už na prvýkrát. PadFone je vhodným zariadením pre tých, čo váhajú nad kúpou tabletu napríklad preto, že by museli neustále prenášať dáta z jedného zariadenia do druhého. Navyše tu stačí jeden dátový paušál a môžete používať internet na cestách aj v telefóne, aj v tablete. Skvelá výdrž batérie s možnosťou dobíjania smartfónu z PadFone Station, slušný výkon a bohaté príslušenstvo aj v podobe Bluetoothu stylusu sú pozitívne vlastnosti, no dobrý dojem zraza cena. Tá sa pohybuje na úrovni necelých 700€ za PadFone a PadFone Station.

Tomáš Ďuriga

Macík (4/5)

MÁTE TOHO SVOJHO?



Dobrych komédií nie je nikdy dost', ale v poslednom období je ich naozaj málo. A samozrejme v našich kinách sa ich objaví ešte menej, keďže napríklad skvelá britská tvorba u nás nemá na ružiach ustlané. Takže pri Macíkovi od animátora a seriálového tvorcu Setha MacFarlane (Family Guy) nebolo teda o čom a išlo sa do kina. Prechod od TV a animácie k hranému filmu nemusí byť ľahký, ale Seth dnes patrí medzi najlepšie platených scenáristov a aj teraz ukázal, že opodstatnene.

Základná premisa príbehu nezní komplikovane a neevokuje práve predstavu hodnotného filmu. Skrýva sa v ňom však viac, ako by sa na prvý pohľad zdalo. John (Mark Wahlberg) ešte ako malý chlapec nebol veľmi obľúbený a nemal tak kamarátov. Tých mu začne suplovať veľký macík, ktorého dostane na Vianoce. Veľmi si praje, aby sa stal skutočným a ožil. Magická noc Vianoc zafunguje a želanie sa stáva realitou. Určite je to sen mnohých detí. Co sa však stane, keď chlapec a jeho macík dospeli? A práve na to sa Seth MacFarlane pozrel. Nápad je to výborný a našťastie aj schopne spracovaný. Po mnohých rokoch, John má už 35, je macík Ted (dabuje ho sám MacFarlane) zhýralou, na chlase a ľahkých drogách fičiacou excelebritou (oživlý plyšák spôsobil patričný rozruch). Nikdy však nezabudol na sľub daný malému Johnovi, a tak doteraz spolu zabíjajú väčšinu času. To začína kolidovať s Johnovým osobným životom tvoreným jeho dlhoročnou priateľkou Lori (Mila Kunis). Vzťah si žiada posunúť na novú úroveň, na to je však John príliš nezodpovedný a necielavedomý.

Humorných scén je tu až-až a väčšina, aspoň na mňa, fungovala výborne. Humor je to miestami drsný, politicky nekorektný a často nevhodný, pre deti určite. Ted je drzý medvedík a rovnako je drzý aj samotný film. Odznejú vďaka tomu veci, ktoré jednoducho mali byť povedané. Čo nás samozrejme privádza k tomu, že to niekomu môže prekážať a humor mu jednoducho nesadne. Nie je to však len komédia. Snímka má aj svoju romantickú i dramatickú zápletku. Ľahko to môžeme označiť za žánrový zlepenec, ale vďaka ústrednému triu protagonistov to všetko do

seba dobre zapadá. Mark Wahlberg opäť ukázal, že mu sedia aj komédie. Toho som sa, keďže som nevidel snímku Fízli zo zálohy (The Other Guys, 2010), trochu obával.

Ku koncu Macík výraznejšie mení svoj žáner a tým aj prevedenie. Najmä prvá polovica je viac sitcomová, čo je žáner MacFarlaneovi blízky. Často postavy len sedia na gauči a rozprávajú sa. Johnova snaha posunúť sa do dospeláckeho života je logicky doprevádzaná Tedovým nutným osamostatnením sa. To vytvára priestor pre mnohé humorné scény, ale i pre jeho bizarný, azda romantický, vzťah s kolegyňou z práce, ktorú si tiež musel nájsť. Na druhej strane je však Ted konfrontovaný s odvrátenou stranou spoločnosti. Ako ešte stále pomerne slávny jedinec má svojich fanúšikov a túžba po živom plyšákoví je niekedy silnejšia ako zdravý rozum. V úlohe obťažovateľa sa predstavil Giovanni Ribisi, pre ktorého to vzhľadom na predchádzajúce herecké výkony bola samozrejme taká jednohubka. V takýchto postavách akoby sa skrývala jeho druhá skrytá prirodzenosť.

Tematika filmu nie je originálna. Avšak problém, o ktorom hovorí, je stále vypuklejší. V západnom svete stále pribúda viac mladých ľudí, ktorí nevedia, čo zo životom, nechcú opustiť pohodlie domova a urobiť niečo pre svoju budúcnosť. Trpí tým celá spoločnosť, a preto je dobré na to poukázať aj vtipným spôsobom, i keď v Macíkovi je to poňaté veľmi fundamentálne.

Macík neprináša sofistikovaný humor. Ten zväčša v amerických komédiách ani nehladáme, ale v rámci bežnej tvorby je nadpriemerný a celkom svieži. Seth MacFarlane nešetril popkultúrnymi odkazmi. Je to síce plné u nás nie veľmi známeho Flasha Gordona, ale pomáha to filmu budovať svojú atmosféru. Hraný debut sa mu teda vydaril.

Michal Klembara



Total Recall (2,5/5)



Mám pocit, že nie len u mňa, ale aj všeobecne bol tento remake braný oveľa viac v pohode, než je zvykom. Nevývolával takú nevoľu, možno sme si však len zvykli na nával prerábok a iných nekreatívnych prístupov k tvorbe nových filmov. Dúfam, že nie. Paul Verhoeven vniesol do Total Recallu svojskú pečat' a nespracoval všetky Dickove motívy. Priestor pre iný prístup k adaptácii poviedky tak bol celkom slušný.

Nastala však celkom paradoxná situácia. Dost' často počuť výčitky divákov v tom duchu, že scenárista Kurt Wimmer a režisér Les Wiseman z filmu vynechali všetko, čo do originálu vložil Verhoeven. S jeho spracovaním toho snímka skutočne veľa spoločného nemá. Samozrejme, až na niektoré notoricky známe a teda okopírované scény. Tvorcovi sa však inšpirovali aj inde ako len pri pôvodnom Total Recall. Výrazne čerpali z iných adaptácií poviedok a románov Philipa K. Dicka, ako napríklad Minority Report a Blade Runner. Urobili navyše veľké zmeny aj oproti samotnej predlohe. Presunutie deja z Marsu výlučne na Zem môže na prvý pohľad vyzerať len ako kozmetická úprava, ale vyžiadalo si to výrazné zásahy do sveta ako takého, čo mení celkové vyznenie príbehu.

Aj pri adaptácii z roku 1990 sa scenáristi držali poviedky We Can Remember It for You Wholesale len zľahka. Zachovali ale hlavné atribúty príbehu ako túžbu po lepšom živote, odpor k vláde a ku korporáciám. To by sme v podstate mohli nájsť aj v aktuálnom spracovaní, ale boj za nezávislosť tu dostal iný rozmer. Azda menej osobný, a tak sú všetky dôvody marginálne, až na snahu zachrániť si svoj život a životy ostatných. Pokým na Marse boli kolonisti doslova závislí na dýchatel'nom vzduchu od mocipánov, tu je to vo viac inštitucionalizovanej podobe druhoradých občanov, robotníkov. Symbolom ich utláčania je hypermoderný dopravný prostriedok, ktorý ich cez zemské jadro každý deň dopraví do práce.

Mnoho z toho nového, čo tvorcovia do príbehu dali, je pritiažené za vlasy. Verím však, že mnohým divákom nelogické, či od fyzikálnej reality odtrhnuté sekvencie prekážať

popri všetkej tej efektnej akcii nebudú. Mnohopočetné akčné scény sú tou najlepšie zvládnutou zložkou filmu. Wiseman je po technickej stránke zručný filmár a rozpočet nekládol veľa prekážok. Dizajn scén je naozaj zaujímavý, hlavne, čo sa týka mesta Kolónie – domova hlavného hrdinu.

Lenže toto všetko stačiť nemôže, nie samo osebe. Herecké výkony Colina Farrela, Jessicy Biel a Kate Beckinsale sú jednoducho priemerné a nezaujímavé. Ostatní, aj lepší herci, dostali len veľmi málo priestoru. Hlavný problém filmu však spočíva v tom, že neobsahuje žiadne napätie. O prekvapeniach a zvratoch v deji ani nehovoriac. Divácky zážitok z nového Total Recall tak drží po hromde len rýchly spád a krásny vizuál, ktorý však vzhľadom na rozpočet snímky a súčasné možnosti Hollywoodu nemôžeme chápať ako dôležité plus.

Aj dnešný Total Recall bude viesť zaujať tým, či oným časť divákov. U väčšiny sa však dostaví, ak nie práve sklamanie, tak určite neurčitý dojem z priemerného filmu.

Michal Klembara



ZÁKLADNÉ INFO:

Wrath of the Titans, 2012, USA, 99 min
Akčný/Dobrodružný/Fantasy

Réžia: Jonathan Liebesman
Hudba: Javier Navarrete
Obsadenie: Sam Worthington,
Liam Neeson, Édgar Ramírez,
Danny Huston, Toby Kebbell...

Na recenziu poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavejší dej
- + kamera, strihy
- + skvelá akcia
- + hudba a vizuálna stránka
- postavy sú ploché
- gýčovitosť scenára
- množstvo klišé

HODNOTENIE:

65%



Hnev Titanov (Wrath of the Titans)

DRUHÁ VÝPRAVA POLOBOHA...

■ Ubehli dva roky od uvedenia remaku **Súboja Titanov (1981, remake 2010)** s rovnomeným názvom. Film predviedol tradične množstvo vizuálnych efektov a vložil aj čosi málo príbehu spätého s gréckou mytológiou a predovšetkým s hlavnou postavou, polobohom Perzeom. Teraz tu už máme pokračovanie, ktoré si razí cestu do domácností aj na Blu-Ray diskoch. Či práca režiséra Jonathana Liebesmana za niečo stojí a či vôbec stálo za to púšťať sa do pokračovania beztak priemerného filmu, vám povieme v recenzii.

Perzeus (Sam Worthington) sa rozhodol žiť pokojný život človeka a zabudnúť na svoje božské korene. Síce musel pochovať manželku pri pôrode svojho syna Hélia (John Bell), celkovo je so svojím rybárskym životom spokojný. To všetko sa zmení po tom, čo ho navštívi jeho otec Zeus (Liam Neeson) so znepokojivými správami. Ľudstvo sa prestalo modliť k bohom a tí strácajú silu. Tým klesá ich moc a schopnosť udržať pevné múry väznice Tartarus, kde je ukrytý otec všetkých bohov, Kronos. Ak by unikol, nastal by koniec sveta. Perzeus sa preto vydáva na veľkolepú výpravu s cieľom udržať Kronosa v zajatí.

Film vás rozhodne nudíť nebude. Príbeh sa ustavične derie vpred a využíva k tomu požehnané množstvo pôsobivých akčných scén. Pomáha im skvelá kamera Bena Davisa, ktorá vás vtáhuje do

sveta efektívnymi jazdami, bojovými sekvenciami a unikátne dlhými strihmi. Tie občas prekvapia štýlovo zakončeným spomaleným záberom podtrhujúcim snahu o dobrodružný fantasy mix. Hoci je tu príbeh len na skrášlenie a odôvodnenie neutíchajúceho boja a adrenalínových scén, z gréckej mytológie si berie len to, čo sa mu hodí. Napriek tomuto drzému pohrávaniu sa s univerzom však musíme uznať, že prešiel značným vylepšením oproti svojmu predchodcovi. Stále je to klasická hollywoodska záležitosť, ktorá má zopár dier a ploché postavy, avšak prezentuje to výbornou výpravou a unikátnym, exotickým spracovaním obrazu, ktoré vám nedá do konca vydýchnuť.

Pokiaľ teda očakávate viac umelecký snímok, určite od tohto filmu odvráťte zrak. Hnev Titanov síce disponuje niekoľkými snaživými spomalenými zábermi a scénami kombinujúcimi strihy v snahe ukázať nejakú myšlienku, no stále sú to myšlienky, na ktoré človek narazí v každom druhom filme, a ktoré boli d'aleko lepšie a originálnejšie vyjadrené už v Pánovi Prsteňov (2001). Film by vypovedal viac, ak by dostali postavy viac priestoru, ktorého je tu málo a ak už tu nejaký je, postavy sa nemenia a zostávajú verné svojmu jednostrannému obrazu po celý čas. Plochosť je skrátka všade a tam, kde sa objaví výnimka, je to len dôsledkom gýčovitej podoby scenára. Snímok je plný talentovaných Britov. Worthington sa opäť

ukazuje v dobrom svetle, ktoré kazí len nedostatok priestoru. Po druhý raz poteší aj Liam Neeson, ktorý tentokrát hrá Dia v o niečo pozitívnejšom svetle. Dobrú prácu odvádza aj Ralph Fiennes, Toby Kebbell a Édgar Ramírez v roli Áresa. Andromeda (Rosamund Pike) je naopak typickým príkladom postavy, ktorá je viac-menej dôležitá, no jej charakter je pre diváka nedostatočne pôsobivý alebo dôležitý tak, ako filmári zamýšľali.

Tá hudba! Hudba Javiera Navarrete je presne taká heroická a monumentálna, aká má byť vo filme, ktorý stavil na výpravu a vizuálne orgie. Producenti zaplatili poriadne veľkú balík na to, aby bol film jazdou od začiatku do konca a na výsledku je to naozaj vidieť. Môžete rátať aj s dobrou prácou zvukárov a klasickou hollywoodskou réžiou, ktorá už snáď nikoho neprekvapí. Ďalšou podstatnou výhodou tejto popcornovky je tiež jej koniec v deväťdesiatej minúte. Príbeh končí tak rýchlo, ako začal.

Záverečné hodnotenie

Hnev Titanov je vydarenejším filmom ako jeho predchodca. Má vybrúsenejšiu akciu, opodstatnenejšiu výpravu i príbeh a predovšetkým disponuje kvalitnou kamerou a strihmi. Napriek tomu však nie je jasné, prečo sa vlastne pokračovanie točilo, nakoľko prvý film nezožal veľkú slávu a tento sa to snaží len v rozumnejšej miere napraviť. Nuž, cesty Hollywoodu sú nevyspytateľné. Film vám na Blu-Ray disku ponúkne tradične perfektnú vizuálnu kvalitu obrazu aj zvuku a navyše ponúka bohaté množstvo bonusov.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Seeking Justice, 2011, USA, 105 min
 Dráma/triler/akčný

Réžia: Roger Donaldson
 Hudba: J. Peter Robinson
 Obsadenie: Nicolas Cage, January Jones, Guy Pearce, Harold Perrineau, Jennifer Carpenter...

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + nadpriemerný scenár
- + Pearce a January Jones
- + kamera a hudba
- prehnaná stopáž
- občas nútený adrenalín
- občas sklz do klišé

HODNOTENIE:

55%



Vendeta (Seeking Justice)

AJ ZA POMSTU SA PLATÍ...

■ Pomste rozumie veľa ľudí, ale len tí, ktorí po nej túžia, ju chápu stopercentne. Niekedy sa však za pomstu platí. S touto ideou sa rozhodol doplniť svoju tvorbu režisér Roger Donaldson vo svojom bēčkovom trilere Vendeta. Nie je to prvý triler, ktorý má na svojom konte, a preto je zarážajúce, že napriek skúsenostiam z filmov 13 dní (2000) či V zajatí rýchlosti (2005) sa tento film pohybuje len vo vlnách priemeru. Prečo to tak je, vám objasníme v našej recenzii.

Učiteľ Nick Gerard (Nicolas Cage) má všetko, po čom Američan túži. Teda priateľský plat a nádhernú manželku Lauru (January Jones). V jeho živote však zažije stoosemdesiat stupňový obrat v momente, keď je jeho žena na ulici znásilnená neznámym zločincom. Ako tak sedí v nemocnici a nevie, čo si počať, ozve sa mu záhadný muž menom Simon (Guy Pearce). Predstaví sa mu ako člen organizácie, ktorá v New Orleans nastolí poriadok a spravodlivosť. Môžu sa postarať o to, aby násilník jeho ženy umrel výmenou za sľub, že im Nick občas pomôže. Dohodu teda s neznámym uzavrie, no netuší, kam ďaleko daný sľub siaha.

Táto vcelku jednoduchá príbehová kostra napriek svojej priehľadnosti funguje po celú stopáž filmu. Nevýhba sa síce občasnému nat'ahovaniu cez viac-menej prázdne momenty, ale tieto nedostatky

čiastočne vynahrádza scenárom a svetlými chvíľkami originality, pumpujúcimi do snímku potrebné napätie. Napriek tomu to však neznamená, že príbeh samotný je spracovaný v nadštandardnej forme. Spolieha sa na adrenalínové sekvencie, ktorými zahusťuje chladnú atmosféru, zvýrazňovanú ešte viac aj studeným farebným filtrom. Ten sa stará aj o to, aby aj farebne bohaté momenty vyzerali trochu drsne a zároveň reálne pre oči diváka. Kameraman David Tattersall, ktorý filmoval aj Star Wars I, II a III sa opäť osvedčil. Zatiaľ čo v pokojných momentoch sa nesnaží ničím prekvapiť a napätie necháva na hudbe, v akcii sa povaha jeho kamery mení. Približuje sa k zemi, nakláňa sa, mení uhly pohľadu a nech sa deje čokoľvek, snaží sa vás prekvapiť. Prekvapí aj šikovný trikový záber na policajnej stanici. Naopak spomalený záber v nákupnom stredisku vie svojou povahou zasa sklamať. Navyše sa Donaldsova réžia občas mení na minimálne nútenú adrenalínovú jazdu, ktorou film nie je, čím vyvoláva nechcené klišé. Napriek solídnej akcii zostáva najsilnejším prvkom decentné napätie, ktoré príbeh vyvoláva. Svoju silnú inšpiráciu v Sudcovej noci (1983) však nedokázal dotiahnuť do hĺbky, ktorú by mohol mať. Casting filmu síce pozostáva z dobre známych tvárí, no skutočne hrajúcimi hercami tu sú len skvelí Pearce a Jonesová. Nicolas Cage sa snaží, no nedokáže zakryť fakt, že svoje zlaté obdobie

má už dávno za sebou. Nadpriemerný scenár navyše pracuje hlavne so spomínanou trojicou hercov, vďaka čomu niektoré zaujímavejšie charaktéry nemajú priestor na to, aby sa rozvinuli. Napríklad Trudy (Jennifer Carpenter) je v konečnom dôsledku len bábkou v rukách scenáristu, slúžiacou ako vypchávková dier v príbehu, ktoré by bez nej vznikli.

Jedinou vecou dotiahnutou do maxima tak zostáva len hudba. John Peter Robinson sa hrá s chytľavými tónmi a vie ich servírovať vždy v pravý čas, nastolíť presne dané emócie tak, ako si to vyžaduje príbeh. Je škoda, že k takémuto mixu sa nedostalo ani schopnejšej výpravy, ktorá by uviedla potenciál slušného námetu do strhujúcejšej podoby. Produčtorská skupina zostala verná bēčkovému zameraniu filmu, a tak ani neprekvapí, že sa Vendeta nesnaží pritlačiť na pílu. Ak by sa všetko urýchlilo aspoň o úsporných desať minút, film by bol omnoho stráviteľnejší.

Záverečné hodnotenie

Vendeta je zaujímavá, avšak nie je dotiahnutá do konca. Námet s veľkým potenciálom sa často premršťuje, ba až násilne nat'ahuje a dopĺňa o nútené akčné scény, ktorým dopomáha len kamera a hudba. Chýba mu bystrejšia réžia a odvážnejšie ťahy s postavami, ktoré nezachránia ani štýlovo chladná vizuálna stránka filmu. Na momentálne vychádzajúcom Blu-Ray disku vás čaká kvalitný päťkanálový zvuk DTS HD Master Audio v originálnom znení aj dabingu a tradične krásny HD obraz.

Jozef Andraščík

ZÁKLADNÉ INFO:

Wrath of the Titans, 2012, USA, 99 min
Akčný/Dobrodružný/Fantasy

Réžia: Jonathan Liebesman
Hudba: Javier Navarrete
Obsadenie: Sam Worthington,
Liam Neeson, Édgar Ramírez,
Danny Huston, Toby Kebbell...

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavejší dej
- + kamera, strihy
- + skvelá akcia
- + hudba a vizuálna stránka
- postavy sú ploché
- gýčovitosť scenára
- množstvo klišé

HODNOTENIE:

65%



Muž na hrane (Man on a Ledge)

LÚPEŽ POD TAKTOVKOU NOVÁČIKA...

Ak by chcel samovrah nájsť raj na Zemi, zrejme by šiel do New Yorku. Veľ'a výškových budov, tvrdé ulice pod nimi a čo je pre niektorých dôležité, vždy sa nájde ochotné publikum. Takúto premisu sa rozhodol použiť režisér Asger Leth vo svojom prvom veľ'kom filme. K rozpútaniu príbehu mu na prvý pohľad nič nechýba, má predsa slušné obsadenie, dobrý rozpočet a napínavý príbeh. Zaručuje to však kvalitný divácky zážitok?

Väzeň Nick Cassidy (Sam Worthington) je na úteku. Nesnaží sa však o to, aby sa polícii stratil, práve naopak. Postaví sa na rímsu hotelu Roosevelt v NY a zdá sa, že sa chystá skočiť. Na miesto je povolaná polícia, hasiči, psychologička a hlavne publikum, ktoré uzavrie celý blok. Zatiaľ sa v inej časti mesta pripravuje najväčšia lúpež diamantov v histórii. Viac vám neprezradíme, avšak určite zistíte, či vôbec stojí za to si tento film pozrieť.

Dej príbehu sa rozbieha v trochu ťažkopádnej koláži, za čo môže v nemalej miere aj voľba použitých farebných filtrov a spôsob „nasvietenia“. Výšok filmu je na tom o niečo lepšie, ale aj tu sa nájdu výhrady. Kde totiž nefunguje scenár, kompenzuje režisér diery v príbehu adrenalinovými scénami. Kto už po prvom odseku šípi klasickú hollywoodsku žánrovku plnú klišé, tak ten je na správnej adrese. Film miestami pôsobí o niečo umeleckejším dojmom, než ním skutočne

je. Chlapík stojaci na rímse a dožadujúci sa spravodlivosti pred verejnosťou je dnes už celkom otrepaný motív, ktorého sa filmári v mainstreamových štúdiách zhostia aspoň raz v dekáde. Zaujímavejšia je kombinácia s „McGuffinom“, tentokrát v podobe veľ'kej bankovej lúpeže. Alebo je, v tomto prípade, bočná línia práve ex-väzeň Cassidy stojaci na hrane?

Muž na hrane neskrýva fakt, že sa inšpiroval vzorom Mission Impossible. S jediným rozdielom: teraz na odpútanie pozornosti poslušil chlapík dožadujúci sa spravodlivosti. Technické spracovanie aj gradácia akcie s rýchlymi zvratmi a prekvapeniami je geneticky príbuzné práve k vyššie spomínanej filmovej klasike. Majstrovsky zvládnuté scény síce poukazujú aj na potenciál začínajúceho režiséra, sú však viac dielom producenta Lorenza di Bonaventuru, ktorý má na svedomí napríklad akčnú sériu Transformers a iné slušné žánrovky (napríklad Hviezdny Prach). Škoda len, že tieto prepracované scény neprevažujú nad konverzačnými, ktoré s nimi v kontraste nevyznievajú tak dramaticky, ako by si zaslúžili.

Okrem Worthingtona sa v hereckej úlohe osvedčil Ed Harris, ktorý svoju zápornú rolu vyslovene prežíva. Dvojica Jamie Bell a Genesis Rodriguez spolu funguje celkom dobre, Banksová spolu s ostatnými hercami je už len sprievodom, ktorý vyplňa priestor, občas prehodí zopár viet či spravi

niečo viac-menej dôležité. Za zmienku okrem vydareného castingu stojí aj dobre odvedená práca s kostýmami u (väčšiny) postáv.

Takýmto filmom často pomáha hudba, ktorá tu síce je, ale filmu pomôže len sporadicky. Od Henryho Jackmana, ktorý má na svedomí aj hudbu k Temnému rytierovi (2008), sme predsa len čakali niečo viac. Hudobný sprievod k Mužovi na hrane sa radí k priemeru jeho skladateľskej kariéry a hoci neurazí, tak ani nenadchne. Ku koncu však tento snímok, ako sme si pri amerických filmoch už dávno zvykli, pekne vygraduje. Hoci „otrlejšiemu“ divákovi je od začiatku jasné, ako sa film skončí, divácky zážitok v opozieraných momentoch kompenzuje aspoň kvalitný strih a práca s kamerou.

Záverečné hodnotenie

Muž na hrane je prvým celovečerným počínom Asgera Letha. Svoju režijnú neistotu zakrýva osvedčenými žánrovými schémami, ktoré sme tu pár rokov nevideli, a tak svoju cieľovú skupinu ľahko môžu zaujať. Vďaka voľbe správneho scenára, osvedčeného producenta a hviezdneho obsadenia sa film radí k lepšiemu priemeru hollywoodskej filmovej produkcie a ukazuje potenciál začínajúceho režiséra. Ak hľadáte film na príjemné strávenie večera, pričom sa nechcete priveľ'mi zamýšľať, Muža na hrane s jeho priemernou stopážou môžeme odporučiť. Film určite zaujme aj v HD kvalite na Blu-Ray, kde dnes už štandardne dostanete 5.1 Dolby Digital zvuk v angličtine a českom dabingu. Inak je ponuka na disku chudobná.

Jozef Andraščík

Poriadané v spolupráci s Japonským veľvyslanectvom



COMICS[®]
SALÓN 2012

21.-23.sept. 2012, ISTROPOLIS, Bratislava

**IX.ročník Festivalu
COMICSU, ANIME, JAPONSKA a HIER**

Host: Mitsuhasu Ishikawa (Ghost in the Shell)

**Premietanie 16 filmových trhákov:
Men in Black 3, Ghost in the Shell 2, Naruto ...**

**Majstrovstvá Slovenska v
PlayStation 3, PSP, Wii a Xbox 360 + PC**

Stolové a kartové hry, prednášky a výstava

3 dni zábavy len za 13,90 EUR

ticketportal

VSTUPENKY NA DOSAH



organizátori:

AnimeCrew
アニメクルー

sponzori:

BRLOH
Ten najlepších úlet!



Microsoft



PlayStation 3



COMGAD



mediálni partneri:

pevnost
Industrie v umení, hudbe a športoch



EGMONT
CR

Zoner



continental
film



indian



:RÁDIO_FM



gamesite.sk

PCREVUE



gamesweb.sk
...a o všetkých vašich záujmoch

Predpredaj vstupeniek 13,90 EUR (BRLOH, Ticketportal), na mieste 16,50 EUR (ISTROPOLIS)

www.comics-salon.sk | www.facebook.com/comicssalon

>> Juraj Červenák

Sekera z bronzu, rúno zo zlata

Autora tejto knihy, Juraja Červenáka, som si všimol cez jeho trilógiu o kapitánovi Báthorym, ktorú vydal v Slovarte. Vtedy mi jeden zo známych povedal, že Červenák je veľmi plodný autor, ktorému však väčšina kníh na Slovensku vôbec nevýšla.

Na internete som si prebehol jeho (ozaj pozoruhodnú) tvorbu a vybral si knihu s najkrkolomnejším možným názvom: Sekera z bronzu, rúno zo zlata. Zaujal ma však opis príbehu a jeho situovanie do historického obdobia, ktorého som nadšencom: do bájných čias starogréckych legiend, do dôb veľkých antických hrdinov, mocných stredomorských kultúr a éry Jantárovej cesty v strednej Európe, o ktorej síce nevieme veľa, ale to, čo poznáme, je rovnako dych vyrážajúce.

Kto pozná rad kníh Pavla Dvořáka „Odkryté dejiny“ a je ich fanúšikom, vie o čom je reč. A vsadím svoj meč z ocele, čo mi hrdzavie na parapete, že aj Červenák k nim patrí a nechal sa týmto géniom popularizácie našich dejín strhnúť. Ale prejdime k príbehu samotnému.

Mocné Chetitské impérium smeruje k úpadku, egyptská Nová ríša je s Ramzesom II. na vrchole moci a krétsku hegemoniu na mori museli zničiť zemetrasenia, aby mohli tento mocný ostrov dobyť agresívni Acháji. Do d'alekej, neznámej, úchvatnej ale divokej krajiny plnej temných hôr, lužných lesov, močarísk či úrodných nížin, rozprestierajúcej sa medzi riekami, ktoré ich obyvatelia o niekoľko tisícročí pomenujú Dunaj, Hron a Váh, dorazí po dlhej a náročnej ceste výprava trójskeho princa Podarka. Podarkés sa vyberá na územie kmeňa Sokolov v nádeji, že sa mu podarí získať legendárny jantárový poklad, ktorým by vykúpil svoje rodné mesto spod nadvlády tébskeho tyrana Herakla. To však ešte netuší, že po poklade bažia aj krvilační Hadozubovia, uctievaní v hĺbinách zeme skrytého netvora Černoplaza, rovnako ako posádka čiernej lode Argó, ktorá sa do týchto končín dostala po dlhej plavbe proti prúdu Dunaja, a že poklad samotný stráži mocný obor Astérios s býčou šíjou, tajomný bojovník z d'alekého juhu a s temnou minulosťou...

Poznáte ten pocit nadšenia, keď sa opäť niekde stretnú vaši obl'úbení hrdinovia (napríklad z gréckej mytológie), ich príbehy sa navzájom prepletú v zaujímavej, pútavej a celkom virohodne vykreslenej fikcii? Červenákovi sa vydaril neobvyčajný štylistický i dejový element, keď viaceré postavy stvárnil v inej podobe, na akú sme boli zvyknutí. Málokomu totiž napadlo, že niekdajší hrdinovia vôbec nemuseli byť hrdinami. Eposy a legendy predsa píšú víťazi, ktorí sami seba vidia kladne, a ľudové tradovanie ich postupne obohacuje o ďalšie prvky prikrášľovania, idealizmu, či relativizuje morálne pozadie ich činov. Červenák sa na nich

díva očami ich obetí. Zo svetoznámeho siláka sa pritom stáva obvyčajný krutý hrdlorez a zo statočných a dobrodružných moreplavcov len zberba plieniacich lúpežníkov. A Mínotaurus tiež nie je tým, kým sa zdal byť...

Napriek miernemu počiatočnému, miestami až komixovému pátosu pri vykresľovaní postáv a udalostí sa príbeh plynule rozvinie do pútavého svižného deja s neočakávanými zvratmi, avšak bez zbytočných logických zádrhelov, či nejakých účelových efektných absurdností, vyhýbajúci sa kliše. Príbeh má od začiatku až do konca hlavu i päť a k jeho virohodnosti výrazne prispieva aj kvalitné autorove rešeršovanie a vedomosti v oblasti archeológie a mytológií. Ak máte chuť na knihu žánrovo medzi fantasy a historickou fikciou so spádom a rutinovane zručným štýlom, nájdete v nej to pravé orechové.

Na záver by som už len dodal, že Juraj Červenák vydal dvadsať románov, z ktorých v slovenčine vyšlo iba sedem (cyklus Černokňažník sa dodatočne preložil z češtiny). Na moju otázku, prečo začal publikovať v Česku, odvetil, že v čase, kedy v 90. rokoch začínal písať, na Slovensku o fantasy či historické fikcie nevládol záujem. A tento relatívny nezáujem tu žiaľ pretrváva dodnes.

Martin Jurík

>> Suzanne Collinsová

Hry o život

Trilógia, ktorá do vás zaryje svoje nemilosrdné pazúry a nepustí ešte dlho po tom, čo dočítate poslednú vetu poslednej knihy. A ak vo vás drieme čo i len kúsoček dobrodruha, táto rýchla, šialene emocionálna jazda plná napätia sa vám bude páčiť. Veľmi sa vám bude páčiť.

Pred pár mesiacmi Hollywood vypustil kasový trhák The Hunger Games (Hry o život), ktorý sa vďaka masívnej kampani a niekoľkým prestížnym filmovým oceneniam stal dostatočne populárny aj na Slovensku. A v žiare reflektorov sa s filmom zviaza aj knižná predloha od Suzanne Collinsovej.

Úprimne priznávam, komerčná kampaň okolo kníh ma absolútne nepriťahovala. Naopak, zdráhala som sa po nich siahnuť, aj keď dávnejšie mi ich odporúčali. Dva týždne pri mori a mnoho hodín cesty autom si však vyžiadali ľahké letné čítanie. A možno ani nemusí byť také ľahké. Veď čím dlhšie mi bude trvať preľúskat' sa knihou, tým lepšie. Pri platení v kníhkupectve za prvý diel – Hry o život – som ešte netušila, že mi chýbajúce diely na dovolenke budú spôsobovať priam abstinenčné príznaky.

Dôvod, prečo je toto sci-fi dielo totálne strhujúce, je jednoduchý – Suzanne Collinsová vie písať. Svet, ktorý vytvorila dokonale funguje. Jej post apokalyptická verzia Spojených štátov, správanie ľudí a štruktúra spoločnosti je uveriteľná. Hlavná postava – Katniss Everdeenová – je reálna, nehrdinská, sebecká, vystrašená a až na to, že neuveriteľne strieľa z luku, úplne obyčajná. Aj keď sa zdá, že príbeh je vystavaný na základoch ľúbostného trojuholníka a zároveň boja o moc nad krajinou, autorka sa vyhla nechutným klišé. Nemusíte sa obávať presladených replík a dlhých nezmyselných hlbaniach nad láskou, či hrdinských rečičiek o spasení sveta. Nie že by Katniss nezvádzala vnútorné morálne dilemy, avšak jej ide najmä o jedno – o prežitie. Všetko ostatné je druhoradé.

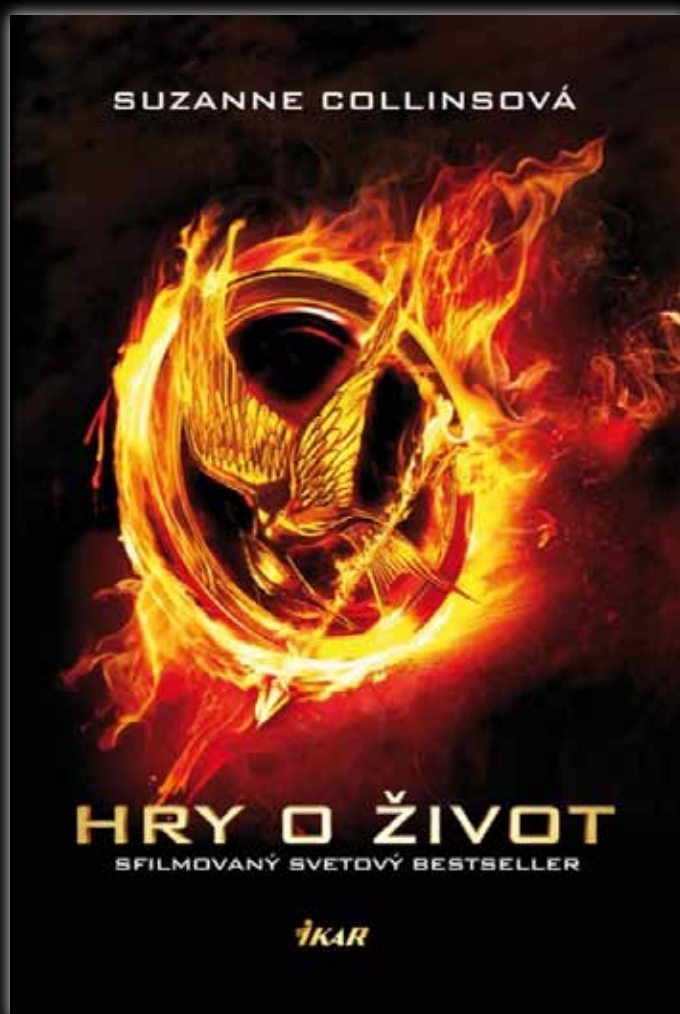
Zaujímavé na Collinsovej štýle je aj jej schopnosť využívať slová efektívne. Opisy postáv, dejov, či prostredia sú stručné, no keď sa nad tým nakoniec zamyslíte, dokážete si všetko podrobne a jasne predstaviť. A tak príbeh plynie dynamicky a nerušivo, čitateľ ostáva chytený v jej sieťach slov a viet od začiatku po koniec.

Collinsová svoju hrdinku naozaj nesmierne potrápila. Nešetřila ju a v troch knihách z naivného dievčat'a spravila osudom nenávidenú, poznačenú ženu. Napriek tomu, že sa k svojmu dielu autorka postavila tvrdo a nežensky, vytvorila silnú emocionálnu bombu. Tristostranové knihy som zhltnúť v priebehu niekoľkých hodín s červenými opuchnutými očami.

Jedinou nevýhodou trilógie je žáner. Sci-fi nie je pre každého, no aj tak mám pocit, že tieto knihy dokážu zaujať oveľa širšie spektrum ľudí. Drsná akcia a ľúbostný príbeh, (ne)ženská hlavná hrdinka a nakoniec pokus o vyššiu pointu o akú sa mnoho sci-fi kníh pokúša – sebareflexia.

Zuzana Uhalová

Vydavateľstvo: Ikar
Počet strán: 640
Väzba: pevná



Súťaž s portálom GAMESITE.SK

O NOTEBOOK
LENOVO IDEAPAD S300.

lenovo® **FOR**
THOSE
WHO DO.™



IDEAPAD S300

ELEGANTNE TENKÝ A ĽAHKÝ NOTEBOOK

SÚŤAŽNÁ OTÁZKA: Aká je váha a výška notebooku IdeaPad S300?

Odpoveď na súťažnú otázku nájdete na www.ideapad.sk.

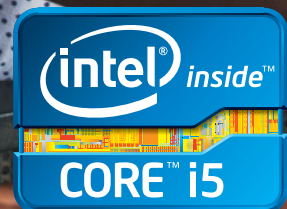
Odpovedať môžete na odkaze nižšie, priamo vo formulári stránky www.gamesite.sk

• Poháňané treťou generáciou procesorov Intel® Core™

lenovo.com



NextGen
magazín



*Offer valid June 2, 2012 through January 31, 2013, for complete details visit <http://windowsupgradeoffer.com>. Lenovo makes every effort to ensure accuracy of all information but is not liable or responsible for any editorial, photographic or typographic errors. All images are for illustrative purposes only. **Lenovo product specifications:** For full Lenovo product specifications visit www.lenovo.com. Lenovo makes no representations or warranties regarding third-party products or services. **Trademarks:** The following are registered trademarks of Lenovo: Lenovo, the Lenovo logo, For Those Who Do and IdeaPad. Microsoft and Windows are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. or other countries. Intel, the Intel logo, Intel Inside, Intel Core and Core Inside are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and other countries. Other company, product and service names may be trademarks or service marks of others ©2012 Lenovo. All rights reserved.