

NextGen magazín



PREDSTAVUJEME
Windows 8

TOP HRA:
Rocksmith

OTESTOVALI SME
HP Pavilion HPE
h9-1200ec Phoenix

SÚŤAŽ
O HODNOTNÉ CENY



2x tričko Assassin's Creed III
2x mikina Assassin's Creed III

→ **HRY MESIACA:**

Resident Evil 6
FIFA 13
X-COM: Enemy Unknown
Dishonored

→ **HARDVÉR MESIACA:**

ASUS N56
SB tactic Rage 3D wireless
Logitech N700
Samsung Galaxy Tab 2 10.1

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino Looper
Kino 96 hodín: Odplata
Bluray Útek z MS1
Bluray Temné Tiene

→ **TOP TÉMY:**

Keď obyčajný zvuk nestačí
Interview s Johan Anderssonom
Kniha Štít Hromu
Kniha Pán Strieborného Luku

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
Editor / Lenka Macsaliová / Zdenka Schwarzová
Webadmin / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovici / Branislav Brna /
Dominik Farkaš / Pavol Ondruška / Roman Kadlec /
Tomáš Ďuriga / Miroslav Kralovič / Dávid Tirpák /
Matej Minárik / Juraj Vlha / Adrián Goga / Martin Sabol /
Tomáš Kleinmann / Marek Juhos / Ján Kaplán /
Miroslav Konkol' / Jozef Andraščík / Eduard Čuba /
Adam Kollár

SPOLUPRACOVNÍCI

Dominik Holíček / Matúš Paculík / Michal Klembara /
Michal Mário Štastný / Jana Radošinská / Martin Pročka

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Guild Wars 2

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio / Viktor Sopko / DC Praha, 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

PRODUKČIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

■ **Pri písaní tohto editoriálu mám zmiešané pocity.** Ako by som vyjadril pocit, pri ktorom sa vám tisnú slzy do očí, a pritom sa pokúšate na tvári vyčarovať úsmev? Z jednej strany radosť nad prichádzajúcimi titulmi, ktoré nás ešte do konca roka čakajú, z druhej strany vám tieto tituly naznačujú, že ste si prešli opäť určitou etapou života. Tituly ako Dishonored, Rocksmith, Fifa 13, Resident Evil 6, ci už nový X-COM stupňujú herné vyvrcholenie tohto roku. Po minulomesačnom zhrnutí ukončenej akcie s názvom ESWC prichádzame aj s ukončeným podujatím s názvom Mastrovstvá Českej republiky v hraní hier. Celé podujatie mala na starosti spoločnosť PLAYZONE.cz, a ako sa toho zhostila si prečítate vo vnútri magazínu. Nezabúdame ani na spoločnosť Creative, ktorá predstavila nové produkty značky Sound Blaster. Po rozhovore s redaktorom Adamom Kollárom príde na rad rozhovor s vývojarmi spoločnosti Paradox. V tématickom článku nakukneme, čo si pre nás pripravila spoločnosť Microsoft v jej novom systéme s číslom 8. Herné recenzie načne OST z hry Borderlands 2, prebehne sa s FIFOU po zelenom trávniku, alebo s najnovšou NBA po palubovke veľkých štadiónov. Tekken Tag Tournament sa nám ukáže s číslom 2, na gitaru si zahral Paľo Ondruška aj vďaka veľmi úspešnej hre Rocksmith a hernú rubriku tohto čísla uzavrieme silnou akciou s názvom Dishonored. V hardvérových recenziách nemôžem nespomenúť nadupanú hernú mašinku od spoločnosti Hewlett Packard, Absolútne nádherný notebook od spoločnosti Asus, či Samsung Galaxy 2 10.1. Na záver sme opäť priniesli recenzie na filmy a knihy, ktorým si určite príde na chuť viacero z vás.

Nakoniec mi neostáva nič iné, len vám zaželať krásne čítanie...

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac **október...**



Babli

Okrem recenzovaného Dishonored, ktorý ma nenadchol až tak, ako som dúfal, som prešiel aj klasickú adventúru od LucasArts, The Dig z roku 1995. Tá ma naopak nadchla viac, než som očakával a stala sa pre mňa hrou tohto mesiaca.



Drew

Október sa u mňa niesol najmä v znamení hier na Android, kde som venoval svoj voľný čas takým horúcim novinkám ako Rayman Jungle Run a Bad Piggies, zo starších titulov som podľahol Real Racingu 2, H.A.W.X a The Sims Free Play.



Andrzej

Diablovky. Počas októbra som sa zriedkavo dostal k hraníu, no jednoznačne viedli Borderlands 2 a potom Torchlight 2. Žiaľ, kvôli nedostatku času som obe iba vyskúšal. Mám čo dohľadať, a vy určite tiež!



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

www.niagara.sk[®]

vstúpte do sveta zábavy a filmu...



ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray DiscTM



zoskenuj QR kód

NEWS

- >> NOVINKY ZO SVETA HIER
- >> VÝBER: Patrik Barto



Star Citizen

Nová hra (so zmieneným titulom Star Citizen od jedného z definujúcich autorov vesmírnych simulácií v 90. rokoch) bola nedávno ohlásená na Game Developers Conference (GDC) exkluzívne na platformu PC.

Podľa slov jej zakladateľa a vdýchne nový život hrám plným vesmírnym súbojom. Pracuje na nej Robertsov o štúdio Cloud Imperium Games v LA. Star Citizen nebude len obyčajným návratom Chrisa Roberta k hrám, ale doručí to najlepšie, v čom sa na svojich PC hrách preslávil – vysoko kvalitnú prelomovú vizuálnu i technologickú stránku, detailný virtuálny svet a prepracovanú príbehovú linku, ktorá podľa jeho slov „rozbúcha srdce“. Podľa tohto známeho sci-fi vývojára sa v posledných rokoch prestala potlačovať hranica sci-fi žánru a toho, čo dokáže. On však plánuje presný opak – ísť ďalej

>> Autor slávnej hry Wing Commander, Chris Roberts, už dlho ničím neohúril. To však práve zmenil s hrou Star Citizen...

a hlavne týmto spôsobom mohutne spopularizovať PC hranie, ktoré sa stáva akýmsi tieňom popri dnešnom neudržateľnom rozvoji mobilného a konzolového hrania. PC platforma má zažiť konečne po dlhom čase ukážku svojej moci vo veľkolepej podobe tejto vesmírnej simulácie. Hra je vo vývoji už 12 mesiacov a budeme čakať približne ešte 2 roky, čo je len dôvod na viac, prečo je podľa Chrisa dôležité zapojiť do vývoja aj fanúšikov jeho práce. To funguje možnosťou prispieť na vývoj priamo a sledovať rásť hru aj vďaka financiám

z celého sveta cez tzv. „skupinové prispievanie“. Touto cestou sa Roberts plánuje spojiť s národmi po celom svete, ktoré čakajú na hru, akú sa snažia s tímom doručiť. Neprehliadnite www.robertsspaceindustries.com.

Za hru sa nebudú platiť poplatky, no nebude free2play. Čaká vás jednorazové zakúpenie a mimo toho si budete môcť kúpiť isté virtuálne predmety za herné kredity, čo sa stalo pri hrách tohto formátu už bežným postupom. My sa na tento zaujímavý počín už tešíme. A čo vy?

The Astronauts

Zakladatelia štúdia People Can Fly, stojaci za titulmi ako Bulletstorm či Painkiller, svoju firmu opustili, aby založili nezávislé štúdio The Astronauts. Ich prvým krokom bolo registrovanie Unreal Engine 3.



Upravená mapa

Chvil'ku to síce trvalo, no napokon si na mape Favela pre Modern Warfare 2 moslimský hráč všimol obrázok s citáciou Mohameda v kúpeľni. Po jeho sťažnostiach sa Activision rozhodlo mapu zeditovať a obrázok odstrániť.





Cyberpunk 2077

CD Projekt odhalil názov

■ Na svojej konferencii, ktorú štúdio CD Projekt Red odvysielalo naživo, poodhalili nové detaily o svojej pripravovanej RPG zo sveta pen&paper hry - **Cyberpunk**. Oficiálny názov znie Cyberpunk 2077, odhaľujúc tak, o koľko rokov sa posunú udalosti z pôvodných materiálov. Okrem toho najviac zaujal fakt, že na rozdiel od Zaklínača, Cyberpunk poskytne veľký sandbox v živom a detailnom Night City, kde si budeme môcť zísť tam, kamkoľvek sa nám zachce. Hráčove vybavenie bude odrážať 50 rokov ľudského progresu a príbeh samotný by mal byť dospelý a vetvený. Znovu taktiež potvrdili, že sa držia pravidiel pen&paper systému a hra bude mať riadne RPG mechanizmy.



Dragon Age 3

Odhalené nové detaily

■ Na edmontonskom Comic and Entertainmentexpe odhalilo Bioware nové informácie o **Dragon Age 3**. Titul, ktorý nepochybne znamená pre prežitie štúdia veľa po tom, ako ho opustili okrem iných aj samotní zakladatelia. John Perry, jeden z kinematografických dizajnérov, povedal, že produkcia trojky trvala dlhšie než pri akomkoľvek inom Bioware projekte, na ktorom pracoval a že jeden level Dragon Age 3 je veľký ako všetky levely Dragon Age 2 dohromady. Kreatívny riaditeľ, Mike Laidlaw, zase poznamenal, že hráči síce budú môcť hrať len za človeka, no úprava postáv bude väčšia než v Origins. Okrem toho sa na svetlo sveta dostali aj tri nové concept art.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

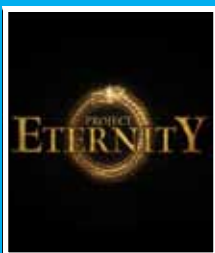
■ ...sa zostávajúci fanúšikovia Mass Effect série dočkajú nového st'ahovateľného prídavku pre jedného hráča. DLC ponesie názov Omega a ako prezrádza názov, odohrávať sa bude na tejto vesmírnej stanici, kde po boku Arie bude bojovať Shepard o jej získanie späť spod kontroly Cerberusu. Už 27. novembra.

■ ...sa dnes už desaťročná hra Stronghold a jej datadisk s podtitulom Crusader dočkajú nového vydania vo vysokom rozlíšení až do veľkosti 2560x1600. Okrem toho pribudne takzvaný „HD battlefield view“, vďaka ktorému môže hráč vidieť celú mapu na jednej obrazovke v reálnom čase.

■ ...navštívia nemŕtvi už aj Hong Kong. Nightmare in North Point je názov st'ahovateľného prídavku, ktorý vyjde okolo Halloweenu pre jedno z príjemných prekvapení tohto roka, Sleeping Dogs. Naš hlavný hrdina, Wei Shen, bude musieť staroveké zlo poraziť za použitia prastarej mágie.

Kickstarter rekord

V minulom čísle sme vám predstavili Project Eternity a tento mesiac už môžeme napísať, že sa stal najúspešnejším projektom Kickstarteru. Za svoje pôsobenie stihol Obsidian vyzbierať takmer 4 milióny dolárov.



Prey 2

Prey 2 si získalo značnú pozornosť, keď vydalo prvé ukážky. Nanešťastie, práce na ňom neprebíjali podľa predstáv a hra sa dostala do vývojárskeho limba. Podľa najnovších potvrdení však zrušená stále nie je.



Prestigio MultiPhone

Trojica nových smartfónov



Výrobca produktov z oblasti informačných technológií a spotrebnej elektroniky, firma Prestigio, predstavuje sériu inteligentných telefónov – MultiPhone. Prestigio dosiahol pomerne veľký úspech v predaji svojich tabletov.

Modely MultiPad 9,7 a MultiPad 9,7 Ultra dosiahli v niektorých európskych krajinách až 25 percentný podiel na trhu a zaradili sa za také spoločnosti ako Apple alebo Samsung. Onedlho uvidíme, ako sa bude dariť smartfónom od tohto výrobcu.

V rade MultiPhone nájdeme tri nové modely a všetky umožňujú použitie dvoch SIM kariet naraz. Tie je možné si prepínať vyhradenými tlačidlami. Táto funkcia umožňuje kombinovanie dvoch rôznych taríf alebo dvoch telefónnych operátorov naraz. Telefóny prinášajú veľmi dobrý pomer cena/výkon, atraktívny dizajn a dobrú kvalitu spracovania.

MultiPhone 4300 DUO

...je najvyšším modelom, je vybavený multidotykovým IPS displejom s veľkosťou 4,3". Telefón je osadený procesorom Cortex A9 s frekvenciou 1GHz a beží na operačnom systéme Android 4.0 ICS. Samozrejmosťou sú Wi-fi, Bluetooth, 5MPx fotoaparát s automatickým zaostrovaním

a predná kamera pre video hovory. V telefóne je integrovaná aj GPS navigácia a elektronický kompas.

MultiPhone 4040 DUO

Aj tento telefón je beží na operačnom systéme Android 4.0 Ice Cream Sandwich. V podstate je len menším bratom modelu 4300 DUO, keďže zachováva všetky jeho funkcie, akurát uhlopriečka je menšia (s veľkosťou 4,0"). Oba modely prinášajú starostlivo vybrané aplikácie, ktoré môžete používať už hneď po vybalení. Nájdeme tam: Youtube, Skype, Facebook, Twitter, Angry Birds, Office Suite Pro a eReader Prestigio, určený na čítanie kníh a z tejto aplikácie máte priamy prístup do elektronického obchodu PrestigioPlaza, kde si môžete vybrať z ponuky viac ako 260 000 elektronických kníh v 23 jazykoch.

MultiPhone 3500 Duo

Najmenší zo série MultiPhone má displej s veľkosťou 3,5". 3500 Duo je poháňaný procesorom Qualcomm s frekvenciou 1GHz. Použitý operačný systém je Android 2.3 Gingerbread, a tiež tu nájdete množstvo predinštalovaných aplikácií. Z ďalších funkcií tu nájdeme 3G, Wi-fi, Bluetooth, GPS a fotoaparát s rozlíšením 2 MPx.

Úložnú kapacitu všetkých troch modelov je možné rozšíriť pomocou micro SD pamäťových kariet. K počítaču telefón pripojíte prostredníctvom microUSB kábla.

Telefóny sa na náš trh dostanú v priebehu tejto jesene za nasledujúce ceny:

MultiPhone 4300 Duo za 189€
MultiPhone 4040 Duo za 169€
MultiPhone 3500 Duo len za 115€

Spoločnosť Prestigio plánuje na konci roka predstaviť ešte ďalší model telefónu MultiPhone.





NEWS FEED

Asus predstavil nový PadFone 2



Spoločnosť ASUS predstavila na tlačovej konferencii v Miláne zariadenie PadFone 2, ktoré je nástupcom úspešného modelu PadFone – spojenie inteligentného telefónu s Androidom a tabletu.

Aplikácie sú optimalizované tak, aby ich bolo možné zobrazovať v režime telefónu aj tabletu a prechod z jedného režimu do druhého bol zároveň úplne plynulý. ASUS významne znížil hrúbku a hmotnosť PadFone Station. Teraz váži i s vloženým smartfónom iba 649 gramov. Telefón je vybavený Qualcomm Snapdragon S4 procesorom s taktom 1,5 GHz a 2GB pamäte RAM. Super IPS

displej s uhlopriečkou 4,7" a rozlíšením 1280×720 HD využíva odolné Corning Fit Glass. Fotoaparát má rozlíšenie až 13 MPx a zvládne aj nahrávanie Full HD videa. Padfone 2 sa bude predávať v dvoch variantoch s kapacitou 32GB a 64GB. Padfone Station má veľkosť 10,1", takže po pripojení telefónu do dokovacej stanice dostávate plnohodnotný tablet. PadFone obsahuje aj novú verziu aplikácie SuperNote, ktorá dokáže konvertovať rukou písané poznámky do textu, ktorý je potom možné editovať. PadFone 2 sa vo vybraných krajinách začne predávať v druhej polovici decembra, dostupnosť na Slovensku ešte bude oznámená.

Univerzálny ovládač Harmony

Spoločnosť Logitech oznámila uvedenie novej generácie diaľkových ovládačov Harmony, model Logitech Harmony Touch.

Meniť kanály budete pomocou dotykového displeja s uhlopriečkou 2,4" a je možné meniť poradie až päťdesiatich ikon. Ovládač má ergonomicky tvarované telo a prehľadné rozloženie tlačidiel v štíhly, minimalistický dizajne. Tlačidlá s nízkym

profilom sú navyše podsvietené. Diaľkový ovládač Logitech Harmony Touch podporuje vyše 225 000 zariadení pre domácu zábavu od viac než 5 000 výrobcov a dokáže ovládať až 15 rôznych prístrojov. Očakáva sa, že diaľkový ovládač Logitech Harmony Touch bude k dispozícii od októbra 2012 za doporučenú maloobchodnú cenu 179 €.



Chromebook od Google



Google uvádza notebook, postavený na ich systéme Chrome OS. Ide o Samsung

notebook s uhlopriečkou 11,6" a s rozlíšením 1366×768. Obsahuje dvojjadrový procesor, založený na ARM architektúre. Výdrž batérie by mala presiahnuť 6,5 hodiny. Predávať sa bude za 250 dolárov.

Wi-fi webcam



Logitech prináša na trh webkameru Broadcaster Wi-fi Webcam. Vďaka

bezdrôtovému pripojeniu môžete natáčať z akéhokoľvek uhla alebo ju použiť súčasne s kamerou v notebooku, a tak získať dva uhly pohľadu. Kamera je kompatibilná s MAC a jej odporúčaná cena je 199,99€.

Podsvietená klávesnica



Logitech oznámil nový model Logitech Bluetooth Illuminated

Keyboard K810. odsvietená klávesnica s rozložením kláves, navrhnutými pre Windows 8, používa na komunikáciu rozhranie Bluetooth, vďaka ktorému sa dá spárovať až s tromi prístrojmi súčasne. Doporučená cena je 99,99 €.

ASUS

ROG HD 7970 Platinum

Táto grafická karta je určená predovšetkým hráčom a overclockerom. Grafický procesor je už od výroby pretaktovaný na 1100 MHz a zvládne aj extrémne pretaktovanie. Oproti predchádzajúcemu modelu má karta o 175MHz viac a bez problémov si na nej zahráte všetky hry na maximálnych detailoch.

Lenovo prináša kovertibilné Ultrabooky

Spoločnosť Lenovo predstavuje novú rodinu konvertibilných Ultrabookov, určených pre systém Windows 8/RT, ktorá mení spôsob, akým ľudia používajú počítače a novo definuje budúcnosť mobilnej výpočtovej techniky.

Rodina zariadení, optimalizovaných pre ovládanie dotykcom, zahŕňa Ultrabook IdeaPad Yoga 13, vytvorený pre zblížovanie profesionálneho a osobného života a IdeaPad Yoga 11, štíhly mobilný spoločník pre každodenné využitie.

Dotykový displej a revolučný pánt, to je to, čo robí z IdeaPad Yoga jedinečný produkt. Pánt totiž umožňuje jedinečnú flexibilitu pohybu v rozmedzí 360 ° a transformáciu z notebooku na tablet. Jedným jednoduchým pohybom sa dá displej otočiť na spodnú stranu základne, čo urobí z Ultrabooku tablet. IdeaPad Yoga 13 je poháňaná výkonnými procesormi Intel Core tretej generácie a stavia na operačnom systéme Windows 8. Štíhly 15,6 mm rám, 11,6 palcový displej a až 13 hodín výdrže batérie robia z Ultrabooku Yoga 11 skvelé konvertibilné zariadenie pre mobilitu. Yoga 11 je vybavená procesorom NVIDIA Tegra 3 a jediným štvorjadrovým procesorom pre Windows RT na svete, ktorý umožňuje používateľom sledovať HD filmy, hrať hry, byť online a vďaka aplikáciám Microsoft Office pracovať kedykoľvek, kedykoľvek, prakticky po celý deň v ktoromkoľvek zo



štyroch režimov usporiadania. IdeaPad Yoga 13 bude na českom a našom, slovenskom, trhu dostupný v dvoch farebných prevedeniach od novembra za cenu od 22 900 Kč bez DPH. IdeaPad Yoga 11 bude tiež v dvoch farebných prevedeniach dostupný za cenu od 15 900 Kč bez DPH.

Optimus G. Nová vlajková loď od LG

V pred produkčnom testovaní v zahraničí žal nový model od LG úspech za úspechom. Najväčším ťahákom je pravdepodobne procesor Snapdragon S4 Pro, ktorý dáva telefónu neuveriteľný výkon.

Veľkým plusom pre Optimus G bude čoskoro možná aktualizácia na najnovší Android s názvom Jellybean 4.1. Čo sa týka farieb, k dispozícii by mali byť tri verzie, a to black (čierna), indigo (tmavo modrá) a cordovan (odtieň hnedéj). U farieb však bude záležať na konkrétnom trhu, na niektorých trhoch budú uvedené len niektoré farebné varianty. Do vývoja modelu Optimus G zapojilo LG to najlepšie, čo má k dispozícii. Dve sesterské spoločnosti LG Display a LG Innotek osadili smartfón 4,7 palcovým WXGA True HD IPS+ displejom s vysokou hustotou bodov. Aj Optimus G sa dočká najnovších vychytávok a utilít, ktoré LG do svojich telefónov v poslednej dobe pridáva: dočkáte sa funkcie Live Zooming, ktorá umožňuje priblížiť a oddaliť obraz počas sledovania videa, QMemo™, uvedenú prvýkrát pri modeli Optimus Vu, dovol'ujúcu užívateľom prstom písať, kresliť alebo zapisovať poznámky priamo na obrazovku. Funkcia Dual Screen/Dual Play umožňuje tak prenos obrazu medzi smartfónom a televíziou, ako aj možnosť sledovať na každom zariadení súčasne iný obraz.



Samsung GALAXY SIII Mini

Samsung predstavil Samsung GALAXY SIII mini, zmenšenú verziu svojej vlajkovej lode v segmente mobilných telefónov, smartfónu Samsung GALAXY SIII.

Samsung GALAXY SIII mini používateľom ponúka vysoký výkon, jednoduché intuitívne ovládanie a elegantný dizajn so Super AMOLED displejom s veľkosťou 4 palce. Samsung GALAXY SIII mini zdedil celkový vzhľad po GALAXY SIII s tým rozdielom, že je všetko spracované v menšom podaní. Mini pracuje s operačným systémom Jelly Bean, najnovšou verziou Android 4.1, so širokými grafickými možnosťami, rýchlymi prechodmi medzi obrazovkami a vylepšeným Google Now servisom, ktorý umožňuje kontextové vyhľadávanie. Samsung GALAXY SIII mini si vo svojom malom tele zachoval kľúčové vlastnosti GALAXY SIII. Patrí medzi ne funkcia S Voice pre ovládanie telefónu hlasom, funkcia Inteligentné upozornenie, ktorá vás upozorní na zmeškané hovory a správy ihneď po tom, ako telefón vezmete do ruky alebo funkcia Smart Stay, ktorá prostredníctvom kamery sleduje vaše oči a necháva displej rozsvietený po celú dobu, počas ktorej sa na neho pozeráte.



Nechýba ani funkcia Priame volanie, umožňujúca automaticky vytočiť číslo jednoduchým priložením telefónu k uchu.

Samsung GALAXY SIII mini sa na slovenskom trhu objaví v druhej polovici novembra za cenu 359 €.

Klávesnica pre hráčov od Logitechu

Spoločnosť Logitech dnes predstavila najnovší prírastok do radu vysoko výkonných herných produktov, mechanickú hernú klávesnicu Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard. Je navrhnutá tak, aby vám umožnila čo najlepšie sa sústrediť na hru.

Bola testovaná a vyladená s ohľadom na to, čo hráči chcú: minimálne rušivé prvky, rýchlu odozvu a mať nad všetkým dokonalú kontrolu. Klávesnica má mechanické tlačidlá, ktoré

poskytujú odozvu potrebnú pre hranie – aktivačná potrebná sila je 45 gramu a zdvih 4 mm – a sú optimalizované pre veľmi rýchle zadávanie príkazov. Navyše pri stlačení neklikajú, pretože pod každým klávesom je vstavaný tlmiaci krúžok, ktorý zásadným spôsobom potláča rušivé zvuky, ktoré pri hraní klávesnica vydáva, a pritom to nie je na úkor vnímania odozvy tlačidiel.

Klávesnica bola podrobená skutočne mučivému testovaniu, aby bola overená jej odolnosť, kde životnosť tlačidiel je minimálne 50 miliónov úderov.

Celá klávesnica je podsvietená pomocou bielych LED svetiel a ich jas možno nastaviť v štyroch úrovniach alebo ho úplne vypnúť. Aby klávesy WASD a tlačidlá so šípkami boli lepšie viditeľné, je možné ich jas upraviť nezávisle na nastavení podsvietenia zvyšku klávesnice. Pomocou aktualizovanej aplikácie Logitech Gaming Software môžete tzv. „G“ tlačidlom priradiť zložitú makrá alebo prepracované herné skripty. Očakáva sa, že mechanická herná klávesnica s úplným názvom Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard bude v Spojených štátoch a v Európe k dispozícii začiatkom novembra 2012 za odporúčanú maloobchodnú cenu 149,99 eur.



TESTOVÁNO MUČENO LADĚNO DŮKLADNĚ SE SEZNAMTE

Naslouchali jsme hráčům MMO. Spolupracovali jsme s předními vývojáři. Požadovali jsme přesné technické zpracování.

Výsledek? Dvacet speciálních tlačítek pro hry typu MMO. Intuitivní panel pro ovládání palcem s dvaceti tlačítky. Dokonale navržený snímač. Přesný a výkonný konečný design, důkladně testovaný tak, aby vydržel zatížení, o kterém se vám ani nezdálo.

Nebyli jsme to my, kdo rozhodl, že je připraven. **BYLI JSTE TO VY.**



 Logitech® | G-SERIES



G600
MMO GAMING MOUSE

Důkladně se seznamte na
Logitech.com/gaming

Ked' obyčajný zvuk nestačí



Svet technológií ide neustále dopredu. Tablety, telefóny, počítače, hybridné zariadenia... to všetko je každým rokom dokonalejšie, jednoduchšie, lacnejšie, inovatívnejšie. Hoci sa tieto technológie hlavne zameriavajú na vzhľad a vizuálne spracovanie, niekedy sa zabúda aj na kvalitný zvuk. Predsa len, sluch je podľa mnohých druhým najdôležitejším zmyslom človeka. No a v hernom svete to platí dvojnásobne.

A keď Creative zistil, aké obrovské čísla definujú herný priemysel, prišiel na trh hneď s niekoľkými novinkami, ktoré by nám, hráčom, mali zaistiť nerušené a kvalitné hranie. Avšak nemyslel pri tom len na hranie samotné, ale aj na bežné používanie reproduktorov v ére smartphonov a tabletov.

Sound Blaster Tactic3D Rage

To, čo každý zarytý hráč potrebuje na dennodenné masakovanie svojich virtuálnych sokov, je pravdaže headset. Či inak povedané, pohodlné slúchadlá, ktoré vám nespôsobia migrénu po hodine hrania, majú v sebe zabudovaný kvalitný mikrofón, špičkový 3D zvuk či rýchlu odozvu.

A presne takým by mal byť nový Sound Blaster Tactic3D Rage v bezdrôtovom či drôtovom prevedení. Pre znalcov uvediem, že slúchadlá obsahujú 50mm Full Spectrum reproduktory s frekvenciou zodpovedajúcou 20Hz až 20KHz. Ostatne si môžete svoj hráčsky štýl prispôsobiť vďaka farebnému svetelnému systému SB Prism, ktorý umožňuje meniť farbu LED svetiel zabudovaných v slúchadlách.

Gameplay vám to pravdaže nezlepší, no ak si potrpíte na farbe vašich zariadení, je to určite plus. To, čo ale určite oceníte, je tvar a materiál samotných reproduktorov, ktoré vám obkolesia uši, čím eliminujete ich

bolest' po dlhšom hraní. Pravdaže s oceľovým jadrom konštrukcie, penovými „náušníkmi“ a jemnou kožou.

Bezdrôtová verzia taktiež obsahuje nabíjateľné batérie, ktoré vydržia až 16 hodín čistého používania a ak máte radi hudbu, je možné mikrofón vybrať, aby vám nezavadzal.

Technológie:

SBX Surround: priestorový 7.1 zvuk (maximálna úroveň reálneho zvuku, pred, za, vedľa, nad a pod vami)

SBX Crystalizer: obnova výšok a hĺbok pri kompresii zvuku, pre zaručenie počutia každého detailu pri používaní

SBX Bass: rozšírenie na nižšie frekvencie tónov (v skratke, zlepšuje kvalitu basov)

SBX Dialog Plus: „vychytávka“ pre hráčov, vďaka ktorej technológia zväčšuje hlas pri konverzácii (lepšie počuť ľudí napríklad na Team Speaku)

SBX Smart Volume: rieši problém nečakaných zmien hlasitosti pridaním či stíšením daného kanálu, všetko v reálnom čase

Voice FX: efekty pre hlas. Môže znieť hrubo, tenko, či ako žena/muž - s Voice FX





Sound Blaster Axx

Veľmi zaujímavý reproduktor na každodenné používanie pripojiteľný na ktorékoľvek zariadenie využívajúce technológiu Bluetooth, Wi-Fi, PSTN, LAN a WAN. Vďaka tomu si môžete reproduktor spárovať s PC, Macbookom, smartphonami a inými zariadeniami veľmi jednoduchou cestou.

Avšak okrem toho sa môže Sound Blaster Axx pýšiť aj kvalitným zvukom vďaka čipu SB-Axx1, ktorý ponúka rovnaké technológie ako spomenutý headset Rage. Sound Blaster Axx prichádza v troch prevedeniach.

SBX 20 ponúka najvyšší štandard tejto trojice, vďaka bezdrôtovému využitiu,



podpore aplikácii pre iOS, Android, PC a Mac, hlasovému zameriavaniu s duálnym mikrofónom, prémiovému reproduktoru, hardvér akcelerácií technológiami SBX Pro Studio a Crystal Voice, podsvietenému ovládacímu panelu a, pravdaže, Aux-in pripojeniu, keby náhodou.

SBX 10 ponúka rovnaké funkcie, avšak odlišuje sa menšou veľkosťou. SBX8 je najmenším z jeho bratov, pripojiteľný USB portom a hodí sa hlavne ako dodatočný hardvér k prenosným počítačom.



Sound Blaster Z, Zx, ZxR

Nemôžeme zabudnúť ani na najnovšiu generáciu Sound Blaster zvukových kariet pre pravé „vytunené“ hrácke mašiny. Táto sada ponúka okrem naozaj špičkového zvuku aj krásne prevedenie pre „otvorené skrine“, kde si gurmáni „pofičia“ hlavne na dizajne a podsvietení ladeného do červena. Ostatné „zvukovky“ ponúkajú najnovšie technológie ako Sound Core3D s externými DAC (120dB SNR), DTS Connect a Dolby Digital Live.

Tomáš Kleinmann





Adam "ejkej" Kollár

Tento mesiac sme si zobrali na paškál jedného z členov redakcie, ktorý v nej pôsobí takmer od jej začiatku. Nielen o tom, ale aj celkovo o hrách či súkromí, sa Adam, známy na webe pod nickom ejkej, rozpovedal v interview.

GS: Na začiatok sa nám predstav a priblíž, kto si, koľko máš rokov a odkiaľ pochádzaš.

Moje meno je Adam Kollár, čitatelia ma môžu poznať pod prezývkou ejkej. Tá vznikla „poangličteným“ mojich iniciál. Mám 15 rokov, bývam v Košiciach, kde aj študujem na osemročnom gymnáziu (momentálne v šiestom ročníku).

Ako si sa ku www.gamesite.sk dostal, ako dlho tu už pôsobíš a čomu sa na portáli venuješ?

Na portáli pôsobím už viac než tri roky, keďže ten vznikol začiatkom leta 2009 a ja som sa stal jeho súčasťou koncom leta toho istého roku. Vtedy som na jednom fóre našiel príspevok, že vznikol nový portál o hrách, ktorý hľadá redaktorov. Síce som mal len 12 rokov (znie to až neuveriteľne) a len s malou dušičkou

som sa ozval na priložený kontakt, keďže hry sú mojou veľkou záľubou. A rovnako ako pre väčšinu hráčov, mi pripadala možnosť písať o tom, čo ma baví ako „dreamjob“. Aj napriek tomu, že som bol veľmi mladý (a vlastne ešte aj teraz som), mi Hiro dal šancu, ktorú sa mi podarilo využiť. Na portáli sa venujem najmä písaniu noviniek, no občas sa pritrafí aj nejaký titul na recenziu a od minulého mesiaca mám na starosti rozhovory s členmi redakcie do NextGen Magazínu.

Ako vyzerala tvoja cesta k hrám?

Vzhľadom na to, že patrím k mladšej generácii, moje začiatky sa neviažu k žiadnym Commodoram ani ničomu podobnému. Keď som sa narodil, doma sme už mali klasický počítač, najmä vďaka tomu, že mám staršieho brata, ktorý je taktiež hráč. Cestu k hrám som

mal teda pomerne ľahkú. Medzi moje prvé tituly patril napríklad druhý diel GTA (dodnes si spomínam, že som hru spustil len kvôli tomu, že mala v názve auto, pričom som si myslel, že sa bude jednať o pretekársky titul), Aladdin či Rayman 2.

Aký žáner hier máš najradšej, a ktoré hry sú tvoje najobľúbenejšie?

Najradšej si zahrám RPG hry, kde k mojim najobľúbenejším patrí séria MassEffect, a vlastne celá tvorba štúdia BioWare. Okrem toho si rád zahrám aj hry, pri ktorých treba zapojiť logiku. Od skákačiek ako Limbo, cez adventúry na štýl Machinarium, až po Portal. Nepohrdnem ani športovými titulmi, keďže v tom reálnom živote to nie je práve moja najsilnejšia stránka, tak si to trochu užívam aspoň v tomto svete virtuálnom. Už pár rokov som taktiež fanúšikom online hier. Začal som

s WorldofWarcraft, ktorý viac či menej hrám prakticky až dodnes, časom sa k nemu pripojil známy CounterStrike, ktorý ale nahradil LeagueofLegends.

Priniesla ti niečo práca pre gamesite.sk?

Samozrejme. Vďaka našim korektorkám som si za tie tri roky solídne zlepšil svoju slovenčinu, najmä čo sa gramatickej stránky a štylistiky týka. Taktiež sa zdvihla úroveň mojej angličtiny a v neposlednom rade som spoznal super ľudí.

Čo robíš vo svojom voľnom čase?

Pokiaľ sa teda nevenujem gamesite.sk alebo sa práve neučím do školy, pochopiteľne si rád zapnem nejakú hru.

Okrem toho sa zaujímam o dianie v politike, takže si často čítam články či komentáre práve s touto tematikou. Taktiež si s chuťou pozriem dobrý film, či sa zrelaxujem pri kvalitnej hudbe.

V škole som členom debatného klubu, v ktorom sa venujem akademickej debate.

Akú hudbu počúvaš a aký žáner filmov obľubuješ?

Hudba, ktorú počúvam, sa dá nazvať alternatívnou. Nemám rád komerčné trháky (alebo lepšie povedané odrhovačky), ktoré hrajú na každej rádiovkej stanici každý deň minimálne desaťkrát.



Viem oceniť skutočnú kvalitu, pretože hudba má v mojom živote veľmi významné postavenie. Medzi moje obľúbené kapely patria Radiohead, Thexx, SigurRós a veľa ďalších. Ohľadom filmov sú mojimi obľúbenými režisérmi Christopher Nolan, Darren Aronofsky a Quentin Tarantino. Za najlepšie filmy však považujem Večný svit nepoškvrnenej mysle a Pulp Fiction.

Kde sa vidíš o desať rokov? Chceš aj v budúcnosti mať niečo spoločné s hrami?

Rád by som išiel na vysokú školu študovať politológiu, v ideálnom prípade kombinovanú so žurnalistikou, keďže mojim snom je písať články práve o politike. Možno ostanem aj pri hrách, aj keď si skôr myslím, že len v rovine hráča než herného redaktora. Je to ale ešte ďaleká budúcnosť a uvidíme, čo mi život ponúkne.

Máš nejaký špeciálny zážitok spojený s www.gamesite.sk, na ktorý budeš do smrti spomínať?

Konkrétny zážitok asi ani veľmi nie. Skôr sa na prácu pre portál budem pozerieť vo všeobecnosti a vždy si určite rád spomeniem, že som niečo také robil. Možno si to budem hovoriť aj v takom štýle, že som rád, že niečo také ešte stále robím.

Máš životné motto, ktorým sa riadiš?

Konaj dobro a dobro sa ti vráti. Osobne verím v to, že ten, kto sa správa zle, tak za to raz bude pykať, zatiaľ čo ten, ktorý koná dobro, bude za to odmenený.

Chcel by si byť nejakou hernou postavou? Ak áno prečo?

Asi Eziom z Assassin's Creed, pretože mám rád obdobie humanizmu a renesancie a určite by som ho rád pocítil na vlastnej koži.

Ďakujeme za rozhovor.





Rozhovor s Johan Anderssonom (Studio Manager Paradox Development Studio)

Pokiaľ máte radi historické hry, určite ste sa už stretli s titulmi spoločnosti Paradox Development Studio. Keďže ide o jedno z mála štúdií, ktoré sa venuje výhradne hrám založeným na reálnych historických udalostiach a jeho hry tak poskytujú nielen zábavu, ale aj možnosť spoznať rôzne historické udalosti, rozhodli sme sa sadnúť si s jeho manažérom, Johanom Anderssonom, a podebatovať si s ním o súčasnosti a budúcnosti ich tvorby. >>

GS: Ste spoločnosť s takmer pätnásťročnými skúsenosťami v hernom biznise.

Ako vnímate vo svojom štúdiu Paradox budúcnosť hrania? Je možné momentálne sledovať pomerne živú diskusiu medzi hráčmi alebo dokonca aj vývojármi o tom, ktorá platforma je pre budúcnosť hier tou najlepšou. Zhodujete sa s názormi na túto problematiku alebo vám na nich nezáleží?

Johan: Určite sa zaujímame o to, čo vravia ostatní. Ak mám byť však úprimný, v hernom biznise pracujem už cez 18 rokov a videl som prísť a následne aj odísť obrovské množstvo vecí, a osobne verím len v jedno – dobré hry sa predávajú. Ak ľudia milujú hry a užívajú

si gameplay, budú kupovať hry od tých vývojárskych štúdií, ktorým veria, že práve ony zdieľajú ich vášeň. Možno sa niektoré hry predávajú pomalšie, ale, popravde, verím, že ak je hra dobrá, nájde si skôr či neskôr svoje publikum.

Myslím si však, že je dôležité sledovať budúcnosť hrania, a to pokiaľ možno dokonca predtým, než z toho vznikne veľký trend. My v Paradox Development Studio sme boli jedni z prvých, ktorí prišli s digitálnou distribúciou. Naš prvý digital-only titul bolo rozšírenie pre hru Victoria, s názvom Revolutions, ktoré sme vydali ešte v roku 2006. Toto DLC vzniklo ešte predtým, než sa táto značka stala populárnou.

Odvtedy sme vyrobili veľa iných rozšírení a DLC, pretože naši hráči stratégií sú roztrúsení po celom svete a používanie digitálnej distribúcie im dovoľuje získať prístup k našim hrám, updatom a DLC.

GS: Za pätnásť rokov ste si dokázali vybudovať pre seba meno ako experti na historické hry, ktoré väčšinou spadajú do žánra stratégií. Je pravda, že máme za sebou zopár miléníí ľudskej histórie, avšak neplánujete vytvoriť aj hru, ktorá by bola zasadená do budúcnosti a/alebo spadala do úplne iného žánru?

Johan: Všetci v našom tíme máme veľkú slabosť pre históriu, čo je asi zjavné

každému, kto hral niektorú z našich hier. Ak mám povedať pravdu, historické zasaďenie je tiež pomerne praktické, keďže pri tvorení hier ponúka veľkú výhodu v porovnaní fantasy alebo sci-fi. Tou výhodou je akceptovanie a poznanie samotného sveta, v ktorom sa hra odohráva hneď od začiatku. Vo fantasy alebo sci-fi ako herný vývojár musíte vytvoriť príbeh a svet, ktorý sa musia naučiť ľudia akceptovať, milovať a tráviť v ňom čas. Keď ale vytvoríte hru založenú na histórii, ktorá je ľudom známa alebo ich dokonca s jej udalosťami a krajinami niečo spája, budú chcieť takúto hru buď znovu vytvoriť, alebo zmeniť. Toto vytvára vynikajúci základ, na ktorom sa dá postaviť hra.

Nevylučujeme, že Paradox Development Studio nikdy nevytvorí hru odohrávajúcu sa v fiktívnom univerze. Práve teraz sa však naše sústredenie upriamuje celkom iným smerom, a to nechať oživiť históriu. Zasaďenie je inšpiráciou, ale to, čo tvoríme v každej historickej ére, je vždy niečo iné, vďaka čomu sa všetky naše hry hrajú vždy inak. A to práve preto, že sú založené na rôznych aspektoch doby, v ktorej sa odohrávajú. Umiestnenie, ktoré je v našom svete, je naozaj jedinou vecou, ktorá je v našich hrách konzistentná, pretože atmosféra a zameranie jednotlivých hier sú pri každej z nich iné.

GS: Pri pohľade na portfólio Paradox Development Studio je vidieť, že vaša spoločnosť vytvára hry primárne pre PC a Mac. Môžeme v budúcnosti očakávať, že začnete vydávať hry aj pre iné platformy alebo chcete naďalej pokračovať v nastolenom trende?

Johan: Veľká časť nášho vývojárskeho tímu pracovala v minulosti na konzolách. Všetci však určite preferujeme vývoj pre PC a Mac, pretože nám to dáva slobodu vytvárať hry, ktoré chceme, a to presne tak, ako sa nám páči. Dúfame, že naše hry sú považované hernou verejnosťou ako niečo veľkolepé, zábavné a náročné, a nie sme si istí, či by sme niečo podobné mohli dosiahnuť aj pri konzolách. Zatiaľ sme šťastní a to ostatné sa ukáže časom.

GS: Ako som už spomenul, vaša spoločnosť vydala obrovské množstvo hier. Verím, že každá z nich vám priniesla novú skúsenosť pre vývoj ďalších, čo by ma však zaujímalo je, ktorá hra predstavovala pre vašu spoločnosť najväčšiu výzvu, alebo inak povedané,



najproblematickejší vývoj, a po jej dokončení ste cítili naozajstnú satisfakciu.

Johan: Podľa mňa je práca na všetkých hrách radosťou a zároveň utrpením (smiech). V minulosti sa nám podarilo spraviť chyby, na ktorých sme sa poučili. Vždy je možné sa zlepšovať a s každou novou hrou, ktorú tvoríme, zistíme, čo funguje a čo nie, a naozaj verím, že všetky tieto nazbierané skúsenosti, budeme schopní zúročiť v Europa Universalis IV. Máme za sebou naozaj veľké hry, z ktorých môžeme čerpať, medzi hlavné patria naše hry Crusader Kings II, Sengoku, Victoria II a Hearts of Iron III.

Som si takmer istý, že najväčšou chybou, ktorú môžete pri práci na herných tituloch spraviť, je preceniť sa. Ak to spravíte, riskujete, že skončíte s hernými funkciami, ktoré prostě nefungujú. Čím som si taktiež istý je to, že jedna z vecí, ktorá sa hráčovi páči, je práve hra, ktorá funguje. Ak mám byť úprimný, pri Hearts of Iron II sme sa precenili, ale poučili sme sa z toho. Táto hra je momentálne úplne iná, ako keď sme ju vydali, a beží oveľa rýchlejšie, stabilnejšie, má lepšie UI (userinterface), takže ak by som to mal zhrnúť, je skrátka teraz oveľa lepšia.

Pre Europa Universalis IV sme sa preto rozhodli udržať naše ambície takej na úrovni, ktorá je pre náš tím dosiahnuteľná, aby sme sa ubezpečili, že AI bude schopná naplno využívať herné funkcie, čím bude prirodzenejšie zapadnúť do hry namiesto toho, aby vyzerala ako odtrhnutá od hry.

GS: Ktorú hru z vašej produkcie vyslovene

milujete a stále na ňu spomínate? Ako herní vývojári taktiež určite hráte veľa hier vo svojom voľnom čase, či už pre relax, inšpiráciu alebo sledovanie konkurencie. Existuje nejaká hra od iných vývojárov, ktorá sa vám naozaj zapáčila a možno aj ovplyvnila?

Johan: To je ako pýtať sa rodiča, aby vybral svoje obľúbené dieťa. Nenúťte ma to prosím spraviť. Milujem všetky hry a hrám ich aj vo svojom voľnom čase. Naše herné série sú od seba rozdielne a oceňujem silné stránky každej z nich. Europa Universalis preto, že v nej môžete budovať ríšu, Crusaders Kings pre jej silné charakter, Hearts of Iron pre bojovanie a Victoria pre jej politický prístup k hraníu.

Samozrejme, hrám aj iné hry, ale keďže som sa nedávno stal otcom, je pre mňa čoraz ťažšie nájsť si na ne toľko času, ako predtým. Ten čas čo mám, využívam na hry ako Civilizácia, World of Warcraft a Football Manager, a taktiež rôzne stolné hry.

Milujem ten čas, keď zapnem napríklad hru ako je Europa Universalis a môžem sa stať ihneď supervelmocou uprostred globálneho konfliktu. Je to obrovská strategická hra, svet, ktorý vám celý leží pri nohách a dáva hráčovi všetky nástroje ríše ako je ekonomika, obchod, diplomacia a vojsko, a dovoluje mu ich použiť ako chce. Vtedy je svet naozaj ihriskom. Páči si mi ten fakt, že my v Paradox Development Studio naozaj dávame našim hráčom ozajstný svet.

Ďakujem za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Majstrovstvá sveta v PC hrách aj so Slovákami



Poznáme už novú slovenskú reprezentáciu, ktorá nás pôjde reprezentovať na Majstrovstvá sveta v počítačových hrách ESWC do Paríža! Lokálna HP Pavilion ESWC kvalifikácia v bratislavskej herni Storm, kde sa zišli najlepší hráči z celého Slovenska, sa skončila.

Pred pár rokmi keby vám niekto povedal, že ide na Majstrovstvá sveta v počítačových hrách, by ste si možno mysleli, že ten je človek blázon. Ale práve opak je dnes realitou. Počítačové hry za posledné roky zažili veľký boom a profesionalizáciu, a majú dokonca aj svoje oficiálne Majstrovstvá sveta, Electronic Sports World Cup (skrátene ESWC).

Aj Slovensko malo oficiálnu HP Pavilion kvalifikáciu na turnaj ESWC, ktorá sa uskutočnila v dvoch veľmi populárnych hrách. Prvou hrou bola stratégia Starcraft

2, ktorá sa hrá po celom svete. Hráč si v hre vyberie jednu z troch rás a vymýšľa rôzne taktiky a stratégie, ako poraziť

súpera. Druhou hrou bola pretekárska hra Trackmania Nations, ktorá je veľmi obľúbená aj vďaka tomu, že si ju ľudia





môžu z internetu stiahnuť zdarma. Všetci slovenskí hráči sa mohli na oficiálnom webe www.eswc.sk prihlásiť do piatich online kvalifikačných turnajov, po ktorých organizátori pozvali najlepších hráčov z každej hry do bratislavskej herne Storm. Živé prenosy z kvalifikácií celkom sledovalo viac ako 3 tisíc divákov! Finále sa uskutočnilo v sobotu, 6. októbra, a nenechali si ho ujsť najlepší hráči z celého Slovenska, ktorí si brúsili zuby, resp. klávesnice a myši, na prvé miesto v turnaji. Práve titul zaistoval účasť v parížskom grandfinále ESWC, spiatocné letenky a dres slovenskej reprezentácie.

V turnaji Starcraft 2 jasne dominoval Matej Zabadaľ, ktorý na internete vystupuje pod prezývkou Ladabaz. Hru hrá už dva roky a minulý rok častokrát trénoval i šesť hodín denne! A teraz sa jeho snaha vyplatila, pretože bude reprezentovať svoju krajinu v hlavnom parížskom turnaji, kde je pre hru Starcraft 2 pripravená finančná dotácia vo výške 40 000 dolárov!

V druhej kvalifikácii sa ocitla už takpovediac svetová celebrita, pretože Marek Pacher, hrajúci pod prezývkou Tween, sa už minulý rok parížskeho finále zúčastnil a skončil na fantastickom druhom mieste. Stal sa teda vicemajstrom sveta. V lokálnej kvalifikácii jasne dominoval a svojich súperov porážal veľmi presvedčivo. Budeme mu teda držať palce, aby tento rok svoj úspech minimálne zopakoval! Dvaja slovenskí reprezentanti sa do Paríža

pozrú vďaka podpore herných počítačov HP Pavilion, ktoré sa stali generálnym partnerom tohoto projektu. Viac informácií o priebehu sa dozvieme na www.eswc.sk

K veci sa vyjadrili aj finalisti

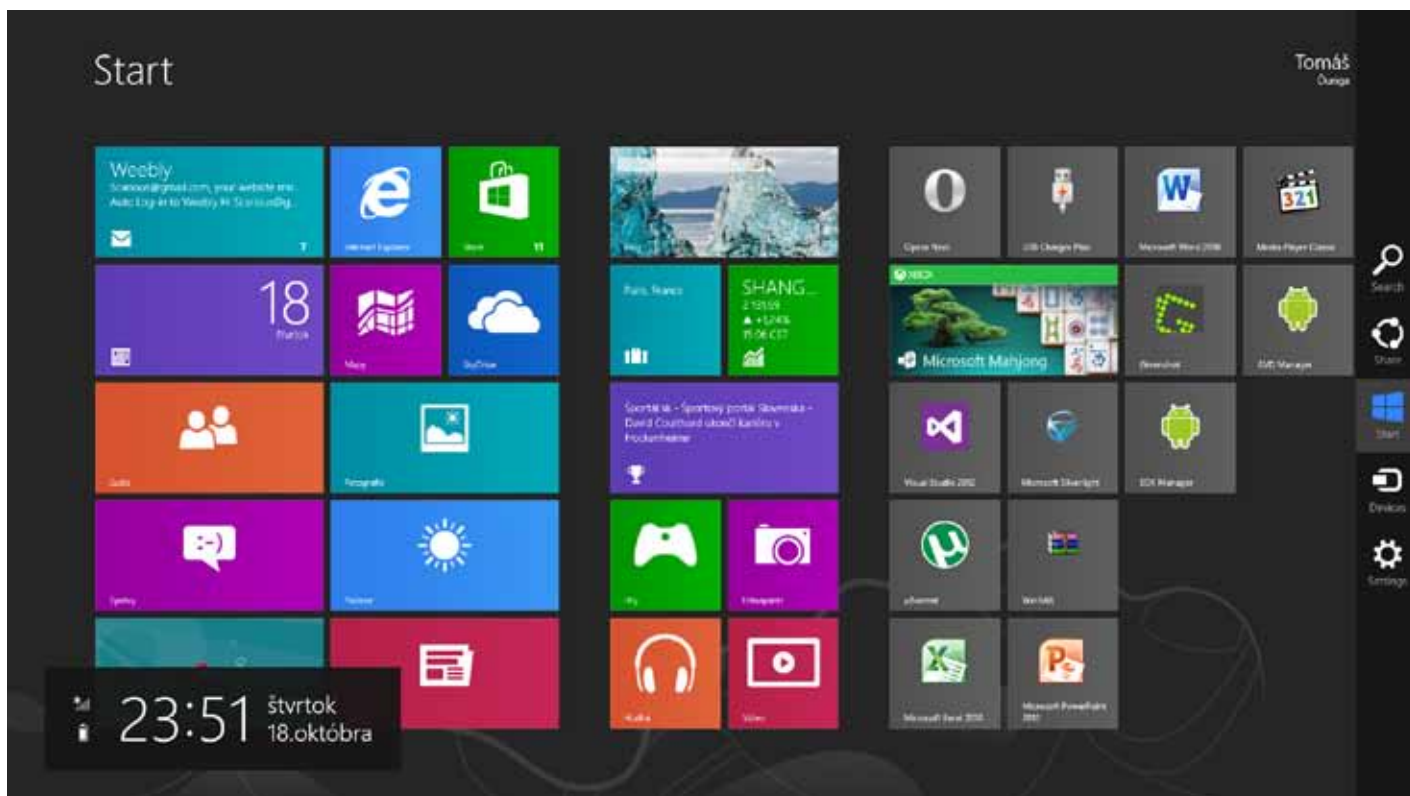
Matej Zabadaľ: "Do školy, bohužiaľ, budem musieť chodiť, ale budem robiť všetko pre to, aby som využil svojich zahraničných tréningových partnerov a každá voľná minúta pôjde určite do tréningu. V Paríži by pri 32 hráčoch bol aj postup do TOP16 úspechom. Nemám ešte skúsenosti z veľkých zahraničných akcií tohoto kalibru, ale chcem do toho dať všetko. Väčšina kamarátov ma začala

podporovať až vtedy, keď som na turnajoch začal vyhrávať peniaze. Ale kamaráti aj rodičia ma určite podporujú a chcú, aby som i naďalej chodil na tieto akcie."

Marek Pacher povedal: "Som veľmi rád, že sa znovu pozriem na túto skvelú akciu. Súboj, ktorý som zvíťazil s Hafikom (prezývka 2. hráča, pozn. redakcie), bol veľmi ťažký, ale vyšlo to a som veľmi šťastný. Musím sa priznať, že príprava na finále mohla byť kvalitnejšia a väčšinu máp som išiel kvázi na istotu. Toto boli však len také omrvinky. Teraz sa idem na hru plne sústrediť a reprezentovať."

Napísal Andrej Thurzo





Predstavujeme Windows 8

26. október je už tu a s ním dorazil aj nový operačný systém od Microsoftu, Windows 8. Zmien a noviniek je v novom systéme viac než dost' a okrem nového užívateľského prostredia sa po prvý raz v histórii dostane desktopová verzia OS Windows aj na zariadenia s ARM procesormi.

Windows 8 bol prvýkrát oficiálne predstavený začiatkom roka 2011 a počas vývoja systému boli pre verejnosť k dispozícii celkovo tri testovacie verzie. V auguste tohto roku jeho vývoj dospel do finálneho štádia, čo znamenalo, že je systém pripravený na predaj. Do obchodov sa však dostal až teraz a postupne sa bude objavovať predinštalovaný na väčšine nových počítačov a notebookov.

Nové prostredie "Metro"

Najviditeľnejšou zmenou oproti Windows 7 je nová štartovacia "Metro" obrazovka, ktorá nahradila klasické Štart menu, známe už z čias Windows 95. "Metro" beží len v celoobrazovkovom režime a je tvorené štvorcovými, prípadne obdĺžnikovými dlaždicami. Dlaždice v systéme Windows 8 pripomínajú tie z mobilného prostredia Windows Phone, keďže okrem statického obrazu, ako je napríklad ikona programu, môžu zobrazovať aj vcelku užitočné informácie. Dlaždica, prislúchajúca mailovému klientovi, tak môže zobrazovať informácie

o doručenej pošte, inde môže byť zobrazené aktuálne počasie a tak podobne.

Ako sa však nové prostredie ovláda? Microsoft ho od začiatku demonštroval na zariadeniach s dotykovými displejmi, pre ktoré je aj primárne prispôbené. Počítačov, vybavených dotykovým displejom, je však stále mizivé percento, preto muselo byť nové prostredie prispôbené na intuitívne a rýchle ovládanie aj pomocou klasickej kombinácie myš + klávesnica. To sa vo veľkej miere aj podarilo splniť, no aj tak je na mnohých miestach možné pozorovať nekonzistentnosť medzi klasickým desktopom a Metrom. Hlavným prvkom ovládania sú jednotlivé rohy obrazovky, zvlášť tie ľavé.

Po presune kurzora do ľavého dolného rohu sa zobrazí miniatúra úvodnej metro obrazovky, na ktorú sa po kliknutí v tomto rohu dostanete, ak už sme v prostredí "Metra", zobrazí sa miniatúra pracovnej plochy, a tak je medzi nimi možné prepínať. Oveľa rýchlejšie je

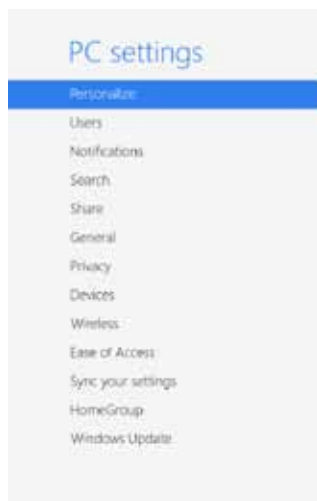
to však za použitia klávesy označenej logom Windows. Ľavý horný roh slúži na prepínanie medzi spustenými aplikáciami, žiaľ, nie však tými desktopovými.

Po prejení do ľavého horného rohu a následnom posunutí kurzora dole pozdĺž okraja obrazovky sa vysunie lišta s miniatúrami aktuálne bežiacich "Metro" aplikácií. Tie je možné ukončiť kliknutím pravého tlačidla a následnom kliknutí na „ukončiť“ v kontextovej ponuke. Jednoduchšie ukončovanie týchto aplikácií je však v ich maximalizovanej podobe, kedy stačí kliknúť pod horným okrajom obrazovky a následne potiahnuť myšou dole, čím sa aplikácia takpovediac "zahodí". Mnohí sa určite pýtajú, prečo sa nedajú "Metro" aplikácie ukončovať jednoducho ako tie desktopové?

Odpoveď aj tentokrát prinesie mobilný Windows Phone. Po minimalizovaní sa totiž spustená aplikácia pozastaví, a nespotrebuje tak systémové prostriedky, teda okrem operačnej pamäte. Po následnom

na prenos dát a nechýba ani graf, zobrazujúci rýchlosť kopírovania. Kopírovanie je navyše možné aj kedykoľvek pozastaviť a neskôr v ňom pokračovať, čo je užitočné pri operáciách s viacerými súbormi naraz.

Ak sa vám zdá, že noviniek nie je až tak veľa, je to preto, že sa mnoho zmien



uskutočnilo aj "pod povrchom". Vo finále beží Windows 8 s novým prostredím rýchlejšie ako Windows 7, nový systém dokonca spotrebuje na rovnakom stroji menej operačnej pamäte ako jeho predchodca, a to aj o viac ako 100MB, závisí to však od celkovej veľkosti RAM.

Dobrou správou tiež je, že sa skrátil čas spúšťania systému aj aplikácií. Z technických noviniek pribudla v novej verzii operačného systému aj natívna podpora pre USB 3.0, takže už nie je potrebné inštalovať dodatočné ovládače.

Po novom nechýba ani možnosť nainštalovania systému na prenosný disk a vylepšená bola aj podpora viacerých monitorov. Ak sa systém spomalí alebo prestane fungovať tak, ako má, do pôvodného stavu sa obnoví vďaka funkciám Reset a Refresh, prevzatých z mobilných zariadení. Funkcia Reset vymaže všetky užívateľské dáta, aplikácie, obnoví nastavenia a automaticky preinštaluje systém. Refresh je možné použiť pri menších problémoch, po jeho spustení sa rovnako preinštaluje systém, no všetky užívateľské dáta, „Metro“ aplikácie a nastavenia ostanú zachované.

Edície, ceny a možnosti upgrade

Na trhu budú spolu štyri edície systému. Tá najzákladnejšia pre PC nesie názov

jednoducho Windows 8 a je určená najmä pre domácnosti. Vyššia edícia, označená ako Pro, obsahuje navyše funkcie pre šifrovanie disku, možnosť inštalovania Metro aplikácií z iných zdrojov ako Windows Store, bootovanie VHD obrazov diskov alebo Hyper-V virtualizáciu.

Najvyššia edícia Enterprise obsahuje navyše len pokročilejšie sieťové funkcie a možnosť inštalácie na prenosný disk. Štvrtá edícia systému s názvom Windows RT nebude predajná samostatne, ale bude predinštalovaná na tabletoch s ARM procesormi. Ochudobnená bude o podporu klasických aplikácií pre Windows a ponúkne len obmedzené desktop prostredie. Primárne

bude táto edícia využívať len nové "Metro" prostredie a aplikácie preň určené.

Ak ste si v poslednom období zakúpili počítač s predinštalovaným Windows 7 a chceli by ste ho upgradovať na novú verziu bez toho, aby ste museli znovu platiť za celý systém, je tu možnosť aktualizácie za priaznivú sumu.

Ponuka platí pre všetkých, ktorí si v období od 2. júna 2012 do 31. januára 2013 kúpili, resp. kúpia, nový PC s Windows 7. V takomto prípade sa k novému Windows 8 dá dostať len za 14,99€, stačí sa zaregistrovať na stránke

<http://windowsupgradeoffer.com> a uplatniť si zľavu.

Ceny pri kúpe OEM verzie základnej edície Windows 8 sa pohybujú na úrovni 100€ za 32 aj 64bitovú verziu, edícia Windows 8 Pro stojí približne 130€.

Pred kúpou však treba počítať s minimálnymi nárokmi, tie sú v tomto prípade pre všetky edície nasledovné: 1GHz procesor s podporou PAE, NX a SSE, 1GB (32 bitový) alebo 2GB (64 bitový systém) operačnej pamäte, 16GB voľného miesta na disku a grafická karta s podporou DirectX 9 spolu s dostupnými ovládačmi.

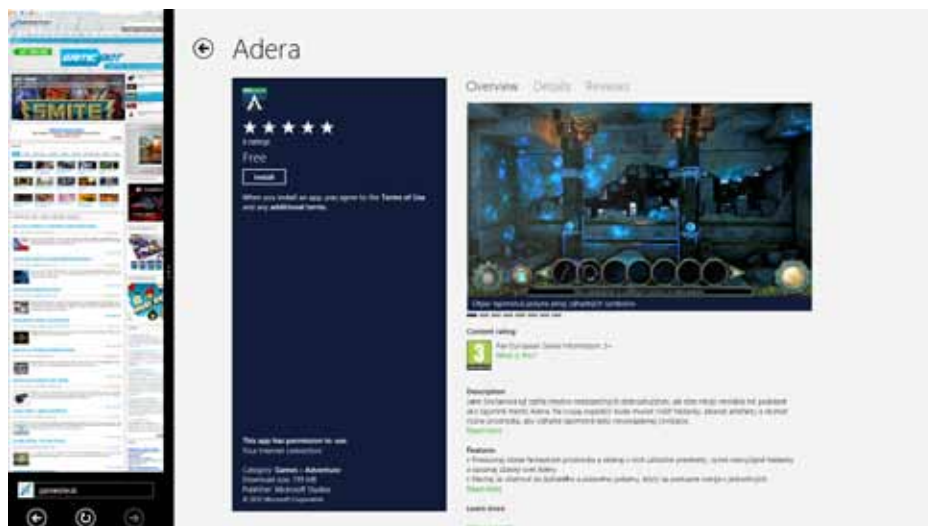
Tým však požiadavky nekončia, pre plnohodnotné využitie systému sa odporúča dotykový displej alebo tablet (u notebookov touchpad) s podporou viacerých dotykov. Minimálne rozlíšenie pre použitie Windows Store a "Metro" aplikácií je 1024x768 a pre možnosť prichytenia dvoch aplikácií vedľa seba je vyžadované rozlíšenie aspoň 1366x768.

Záver

Windows 8 má už od svojho predstavenia mnoho odporcov, ale aj prívržencov. Pravdou však je, že nový Windows je o niečo rýchlejší a funkčne vybavenejší ako jeho predchodca, no na druhej strane, nové užívateľské prostredie nemusí padnúť do oka každému.

Pre prípadných záujemcov je tu stále možnosť vysúšať nový systém v jeho 90-dňovej testovacej edícii úplne zadarmo, stačí navštíviť stránky Microsoftu.

Tomáš Ďuriga



MČR 2012 je za námi.

Jeho online přenos sledovalo 150 tisíc diváků



MISTROVSTVÍ ČR
V POČÍTAČOVÝCH HRÁCH

Uplynulý víkend určil, kdo jsou noví mistři ČR v počítačových hrách!

Praha, ČR – 23. října 2012 – Ve dnech 19. až 21. října hostil Kongres hotel Jezerka v Seči u Pardubic 2. ročník obnoveného oficiálního Mistrovství České republiky v počítačových hrách, na kterém se v osmi herních titulech soutěžilo o ceny v hodnotě půlmiliónu korun a titul nových mistrů ČR.



MČR 2012 bylo oproti svému předchůdci větší a bohatší, když byl navýšen jak počet soutěžních titulů, s čímž společně šlo nahoru také číslo účastníků, tak i výše odměn v nich. „Díky úspěšnému roku 2011 se nám podařilo zajistit více partnerů a připravit tak velkolepější vrchol gamingové sezóny. Už nyní v předstihu můžeme konstatovat, že v tomto trendu hodláme pokračovat v dalších letech, a hráči se tedy mohou rovnou začít připravovat na ročník 2013.“, sdělil hlavní pořadatel Lukáš Pleskot.



Postupně jsme se dozvěděli jména nových mistrů České republiky ve hrách TrackMania (eSuba.Intel.Tween), Counter-Strike 1.6 (CSERVERS), DotA 2 (RMB), Battlefield 3 (eSuba.Intel), League of Legends (eSuba.Intel), FIFA 13 (eXtatus.-SIR), Counter-Strike: Global Offensive (BEASTS) a StarCraft II (eSuba.Intel.Rikytan).

Vítězové si odnesli ceny v podobě certifikovaných sestav MČR, které sestavil HAL3000 a exkluzivně prodává CZC.CZ, ultrabooku Dell, grafických karet GIGABYTE NVIDIA, herního příslušenství GIGABYTE, záznamových karet AverMedia, monitorů BenQ, disků Western Digital, herních periférií Logitech, procesorů Intel, zdrojů Seasonic, oblečení eSubaWear a her od společností Electronic Arts, Playman a Comgad.

Celá akce MČR 2012 byla živě přenášena včetně komentovaných zápasů, partnerských vstupů a diváckých soutěží na čtyřech kanálech PLAYzone TV, na které během 100 hodin vysílání dorazilo bezmála 150 tisíc diváků. Přenos byl odstartován v pátek večer moviemakerskou soutěží RedBull Movie Battle, ve které se hrálo o notebook DELL, a byl zakončen v neděli večer posledním komentovaným finálem. Průběhem události provázela oblíbená moderátorská dvojice Alžběta Trojanová a Mikoláš Tuček z pořadu RE-PLAY.

Na místě účastníci mohli navštívit stánky partnerů akce DELL, AlienWare, AXE, AverMedia nebo si třeba vyzkoušet nejnovější tituly společnosti EA a zaježdět v playseatech. Ve volných chvílích si pak mohli i zasoutěžit o deodoranty AXE, které zde rozdávaly krásné hostesky za účast v taneční bitvě na PlayStation Move.

Na vítěze MČR 2012 si navíc bylo možné vsadit u sázkové kanceláře Fortuna, která ve spolupráci s odborníky z portálu PLAYzone vypsal kurzy na pozdější vítěze. Pokud jste si i vy vytvořili svůj vlastní tiket a zajímají vás podrobné výsledky, navštivte web www.playzone.cz, kde naleznete bližší detaily k průběhu celé soutěže.



Projekt MČR vzniká a běží za podpory generálních partnerů NVIDIA, BenQ, Intel, Western Digital, CZC.cz, GIGABYTE, AVerMedia, Dell, Alienware, HAL3000, Logitech a Electronic Arts, hlavních partnerů AXE, Pokerstrategy.com, Sea Sonic, SCORE, Comgad, Playman, eSubaWear a FakaHeda.eu a mediálních partnerů Indian, RE-PLAY, Level, Evropa 2, Games.cz, Hrej.cz, Zing.cz, Gameleader.cz, Sector.sk, NextGen Expo 2012, Gamesite.sk, NextGen Magazin, Battleforce.cz, RecenzeHer.eu, StarCraftCZ.com, ESL.eu/cz, Tryhard.cz, DOTA2.cz, Euro-Liga.cz.



Borderlands 2

Sotva sa v postapokalyptickej akcii Borderlands usadil prach, autori z Gearboxu nám servírujú pokračovanie. V prípade tohto článku nás však zaujíma, čo to znamená pre naše „sluchovody“. Autorská zostava z prvej časti sa nezmenila – Jesper Kyd, Cris Velasco, Sascha Dikiciyan a jednou skladbou prispel i Raison Varner.

To, čo jednotlivé štýly týchto rôznych autorov odlišovalo v prípade prvej časti, ich odlišuje aj teraz. Dalo by sa povedať, že sa stavilo na osvedčené metódy a motívy, ktoré sa len logicky ďalej rozvíjali rovnako, ako sa po hernej stránke rozvíja svet, v ktorom sa táto séria odohráva. Rovnaké ostalo i rozloženie "úloh" jednotlivých skladateľov. Jesper Kyd sa staral predvažne o veľké, otvorené plochy a v jeho hudobnom podiele sa to odráža na pomaly graduujúcej, z ticha sa vynárajúcej, atmosférickej produkcii. Opäť využíva

kombináciu pohodovej elektroniky s výrazným zastúpením klasickej gitary (využíva arabské stupnice na dosiahnutie orientálneho pocitu), ale i iných akustických nástrojov, najmä perkusií (napr. darbuka) a, samozrejme, sláčikov. Občas siahne i po gitare elektrickej (skladba Caverns) alebo ponúka skladbu v štýle až tanečného elektra či zvuku, pripomínajúceho až sériu Unreal Tournament (skladba Glacial).

<http://soundcloud.com/jesperkyd/borderlands2-ice-extended>

<http://soundcloud.com/jesperkyd/borderlands2-sanctuary-full-version>

<http://soundcloud.com/jesperkyd/borderlands2-bandit-themes>

Výtvory Crisa Velasca a Sascha Dikiciyana stoja v kontraste s tým, čo pre hru skomponoval Jesper Kyd. Ich tvorba sa

tak, ako v prípade prvého Borderlands, zameriava najmä na bojové scény, záporné postavy a súboje s bossmi. I preto má častokrát oveľa vyššie tempo a bpm. Akčnosť a až dynamická agresivita týchto skladieb, takisto ako v prípade Kyda, pokračuje v hudobnej štylizácii prvej časti. V mnohom sa bude zdať dokonca až príliš podobná. Ako v krátkosti tento zvuk charakterizovať? Kto pozná tvorbu Crisa Velasca a Saschu Dikiciyana alebo počul/hral prvých Borderlands, nebude ničím prekvapený – kombinácia orchestrálnych aranžmá a tranceovej až industriálnej elektroniky (v prípade Borderlands 2 prevažuje najmä elektronika) je predsa ich trademarkom. I do takto "nahusteného" zvuku si občas nájde cestu i nejaká tá gitara (skladba Lynchwood). Skladby ako Vog Fight navyše pripomínajú zvukovo nielen Mass Effect 3, ale i stále čoraz populárnejší subžáner elektronickej hudby – dubstep.

Narozdiel od vyššieho podielu skladieb v Borderlands a jeho DLC, pre Borderlands 2 vytvoril Raison Varner len skladbu Bandit Slaughter, ktorá si nezáadá s tanečnou elektronikou v štýle Daft Punk (vrátane občasného, vokoderom skresleného, robotického hlasu).

Hoci na prvý pohľad pôsobí soundtrack Borderlands 2 veľmi pestrým dojmom a ani samostatne sa vyslovne zle nepočúva, jeho najväčší nedostatok spočíva v recyklácii prvej časti. Až priveľa skladieb a hudobných postupov znie priveľmi podobne, hudba sa vyvinula len minimálne.

Samozrejme, nejde o hudbu zlú, celkový dojem je viac než nadpriemerný a pri hraní nerobí najmenší problém, neruší a dobre dotvára gameplay. No v prípade samostatného počúvania je zreteľný minimálneho pokroku až príliš silný a je iróniou, že replay si najviac vypýta Bandit Slaughter, jediná skladba Raisonu Varnera na tomto soundtracku.

Verdikt

Soundtracku by jednoznačne prospeli silnejšie motívy, ktoré by sa človeku vyslovne zafixovali k určitým oblastiam a situáciám. I bez toho však ide o pomerne nadpriemerný hudobný počín.

70%

Branislav Hindický

Farming Simulator[®] 2013



©2012 GIANTS Software GmbH. Games is published and being distributed by Computer Games Distribution s.r.o. on the license from GIANTS Software. Signs and logos of GIANTS Software and Farming Simulator 2013[®] and it's logos are trademarks or registered trademarks of GIANTS Software. Manufacturers, farming vehicles, farmers equipment and it's logos are trademarks or registered trademarks and all connected materials that are shown in game are property of it's respective owners. All rights reserved.

Keďže v našej rubrike nemávame obdobia ako letné suchá, logicky nemáme ani silné konce roka. Dobré indie hry vychádzajú skrátka stále, čo potvrdzuje aj výber, ktorý vám prinášame tento mesiac.

Dream

Bez toho, aby sme to plánovali, hlavné články tejto rubriky začali predstavovať tituly, ktorých vydanie je ešte v nedohľadne. Nie inak je to aj v prípade Dream, nezávislej hry od trojčlenného štúdia HyperSloth. DearEsther po svojom vydaní nepochybne urobila priestor pre hry zasadené do pohľadu prvej osoby, kde je hlavnou úlohou hráča skúmať zvláštne tajomné miesta s tým, že všetko ide do tematicky väčšej hĺbky, než sa na prvý pohľad zdá.

Aj keď so sebou, nanešťastie, priniesla aj trochu neopodstatnené očakávania, že všetky podobné tituly budú mať minimum hrateľnosti. Preto vývojári, tvrdiac, že ich DearEsther inšpirovala, musia zdôrazňovať, že v ich výtvoe budú mať hráči naozaj aj čo robiť.



Dream nie je výnimkou, a tak medzi svoje hlavné inšpirácie pridáva aj Yume Nikki či LSD (hru) a výsledná hrateľnosť má spájať to najlepšie zo všetkých troch.

A o čo vlastne pôjde? Hlavnou postavou, do ktorej sa vžijeme, je mladý absolvent univerzity menom Howard Phillips, ktorému v živote chýba akékoľvek smerovanie. Začne sa preto fanaticky zameriavať na svoje sny a nočné mory, ktoré s ním budeme spoločne skúmať a riešiť v nich rôzne hádanky a hľadať tajomstvá jeho mysle s tým, že takto snád' nájde zmysel svojho života. Celé to bude rozdelené do troch aktov s rôznymi zakončeniami príbehu, a bude záležať na tom, čo všetko ste preskúmali a vyriešili. Každý z týchto aktov uvrhne Howarda do nového sveta, kde budeme musieť rozšifrovať jeho emócie, ambície a minulosť ako takú.

Vďaka možnosti skúmať všetko podľa vlastnej vôle, bude rozprávanie príbehu značne nelineárne a prejsť sa to bude dať aj bez toho, aby ste navštívili celé oblasti, čo ovplyvní zakončenie. Na svoje si prídu aj zberatelia. Tí budú môcť okrem skrytých miestností hľadať aj rôzne predmety. Ako to všetko ovplyvní následné dianie, ale zatiaľ nevieme. Dream bol úspešný na službe Steam Greenlight, kde si získal veľkú pozornosť, a kde zároveň aj potvrdil, že bude podporovať Oculus Rift hneď pri vydaní. Dream pobeží na Unreal Engine 3 a po grafickej (a umeleckej) stránke sa rozhodne má čím pochváliť, ako môžete vidieť aj na obrázkoch. Hra je v príprave už viac než rok, no pár mesiacov si na ňu ešte počkáme. Malo by to však stať za to.

Dátum vydania: Leto 2013





Primordia

WadjetEyeGames prinášajú po Resonance ďalšiu nezávislú adventúru, tentoraz s názvom Primordia, odohrávajúcu sa v cyberpunkovom svete.

V hlavnej úlohe sa predstaví osamelý robot Horatio, žijúci v zničených pustatinách za mestom Metropol. Jeho pravidelnou náplňou dňa býva stráženie vlastnej slobody a nezávislosti, avšak jedného dňa sa mu to nepodarí a nepriateľ ho pripraví o jeho zdroj sily, kvôli čomu je nútený opustiť svoj domov



a vydať sa ďalej do nehostinných pustatín jeho sveta. Tam bezpochyby zažije divoké dobrodružstvo, aké si fanúšikovia adventúr určite vychutnajú. Samozrejme, Horatio bude mať aj svojho spoločníka, sarkastického Crispina, ktorý oživí inak temný a umierajúci svet okolo nich. Čo sa štýlu hratel'nosti týka, pôjde o klasickú point & click adventúru, aj keď s niekoľkými vylepšeniami. Predovšetkým sa posnaží o moderné a priateľ'ské užívateľ'ské rozhranie, dúfajúc tak v obmedzenie chýb iných titulov, kde občas hra samotná bráni v postupe ďalej. Hádanky sa budú zameriavať



na logické myslenie a žiadne používanie všetkého na všetko by sa konať nemalo. Taktiež by sme nemali kysnúť na herných obrazovkách a neustále sa medzi nimi vracat', hľadáajúc niečo, na čo sme náhodou zabudli. Prioritou by malo byť skúmanie sveta, rozkladajúceho sa na viac než päťdesiatich ručne kreslených obrazovkách. Do tohto netradične vyzerajúceho titulu by sme sa mali pustiť ešte niekedy koncom tohto roka, na kedy je naplánovaný zatiaľ nespresnený dátum vydania.

Dátum vydania: Q4 2012



Lucius

Hier, kde by hlavnými hrdinami boli malé deti, veľa nie je. A keď sa nejaké nájdú, zväčša ide o tituly zamerané na rovnako staré publikum.

Lucius sa medzi ne ale rozhodne neradí. Pochádzajúc od fínskeho štúdia ShiverGames, pôjde o hororovú 3D adventúru, kde sa prevetlíme do tela šesťročného chlapca, Luciusa,

narodeného do zámožnej rodiny amerického politika, žijúceho s početnou rodinou v sídle nesúcim názvom Dante. Práve pred jeho šiestimi narodeninami sa chlapec dozvie identitu svojho skutočného otca, ktorým nie je nikto iný ako samotný diabol. Ten mu daruje pekelné schopnosti, ako kontrolu mysle či telekinézu na zaranžovanie smrteľných nehôd v jeho domove. Práve nenápadné odstránenie obyvateľ'ov sídla, či už ide o jeho rodinu alebo služobníctvo, bude hlavnou náplňou hry. Hráč bude musieť dbať na to, aby ho pri konaní jeho skutkov nikto nevidel a každé zabitie vyzeralo ako nehoda. Hra sa bude odohrávať v klasickom pohľade

tretej osoby a postavu budeme ovládať klávesmi WSAD a kameru myškou. Samozrejme, vzhľadom na to, že sa chopíme role zlého charakteru, môžeme očakávať, že hra sa nebude v žiadnych ohľadoch držať späť, a že rozhodne nebude odporúčaná hráčom mladším ako osemnásť rokov. Okrem toho stojí za povšimnutie aj veľmi pekná a detailná grafika, ktorá navyše zvládne zmeny ročných období. Pokiaľ ste už niekedy zatúžili zahrať si hru za niekoho absolútne zlého, Lucius by mala byť hra pre vás.

Dátum vydania: 26. október 2012





FLY'N

Rôzne „hopsačky“ a arkády sú pravdepodobne najčastejším žánrom vo svete indie hier. Každý správny herný vývojár vo svojich začiatkoch skúšal vytvoriť jednoduchú hru, v ktorej sa hlavná postava hýbala zľava doprava, skákala a zbierala mince, či podobné cenné predmety. Pravdepodobne práve preto je ťažšie, v tom veľkom množstve titulov, nájsť tie naozaj originálne a zábavné. Práve takou by sa mal stať najnovší počín známeho štúdia AnkamaGames, ktoré sa preslávilo svojimi MMO Dofus alebo Wakfu. Už v nich toto francúzske štúdio predviedlo svoje veľké nadanie tvoriť krásne animované postavy a prostredia. V podobnom farebnom grafickom štýle sa bude niest' aj FLY'N. Hlavnými hrdinami sú štyri bytosti, pomenované Buds. Každá ovláda inú schopnosť a tým pádom ponúka aj odlišný štýl hrania. A aj keď by sa vám podľa názvu hry mohlo zdať, že hlavnou náplňou bude lietanie, ste na omyle. Väčšinu času budete tráviť skúmaním magického sveta Helycie. Ten je vo veľkom nebezpečenstve, pretože zlý vesmírny zberač Dyer sa rozhodol ukradnúť všetku miazgu zo Stromov

Sveta, ktoré formujú Helyciu. Je len na malých ochrancoch týchto stromov, aby zabránili skaze a vďaka záračnej miazge navrátili balans a harmóniu do Helycie. No najprv budete musieť prekonať množstvo logických hádaniek a niekoľko bossov, a to práve za pomoci štyroch malých hrdinov. Flyn dokáže spievať a plachtiť vzduchom, Lyft sa vie prisáť o akýkoľvek povrch, Ywok sa zase nafukuje ako balón, čo mu umožňuje stať sa nesmrteľným a odrážať sa od každého predmetu v ceste, a na záver Nyls, ktorému nerobí problém premeniť sa na ostrý šíp a prerážať prekážky. Navyše počas vášho putovania budete musieť používať aj dva rôzne 'filtre', umožňujúce odhaliť skryté cestičky a rôzne tajomstvá. Možno sa niektorým

z vás zdá, že FLY'N až príliš pripomína českú Botaniculu, no ubezpečujeme vás, že po pozretí traileru a vypočutí krásneho soundtracku uznáte, že sa Francúzom z AnkamaGames nedá uprieť ich originalita. FLY'N by sa mal zatiaľ objaviť len na PC, a to už ôsmeho novembra.

Dátum vydania: 8. November 2012





Starší hráči už o GianaSisters určite počuli. Ak však vôbec nevíete o čo ide, odporúčame vám pozrieť si video z prvého levelu hry. Zdá sa vám to všetko akési povedomé? Nečudo. Celá úroveň je presná kópia levelu zo Super MarioBros. od Nintenda. Keď hra GianaSisters v roku 1987 vyšla, snažila sa zviest' práve na úspechu MarioBros., a to až nepekným kopírovaním. Dokonca druhá hratel'ná



postava dostala meno Maria, čo už sa Nintendo vôbec nepáčilo a pohrozilo žalobou. Napriek tomu, že Nintendo túto kauzu d'alej po súdoch nevláčilo, hra bola stiahnutá z predaja, a okamžite sa tak stala kultom (hlavne vďaka pirátom, ktorí ju šírili d'alej) a pokladom pre zberateľ'ov. Dokonca aj teraz sa cena hry pohybuje okolo 100-250 €. Teraz sa ale GianaSisters vracajú, a to vďaka štúdiu BlackForest Games (väčšina zamestnancov zbankrotovaného SpellboundEntertainment), ktoré na túto značku získalo práva. Keďže na rozbehnutie takéhoto projektu potrebovali tvorcovia väčší rozpočet, obrátili sa na známy Kickstarter, vďaka

ktorému sa hra dostane nielen na PC, ale aj XBLA, PSN a pravdepodobne aj novú konzolu poháňanú Androidom, OUYA. TwistedDreams vám ponúkne možnosť opäť sa vžiť do role postáv zo známej klasiky, a to v krásne vymodelovanom 3D prostredí plnom farieb a maličkých detailov. Tomu zodpovedajú aj hardvérové nároky, ktoré na PC vyžadujú poriadnu mašinu. Vracia sa dokonca aj ChrisHülsbeck, ktorý pracoval na pôvodnom soundtracku a sl'ubuje podobne ladené skladby, spolu s niekoľkými prerážkami. V 16 leveloch sa za rýchleho herného tempa budete môcť dokonca presúvať medzi dvoma svetmi, v ktorých sa zmení nielen ladenie herného sveta, hudba, postavy, ale dokonca aj prekážky a nepriatelia. Dôkazom, že o pokračovanie tejto klasiky je veľký záujem, je aj úspešné hlasovanie na Greenlight, takže autori už chystajú verziu aj pre populárny Steam.

Dátum vydania: 23. Október 2012



SecretsofGrindea

V old-schoolovej atmosfére sa nesie aj RPG SecretsofGrindea. Ako autori hovoria, hra je poctou a spomienkou na klasiky z čias SNES, na ktorých veľa hráčov vyrastalo.

No nezabudli na možnosti moderných hier, a tak si môžete zahrať online spolu s tromi ďalšími kamarátmi. Po stránke hratel'nosti ponúka SecretsofGrindea veľa možností ako pri tvorbe postavy, tak aj pri schopnostiach a štatistikách. Nechýba ani lovenie zveri, rybárčenie, kopanie pokladov či craftovanie nových vecí. Prítomný je dokonca aj pet systém, vďaka ktorému vás vaše obľúbené zvieratko bude prenasledovať,

kamkoľvek pôjdete. To dokonca získava vlastné xp body a leveluje sa, čo aj vám, pochopiteľne, umožní použiť špeciálne skilly a zvýši určité vlastnosti. Systém súbojov by mal byť podobný hrám ako LegendofZelda alebo Secretof Mana, samozrejme, s vylepšeniami, na aké sme dnes zvyknutí. Na to, ako jednoducho SecretsofGrindea na screenshotoch vyzerá, je to veľmi komplexné RPG s naozaj veľkým množstvom elementov a možností, čo sa ani v nezávislej scéne

tak často nevidí. O to viac je prekvapujúce, že autormi zo štúdia Pixel Ferrets sú len traja švédski študenti (na hudbe pomáhajú ľudia z iných štúdií). SecretsofGrindea by sa síce malo k nám dostať až v roku 2013, no zapojiť sa môžete už teraz do bety, a to cez web moddb.com. Autori navyše vedú veľmi kvalitný blog, na ktorom neustále zdieľajú novinky z vývoja hry, a to na adrese secretsofgrindea.com. Určite ju odporúčame navštíviť.

Dátum vydania: 2013



FIFA 13

F.U.T.B.A.L.

Recenzia na novú FIFU sa dá vytvoriť pomerne jednoducho. Stačí použiť starší článok o NHL 13, prepísať hokejovú terminológiu na futbalovú, zamiešať a publikovať.

V princípe je to také jednoduché. EA Sports jednoducho vedia, ako na to. Hoci v prípade FIFU 13 neohúrili natoľko, ako pri aktuálnom ročníku hokejovej NHL, môžu si za to sami. V apríli totižto vydali expanziu EURO 2012 a ak ste ju hrali, FIFA 13 vám príde povedomá. Samozrejme, nejde o tú istú hru. Športové hry ako také však môžeme najlepšie definovať ako službu – vývojári vydávajú nový ročník, avšak na zdokonaľovaní neprestávajú pracovať. Zatiaľ čo v prípade MMO titulov by ste mali rôzne úpravy do hry integrované postupne a pravidelne, športové hry každý rok vydávajú novú verziu a potom sa rok čaká na ďalšie zmeny. EURO však tento koncept narušilo a na novej FIFE je to cítiť.

Nekritizujeme – EURO 2012 predstavilo určitý koncept, ktorý aktuálna FIFA opäť ďalej posúva. Zrejme je vylepšenie AI a taktiek aj lepšia optimalizácia a rovnováha fyziky, či už pri strielani, nahrávaní alebo najmä počas osobných súbojov. Autori sa pľali s rôznymi drobnosťami, aby vo výsledku priniesli veľmi autentický herný zážitok. Z nášho pohľadu môžeme povedať, že misia bola úspešná. FIFA 13 sa hrá výborne a pocit "futbalovosti" je opäť intenzívnejší. Hoci pri prechode z FIFU 13 na 12-ku nebudete pociťovať nechut' voči minulému ročníku, FIFU 13 si určite zahráte radšej.

Nepovieme vám však prečo. Faktom ostáva, že novú FIFU začnete spoznávať až po niekoľkých hodinách hrania. Demo verziu si môžete párkrát "otočiť" avšak krásu aktuálneho ročníka začnete vnímať

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma:

Xbox 360

Žáner: FUTBAL

Výrobca:

EA Sports

Na recenzovanie poskytol:

EA Sports

HODNOTENIE:

85%

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + nejlepší fotbal
- + Skill Games
- na prvý pohľad totožné s minulým ročníkom



Autori sa pľali s rôznymi drobnosťami, aby vo výsledku priniesli veľmi autentický herný zážitok





až po niekoľkých hodinách hrania plnej verzie. Fyzika, animácie, detaily pri striel'aní, hlavičkovaní... koncept sa vôbec nemení, ale tieto drobnosti sú zrejmé. Ak hrávate FIFU každý rok, zmeny si určite všimnete. V opačnom prípade vám to môže byť jedno, nakoľko máte k dispozícii to najlepšie, čo sa dá na trhu nájsť.

Aby sme teda problematiku hrateľnosti uzavreli – FIFA 13 je futbal s veľkým F. Ide o najlepšiu dostupnú simuláciu a aj keď oproti minulému ročníku nenájdete veľa

viditeľných zmien – na prvý pohľad, tak hra obsahuje množstvo detailov, vďaka ktorým si vás získa. Pripočítajme k tomu chytľavosť a výsledkom je výborný futbal.

Herné módy sa utešeným tempom rozrastajú a v prípade online hrania kladie EA tento rok dôraz najmä na tzv. Pro tímy. Tie pozostávajú z Be a Pro hráčov, ktorého si môže každý vytvoriť. V prípade Pro tímov sa v hre objavili sezóny – tento multiplayerový mód poznáme z FIFU 12. Sezóny a nové turnaje prišli aj do FIFA Ultimate Teamu.

že sa môžete dostať aj do reprezentácie. Či už ako hráč alebo ako tréner.

FIFA 13 nahradila klasickú "loadovaciu" obrazovku novými "Skill Games". Ide o rôzne minihry, ktoré testujú šikovnosť hráča pri streľbe, nahrávaní alebo držaní lopty. Skill Games môžu niekedy spôsobiť aj pomerne vtipnú situáciu, kedy sa v rámci "loadovacej" obrazovky hráte dlhšie ako počas samotného zápasu.

FIFA 13 je evolúcia, ktorá pokračuje v nastolenom trende. Vďaka viacerým drobným úpravám sa opäť podarilo posunúť herný zážitok o krok ďalej, a to je asi tak všetko, čo potrebujete vedieť – grafika sa viac-menej nemení, slovenská reprezentácia stále chýba. Český dabing je stále rovnaký, vrátane niekoľko rokov starých fráz a v porovnaní s bohatším a prepracovanejším anglickým komentárom pôsobí tret'otriedne. Drobných novinek a vylepšení, samozrejme, obsahuje hra oveľa viac, nájdite si ich však sami. Ak obľubujete športové hry, FIFA 13 bude medzi vašimi TOP hrami počas najbližších dvanástich mesiacov.

Roman Kadlec



Z pohľadu módov pre jedného hráča je najdôležitejšou zmenou úprava kariéry. Stále si môžete vytvoriť vlastného virtuálneho profesionála, vylepšovať ho však budete inak. V EA Sports zmenili spôsob, akým sa hráč zlepšuje. Nejde o nič razantné, iba o drobnú úpravu úloh. Nový koncept však pôsobí realistickšie, nehovoriac o tréneroch, ktorí vás neváhajú vystriedať a dokonca poslať aj na hosťovanie. Novú kariéru chválime aj z toho hľadiska,

Rocksmith

KONIEC PLASTOVÝM MAKETÁM!

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: hudobná hra

Výrobca: Ubisoft

Vydavateľ: Ubisoft

Na recenziu poskytol:
Playman

PLUSY A MÍNUSY:

- + chytľavý tréning hry na gitaru
- + dobre spracované inštrukcie
- + motivujúci systém zlepšovania a odozvy
- + jednoduché a prehľadné spracovanie
- + okamžitý prístup ku všetkým skladbám
- + minihry a multiplayer
- + Amp mód
- nie pre každého
- občasné lagy zvuku
- výkyvy stupňa náročnosti počas hrania skladieb

Nie je to tak dávno, čo sa na našich obrazovkách usídlili hry ako Guitar Hero a Rock Band so svojimi plastovými napodobeninami gitár (a neskôr aj iných nástrojov). Ich slušná predajnosť len dokazovala, akej popularite sa tešili medzi hráčmi. Ja som však patril medzi tých, ktorí už okúsili kovový povrch pravých nástrojových strún a márne som čakal na hru so skutočnou gitarou. Až doposiaľ.

Jadro Rocksmith tvorí zaujímavá koncepcia, spojiť Guitar Hero s pravou gitarou a naučiť ľudí hrať na skutočnom nástroji, a zaplniť tak medzeru na trhu.

Ako basgitarista samouk som totiž na hry s plastovými atrapami nástrojov pozeral trochu zhora. Veď kto by chcel klesnúť k makete, keď môže hrať s kapelou na poriadnej gitare?

Rocksmith umožňuje presne to, po čom som ja a mnohí mne podobní túžili. Bez znalosti nôt, trénujúc skladby podľa tabulatúr pri skladbách púšťaných z počítača... veru, strastičná cesta samoukov.

Nemal mi kto povedať, kde robím chyby, kedy zahrám tón mimo, ako rozvíjať techniku. Napriek tomu som sa prebojoval do niekoľkých kapiel, s ktorými sme koncertovali, ale jedna skúška týždenne bola málo na skutočný rozvoj. Jedného dňa sa kapela rozpadla, každý išiel vlastnou



cestou, prišlo množstvo povinností a basu som zavesil na klinec.

Podobných príbehov je viac, než sa zdá. A pritom by možno stačilo málo, aby človek zotrval pri hraní, aby neovzdal. Možno keby vedel, kde robí chyby, kedy hra mimo rytmus, akú má zvoliť techniku, ako fungujú akordy, možno keby mal možnosť poriadne si nacvičovať pesničky s kapelou.

Raz, dva, a raz dva tri štyri

Rocksmith je v tomto smere spasením. Nosnou kostrou hry sú dve línie, Cesta gitaristu a Cesta basgitaristu (pozn.: v USA verzii hry, ktorá vyšla pred pár mesiacmi, bola Cesta basgitaristu dostupná len ako platené DLC, v aktuálnej EU verzii

je už integrovaná do základného balíčka hry). Obe sú podobné, líšia sa len vo zvolených nástrojoch a v technikách hrania, ktoré sú unikátne pre oba nástroje. Z pochopiteľných dôvodov budem opisovať cestu basgitaristu.

Na začiatku hry si zvolíte, či hráte na gitaru alebo na basu, ktorou rukou hráte, a ako vyzerá hlava nástroja. A hurá na to. Prichádza povinná zvuková skúška, vyskúšať hlasitosť, naladiť nástroj, zahrat prvé tóny. Odtiaľ vás hra navedie do skúšobne, kde musíte trénovať prvé (najľahšie) pesničky.

Systém zobrazenia je podobný ako v Guitar Hero. Na spodku obrazovky vidíte struny nástroja a zhora sa „sypú“ tabulatúry,

HODNOTENIE:

90%





ukazujúce, ktorý pražec stlačiť, a ktorú strunu rozozvučať. Hra nevyžaduje znalosť notového zápisu. Rocksmith sa prispôsobuje vašim schopnostiam.

Najprv zobrazuje len prvé tóny v každom takte, aby ste sa nezľakli tempa. Postupne, ak zahráte niekoľko taktov bezchybne, začnú sa zobrazovať aj ďalšie tóny a dopĺňa sa tabulatúra. Ak pár taktov nezahráte správne, hra sa vráti k jednoduchšiemu zápisu.

Skladby sú ohodnotené bodmi, v každej sa dá získať maximálne 100 000 bodov. V každej skladbe sú nastavené dve hranice. 70 000 bodov znamená odomknutie nového efektu, druhá hranica mení pesničku od pesničky a jej prekonanie znamená kvalifikáciu na koncert. Vždy musíte nacvičiť zopár pesničiek a keď ich zahráte na určitý

počet bodov, môžete ísť zahrávať do klubu. Samozrejme, všetko je čím ďalej tým pokročilejšie a náročnejšie. Pesničky sú čoraz rýchlejšie alebo zložitejšie, hra vás postupne učí nové techniky (napr. hammering), ale postupne sa otvárajú aj lepšie kluby a koncertné priestory, kde môžete zahrávať skladby pred väčším virtuálnym publikom.

Výber skladieb je pestrý a vydarený. Samozrejme, nechýbajú notoricky známe odrhovačky od Nirvany, Rolling Stones alebo The Pixies, Rocksmith však má v repertoári množstvo iných, viac či menej známych kapiel. Medzi nimi sú Blur, Muse, The xx, Titus Andronicus, Lenny Kravitz, Queens of the Stone Age, Red Hot Chili Peppers, The Animals a mnoho ďalších. Len metal úplne absentuje, ale to majú napraviť DLC.

Treba sa aj učiť, nie len mechanicky odrhovať!

Na svojej ceste za virtuálnou hudobnou slávou vám hra ponúka možnosť plniť výzvy. Sú to vlastne inštruktáže nových techník hrania. Po video ukážke a krátkom výklade si pomaly vyskúšate nový pohyb rukou a potom nasleduje samotná výzva, kde musíte novú techniku aplikovať vo vyššej rýchlosti a komplexnosti. Paradoxne, tieto výzvy, ktoré stoja trochu mimo hlavnej línie hry, sú najprínosnejšie pre rozvoj hry na base alebo na gitare. Jednak naučia začiatočníkov dôležité techniky hrania, ale pomôžu aj „večným“ začiatočníkom a samoukom, čo už niečo pochytili a trochu sa v tejto oblasti orientujú (sem sa radím aj ja), zbaviť sa kostrbatých zlozvykov.

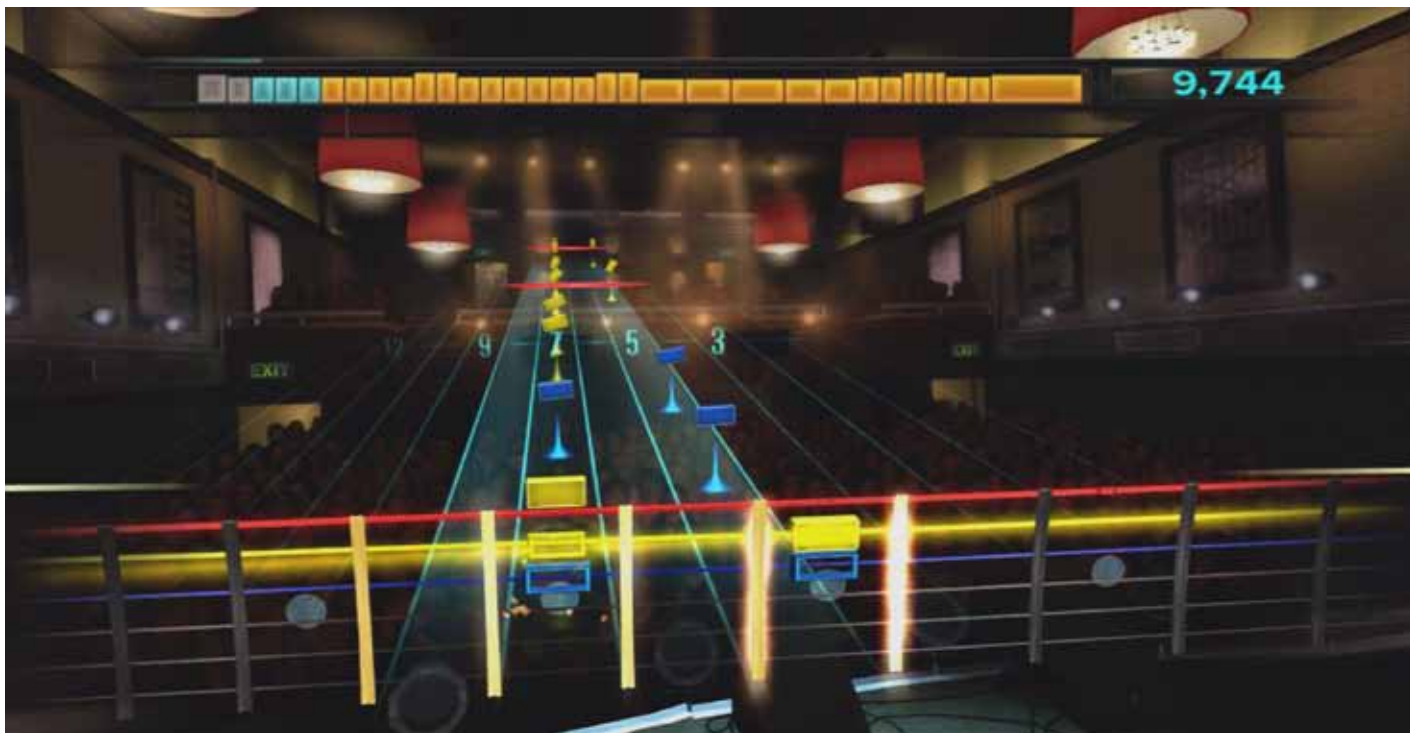
Ocenil by som, keby výziev bolo v hre viac a keby mali dominantnejšie postavenie v hlavnej línii. Chápeť však, že by to mohlo mať negatívny dopad na zábavnosť u casual publika a hudobníkov, ktorí sa chcú naučiť poriadne hrať, radi túto možnosť tréningu využijú.

V sekcii Techniques si učenia chcú hráči nájsť všetky techniky a inštruktáže. Tu je ukrytý aj Amp mód. V ňom si môžete skúšať rôzne zvuky aparátov, efektov a gitár, ktoré si odomknete počas hrania hlavnej línie hry. Táto sekcia poteší nielen začiatočníkov, ktorí môžu trochu poexperimentovať so zvukom, ale najmä skúsenejších hráčov, ktorí hľadajú ten správny zvuk pre seba, prípadne si chcú len vyskúšať rozličné zvuky a nechcú investovať veľa peňazí do drahých efektov a aparátov.

Zahráme si aj prídavok

Zahrávať si ktorúkoľvek skladbu, kedykoľvek je možné úplne mimo hlavnú líniu hry, sprístupnené sú všetky od začiatku. Stačí si len vybrať a trénovať.

Mimo všetkého stoja gitarové minihry. Sú to rozličné variácie na klasické arkádové hry, ale keďže sekcia nesie názov Guitarcade, je jasné, že všetko sa bude ovládať pomocou strún. Napríklad v minihre Ducks musíte zostreľovať letiace kačky tým, že zahráte správny tón. V ďalšej rýchlym hraním na strunu poháňate pštrosa vpred a preskakovaním zo struny na strunu



sa posúvate hore a dolu po dráhe. Všetky sa nesú v podobnom duchu a poslúžia ako tréning rýchlosti a presnosti pohybu po hmatníku gitary.

Rocksmith ponúka aj lokálny split-screen multiplayer. Samozrejme kooperatívny, veď keď hráte s kamarátom, tvoríte hudbu. Skoro ako v kapele. Dynamické prispôbovanie náročnosti podľa skúseností hráča umožní hrať vo dvojici aj úplným začiatčikom. A všetky body, čo nazbierate v multiplayeri, sa presúvajú k ťažko zarobeným bodom v hlavnej časti hry. A keďže počas skladieb sa na obrazovke ukazuje aj text piesní, môže sa pridať aj tretí kamarát a do toho všetkého spievať.

Tak, aký bol koncert?

Rocksmith je hrou, ktorá zaplňa značnú dieru na trhu. Správne posúdiť jej kvality znamená pochopiť, komu je určená. Takže? Pokiaľ patríte k skúseným hudobníkom, hrávate v kapele a ovládáte množstvo gitarových techník, fintičiek a vychytávk, tak vám Rocksmith nemá veľa čo ponúknuť. Jedine Amp móď, kde si môžete vyskúšať množstvo zvukov a efektov.

Ak držíte gitaru v rukách po prvýkrát, budete sa musieť obrniť dávkou trpezlivosti a odhodlania. Hoci hra zjednodušuje skladby na najzákladnejšie tóny, pesničku nespomalí. V podstate vás rovno hodí do hlbokéj vody a hneď, ako sa zlepšíte, bude prekvapovať zložitejšími

tabulatúrami. Najväčším prínosom bude Rocksmith práve pre ľudí, ktorí už vedia niečo vybrnkáť, pre samoukov či pre všetkých, ktorí sa nevedia pohnúť z miesta a potrebujú trénovať alebo nemajú s kým hrať.

Osobne môžem povedať, že po niekoľkoročnej pauze som sa vďaka Rocksmith veľa rýchlo rozohral a znovu objavil svoju lásku k hudbe a chuť hrať. Veď hneď sa hrá lepšie, keď nemusím so svojou basou vybrnkávať hlboké tóny bez doprovodu kapely, keď počujem bicie, dostávam odozvu, a po zahraní skladby si ju môžem znovu vypočúvať a identifikovať svoje chyby.

Pavol Ondruška



DOKONALÁ BEZDRÔTOVÁ CROSS- PLATFORMA HRÁČSKÝCH HEADSETOV



THX
TruStudio PRO

Powered by
**Sound
CORE3D**

3D
SURROUND

**CRYSTAL
VOICE**

DOLBY
DIGITAL

Sound Blaster Recon3D Omega Wireless

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



Taktiež dostupné



**Sound Blaster
Tactic3D Omega Wireless**



**Sound Blaster
Tactic3D Wrath Wireless**

Resident Evil 6

SÉRIA POKRAČUJE
V PADANÍ NA HUBU

A máme tu ďalší Resident Evil. Už ôsmy. Myslím si, že netreba túto značku nijak extra prezentovať, pretože aj keď ste nehrali ani jednu časť tejto hernej série, určite ste aspoň počuli o filmoch. Po piatej časti si mnohí ľudia však kladú otázku, kam celá značka smeruje. A podobne ako s Dead Space, aj tu sa zarytí „hororisti“ boja o jej budúcnosť.

Dnes je trendy vytvárať akčné hry s hordou epických „cinematík“, výbuchujúcich budov a veľkých zmutovaných príšer na úkor toho, čo v hororových hrách milujeme. Ten hnusný pocit zimomriavok v tmavej izbe pri stiahnutých žalúziách so zvukom na plné „pecky“. Presne vtedy, keď vaša priateľka odchádza z izby, šomrúc, že sa pri tých otrasných zvukoch nedá spať. A vy sa, pravdaže, zľaknete, keď agresívne zabuchne dvere.

Resident Evil 6 sa má vraj poučiť z chýb päťky, a teraz nehovorím o rasistickom strielaní černochoch v Afrike. Táto časť bola príliš akčná a chýbal v nej strach z nízkeho počtu nábojov vo vašom vrecku. Poučil sa teda?

Áno aj nie. Hneď v úvode treba spomenúť, že hra obsahuje 3 kooperačné kampane, plus jednu single, ktorú odomknete po dokončení ostatných. Líšia sa akčnosťou i „hororovosťou“. Teda mali by.

Ak chcete spraviť dobrú akčnú hru, treba aj dobré, svižné ovládanie. Ak chcete dobrú hororovú hru, treba ho trochu sťažiť, napríklad nalepenou kamerou na vašom chrbte. Skúste tieto dve opozitá spojiť a vznikne vám Resident Evil 6. Alebo inak povedané, totálna frustrácia.

Voľnosť pohybu a kamera sú také obmedzené, že pri akčných prestrelkách nič nevidíte a niečo zamerať trvá peknú dávku trpezlivosti. Naopak,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: akčná TPS
Výrobca: Capcom
Vydavateľ: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + split-screen
- + grafika
- + zvuk
- ovládanie
- zmena žánru
- príbeh

HODNOTENIE:

60%



RESIDENT EVIL 6 URČITE NESPLNIL MOJE OČAKÁVANIA, NO ASPOŇ VYTVORIL PRIESTOR PRE „BÉČKOVÉ“ HRANIE SPLITSREENU S PRIATEĽMI.





nebudete. Ostatne hra ponúka aj vylepšený „melee“ (boj na blízko) systém, ktorý ponúka až 3 (wow – sarkazmus) útoky v kombe. Za každú postavu, pravdaže, iné s tým, že „ukončovák“ u väčšiny klasických nemŕtvych zabíja. Môžete pri tom využiť aj prostredie, no extrémne zriedka.

Pri hraní hociktorého Resident Evilu sme si už zvykli aj na rôzne puzzle hádanky, ktoré nikdy nedávali zmysel, ale aj to dodávalo sérii určitú dávku originality. Išlo hlavne o zábavu, ktorú ste pri hádankách zažili. Ako príklad spomeniem, že ste mali v kostole strieľať do zvonov, aby sa niečo stalo (nebudem prezrádzať), no logiku to nemalo. To, či je tento model pre vás plus alebo mínus, už nechám na vás, no v hre je puzzlov požehnané.

Po audiovizuálnej stránke je na tom hra celkom slušne. Ak budete ignorovať primitívne, a opäť, nelogické dialógy typu: „Poviem ti to, keď dôjdeme tam“ (a pritom sa veziete v autobuse, kde sa dá očividne len rozprávať), hra ponúka pekne spracované animácie, dobré a nechutné zvuky, dizajn nepriateľov a pochmúrny soundtrack.

Príbeh je ako obvykle „cheesy“, na štýl „Zabil som zombie prezidenta USA a cítim sa mizerne“ a ponúka len pár zvrátov, ktoré si domyslíte ešte pred tým, ako celá scéna vyvrcholí.

Aby som však nekrivdil celej hre, musím uznať, že v kooperácii sa mi hrala dobre a bavila ma. Je predsa len rozdiel, keď sledujete tento absurdný príbeh sám alebo s niekým. S kamarátom na split-screene sa určite zabavíte a ak kamarátov nemáte (forever alone), tak s niekým cudzím cez net. Hra ponúka aj obdobu horde mode, kde musíte masakrovať hordy nepriateľov, kým nepomriete, či hru na zombie, kde niekomu vleziete do singla ako zmutovaná potvora a spravíte mu tam nejaké to „kako“.

Záverečné hodnotenie

Resident Evil 6 určite nesplnil moje očakávania, no aspoň vytvoril priestor pre „bēčkové“ hranie splitscreenu s priateľmi. Ak nebudete očakávať od hry AAA úroveň a budete ju brať s nadhľadom, určite sa pri nej zabavíte. Ak si však potrpíte na kvalitnom príbehu a hrateľnosti, šiesty (či ôsmy) diel tejto série speje v tomto ohľade do riadnych výkalov.

Je už len na vás, či investujete 60 eur do priemernej hry, alebo si počkáte na perly, ktoré sa chystajú vstúpiť na trh v blízkej budúcnosti.

Tomáš Kleinmann

pri hororových sekvenciách sa už báť nebudete, lebo nábojov máte plnú ríť a situácie sú preskriptované (teda vás hra núti vyriešiť danú situáciu presne tak, ako si to vývojári želajú, a to je na 90% vyzabíjanie miestnosti). Kde zmizla možnosť úteku? Kde zmizla možnosť využitia prostredia? To už v hororových hrách dnešnej doby naozaj nenájdeme uplatnenie logiky?

A tak mi neostáva nič iné, len sa domnievať, že Resident Evil 6 je naozaj čisto akčnou hrou s hororovými črtami. A tu už začnem byť naozaj drsný. Hra je týmto zistením ultra zastaraná. Celý cover systém je jeden veľký „joke“, v ktorom využívate namiesto jedného tlačidla analógovú paličku.

Čo ma privádza k otázke – načo, keď máte hneď niekoľko tlačidiel nevyužitých. Krásny príklad je trojuholník, otvoriac vám inventár, select na otváranie menu a tlačidlo štart, ktoré vám, prosím pekne, stopne hru. Preboha, na čo je mi pozastavenie

hry, keď rovnakú funkciu využíva menu? Ale aby som nebol hajzel, musím spomenúť, že pri mierení sa už môžete aj hýbať. Označiť túto funkciu za inovatívnu by však bolo asi nemiestne, keďže je rok 2012 a sme na ňu zvyknutí už vyše päť rokov.

Môžete sa po novom aj kotúľať do strán, čím sa uhnete skákajúcim zombikom, ale opäť, preboha, komu napadlo použiť analógové tlačidlo (L3) na tento úkon?! Koho?!

V praxi sa vám teda stane, že ho využijete často omylom, čím sa vám v úzkych koridoroch (ktorých je v hre naozaj maximum) úplne pomrví kamera a ostanete úplne dezorientovaní a ležiaci na zemi. Položím vám otázku. Kebyže bojujete proti hordám nemŕtvych zmutovaných príšer, skákali by ste á la štýl Max Payne na zem, aby ste si štýlovo zabili nejakú hnijúcu mŕtvolu? Nie..., že? Asi by vám napadlo, že na zemi ste oveľa zraniteľnejší, tak to radšej skúšať

XCOM: Enemy Unknown

KDE SI UFO?

Hovorí vám niečo názov X-COM? Starším hráčom sa určite hneď vybavila séria, ktorá sa stala hitom pred dvadsiatimi rokmi. Nebolo to žiadne fps, ale nový štýl takzvaných t'ahových stratégií. Planétu Zem napadla mimozemská frakcia a vašou úlohou bolo, ako inak, odvrátiť hrozbu. Pôvodný X-COM bol všeobecne považovaný za jednu z najlepších hier desaťročia. Autori hry, Firaxis games, sa rozhodli vrátiť ku koreňom série a vytvorili nový X-COM (teraz iba XCOM). Dali si za cieľ všetko dobré rozšíriť ešte viac, nastaviť nový príbeh, nových nepriateľov, nové prvky, a odstrániť to, čo sa komunita hráčov nepozdávalo. Podarilo sa im to?

V hre XCOM: Enemy Unknown sa zhostíte role tajnej organizácie s názvom XCOM, ktorá skúma signály mimo zeme a zaoberá sa výskumom ufónov, ktorí začali unášať ľudí... Ako už názov hry Enemy Unknown napovedá, Zem napadne doteraz neznámy nepriateľ. Ten sa spojí dohromady a vytvorí obrannú organizáciu. Už spočiatku vidieť, že XCOM prebehol obrovským vylepšením. Dopredu povieme len toľko, že na hernej scéne už naozaj chýbala „t'ahovka“, ktorá by bola vskutku zábavná a vedela by zaujať na dlhé hodiny. A verte, že pri XCOM strávite minimálne 25 hodín. Úplne vás vtiahne a nepustí. Budete chcieť stále objavovať nové a nové možnosti spolu s vyvíjajúcim sa príbehom.

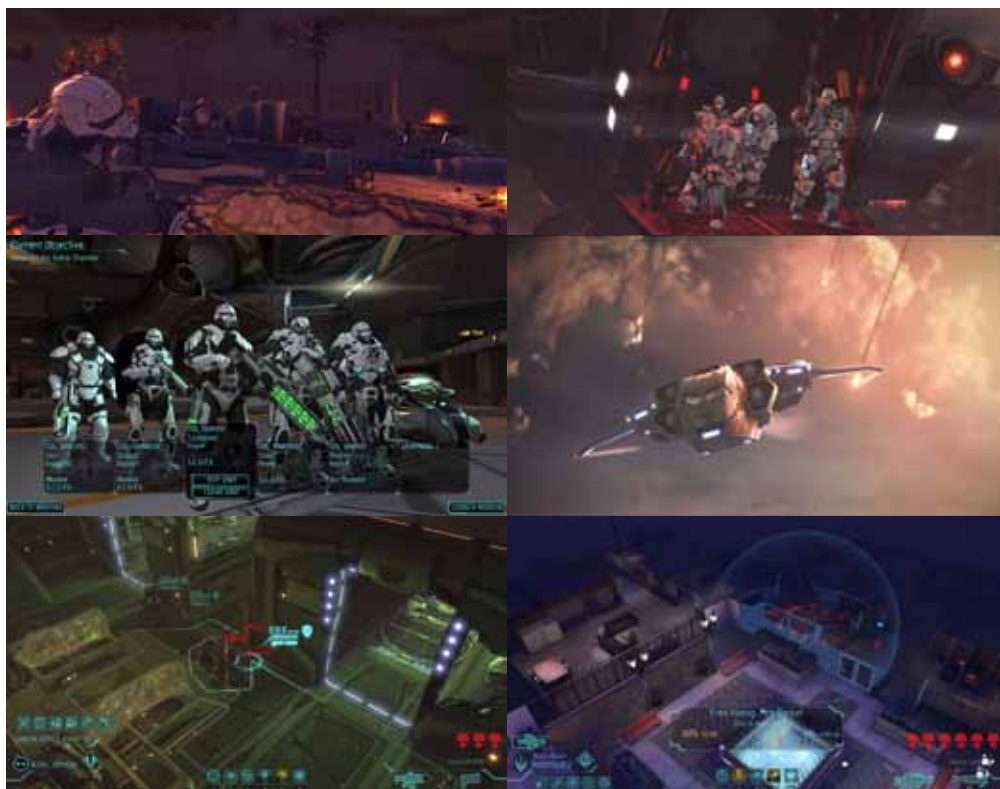
Hra vás hneď na prvý pohľad zaujme filmovým štýlom. Máte pocit, že ste sa naozaj ocitli v nejakom filme. Hra je hraná z hora iba keď práve prebieha váš t'ah. No keď sa rozhodnete, že status postavy nastavíte enterom na akciu, celá hra sa premení do 3D režimu, čo vyzerá pri nastavení vyšších detailov naozaj perfektne. Takto si už môžete vybrať, či začnete strieľať, hodíte granát alebo si zmeníte zbraň na druhú, účinnejšiu, keďže pri každej zbrani máte napísaný počet percent zásahu na nepriateľa z miesta, kde práve stojíte. Už však moc predbiehame. Vráťme sa

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: t'ahová stratégia
Výrobca: Firaxis Games
Vydavateľ: Cenega
Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:
+ 3D režim
+ Dĺžka hernej doby
+ Deštrukcia prostredia
+ Cutscény
+ Návrat podarenej série
- Buggy

HODNOTENIE:

90%





teda k hlavným rysom a prvkom hry. Na začiatku každej misie sa ocitáte na svojej základni, kde máte nespočetné množstvo možností, čo robiť d'alej. Napríklad je to výskumná fabrika na prístroje a d'alšie veci, ktoré sa budú vášmu tímu hodiť. Ďalej je to Mission Control Room, obsadená veľkým satelitom, vyhl'adávajúc aktivitu alienov, a hangár, kde si môžete kúpiť stíhačky, vylepšenia na letecké misie v podobe minihry. Nakoniec je to výber vojakov, čiže kasárne, kde si môžete prehlíadať alebo kupovať vojakov, keď sú tí vaši zranení alebo mŕtvi. Maximálny počet vojakov naraz je 99, pričom do misie môžu ísť maximálne štyria, neskôr šiesti. Vojaci zastupujú rôzne úlohy, a to úloha útočníka, podpory, odborníka na ťažké zbrane a nakoniec snipera. Každá postava má viacero druhov výberu, teda zmeny postavy. Vojaka si môžete buď premenovať, zmeniť mu hlas, alebo mu zmeniť skin, helmu a vymeniť príslušenstvo, poprípade zbrane, ktoré si necháte vyrobiť vo fabrike. Po misii môžete vojakovi zvýšiť úroveň a

vybrať mu upgrade. Ak je vojak po misii zranený, pár dní si poleží v nemocnici, vtedy je dočasne z boja vyradený.

Keď máte vybraný svoj tím snov, môžete sa pustiť do plnenia úlohy, ktorá začína príletom na miesto činu. Náplň misíí nie je príliš pestrá, ale všetko zachraňuje častá zmena prostredia. Bud' totiž dostanete úlohu preskúmať vrak ufo, vyhabíjať všetkých mimozemšťanov, alebo niekoho eskortovať. Neskôr sa to však ale rozbehne a postupne sa náplň misíí zlepši. Každá postava má niekoľko ťahov, pričom je len na vás, čo s ňou spravíte. Keď sa vám minú všetky ťahy alebo ukončíte svoj ťah manuálne, nastupuje aktivita votrelcov. Umelá inteligencia nepriateľov je na dost' vysokej úrovni a na vyššom stupni náročnosti vám dajú dost' zabrat'. Preto je lepšou taktikou ísť na nich logicky. Level dizajn je podarený, prostredie sa nikdy neopakuje a vždy je dost' bohaté na rôzne prekážky, autobusy alebo vybuchujúce autá. Na samotnom

prostredí vás môže prekvapiť ešte jeden zaujímavý prvok, a tým je možnosť deštrukcie prostredia. To znamená, že vám, alebo nepriateľovi, nerobí nijaká stena problém. Tú môžete rozbiť raketometom alebo granátom, a tak si odkryť vol'nú cestu k nepriateľovi. Počet druhov nepriateľov je veľmi rozmanitý, celkové číslo je desať, pričom každý z nich má iné špecifické znaky, ktorými sa líšia od jedného druhého. Prvá rasa, s ktorou sa stretnete, sú Sectoidi. Sú to prvý druh, ktoré majú kontaktovať Zem pri útoku. Majú schopnosť dávať energiu a ozdravovať svojich kolegov. Ďalšia rasa, ktorú nemôžeme nespomenúť, je Thin Man, ktorý je takmer totožný s človekom, a hneď pri prvom pohľade vám napadne, že sa autori inšpirovali filmom Man in Black. Všetky druhy sú veľmi rôznorodé a majú viacero schopností, ako na vás môžu útočiť. Napríklad môžu ovládnuť psychiku vašich vojakov, ktorí môžu následne spanikáriť a začať bezhlavo strieľať.

Určite vás zaujíma, ako vyzerá XCOM po grafickej stránke. Jedným slovom, je to pecka! Hra beží na starom známom Unreal Engine, no stále vyzerá skvelo. Hlavne pri vyšších detailoch a na väčšom monitore. Všetky tieň, odrazy slnka a vody vyzerajú skutočne bravúrne. A čo je najlepšie, je možnosť zničiť prostredie. Hra je hraná z vtáčej perspektívy, no pri akčnom režime sa celá hra zmení na 3D kulisu a vy máte možnosť ako, alebo čím budete útočiť. Hra vyzerá v tomto režime ešte lepšie, a keď sa konečne rozhodnete vystreliť, všetky HUD-y a ikonky z monitora zmiznú a na vás čaká filmová scéna, pri ktorej efektívne vidíte svoj zásah, ako keby ste pozerali film. Nakoniec azda len dodáme, že hráči, ktorí majú slabšie stroje, nemusia smútiť, hra vám určite pobeží aj na nižších detailoch, a pritom vyzerá stále dobre. To pravé orechové sú ale cutscény, na ktorých je v podstate celá hra založená. Všetky filmíky sú v HD kvalite a je ich viac ako päťdesiat. Ak vás ale filmíky nebavia, môžete ich preskočiť, avšak pridáte o podstatnú časť príbehu. K Zvukovej stránke hry niet výhrad, dabing a zvuky sú perfektné a celej hre dodávajú tú pravú futuristickú atmosféru.

A nakoniec to najlepšie. Ani v tejto hre nechýba multiplayer, ktorý je klasický ako v ostatných hrách. V hre proti druhému človeku si môžete vybrať svoj tím, ktorý môže byť aj mimozemský. Následne sa v režime deathmatch musíte snažiť zabiť tím súpera. Jedinou chybičkou krásy multiplayera sú azda len bugy, ale tie sa nachádzajú aj v hre pre jedného hráča. Multiplayer je inak zábavný a vždy je lepšie, keď nehrajete sami, obzvlášť keď viete, že máte s kým. Treba dodať, že XCOM momentálne patrí medzi TOP 10 najhranejších hier na Steame a komunita sa nad'alej rozrastá.

Presne toto tu chýbalo! XCOM sa vracia ku koreňom série veľkolepým spôsobom. Už dávno tu totiž nebola ťahová hra, ktorá zabaví na dlhé hodiny a popritom vyzerá super. Rozhodne chytí aj hráčov, ktorí nemali doteraz s takýmto žánrom žiadne skúsenosti. Porozumenie príbehu je jednoduché, ale predsa som nič započul o plánovanom českom preklade. Možno sa čudujete, že som v tejto recenzii nespomenul žiadne nedostatky. No to preto, že hra žiadne väčšie bugy nemá, a ak má, tak nasledujúci patch ich určite opraví. V konečnom verdikte si myslím, že XCOM: Enemy Unknown patrí medzi najlepšie hry tohto roku.

Ján Kaplán

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: šport
Výrobca: Visual Con.
Vydavateľ: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + prezentácia
- + komentátori
- + detaily
- UI
- loadingy
- málo noviniek

HODNOTENIE:

80%

NBA 2K13

VYLEPŠENIA VS. INOVÁCIA

■ Čo sa týka športov, EA na mnohých frontoch jednoznačne vyhráva. Jednou z výnimiek je však basketbal, ktorý 2K Sports a konkrétne štúdio Visual Concepts seabavedomo posúva dopredu s každým dielom. Minulý rok dokázali ohúriť natol'ko, že pre mnohých prekvapivo skončilo v rebríčkoch najlepších hier. Tento rok sa fanúšikovia nepýtali, či sa im podarí úspech zopakovať, ale či dosiahnu na nastavenú latku.

Bez akéhokoli'vek nat'ahovania môžeme prezradiť, že sa im to podarilo a NBA 2K13 prináša zábavu, ktorá vydrží po celú sezónu až do vydania ďalšieho dielu. Tlačí sa tu však otázka, ako sa trinásťka líši od dvanástky a či vykonané zmeny ospravedlňujú nákup za plnú cenu. Hlavne ak zoberieme do úvahy, že posledným dielom sa darilo inovovať dostatočne, dávajúc príklad ostatným športovým hrám.

Trinásťka rozhodne neprináša taký obrovský kvalitatívny skok a väčšina noviniek pôsobí viac silene, než by sa patrilo. Napríklad prenesenie driblovania, rôznych „fintičiek“ a mnoho ďalších pohybov na pravú analógovú páku sa zdajú byť úplne zbytočné a výrazné zlepšenie hrateľnosti neprináša. Aj keď, našťastie, z nej ani neuberá. Naopak, zatiaľ čo veľkých noviniek sa nedočkala, drobných vylepšení prináša až-až.

Medzi najslabšie články dvanástky patrilo nahrávanie, ktoré bolo často prerušené bráničmi hráčom aj v momentoch, kedy sa to nezdalo príliš reálne a značne to uberalo z dynamiky zápasov. To sa vývojárom

tentoraz podarilo napraviť a prihrávky prebiehajú podstatne lepšie. Vylepšenia sa dočkali aj animácie. Či už ide o nové pohyby alebo unikátne správanie sa jednotlivých basketbalových hviezd. To dodáva silu už tak perfektnej atmosfére a s ňou spojenej prezentácie, ktorú dopĺňajú vynikajúci komentátori, stále reagujúci patrične k dianiu na ihrisku. To sa týka aj publika, ktoré sa priam zblázní, keď sa hráč pekne zavesí na koš. Všetko dohromady vytvára veľmi realistický pocit skutočných NBA zápasov.

Čo sa týka herných módov - kariéra + rôzne výzvy - či už v spoločnosti basketbalových legiend alebo nie, nedočkáte sa žiadnych noviniek, len drobných vylepšení. Svojho vytvoreného hráča si napríklad môžete upgradovať pomocou virtuálnej meny. Tú získavate takmer za všetko, no aj

tak potrvá hodnú chvíľu, kým sa riadne vypracujete. Stále sa tu však nájde miesto na zlepšenie. Či už ide o hrozný interface, zasluhujúci si akékoľvek, len nie pozitívne popisy, príliš dlhé loadingy alebo drobné nedostatky vo fyzike, ktoré sa už tejto generácii konzol zrejme nepodarí napraviť. Po ďalších technických stránkach, ako soundtrack, sa niet načo sťažovať. Jay-Z, ktorí sa na trinásťke podieľal ako exekutívny producent, nemusí patriť medzi vašich obľúbených interpretov, no jeho vlastné piesne či skladby ostatných hudobníkov z podobných žánrových vŕd skrátka sadli do hry.

NBA 2K13 neprináša také výrazné novinky ako predchodca, nie je žiadnou revolúciou ani dokonalou hrou. Za to je však skvelým simulátorom basketbalu, ktorý by si nemal nechať ujsť žiaden fanúšik. Dostane sa tak k titulu, ktorý mu vydrží dlho, ako v hre pre jedného hráča, tak aj vo vylepšenom a najmä stabilnejšom multiplayeri.

Patrik Barto



PONORTE SA DO SVETA FULL 3D HD



NEUVERITEĽNE JASNÉ, ČISTÉ, MIMORIADNE KVALITNÉ PROJEKCIE U VÁS DOMA

Od popredného výrobcu, svetovej jednotky na trhu s projektormi v uplynulých desiatich rokoch,* môžete očakávať len to najlepšie – modely EH-TW6100W a EH-TW6100 sú nielen mimoriadne spoľahlivé, ale zároveň ich je možné jednoducho a intuitívne ovládať. Filmy a videohry vo formáte 2D vo vysokom rozlíšení ľahko prevediete jediným stlačením tlačidla do formátu Full 3D HD s vysokým jasom. Model EH-TW6100W je vybavený novým bezdrôtovým HD vysielačom s 5 HDMI vstupmi, takže je možné pripojiť rad rôznych zariadení a ovládať ich pomocou jediného diaľkového ovládača.

Súčasťou dodávky sú špičkové rádiový frekvenčné 3D okuliare s aktívnou clonou, vďaka ktorým si môžete vychutnať obsah bez rušivých efektov. Ďalšie informácie o nových projektoroch Epson pre domáce kiná nájdete na stránkach www.epson.sk.

* Zdroj: Futuresource Consulting Limited, www.futuresource-consulting.com



EPSON®
EXCEED YOUR VISION

SkylandersGiants

Hračky v hre po druhýkrát

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: X360
Výrobca: Activision
Zapožičal: KON TIKI
Žáner: akčná RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + prepojenie hry a reality
- + variabilita
- + zábava pre malých aj veľkých
- + audio spracovanie
- miestami až príliš nízka náročnosť
- trochu hnusný marketing

HODNOTENIE:

85%



Možno vám meno Skylanders až tak veľa nehovorí. V našich končinách si totižto prvý diel s názvom Skylanders: Spyro'sAdventures príliš širokú základňu herných fanúšikov nenašiel, aj napriek tomu, že sa jednalo o veľmi vydarený titul. Na naše štastie sa stal v iných častiach sveta natoľko úspešný, že Activision prichádza s pokračovaním.

Pre tých, ktorí teda Skylanders nepoznajú, si podme niečo málo o tomto titule povedať. V prvom rade treba uznať, že titul je situovaný prevažne malým hráčom, ale zabaviť sa dokážu nielen tí. Preto tomu tak je, si povieme neskôr.

Čo je ale ešte podstatnejšie, je spôsob, akým vystupujú postavičky v hre, lepšie povedané, ako do nej vstupujú. K titulu totižto dostanete sadu reálnych hračkárskych figúrok a taktiež platformu, ktorá pripomína portál. Ten pripojíte ku konzole a podľa toho, akú postavičku položíte na portál, za tú budete hrať, pričom si ich môžete ľubovoľne počas levelov vymieňať. Pokusy o prepojenie hernej a virtuálnej reality sme tu

už mali, jedny vyšli viac, druhé menej, no čo je podstatné, je to, že u Skylanders to funguje parádne. Osobne ma tento systém a prepojenie hry s realitou veľmi fascinoval a zaujal.

Starterpack obsahuje tri figúrky a ak sa rozhodnete, že vám je to málo, tie ďalšie si budete musieť samostatne dokúpiť. Tak trochu sa jedná vlastne o zberateľskú hru.

Možno si povieť, „nie som ochotný investovať do hry peniaze navyše.“ Ale verzte, že budete. Marketing hry je totižto nastavený takým systémom, že v samotnej hre sa nachádza osem elementov, pričom každá figúrka predstavuje iný element (dokopy je samotných postavičiek cez 40).

Levely sú dizajnované tak, že v určitých lokáciách je jeden element silnejší, niektoré miesta sú zase prístupné len pre určitý typ postáv a podobne. Viac-menej vás tak hra núti investovať peniaze do DLC vo fyzickej podobe, čo by sa dalo autorom vyčítať ako nekalý

t'ah voči hráčovi. Jedna figúrka navyše stojí 13 eur, čo nie je práve najmenej, keď už pôvodný Starterpack sa pohybuje okolo 63 eur. Teoreticky by ste vedeli prejsť hru aj len s pôvodnými figúrkami, no nedostanete ani tri štvrtiny reálneho zážitku, ktorý hra dokáže ponúknuť.

Samotná hra SkylandersGiants je vlastne akčná RPG. Príbeh je zasadený do sveta Skylands, kde pred tisíckami rokov Obri (nové postavy, ktoré pribudli v tejto hre; ešte si o nich povieme) bojovali proti prastarej rase Arkeyanov. Tí mali nad územím nadvládu, no Obrom sa podarilo poraziť ich, čím sa Skylanderi stali pánmi svojej zeme. Ich záchrancovia sa vyparili a vracajú sa až teraz.

Hlavnému záporákovi, Kaosovi, sa totižto podarilo spustiť jednu z prastarých technológií Arkeyanov, čo opäť v svete Skylands vytvára hrozbu, ktorú musia riešiť Obri. Samotných Obrov je osem (každý pre iný element) a sú to nové postavy, ktoré sa líšia výzorom a veľkosťou už na prvý pohľad od klasických Skylanderov. A to nielen ako reálne figúrky, ale aj priamo v hre. Síce kvôli ich veľkosti sú trochu pomalí a t'rabaví, no ponúkajú veľkú silu.

A ako sa teda vlastne tej hrozby zbavíme? V leveloch budete na ich konci musieť väčšinou poraziť nejakého bossa, oslobodiť postavu, ktorá vám nejakú pomôže, poprípade získať nejakú dôležitú vec. Kým sa ale k tomu dostanete, budete musieť pozabíjať nepriateľov, riešiť mini logické hádanky, rozbíjať dvere, zbierať



kl'úče, a tiež klasické skákačkové úlohy. Náročnosť levelov je aj na tom najvyššom stupni relatívne ľahká, keďže, ako bolo spomínané, hra je určená predovšetkým pre detského hráča. No tým, že hra ponúka cez 40 postáv, pričom každá robí niečo iné a má rozličné schopnosti, je tu veľká miera variability, takže nudiť sa určite nebudete. Navyše levely sú dizajnované veľmi pekne a rozsiahlo, pokiaľ sa rozhodnete nájsť všetky poklady, bonusy a predmety, môže vám to zabráť aj 40 až 50 minút.

Poklady a predmety, ktoré nájdete, vám dávajú peniaze. Tie následne môžete využiť na lietajúcej lodi, ktorá je akýmsi stanoviskom medzi každým levelom. Prejdete kapitolu, ocitnete sa na lodi,

s ňou priletíte do novej lokácie, vysadnete, prejdete level a cyklus sa opakuje. Každopádne na lodi môžete byť ako dlho len chcete a ponúka viacero možností, ako čas využiť. U vily si môžete nakúpiť vylepšenia svojich spellov, u Calí zase poriadne precvičiť svoje schopnosti pomocou „Heroic Challenges“, čo sú vlastne mini levely len s oveľa väčšou výzvou. Ďalej môžete upravovať výzor samotnej lodi, či nakúpiť v obchode čiapky, ktoré vám vylepšia vaše schopnosti.

Ohľadom audiovizuálneho spracovania hra príliš neexceluje. Teda minimálne po grafickej stránke. Za následok to majú dva faktory. Tým prvým je, že detský hráč grafiku až tak nevníma,

a po druhé, hra vychádza aj na Wii, čo zapríčiňuje menšie rozlíšenia textúr a ich kvalitu. Ale vôbec to nevaďí, pretože potreby hry to akurát spĺňa a celkovo sa pohybuje v pekných a neopakujúcich sa prostrediach. Každopádne osobne ma veľmi potešila hudba, ktorá bola jedným slovom milá. Prišla mi veľmi pekná, relaxačná a perfektne zapadala do prostredia a typu hry.

Skylanders Giants je veľmi vydarenou hrou, ktorá si určite zaslúži svoju pozornosť. Pre mladších hráčov je to skutočne perfektný titul, pri ktorom sa zabavia, a ak si k nim sadnete aj ako starší brat či otec, určite neľutujete ani vy.

Adam Kollár



Hearts of Iron III: Their Finest Hour

Najlepšia hodinka železných srdc



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Paradox Interact.
Zapoíchal: Cenega
Žáner: Grand RTS

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ obsah
+ Custom Start mód

- v neskorších fázach
hry stále dochádza
k spomaleniu

HODNOTENIE:

80%

Hearts of Iron a Paradox Interactive. Prvá z nich sa stala mojou najmilovanejšou všetkých dôb a druhá stála po mojom boku posledné 2 roky. Každý s úchylkou pre históriu si príde na svoje, to sme už zistili. Ako to však vyzerá v najnovšom datadisku: „Their Finest Hour“? Popravde, bude to ich najlepšia hodinka, aká tu kedy bola.

Noviniek je v hre neúrekom. Na začiatok by bolo asi dobré spomenúť zmeny, ktoré nastali v skoršej fáze hry. Prvú bude konečne rozhodnutie, vďaka ktorému môžete neuveriteľne rýchlo znížiť svoju neutralitu, vďaka čomu sa do vojny pred 39-tým dostanete aj s národmi, ako je Turecko, Grécko alebo Holandsko. A ako vieme, čím menšia neutralita, tým väčšia možnosť zvolenia si politických reforiem, tým viac industriálnej kapacity, surovín, väčší prírastok ľudských zdrojov a teda aj väčšia možná armáda... Hearts of Iron sa nedá hrať s politickými machináciami, tie hru len dopĺňajú. Hearts of Iron je hrou krvi a železa, teda vojna

bude ústredným kameňom. A práve toto hranie s neutralitou pomohlo hre k celkovému oživeniu.

Okrem zefektívnenia neutrality je v hre aj nová možnosť takzvaného Custom startu. V tomto móde sú na výber tie isté začiatkové dátumy ako pri historickom štarte. Zmena je však v tom, že celé nudné čakanie do začiatku vojny môžete prečkať. Hra ponúka teda možnosť znížiť neutralitu, poprípade sa odpojiť od istej frakcie. Okrem týchto diplomatických ťahov je

možné si prednastaviť a úplne upraviť výskum pre svoje potreby. Zmeniť sa budú dať napríklad aj už vyskúšané technológie, vďaka čomu dostanete navyše body výskumu. Tým pádom je možné totálne zmeniť zameranie vašej armády. Čo takto Francúzsko s vybavenejším letectvom ako Nemecko? Historicky nemysliteľné... Aby toho však nebolo málo, v tretej fáze sa budú „predávať“ a „nakupovať“ jednotky. Za istý počet IC bodov budete môcť totižto nakupovať hocčo, čo vám srdce ráči. Okrem toho však bude





možné už aj postavené jednotky predat', a tak zaistiť d'alšie IC body na útratu.

Zaujímavou novinkou je aj plánovanie útoku. V hre sa objavil akýsi kresliaci tool, ktorý ponúka veľké množstvo ikon, šípok a podobne, vďaka čomu si budete môcť dopredu vyznačiť váš plánovaný

stačí uvedomiť, ako skvele sa vie AI miestami dostať do obkľúčenia.

Novinkou je aj získavanie črt pre vašich vojenských vodcov. Teda po novom sa v hre nebudú získavať len skúsenosti, ale aj určenie a smerovanie generála. Výhodou je to hlavne preto, že mnoho

excelovať v mestskom prostredí, tak talianske „Alpini“ naopak budú doma v hornatých a pahorkatých oblastiach. Novinkou v hre je aj možnosť skontrolovať si straty. V hornom kontextovom menu sa objavila nová štatistická tabuľka s grafom, z ktorého je možné vyčítať straty na vašej i nepriateľovej strane a taktiež celkové množstvo IC bodov stratených v danej vojne alebo vo všetkých vojnách dokopy.



postup na mape, línie, rozmiestnenie a nasadenia druhov armád, miesta strategického bombardovania...

Ďalej sa budú dať aj pridávať poznámky, čo umožní ešte lepšie koordináciu. Tajne som dúfal, že tieto plány sa budú dať použiť ako predloha pre postup AI, avšak v realite sa tak nestalo. Koniec koncov je to možno dobré, keďže si

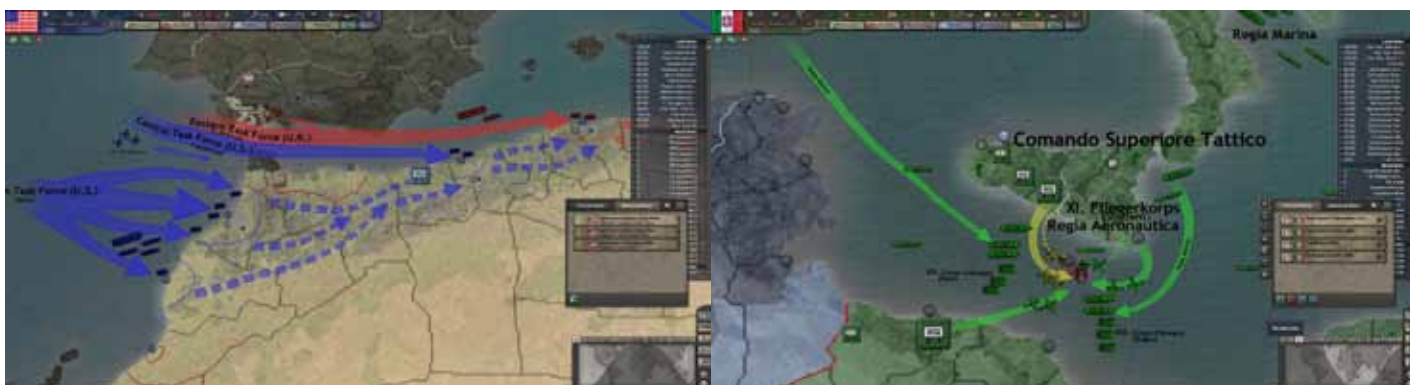
z už existujúcich dôstojníkov tieto črty, traits, vôbec nemali. Dôstojníci budú môcť veliť novým jednotkám. V hre sa pre všetky „Majors“, hlavné národy, vyskytnú elitné jednotky. Ich počet bude obmedzený na 5 brigád. To, ako si ich už potom zakomponujete, je len a len na vás.

Samozrejme, tieto jednotky budú mať aj svoje využitie a teda zatiaľ čo SS bude

Hra dostala aj viditeľné zrýchlenie. Pri načítavaní hry už nestrávite 1 - 2 minútky, skôr 40 - 60 sekúnd. Okrem toho aj celkový priebeh hry v neskorších rokoch nie je taký spomalený, ako to bolo pri predošlých datadiskoch. Ďalej je v hre aj mnoho malých kozmetických zmien. V divíznom menu je napríklad skvele zviditeľnené, či vaše jednotky majú „Combined-arms“ bonus. Už spomínané plány taktiež patria skôr ku kozmetickým, ako k úžitkovým zmenám.

Their Finest Hour hodnotím z doterajších expanzií pre Hearts of Iron najlepšie. Hra je svižnejšia, konečne sa stratilo to dlhé a nudné čakanie, dokým sa niečo začne vôbec diať. Obsahu zodpovedá aj cena 20€, ktorá je na dnešné pomery pravdupovediac nízka. Každopádne nebudem to nat'ahovať. Kto mal rád Hearts of Iron 3, nech si určite zoženie aj TFH. Ostatným odporúčam Hearts of Iron aspoň skúsiť, aby vedeli, o čom hra je.

Matej Minárik



The Testament of Sherlock Holmes

Nebezpečné kúty brilantnej mysle

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Výrobca: Frogwares

Vydávateľ: Comgad

Zapožičal: Comgad

Žáner: Adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + dospelé témy
- + atmosféra
- + ovládanie pre každého
- + charaktery
- + riešenie problémov
- kolísavé tempo príbehu
- nevyvážené hádanky
- slabšie animácie

HODNOTENIE:

70%



Ohlásenie, že najnovšia hra zo série adventúr so Sherlockom Holmesom od štúdia Frogwares bude primárne konzolový titul, rozhodne nenechalo fanúšikov predchádzajúcich dielov chladných. Predošlé diely síce na „mainstreamovej“ scéne veľmi úspešné neboli, no rozhodne si našli vernú skupinu nasledovateľov. Štúdio mohlo zostať pri nich, no namiesto toho sa rozhodlo zaloviť po širšom publiku. Niečo také si so sebou väčšinou nesie negatívne podtóny, a to celkom zaslužené.

Vývojári však boli pri tvorbe Testamentu Sherlocka Holmesa opatrni a podarilo sa im zmixovať niečo, čo ocenia starší hráči (majúci za sebou všetko od Tajomstva múmie až po Jacka Rozparovača) a aj hráči noví, ktorí ešte nemali tú česť sa s najznámejším detektívom sveta stretnúť v hernej podobe. Paradoxne tak najväčšie problémy hry nevyplývajú z technickej stránky, ale z vecí kde platforma vôbec nezasahuje.

Tým najväčším problémom, ktorý z hodnotenia ubral najviac, je príbeh. Sherlock Holmes sa púšťa do ďalšieho prípadu, no začínajú sa proti nemu objavovať kompromitujúce dôkazy a noviny ho majú rady stále menej a menej. Postupne o jeho motívoch začína pochybovať každý, vrátane jeho najlepšieho priateľa a spolupracovníka, doktora Watsona. Príbeh rozhodne nie

je zlý, to ani náhodou (o jeho silných stránkach si o chvíľu povieme), avšak trpí kolísavým tempom. Zatiaľ čo prvá polovica hry bravúrne predstavuje svoje charaktery a konflikty, ukazuje Sherlocka v nemilosrdnom a temnejšom svetle a necháva hráča hádať, či sa z neho napokon naozaj nestane ďalší geniálny zloduch, druhá polovica silu tohto vystupňovania nevyužíva dostatočne a v určitých bodoch sa ťahne príliš dlho a stráca dych. Potenciál príbehu, kde o Holmesovej nevine začína pochybovať aj jeho priateľ Watson, bol rozhodne väčší, možno až priveľký.

Jedným z dôvodov uberania plynu sú nevyvážené hádanky/skladačky rozmiestnené na každom kroku. Občas aj na miesta, kde to veľakrát zmyslu nedáva, prípadne nie v danom kontexte. Jediným

ospravedlnením je fakt, že sú všetky zábavné a ak si s nimi nebudete vedieť poradiť ani po dlhšom čase, zobrazí sa vám možnosť ich preskočiť. Náročnejší hráči adventúr si určite práve odfrkli. Tí sa určite môžu tešiť na rôznorodé výzvy pri riešení puzzlov. Na druhú stranu, používanie predmetov a inventárové hádanky sú priam kontrastne jednoduchšie, a to predovšetkým preto, lebo sú realistické a známe používanie „všetkého na všetko“ sa tu nekoná. V tomto prípade sú záseky možné najmä kvôli prehliadnutiu akéhosi predmetu na obrazovke alebo podobným problémom s nedostatočným prejdением mapy. Medzi najzábavnejšie časti hry jednoznačne patria dedukcie. V podstate pri nich dávate dokopy





teórie, aby ste našli skrýšu zlodejov či prišli na to, čo sa odohralo na mieste činu. Všetky tieto veci občas však značne spomalia tempo príbehu a keby ich zopár ubudlo, o nič závažné by hra neprišla.

Ďalšie príbehové nedostatky by vyžadovali trochu hlbšiu, „spoileroidnú analýzu“, a tak to radšej necháme tak. Celkovo je príbeh dostatočne dobrý na to, aby vás pripútal k obrazovke. Na rozdiel od predchádzajúcich dielov sa nebojí zobrazovať zohavené mŕtvolky (bez toho, aby sa vývojári snažili o akési šokovanie). Ponúka aj mnoho tém na zamyslenie bez toho, aby akokoľvek poučoval. Podobne ako samotný Holmes, zaoberá sa objektívnymi faktami a pravdou... ostatné necháva na interpretácii. Tešiť sa môžete aj na rôzne kultúrne narážky tej doby, na ktorých vychutnanie postačí základná znalosť histórie. Všetky tieto detaily pomáhajú dotvárať brilantnú atmosféru.

Samozrejme, tú vytvára aj slušná audiovizuálna stránka. Vlastne najlepšia v celej sérii. Ako máte možnosť vidieť na obrázkoch, miesta, ktoré navštívite, sú rôznorodé a hýria farbami. Slabšie sú

len animácie postáv a hlavne lip-syncing. Hudba je zase patrične jemná, schválne nevyčnieva a len rafinovane podporuje dianie na obrazovke. Nezaostáva ani dabing. Každá postava znie vierohodne, vrátane prízvukov a podobných drobností. Holmes znie správne sebavedomo, Watson mu zase sekunduje ako pravý opak a jeho neustále prekvapený a občas aj morálne pohoršený tón hlasu nad Holmesovými činmi pobaví takmer každého.

Pre zvyšok ľudí bude Watson možno trochu otravný, no chémia medzi nimi skrátka skvelo funguje. Vedľa ajšie charaktery nezaostávajú a interakcia s nimi nikdy nepôsobí otravne. Hlavne nie tá, kde sú k dispozícii dialógové možnosti, kde máte na výber, ako dosiahnete svoj cieľ a pri istých odpovediach si môžete ušetriť nejakú tú námahu s hľadaním predmetov. Niečo také sa v adventúrach často nevidí.

Často sa nevidí ani trojitá schéma ovládania. Pokiaľ ste mali obavy o to, že konzolový vývoj hre akokoľvek uškodí, môžete ich hodiť za hlavu. Pokiaľ absolútne odmietate hrať adventúru inak než v klasickom point&click móde

(alebo nemáte na výber), tak možnosť tu na to existuje. Celú hru môžete hrať rovnako ako predošlé diely. Týka sa to aj módu v pohľade prvej osoby. Pridaný bol mód tretí, kde v pohľade tretej osoby ovládáte vašu postavu kurzorovými tlačidlami a interakcia prebieha myškou. Každý si tu nájde to svoje a je možné medzi pohľadmi kedykoľvek prepínať. To sa hodí najmä pri skúmaní obrazoviek, aby ste nič neprehliadli.

Slušná herná doba, pohybujúca sa medzi pätnástimi až dvadsiatimi hodinami, zaručí každému žánrovému fanúšikovi mnoho večerov plných premýšľania a dedukovania v spoločnosti vynikajúcich charakterov. Testament Sherlocka Holmesa síce nie je taký nervy trhajúcim zážitkom, ako to vyzeralo z trailerov, no určite ide o kvalitnú adventúru. Povinnosť pre doterajších hráčov série a rozhodne nie zlá voľba pre ostatných, ktorých vďaka svojej prístupnosti a sympatickosti môže priviesť k starším dielom. Ostatné štúdiá, snažiac sa o zaujatie širšieho publika, by si mali brať od Frogwares príklad.

Patrik Barto



Tekken Tag Tournament 2

NAJVÄČŠÍ TEKKEN JE TU!

Známe bojové série sú prakticky vždy zárukou kvality. Inak tomu nie je ani pri najnovšom diele Tekken. Ten rovnako ako jeho starý brat, ktorý sa dostal na automaty pred trinástimi rokmi, je v čase vydania najväčším dielom série.

Tekken Tag Tournament 2 je druhou veľkou udalosťou na poli bojoviek v tomto roku. Tou prvou sa stalo kvalitné skĺbenie tejto série s jej konkurenciou, Street Fighter, v podobe Street Fighter X Tekken. Ako bolo spomenuté, aj najnovší Tekken ponúka kvalitu a poteší každého fanúšika tohto žánru. Pod'me sa teda pozrieť bližšie na to, prečo je tomu tak.

Podobne ako prvý diel série, ktorý vyšiel ešte v minulom storočí, aj aktuálny titul stavia najmä na takzvaných tagoch, čo vyplýva aj zo samotného názvu. Na rozdiel od klasického Tekkenu tu môžete bojovať aj v tíme po dvoch. Síce nie štýlom 2v2 naraz, boje sú stále 1v1, no môžete si počas nich prepínať medzi dvoma postavami. Prináša to tak nové možnosti a viac taktizovania, kedy vy sami musíte rozhodnúť, že je správne po výmene siahnuť (napríklad pri robení efektívneho kombá alebo keď už hrozí, že vám jeden z vašich zverencov zomrie). Kolo totižto končí, keď niekto dostane KO a nedostanete vtedy možnosť pokračovať za druhú postavu, ale musíte skúsiť štastie v kole druhom. V prípade, že neradi bojujete v dvojici, môžete stále používať len jednu postavu, no počítač bude proti vám vždy v dvoch, vďaka čomu získate viac sily a rýchlejšiu regeneráciu životov. No jednoznačne odporúčame každému možnosť tagov, ktoré ponúka tento nový štýl hrania.

Síce Tekken Tag Tournament 2 nedisponuje prakticky žiadnou príbehovou líniou, namiesto nej tu však máme Fight Lab. To je akési tréningové centrum, kde sa prevetelíte do kože Combota, ktorý ovláda všetky triky, kombá a útoky hry. Budete prechádzať mini levelmi, pričom v každom z nich

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: xbox 360

Žáner: Cenega

Výrobca: Namco Bandai

Vydavateľ: Cenega

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý gameplay

+ tag mechanika

- pre niekoho príliš

vysoká náročnosť

- Fight Lab by potreboval

dotiahnuť

HODNOTENIE:

85%



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 SÍCE NEJAKÉ TIE CHYBY MÁ, ALE AK STE FANÚŠIKOM TOHTO ŠTÝLU HIER A HLAVNE TEJTO SÉRIE, URČITE PRE VÁS NEBUDE TÁTO INVESTÍCIA MÁRNA.





sa naučíte niečo nové o ovládaní hry. Pre nových hráčov je to tak perfektný spôsob, ako sa oboznámiť s týmto štýlom hier, zatiaľ čo ostrieľaní hráči si budú môcť vyskúšať novinky, ktoré ponúka možnosť bojovať s dvojicou postáv. Celé je to urobené veľmi zaujímavou a zábavnou formou, s dobrými nápadmi, ako zaujať hráča a Fight Laby by si mal určite každý vyskúšať. Jediným mínusom môže byť to, že síce sa snaží byť k novým hráčom priateľský, no niekoľkokrát si pri ňom aj ponádavate, a to kvôli nedostatočnému vysvetleniu úkonov. Svoj účel ale určite spĺňa.

To, že autori prišli s akýmsi nástrojom, ktorý ukáže hráčom krok za krokom, ako hru ovládať, ale neznamená, žeby ju nejakým spôsobom uľahčili. Síce vás hra bude na začiatku viesť takpovediac za ruku, no keď si tréningom prejdete, stáva sa z nej ten nekompromisný Tekken, aký poznáme. Ak ste nový hráč, tak aj najľahší stupeň náročnosti bude pre vás jednoznačne výzvou,

zatiaľ čo ostrieľaní veteráni sa bez pochyb zapotia na tom najvyššom. Rozhodne hra predstavuje výzvu pre každého hráča a pri každom zápase poriadne prevetráte svoje prsty. Navyše vďaka tag mechanikám na úplne novej úrovni. Možno to všetko môže nakoniec niektorých hráčov odradiť, ale ak sa cez to ale prebrodíte, odmenou vám bude skvelá porcia zábavy.

Užitečnou informáciou je tiež to, že prakticky každý zápas bude pre vás iný. A to preto, že Tekken Tag Tournament 2 prichádza s najväčším počtom postáv v histórii série. Ak zhrátame aj tie z DLC balíčkov, dostaneme pekné číslo 59. Snáď netreba pripomínať, že každá postava je jedinečná, navyše teraz vďaka tag mechanike môžete utvárať rôzne dvojice, čo má za následok ešte väčšiu rozmanitosť. Každý zápas tak bude mať tak úplne iný priebeh. Navyše kým dostanete schopnosti vašej postavy na úplnú dokonalosť, zaberie to dosť času, no pocit zadosťučinenia bude stáť za to.

Audiovizuálne spracovanie je na solídnej úrovni. Grafika je ešte na vyššej úrovni, ako tomu bolo u Tekken 6. Autori sa pohrali s detailmi, všetko je to rýchle, čisté a štýlové. Animácie postáv sú zvládnuté na jednotku a pôsobia veľmi plynule.

Prostredie, v ktorom sa bojuje, síce nedisponuje veľkou dávkou detailov, no to vôbec nevadí. Čo vás ale môže odradiť je menu, ktoré pôsobí, ako keby bolo ešte z pôvodného automatového dielu. Na to, že to je prvá vec, ktorú hráč uvidí, si s ním mohli autori dať viac práce.

Každopádne samostatne musíme vyzdvihnúť zvukovú stránku hry. Na každom bojisku totižto hrá iná hudba, pričom si sami môžete zvoliť, akú chcete kde počuť. Melódie sú chytlivé a nabudia vás na tú správnu bojovú atmosféru.

Suma sumárum, máme tu opäť raz kvalitný počín, čo sa týka bojových hier. Tekken Tag Tournament 2 síce nejaké tie chyby má, ale ak ste fanúšikom tohto štýlu hier a hlavne tejto série, určite pre vás nebude táto investícia márna.

Na druhú stranu ak ste sa s týmto žánrom ešte nestretli, práve tento titul by mohol pre vás byť bránou do tohto sveta. Musíte byť však ochotní tomu venovať dostatok času a miestami obetovať aj vaše drahocenné nervy..

Adam Kollár

Dishonored

Pomsta servírovaná ešte za čerstva

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: ArkaneStudios
Vydávateľ: Cenega
Zapožičal: Brloh
Žáner: First-Person
 akcia/stealth

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľnosť
- + možnosť voľby
- + umelecký štýl
- + atmosféra
- jednoduchý príbeh
- technická zastaranosť
- krátkosť

HODNOTENIE:

85%



Na Dishonored čakali mnohí hráči ako na spásu po všetkých tých lineárnych záležitostiach bez možnosti výberu štýlu hrania. Starší hráči, pamätajúci si tituly ako pôvodný Deus Ex či Thief, ale aj trochu mladší, majúci za sebou hodiny rôznorodého zabíjania v Hitmanovi či prechádzanie sa v unikátnych svetoch, akými boli City 17 alebo Rapture. Tituly ako tieto vždy vyčnievajú a upiera ne zrak celá hráčska obec, kde jedna strana dúfa v príchod ďalšej legendy, druhá sa už dopredu sťahuje, že dnes také klasiky už vyjsť nemôžu.

Či sa na Dishonored bude spomínať aj o dekádu neskôr, si nedovoľíme povedať, no rozhodne sa naň spomenieme na konci roka pri hlasovaniach o tom najlepšom, čo 2012 pre nás prinieslo. Schovávať si verdikt na koniec recenzie by v tomto prípade bol koniec zbytočný. Aj tak sa väčšina z vás pozrela na percentuálne hodnotenie ako prvé. To hodnotenie neprináša otázku, či je hra dobrá, ale či je takmer perfektná, a odpoveď leží niekde medzi. Nanešťastie, Dishonored sa nevyhol zopár negatívam, ktoré stlačili hodnotenie trochu nižšie.

Tým hlavným mínusom je príbeh. Slubovaný nám bol triler o pomste, no na kaliber KillBill či Vraný môžete rovno zabudnúť. Hlavný hrdina, menom CorvoAttano, je falošne obvinený z vraždy cisárovnej, ktorú mal sám chrániť ako jej strážca. Navyše jej dcéra Emily bola unesená. Pridajte k tomu fakt, že Corvo

mal s cisárovňou viac než len profesionálny vzťah, a mali by ste dostať silnú motiváciu pre vydanie sa na cestu pomsty. Tu však nastáva hlavný problém. Začiatok je prirýchly. Zabudnite na dlhý začiatok Deus Exu, kde trvalo hodnú chvíľu, kým sa dali veci do pohybu. Príbeh Dishonored pôsobí zo začiatku dosť uponáhľane a nedáva vám priestor na poriadne vžitie sa s postavami, čo sa povezie celou hrou, aj keď sa už tempo dá do normálu.

Väčšina postáv nedostáva dostatok priestoru, pričom by si ho naozaj zaslúžili. K svojim cieľom necítite patričnú nenávisť vzhľadom na to, čo Corvovi urobili. Na druhú stranu, aspoň vám to uľahčí prechádzanie hry bez zabíjania jediného zloducha, pretože aj keď je spôsobov likvidovania cieľov viac, avšak ten spôsob,

pri ktorom nikoho z nich nezabijete, je stále preferovaný aj samotnou hrou. Jednoducho povedané, nebudete čeliť zložitým morálnym otázkam ako la Zaklínač 2, ale jednoducho budete skôr v závislosti na tom, či chcete šťastnejšie alebo temnejšie zakončenie. A ani jedno z nich neprináša tak uspokojujúci pocit z dokončenia príbehu, skôr pôsobia rovnako uponáhľane, ako začiatok. Ba čo viac, niekoľko dôležitých otázok a tém zostane nepreskúmaných. Možno sa tieto veci nechali na slubovaní príbehové rozšírenia.

Plusy však v tejto hre jednoznačne prevažujú a aj keď príbeh nie je žiaden „page-turner“, pokračovať v hraní vás aj tak bude nútiť sama hrateľnosť, ponúkajúc toľko



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK

SEVERNÁ AMERIKA, 18.STOROČIE. PO VIAC NEŽ 20 ROKOCH KONFLIKTU STOJA 13 AMERICKÝCH KOLÓNII A BRITSKÁ KORUNA NA POKRAJI MOHUTNEJ VOJNY. BOJOVÉ LÍNIE SA ČRTAJÚ, VOJNOVÝ KOLOS UŽ NIE JE MOŽNÉ ZASTAVIŤ. A VTEDY ZO STÁLE HORÚCEHO POPOLA VYPÁLENEJ DEDINY POVSTÁVA NOVÝ POMSTITEĽ. V ŽILÁCH MU PRŮDÍ ZMIEŠANÁ KRV A JEHO BOJ ZA SLOBODU A SPRAVODLIVOSŤ BUDE UKOVANÝ V PLAMEŇOCH REVOLÚCIE!

ASSASSINS CREED 3 SA ODOHRÁVA NA POZADÍ VOJNY ZA NEZÁVISLOSŤ NA KONCI 18.STOROČIA. PREDSTAVÍ NOVÉHO HRDINU CONNORA, KTORÝ JE Z JEDNEJ POLOVICE BRIT A Z DRUHEJ MOHAWK. TEN SA PO ÚTOKU KOLONISTOV STÁVA HLASOM VOLAJÚCIM PO SPRAVODLIVOSTI V ODVEKEJ VOJNE ASASÍNOV A TEMPLÁROV.

NOVÝ HERNÝ ENGINE PRINÁŠA PRIELOM V KVALITE GRAFIKY I UMELEJ INTELIGENCIE, ČO POZNAŤ AKO NA KVALITE MODELOV POSTÁV, TAK I NA VERNOM ZOBRAZENÍ KRÁS SUROVEJ AMERICKEJ PRÍRODY V OBDOBÍ OSÍDLŔOVANIA SEVERNEJ AMERIKY. ARZENÁL ZBRANÍ SA DOČKAL OŽIVENIA V PODOBE DOBOVEJ VÝZBROJE. NEPRIATEĽOV V ASSASSINS CREED 3 BUDETE LIKVIDOVAŤ LUKOM, PIŠTOĽAMI, ČI TOMAHAWKOM A SAMOZREJME NECHÝBA ANI SKRYTÁ ČEPEĽ.



1. CENA



2. CENA



3. A 4. CENA



5. A 6. CENA



ZASÚŤAŽIŤ SI MÔŽETE O TIETO SKVELÉ HRY, TRIČKÁ A MIKINY, VEĽMI JEDNODUCHO, KLIKNUŤÍM NA ODKAZ NIŽŠIE

[HTTP://WWW.GAMESITE.SK/SUTAZE.HTML](http://www.gamesite.sk/sutaze.html)





propagovanú možnosť vol'by, kde je naozaj len na vás, ako ku každej z deviatich misií pristúpite. K dispozícii budete mať tradičné zbrane ako dýku, kušu s uspávacími aj obyčajnými šípami a pištoľ. Nepriateľov môžete prirodzene aj omráčiť, prípadne sa im úplne vyhnúť, k čomu vám najlepšie poslúžia nadprirodzené schopnosti od tajomného Outsidera.

Stealth v tomto prípade neznamená plazenie sa v tieňoch, ale hľadanie alternatívnych ciest pre vyhýbanie sa nepriateľom a dostanie sa skrz, a na strážené miesta. Môžete k tomu využiť rôzne múry a presúvať sa na miesta tradične s tým, že si dáte pozor na rutinný pohyb stráží, alebo sa spol'ahnete na schopnosti ako Blink, vďaka čomu sa môžete okamžite teleportovať na miesta, ktoré máte v dosahu. Do budov sa môžete dostať vtelením sa do ryby alebo potkana, alebo cez smažiacie pole prejsť prevzatím kontroly nad strážou. Nezabudnime ani na možnosť vyzabíjania všetkého živého na mape. Na vybalansovanie všetkých týchto a ďalších schopností bolo naozaj treba skúsených dizajnérov a za každou mapou a misiou stálo nepochybne enormné množstvo práce a testovania, o akom iné žánre ani netušia. Pokiaľ sa rozhodnete vykašľať na zakončenie „a žili šťastne až do smrti“ a namiesto toho skúsíte zabíjať svoje ciele čo najkreatívnejšie, tak máte o zábavu postarané na dlhý čas.

Samozrejme, nemôžeme obísť aj dizajn umelecký. Ruku skúseného Viktora

Antonova, dizajnéra City 17 z Half-Life 2, je poznať na každom kroku. Nech sa nachádzate v Dunwalle kdekoli, v prístave, v továrni, na námestí hoci aj v špinavých stokách, všade to vyzerá nádherne ako na mal'be a vždy sa budete mať čím pokochať. Mesto má skrátka svoj neodškriepiteľný chladný charakter. Dojem nekazí ani slabšia technická stránka grafiky, aj keď jej limitácie je vidieť okrem textúr najmä na kamenných tvárach postáv a v rozdelení jednotlivých levelov do niekoľkých častí, oddelených prechodovými obrazovkami. Silná atmosféra však zostáva neustále prítomná, k čomu pomáha aj zväčša temný, ambientný hudobný sprievod od Daniela Lichta.

Misie, miesta kam sa pozriete, a vaše ciele bývajú rôznorodé a vždy sa snažíte o niečo iné a čo je najlepšie, hre nedochádza dych ani pri konci, ako to často býva zvykom pri iných tituloch. Vzhľadom na dĺžku hry by bolo naozaj nepríjemné, ak by ste pocítili stereotyp. Dĺžka hry býva pri takomto type vol'nej hrateľnosti vskutku relatívna a nepochybne sa nájdu takí hráči, ktorým trvalo prvé prejdienie okolo tridsiatich hodín, no v porovnaní so staršími kúskami, spomenutými na začiatku recenzie (predovšetkým Deus Ex a Thief), je Dishonored jednoznačne kratší. Na druhom najťažšom stupni náročnosti trvalo prvé prejdienie bez zabíjania nepriateľov presne jedenásť hodín, a to aj pri robení väčšiny vedľajších questov. Avšak okrem vedľajších úloh môžete na mapách hľadať runy alebo amulety, za

ktoré získavate vylepšenia schopností. Ale to je skôr také umelé nat'ahovanie hracieho času. Tento problém by sa vyriešil, keby spomínaný začiatok a koniec neboli tak uponáhľané a isté postavy dostali viac miesta. Znovu sa k tomu vraciame, keďže práve to najviac kazí dojem.

Tiež ma pokojne môžete obviniť z toho, že som možno prechádzal hru „recenzentským“ tempom, prípadne som nehl'adal veľa alternatívnych ciest. A áno, aj na vyššej náročnosti narazíte na nápovery pre optimálny postup ďalej, kvôli čomu je hlavným dôvodom hľadania inej cesty samotná výzva urobiť niečo inak než ako prvé riešenie, ktoré vám hádže hra pod nohy. A popritom preskúmate každý kút mapy a hľadáte jej tajomstvá, nech už ide o listy a audiografy, poskytujúce hlbší pohľad do pútavého sveta alebo nájdenie elixírov na doplnenie zdravia a many či vzácnych predmetov a peňazí na zakúpenie munície a iných vylepšení.

Dishonored síce neexceluje vo svojom hlavnom príbehu a po technickej stránke, no vyvažuje to skvelou hrateľnosťou, ponúkajúcou možnosť prechádzať každú misiu stále dookola a neustále prichádzať na nové spôsoby postupu ďalej. Dokáže vás vtiahnuť na niekoľko dní do svojho sveta skrz nádherné umelecké spracovanie a hutnú atmosféru. Zanechá za sebou silný dojem a neopustí radar vynaliezavých hráčov ešte dlhý čas.

Patrik Barto



NOVÉ **cineMAX** KARTY NA ROK 2013 SÚ TU!



S KARTAMI VŽDY UŠETRÍTE!



S KARTAMI MÁŠ ZĽAVU V BUFETE A TERAZ UŽ AJ V

V PREDAJI OD 1. NOVEMBRA • PLATNOSŤ KARIET OD 1. 12. 2012 DO 31. 12. 2013



VIAČ INFO NA WWW.CINE-MAX.SK
ALEBO V POKLADNI TVOJHO KINA

Zalman ZM-NC3

ULTRATICHÝ NOTEBOOKOVÝ CHLADIČ

ZÁKLADNÉ INFO:

Rozmery:
380×308×42 mm
Hmotnosť:
900 g
Napájanie:
5 V cez USB
Hlučnosť:
20 dB

Zapožičal:
Zalman

PLUSY A MÍNUSY:

- + Tichá prevádzka
- + Veľký ventilátor
- + Kvalitné spracovanie
- + Nízka hmotnosť
- + Nízke vibrácie
- + USB výstup pre ďalšie zariadenie
- + Notebook na nej nekľže
- Chýba regulátor otáčok
- Absencia vypínača



RADI POUŽÍVATE NOTEBOOK NAPLNO? RADI HO MÁTE POD KONTROLOU A NECHCETE, ABY SA PREHRIEVAL? UŽ DÁVNO JE ZNÁME, ŽE NOTEBOOKY MAJÚ CHLADENIE SÚČIASTOK A KOMPONENTOV VYRIEŠENÉ OVEĽA HORŠIE, AKO KLASICKÉ STOLOVÉ POČÍTAČE. JE TO PRIRODZENÉ DANÉ TÝM, ŽE SÚ MINIMALIZOVANÉ V MALOM TELE NOTEBOOKU, UKRYTÉ TAK, ABY ZABERALI ČO NAJMENEJ MIESTA.



HODNOTENIE:

95 %



Stalo sa vám niekedy, že pri dlhodobom celodennom používaní notebooku vyžaroval až príliš veľké teplo a nedalo sa to vydržať? Možno by bol čas pouvažovať, či by sa s tým nedalo niečo spraviť. Pokiaľ si teda na notebooku nechcete upražiť vajíčka, siahnite po chladiacej podložke. Tá vyrieši mnohé problémy a uchráni váš notebook.

Medzi zástupcov chladiacich položiek, ktoré sú na trhu, sa k nám dostala na test jedna, a to od spoločnosti Zalman.

Presnejšie ide o model ZM-NC3. U nás je táto kórejská spoločnosť už dlhšiu dobu známa vďaka rôznemu príslušenstvu pre počítače.

Podložka je určená pre notebooky s uhlopriečkou do 17 palcov. Rozmery sú 380×308×42 milimetra a váha je 900 gramov. Napájanie podložky je riešenie cez USB port, pričom obsahuje aj jeden USB výstup.

V strede sa nachádza obrovský 200 milimetrový ventilátor. Vrchná časť podložky je vyrobená z perforovaného plechu, a to pre lepší efekt chladenia a odvádzania tepla. Pre lepšiu prilnavosť s notebookom slúži desať gumových krúžkov, pričom pogumovaný je aj perforovaný plech.

Najlepšie na podložke je, okrem jej ceny, aj úroveň zvuku. Úroveň hlučného je podľa parametrov len 20 decibelov.

Pri celodennom používaní ho takmer vôbec nepočuť. Priamo určený je, samozrejme, všetkým náročným užívateľom, ktorí využívajú výkonný notebook naozaj naplno.

Martin Klokner



WinePlanet.sk



VELKÉ SŤAHOVANIE VÍNA

ZĽAVY
AŽ DO **-70%**

PLATÍ DO 31. 12. 2012



**SŤAHUJEME SA DO NOVÝCH PRIESTOROV!
POMÔŽTE NÁM UPRATAŤ A VYUŽITE VELKÉ
ZĽAVY NA KVALITNÉ VÍNA Z CELÉHO SVETA.**

Sound Blaster Tactic 3D Rage Wireless

domáce kino v headsete

ŠPECIFIKÁCIE:

Mení: 50 mm
neodymový magnet
Frekvenčná odozva:
20 Hz - 20 kHz
Impedancia: 32 ohmov
Citlivosť: 102 dB/mW
Mikrofón:
Typ mikrofónu:
kondenzátorový
s potlačením
okolitého hluku
Frekvenčná odozva:
100 Hz - 6,5 kHz
Impedancia: < 2
200 ohmov
Citlivosť: - 40 dBV/Pa
Vysielač USB:
Port USB 1.1
alebo USB 2.0
Rozhranie:
Bezdrôtové pásmo
ISM 2,4 GHz
Odporúčaná MOC: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + hudobný prednes
- + bezdrôtový prenos zvuku
- + priestorový zvuk 7.1
- + cena
- kompatibilita iba s PC
- kvalita použitých materiálov

HODNOTENIE:

95%

Vianoce sa nezadržateľne blížia a spolu s nimi aj darčeky. Ak ste fanúšikmi hier a filmov, napíšte Ježiškovi o novom bezdrôtovom headsete z dielne Sound Blaster, Tactic 3D Rage.

Vzhľad a dielenské spracovanie

Masívna konštrukcia, perfektný dizajn. Toto vám ako prvé napadne pri vybalení zo škatule. Beriete teda slúchadlá do rúk a nasleduje ďalšie prekvapenie, a to ich hmotnosť. Pri svojich nemalých rozmeroch vážia slušných 316 g. Ako si ich začnete bližšie obzerat', neunikne vám ich dielenské spracovanie, u ktorého dominuje plast, podobne ako u väčšiny slúchadiel.

Výnimkami sú, samozrejme, hlavový most, ktorého základom je pevné oceľové jadro a penové náušníky potiahnuté jemnou kožou, rovnako ako aj vnútorná strana hlavového mosta na zabezpečenie maximálneho pohodlia aj pri dlhšom používaní. Čo sa týka farebného prevedenia, prevládajúcou farbou je čierna, ktorú decentne dopĺňajú červené nápisy RAGE na konštrukcii hlavového mosta a červené krytky spojov hlavového mosta s mušľami.

Konektivita a ovládacie prvky

Väčšina z vás by čakala, že o bezdrôtový prenos zvuku do headsetu sa stará Bluetooth, prípadne Wifi. Ani v jednom



prípade tomu tak nie je. Sound Blaster stavia na prenose zvuku prostredníctvom rádiových vln, (technológia ISM) podobne ako u predchádzajúcich modeloch tohto radu.

Prejdime k ďalšej časti venovanej elementom. Všetko podstatné nájdete na ľavej mušli. Prvky konektivity reprezentuje micro USB konektor, ktorý slúži na dobíjanie headsetu a 3,5 mm jack konektor určený na praktický odnímateľný mikrofón. Okrem toho tu nájdete aj ovládacie prvky, ktoré sú umiestnené v dolnej polovici mušle.

Z prednej strany je vám k dispozícii tlačidlo mute na vypnutie mikrofónu, zadná strana obsahuje tlačidlá na zapnutie/vypnutie headsetu a zvyšovanie/znižovanie hlasitosti. Prístup ku všetkým tlačidlám je pohodlný, ich ovládanie je intuitívne, a tak si na ne rýchlo zvyknete.

Zvukový prednes, dojmy z používania

Slúchadlá teda máte vybalené, pozorne ste si ich obzreli a neviete sa už dočkať, ako ich vyskúšate. Za predpokladu, že má integrovaná batéria 'šťavu', môžete ich používať ihneď po vybalení. Ich inštalácia je jednoduchá. Pribalený bezdrôtový vysielač zapojíte do USB portu, zapnete slúchadlá a v priebehu pár sekúnd sú zariadenia spárované a pripravené na použitie. Pre zabezpečenie maximálnej zábavy a zážitku je však potrebné stiahnuť príslušný softvér zo stránky výrobcu, vďaka ktorému získate prístup ku SBX Pro Studio, ktorého súčasťou sú nastavenia priestorového zvuku, basov, dialógov, ekvalizéra a podobne. Súčasťou softvéru je aj VoiceFX, s ktorým si užijete kopec zábavy. Nejde o nič iné, ako o program umožňujúci zmenu hlasu podľa predvolených presetov, vďaka ktorým budete pri rozhovoroch



neprehliadnuteľní. Pri sťahovaní softvéru zo stránky výrobcu je však potrebné sa obrnúť dávkou trpezlivosti, pretože to ide ako v lete na saniach.

Tento headset je vyvinutý predovšetkým pre hráčov, čomu nasvedčuje jednak jeho konštrukcia, bezdrôtový prenos zvuku a (čo ocení ne jeden hráč) akustické 3D prostredie umožňujúce reprodukciu priestorového zvuku 7.1, ktoré posúva hranice hernej zábavy až k realistickému dojmu. Ohromujúce priestorové efekty vytvoria virtuálne reproduktory okolo vás, nad vami a takisto aj pod vami. O to sa starajú v spolupráci so SBX Pro Studio výkonné 50 mm FullSpectrum reproduktory, ukryté v mušliach osvetlenými diódami. Túto technológiu Creative nazval LED RGB SB Prism, pričom Prism je schopný generovať vyše 16 miliónov farieb a umožňuje nastavenie farebného spektra podľa vašej ľubovôle. Na svoje si však prídu aj fanúšikovia filmov, ktoré musia, samozrejme, obsahovať stopu priestorového zvuku. Potešujúcou správou je to, že nepotrebujete k tomu 7.1 zvukovú kartu. Všetko, čo potrebujete, je voľný USB port. Je však otázne, či reprodukcia zvuku 7.1 cez bezdrôtový USB vysielateľ dokáže adekvátne konkurovať 'surroundovým' zvukovým kartám.

Pred samotným testovaním som bol voči tomuto headsetu skeptický, pretože slúchadlá na báze bluetooth ma veľmi o svojich kvalitách nepresvedčili, no v tomto prípade som ostal milo prekvapený. Creative si ľubuje nezabudnuteľný herný zážitok, a to sa mu aj podarilo dodržať. Hranie hier



naberá nový charakter, pretože atmosféra priestorového zvuku vás vtiahne priamo do deja hry. Prenikavé výšky a mohutné basy umocňujú zážitok. Vďaka SBX Pro Studio si môžete vybrať jeden z predvolených profilov pre rôzne typy hier, alebo si vytvárať profily vlastné, ktoré si môžete navyše vymieňať s vašimi kamarátmi. Zvukový prednes je teda na vysokej úrovni, ktorý nenarúšajú napr. sykavky, prípadne iné zvukové defekty. Komu však napadlo, že by si tento headset pripojil k domácejmu kinu, prípadne k televízii, aby si vychutnal zážitok 7.1 naplno, ten ostane sklamaný, pretože funguje len na pripojenie k počítaču (operačné systémy windows a mac).

Kapacita zabudovanej batérie je pre hráčov ako stvorená, pri plnom nabití poskytuje až 16-hodinovú výdrž, ktorá závisí hlavne od LED podsvietenia Prism, ktoré sa v prípade potreby dá jednoducho vypnúť. Zostávajúcu približnú výdrž batérie zistíte len pomocou SBX Pro Studio, no vzhľadom na 16-hodinovú výdrž vás tento údaj príliš zaujímať nebude. Vďaka príjemnej hmotnosti 316 g vás nebude boľieť hlava, prípadne krk ani pri dlhšom hraní, možný problém



však vidím v penovej výstelke hlavového mosta, ktorá sa v mojom prípade začala odlepovať už po pár hodinách používania.

Záverečné hodnotenie:

Tak ako v predošlej recenzii, aj v tomto prípade zastávam názor, že smerovanie výrobcov k bezdrôtovému prenosu je dobrým ťahom, najmä z hľadiska zvyšovania komfortu pri používaní slúchadiel. Vo viacerých prípadoch však kvalita hudobného, resp. zvukového prednesu nie je taká, aká by mala byť, alebo akú by ste pri takejto cenovke očakávali. Toto, našťastie, nie je ten prípad a Creative úspešne pokračuje v sérii bezdrôtových herných headsetov. Aj napriek menším nedostatkom, ako môže byť prípad odlepovania výstelky hlavového mosta, či nekompatibility headsetu s televíziou, prípadne domácim kinom, ide o skvelý produkt, ktorý sa oplatí mať. Niektorých možno odradí stanovená maloobchodná cena, no tento headset sa dá zohnať aj lacnejšie a určite stojí za to, aby ste o ňom prinajmenšom považovali. V prípade, že ste zástancom klasického kábla, k dispozícii je o niečo lacnejšia káblová verzia.

Miroslav Konkol'

Cisco Linksys E4200

Výkonný domáci router

Firma Linksys, ktorú vlastní spoločnosť Cisco, je už dlhodobo známa medzi poprednými dodávateľmi aktívnych sieťových prvkov. Ťahanie sieťových káblov po byte alebo dome môže byť nočnou morou. Testovaný dualbandový Wi-Fi router od firmy Linksys zaujme nielen svojím elegantným vzhľadom, ale najmä svojou kvalitou.

Našťastie existuje aj bezdrôtová alternatíva. Pre tých, ktorí majú do firmy alebo domu privedenú dostatočne rýchlu linku a nechcú jej rýchlosť prechodom na Wi-Fi degradovať, prináša spoločnosť Cisco router Linksys E4200 s maximálnou prenosovou rýchlosťou rekordných 750 Mbit/s, teda 91,6 MB za sekundu. V dnešnej modernej dobe sa stretávame čoraz viac s bezdrôtovými technológiami. Väčšina domácností však ešte stále beží na starších technológiách, ako je Wi-Fi 802.11 a/b/g. Tieto technológie so sebou nesú isté, v dnešnej dobe už aj značné obmedzenia v prenosoch. To znamená teoretické maximum 54 Mbit/s, realita býva aj polovičná.

Skôr ako sa vrhne na špecifikácie, treba pochváliť vynikajúci dizajn. Čierne telo je v strede predelené šedým pruhom,

pôsobí elegantne a v ňom nájdeme aj logo Cisco. V jednoduchosti je krása. Pohľad na špecifikácie je obdobný. Pre zástancov káblových spojení sú k dispozícii štyri gigabitové porty a jeden WAN port. Kupovať v dnešnej dobe router bez podpory gigabitu je zbytočnosť. Podporované normy pre bezdrôtový príjem sú 802.11 a/b/g/n.

Keďže ide o dualbandový, teda dvojpásmový router, komunikovať vie v oboch pásmach súčasne, a to v 2,4GHz a 5GHz. Vo vnútri zariadenia je ukrytých celkom šesť MIMO antén pre Wi-Fi signál. Na routeri nájdeme, samozrejme, aj jeden USB port. Ten môže

poslúžiť na zapojenie externého pevného disku, na ktorý potom môžete uložiť dáta pre vlastný stream, prípadne spustiť FTP server. O možnosti sťahovania torrentov bez zapnutého PC sa, bohužiaľ, výrobca nezmiňuje.

Samozrejmosťou je možnosť pripojiť disk k vášmu počítaču ako sieťovú jednotku. Výsledky testov pomocou programu LAN Speed Test. Testovali sme prenos súboru vo veľkosti 20 MB medzi notebookom a pripojeným externým harddiskom Western Digital 1,5 TB; USB 2.0.

Martin Klokner

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Cisco
Distribútor: Cisco
Na recenziu poskytol: Cisco

PLUSY A MÍNUSY:

- + inštalácia, dizajn
- + rýchlosť a stabilný signál
- + dobrý dosah
- + podpora pre Cloud
- lokalizácia

HODNOTENIE:

95%





Chceš sa naučiť pracovať s počítačom?

- ✓ prostredníctvom Internetu
- ✓ sledovaním videa
- ✓ z pohodlia domova
- ✓ vlastným tempom
- ✓ kedy Ti to vyhovuje

Nauč sa pracovať s tabuľkami,
prezentáciami, s grafikou,
rozposielať hromadnú poštu
a ďalšie počítačové programy

Registruj sa na stránke:
www.chytrak.sk



Vyber si
videokurz
ZADARMO!

Projekt podporili:



Gula Consulting

CREATIVE

Mediálni partneri:



Nové myši a touchpad Logitech pre Windows 8

...a všetko máte pod kontrolou



Logitech uvádza nový rad produktov navrhnutých pre jednoduchú a intuitívnu navigáciu v operačnom systéme Windows 8.

Bezdrôtový dobíjací touchpad Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650 a dotykové myši Logitech Touch Mouse T620 a Logitech Zone Touch Mouse T400 sú špeciálne vytvorené pre spoluprácu s dotykovým rozhraním Windows 8 a budú k dispozícii už koncom tohto mesiaca.

„Táto nová rodina produktov posúva tradičné funkcie myši, na ktoré ste zvyknutí, a optimalizuje ich pre nový pocit pri navigácii v rámci nového prostredia, ktoré Windows 8 ponúkajú,“ povedal Mike Culver, viceprezident rozvoja značky pre spotrebiteľské počítačové platformy v spoločnosti Logitech. „Naše nové myši i touchpad replikujú pocit z používania dotykového displeja, na ktorý ste si zvykli u smartphonu a tabletu. Vzhľadom k tomu, že Windows 8 teraz ponúkajú podobné možnosti ovládania dotykom,

naše produkty vám sprostredkujú rýchly, jednoduchý a dynamický prístup k základným prvkom, ktoré nové používateľské rozhranie využíva.“

Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650

Pre bezdrôtový dobíjací touchpad Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650 je charakteristický rozmerný, ultra hladký sklenený povrch citlivý na dotyk, ktorý podporuje gestá používané v systéme Windows 8 a urýchľuje navigáciu medzi jednotlivými oknami, pričom vaše prsty majú dostatok priestoru, kde sa môžu túlať.

Môžete robiť základné operácie, ako sú výber, kliknutie alebo posúvanie, a to z akéhokoľvek miesta, kam prsty na touchpad položíte, no súčasne môžete využiť prednosti gest, ktoré sú súčasťou operačného systému Windows 8 – napríklad gest pre prechod medzi aplikáciami, otvorenie „kúzelného panelu“, ukázanie miesta, ktoré sa má

zväčšiť, a švih tromi prstami, ktorý vás vráti späť na úvodnú obrazovku.

Touchpad má jednoliatu rozmernú dotykovú plochu so skleneným povrchom, ktorý prstom umožňuje hladký kĺzavý pohyb pre presnejšie ovládanie gest alebo kurzoru. Kdekoľvek na ploche touchpadu môžete prevádzať akcie zodpovedajúce



stlačení ľavého alebo pravého tlačidla myši a navyše je touchpad vybavený vstavaným senzorom pre zaistenie precízneho sledovania pohybu tak, aby navigácia bola rýchla a plynulá.

Logitech Touch Mouse T620

Tým, čo hľadájú myš s ultra štíhlym dizajnom, ponúkne model Logitech Touch Mouse T620 celú plochu svojho povrchu citlivého na dotyk pre plynulú navigáciu. Podobne ako u touchpadu máte úplnú voľnosť pre využívanie gest – môžete ich použiť na ktoromkoľvek mieste povrchu myši – aj na jej okrajoch – takže pri všetkých akciách, ktoré budete robiť, budete mať prirodzený a intuitívny pocit, čo platí aj pre vodorovné a zvislé rolovanie obrazovky a prepínanie medzi aplikáciami.

Táto bezdrôtová myš s hladkým povrchom je maximálne štýlová, krivky jej dizajnu sú vytvorené tak, aby vaša ruka nebola namáhaná ani po hodinách používania, a navyše má optický laserový snímač, ktorý zaručuje presné sledovanie pohybu prakticky na akomkoľvek povrchu.

Logitech Zone Touch Mouse T400

Myš Logitech Zone Touch Mouse T400 presahuje tradičné funkcie počítačových myši vďaka tomu, že vám umožňuje rýchly a jednoduchý prístup k obľúbeným prvkom operačného systému. Má sklenený povrch

dostali priamo na úvodnú obrazovku systému Windows 8 a získali tak prístup k vašim obľúbeným aplikáciám.

Vďaka pogumovanému orámovaniu už tak pohodlne tvarovaného dizajnu – a spojeniu štandardných funkcií, na aké ste zvyknutí u tradičnejších myši, s hladkým vodorovným a zvislým posuvom – bude pre vás radosť skúmať možnosti vášho PC alebo tabletu na nekonečné hodiny.

Výdrž batérií

Bezdrôtový dobíjací touchpad Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650 sa nabíja cez USB port počítača a pri plnom nabití vydrží pracovať až jeden mesiac – navyše je vybavený vypínačom a má kontrolku nízkeho stavu nabitia batérie.

Myš Logitech Touch Mouse T620 má výdrž batérie šesť mesiacov a batérie myši Logitech Zone Touch Mouse T400 ju vydržia poháňať až 18 mesiacov. Podobne ako touchpad má aj myš Logitech Zone



Touch Mouse T400 vypínač a indikátor nízkeho stavu nabitia batérie. Výdrž batérie u každého z uvedených produktov sa môže líšiť v závislosti na konkrétnom spôsobe používania zo strany používateľa a náročnosti používaných aplikácií.

Ceny a dostupnosť

Očakáva sa, že touchpad Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650 a myši Logitech Touch Mouse T620 a Logitech Zone Touch Mouse T400 budú v Spojených štátoch a Európe k dispozícii v priebehu októbra 2012 a ich doporučené maloobchodné ceny budú v uvedenom poradí 79,99 €, 69,99 € a 49,99 €. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.logitech.com alebo na blogu spoločnosti Logitech.

Kompatibilita produktov spoločnosti Logitech s Windows 8:

Väčšinu myši a klávesníc spoločnosti Logitech je možné používať v rámci operačného systému Windows 8. Úplný zoznam produktov so značkou Logitech, ktoré sú s Windows 8 kompatibilné, nájdete tu:

www.logitech.com/Win8-compatibility



citlivý na dotyk, takže môžete prstami hladko posúvať obsah obrazovky vodorovne alebo zvislo a môžete kliknúť kamkoľvek na čelnej ploche dotykovej zóny, aby ste sa

Logitech G710+

Mechanical Gaming Keyboard

Spoločnosť Logitech dnes predstavila najnovší prírastok do radu vysoko výkonných herných produktov: mechanickú hernú klávesnicu Logitech G710+ Mechanical Gaming Keyboard. Je navrhnutá tak, aby vám umožnila čo najlepšie sa sústrediť na hru. Bola testovaná a vyladená s ohľadom na to, čo hráči chcú: minimálne rušivé prvky, rýchlu odozvu a mať nad všetkým dokonalú kontrolu.

„Mechanická herná klávesnica Logitech G710+ bola vytvorená s cieľom naplniť špecifické potreby hráčov,” povedal Mark Starrett, hlavný manažér celosvetového predaja produktov spoločnosti Logitech. „Testovali sme ju naživo a skúšali ju profesionálni hráči, naši partneri, novinári aj bežní hráči ako sme my, aby sme mali istotu, že sme vytvorili mechanickú hernú klávesnicu, ktorá prekoná všetky očakávania.”

Klávesnica má mechanické tlačidlá, ktoré poskytujú odozvu potrebnú pre hranie – aktivačná potrebná sila je 45 gramu a zdvih 4 mm – a sú optimalizované pre veľmi rýchle zadávanie príkazov. Navyše pri stlačení neklikajú, pretože pod každým klávesom je vstavaný tlmiaci krúžok, ktorý zásadným spôsobom potlačuje rušivé zvuky, ktoré pri hraní klávesnica vydáva, a pritom to nie je na úkor vnímania odozvy tlačidiel.

Klávesnica bola podrobená skutočne mučivému testovaniu, aby bola overená

jej odolnosť, kde životnosť tlačidiel je minimálne 50 miliónov úderov.

Celá klávesnica je podsvietená pomocou bielych LED a ich jas možno nastaviť v štyroch úrovniach alebo ho úplne vypnúť. Aby klávesy WASD a tlačidlá so šípkami boli lepšie viditeľné, je možné ich jas upraviť nezávisle na nastavení podsvietenia zvyšku klávesnice.

Pomocou aktualizovanej aplikácie Logitech Gaming Software môžete tzv. „G” klávesom priradiť zložitú makrá alebo prepracované herné skripty napísané v programovacom jazyku Lua – buď pred hrou, alebo aj kedykoľvek počas jej priebehu – takže pre každú jednotlivú hru máte k dispozícii až 18 jednotlivých funkčných zadaní. Navyše konštrukcia všetkých 110 kláves vylučuje nežiadúce zdvojené stlačenie a 26 tlačidiel je vybavené ochranou proti súčasnému stlačeniu dvoch alebo viac kláves naraz, aby ste mali istotu, že zložitú hernú

príkazy budete môcť zadávať s bezchybnou presnosťou. Mechanická herná klávesnica Logitech G710+ je kompatibilná s operačnými systémami Microsoft Windows 7, Windows Vista a očakáva sa, že bude kompatibilná aj s systémami, ktoré budú na trh uvedené v budúcnosti.

„Prvá dôležitá akcia, na ktorej som použil túto klávesnicu Logitech, bola MLG Summer Arena,” povedal NY Jacky, člen Team Curse. „Po turnaji som sa pozrel na svoje priebežné skóre a bolo vyššie než obvykle. Väčšinou vám zaberie veľa času kým si na danú klávesnicu zvyknete, no u tejto sa do toho dostanete hneď. Už by ma nikdy ani nenapadlo použiť inú.”

Cena a dostupnosť

Mechanická herná klávesnica Logitech G710+ bude v Európe k dispozícii začiatkom novembra za 149 €. Ďalšie info získate na www.logitech.com.



HOLLYWOOD

BEN
AFFLECK

BRYAN
CRANSTON

ALAN
ARKIN

JOHN
GOODMAN



FILM BOL IBA KAMUFLÁŽ.
MISIA BOLA SKUTOČNÁ.

ARGO

NA ZÁKLADE ODTAJNENÝCH SKUTOČNOSTÍ

V KINÁCH OD 29. 11.

GK films

SMOKEHOUSE

argomovie.co.uk

WARNER BROS. PICTURES
© 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PIERCE BROSNAN • TRINE DYRHOLM

KDYŽ SI MYSLÍME, ŽE JE PO VŠEM,
MOŽNÁ VŠECHNO TEPRVE ZAČÍNÁ.



Svatba MEZI CITRONY

V KINÁCH OD 22. NOVEMBRA



Creative Live! Cam Connect HD 1080

Kvalitná kamera nielen na videohovory

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Creative

Cena: 89,99 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitný zvuk a video
- + široké možnosti využitia vďaka pripáľnému softvéru
- + technológia Crystal Voice
- vysoké požiadavky na systém

Počítače sa už dávno nepoužívajú len na prácu. Stali sa centrom multimediálnej zábavy a komunikácie. Tretom v komunikácii cez internet sa stali videohovory, pôžitok z nich graduje. Nová FullHD webkamera s dvoma mikrofónmi pre skvelý zvuk, napchatá zaujímavými funkciami je tu.

Osadená je kvalitnou 5 megapixelovou šošovkou, ktorá dokáže zaznamenať video v rozlíšení 1080p pri 30 snímkach za sekundu. O ostrosť obrazu sa stará auto focus. Po krajoch nájdeme dva mikrofóny kompatibilné s technológiou Crystal Voice. Creative pridala množstvo programov, ktoré využívajú plný potenciál tejto kamery. Od rôznych úprav obrazu a zvuku, cez monitorovanie miestnosti alebo detí, až po prihlasovanie sa do systému pomocou tváre.

Čo sme našli v škatuli?

Nečakajte žiadne veľké zázraky. Balenie je síce pekné, ale obsahuje iba kameru s kabelážou, CD so softvérom a dokumentáciu.

Švajčiarske hodinky alebo čínska stavebnica?

Na spodku balenia síce nájdeme nie práve potešujúci odznak Made in China, no kamera je spracovaná na výbornú. Či už po dizajnovej alebo konštrukčnej stránke.

Kameru lemuje lesklý čierny plast, ktorý spolu s matnými krytmi mikrofónov na okrajoch dodáva zariadeniu luxusný vzhľad. Konštrukcia je pevná, trochu som však nepochopil, prečo je zadná nôžka urobená tak, ako je. Uchytenie vyznieva trochu nelogicky, ale drží na monitore celkom pevne. Ramená nôžky sú zbytočne veľké.

Aktivitu kamery oznamuje oranžová dióda vľavo. Tento prvok by na kamerách nemal chýbať. Nie je to práve najlepší pocit, keď pred sebou máte kameru, ktorá vás dokáže snímať vo vysokom rozlíšení a vy nevíte, či práve sníma, alebo nie. Kamera nie je vybavená osvetlením. Ja osobne ho ani nepovažujem za potrebné. Nie je veľmi príjemné, ak by vám kamera mala svietiť do tváre počas celého hovoru.

Čo sa skrýva pod kapotou?

Ako už bolo spomínané, základ tvorí 5 megapixelová šošovka, ktorá zvládla zaznamenávať video v rozlíšení FullHD pri 30 snímkach za sekundu. Viac pre bežné používanie nie je potrebné. Takáto kvalita je úplne postačujúca na videohovory, či natáčanie videí pre YouTube alebo Facebook. Pri kvalite FullHD môžu mať slabšie počítače problém. Pre bezproblémové využívanie kamery pri videohovoroch je potrebné internetové pripojenie s uploadom 1Mbps pri kvalite HD-720p a približne 2Mbps pri kvalite FullHD-1080p. Ostrosť záberu je pomerne vysoká, s rozmazaním sa stretneme len pri zlých svetelných podmienkach. Nie je to nič hrozné, tvár je stále jasná, ale napríklad v tmavých rohoch miestnosti sa objavil mierny šum. Mohli to v Creative prepracovať trochu viac. Väčšina videohovorov sa deje práve večer pri umelom svetle.

Aký softvér nám pripáľil?

Kvalita 5MPx stačí programom, ktoré spolu s kamerou prináša

HODNOTENIE:

90%



ŠPECIFIKÁCIE:

- Snímač: 5Mpx
- Rozlíšenie videa: Full HD 1080p (1920 x 1080 pixla)
- Rýchlosť snímania: 30 snímok/s pri kvalite Full HD 1080p
- Automatické zaostrovanie
- Duálne stereofónne mikrofóny s technológiou Crystal Voice™
- Dĺžka kábla: 1,5 m
- USB 2.0 Hi-Speed

Softvér

- Creative Live! Central 3
- Nástroj na vytváranie avatarov a filmov
- Desktop Share – funkcia na zdieľanie plochy
- Media Show – funkcia správy videí a prezentácií
- Rodičovská kontrola
- Goto Camera Client – klientská aplikácia dohľadového softvéru
- Mobile Cam Streamer – aplikácia na vysielanie obsahu z webovej kamery do mobilného telefonu

Minimálne systémové požiadavky

- Procesor Intel® Pentium® Dual-Core 1,8 GHz alebo ekvivalentný procesor AMD®
- Microsoft® Windows® 8, Windows® 7, Windows Vista®, Windows XP (SP 2 alebo vyšší), Mac OS® X 10.5, Linux® Kernel 2.6
- 1 GB pamäte RAM
- Port USB 2.0
- 500 MB voľného miesta

- Jednotka CD-ROM/DVD-ROM

Poznámka: Priložený softvér funguje len so systémom Windows

Creative, aby presne rozoznali črty tváre. To vedie vhodne využiť, napríklad pri prihlasovaní do systému. Stačí, keď sa pozriete do kamery a ste prihlásení. Funguje to, samozrejme, iba pre vašu tvár. Po vložení CD a inštalácii, ktorá trvá až podozriivo dlho, nás uvítal program Live! Central 3. Ten sa postará o úpravy videa a jeho natáčanie. Rôzne efekty videa si môžete meniť priamo počas videohovoru. Či už ide o úpravy tváre, pridávanie rôznych kusov oblečenia či premenu avatara. Zaujme aj aplikácia, ktorá ponúka streamovanie videa do mobilného telefónu. Prihlasovanie do systému si, žiaľ, môžete vyskúšať len na 3 dni. Ak v tom budete chcieť pokračovať, budete si musieť zaobstarat' plnú verziu. Funkcia Crystal Voice sa pri hovoroch skutočne zide. Svoje miesto si nájde hlavne redukcia šumu. Na druhej strane nebude počuť hluk vášho počítača alebo iné nepodstatné okolité zvuky. Crystal Voice sa zameria na váš hlas a zvýrazní ho. Vďaka softvérovým vylepšeniam dokáže zachytiť fotografie až v rozlíšení 18 megapixelov.

Kde si nájde kamera využitie?

Kamera si dobre rozumie s programami ako Skype a Windows Messenger. Skype si sám vie zistiť,

že kamera obsahuje mikrofón, a ponúkne vám možnosť začať ho používať namiesto vášho starého. V iných programoch bude možno potrebná ručná konfigurácia. Miesto si nájde aj pri natáčaní rôznych príspevkov či videorecenzii, ktoré sa následne dajú umiestniť na Facebook či YouTube.

Čo skutočne dokáže?

Čísla sme si už povedali. Čo však znamenajú reálne? Pri videohovoroch takúto kvalitu nevyužívame. Zväčša ide len o kvalitu 640 x 480 pixlov. Záleží hlavne od ostrosti, ktorú tomuto zariadeniu nemôžeme pri bežných svetelných podmienkach vytknúť. Keď sa svetlo zoslabí, narážame v tmavších miestach na šum. Používanie redukcie hluku je skutočne cítiť. Na druhej strane bude namiesto šumu počuť len ticho. Kvalitu 1080p použijeme ledva pri natáčaní videí pre YouTube. Dáva to však počítaču poriadne zabrat', ak vlastnité starší počítač, ktorý máva problémy s prehrávaním FullHD videa. Verte tomu, že bude mať problém aj s jeho nahrávaním. Program Live! Central 3 je spracovaný pomerne prehľadne, no na staršom počítači je to katastrofa. Video mešká a celé sa to zasekáva. Tieto problémy sa objavujú, keď sa snažíte video nahrat', ak chcete len úpravy

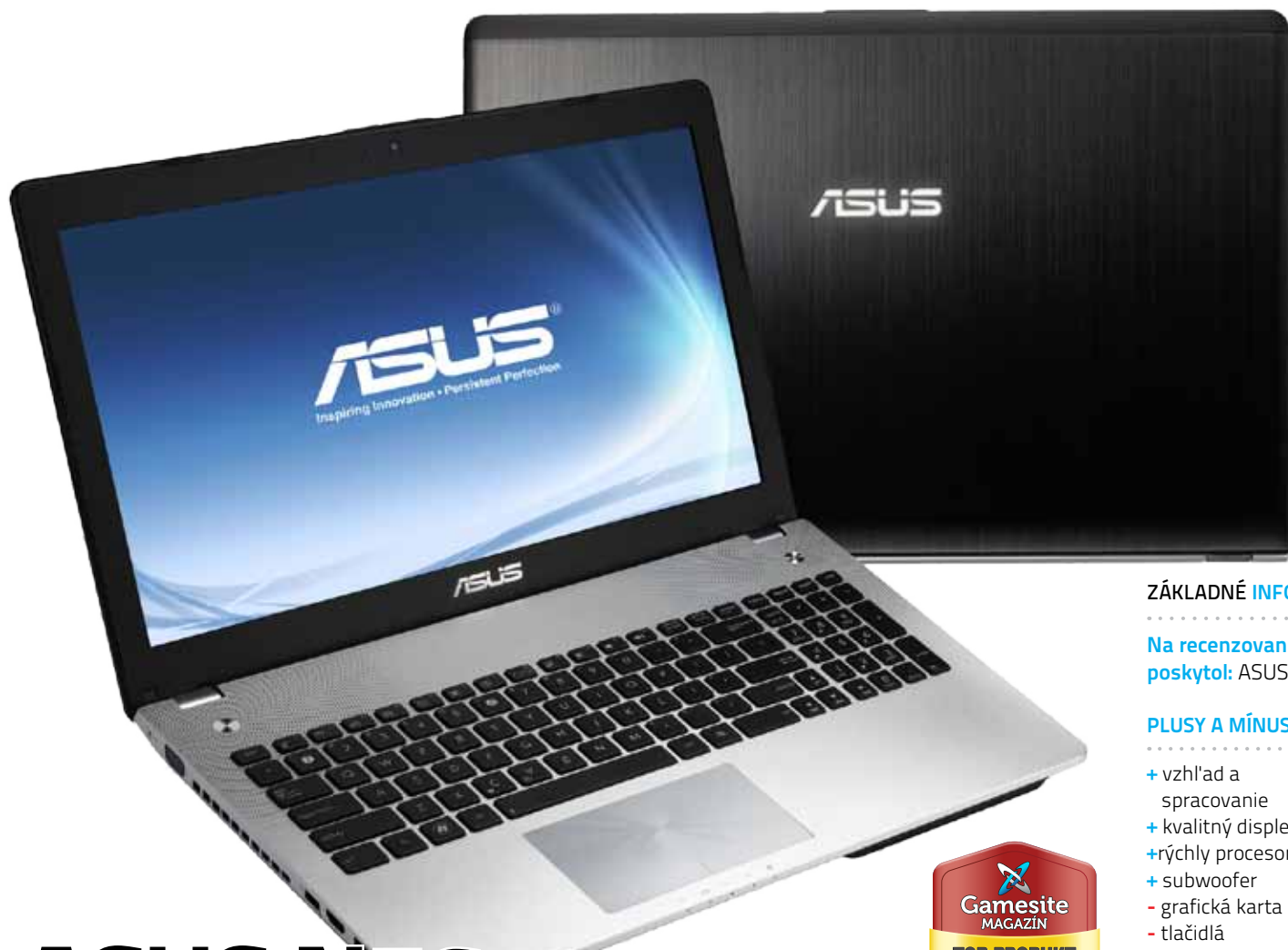
videa vo videohovore, stačí prepnúť z Capture mode do IM mode a všetko ide, ako má.

Záver

V tejto cenovej kategórii by som očakával vyššiu kvalitu obrazu pri slabších svetelných podmienkach. Za takúto cenu človek očakáva špičkovú kvalitu obrazu, toto zariadenie od nej nie je d'aleko, ale stále to má nejaké muchy. Medzi plusy zaradím hlavne kvalitu zvuku, ktorá je pri videohovoroch často podstatnejšia ako video. Táto webkamera od Creative určite nie je zlá voľba, ale tí náročnejší by sa mali porozhliadať po niečom, ako je napríklad Logitech C920.

Eduard Čuba





ASUS N56vm

Výkon so skvelým zvukom

ASUS N56 je nástupcom úspešného multimediálneho modelu N55, ktorý, okrem zaujímavého dizajnu a vysokého výkonu, priniesol aj novinku v podobe pripojiteľného subwooferu. Model N56vm bol vylepšený v každom smere, nechýba nový dizajn, vyšší výkon a vylepšený zvuk.

Vzhľad a spracovanie

Asus N56 prináša úplne nový dizajn, ktorý tvoria nielen plasty, ale po novom aj brúsený hliník. Veko displeja je z vonkajšej strany takmer celé z kovu, jeho tmavá farba má pri osvetlení mierne fialový nádych a približne v strede sa nachádza logo Asusu, ktoré po zapnutí svieti bielou farbou. Kov je na vrchnej strane nahradený približne 1cm hrubým plastovým pásom, pod ktorým sa zrejme skrývajú WiFi a Bluetooth antény. Aj keď je kov tak upravený, že nie je až taký citlivý na odtlačky prstov, avšak

miestami sú aj napriek tomu viditeľné. Rám, s okolo 15" displeja, už nie je kovový, tvorí ho matný plast so strieborným logom ASUS pod displejom. Vo vrchnej časti sa ešte nachádza HD kamera.

Základňa notebooku je, čo sa týka vzhľadu, ovela zaujímavejšia. Jej vrchná časť je pokrytá strieborným hliníkom, ktorý pokračuje aj po stranách základne približne do polovice jej výšky. V celistvom kuse hliníka sú vyrezané otvory pre jednotlivé klávesy a touchpad. Zaujímavo sú riešené výduchy reproduktorov. Tie sú totiž do kovu vyrezané laserom a v podobe malých dierok, sústredených do kružníc okolo tlačidla vypínania na pravej strane a programovateľného tlačidla na ľavej strane. Notebook nielen že dobre vyzerá, ale je aj veľmi dobre spracovaný. Veko displeja sa mierne ohýba len pri použití

väčšej sily. Pri jeho zatváraní jednou rukou, pri jeho držaní za roh, je však ohýbanie minimálne. Kľby sú zapustené v základni, čo znamená, že displej sa nedá otvoriť do polohy rovnobežnej so základňou. Uhol roztvorenia je však dostatočný a je na úrovni približne 135 stupňov. Základňa je taktiež veľmi pevná a nikde sa výrazne neprehýba, a to ani v oblasti klávesnice, čo je slabým miestom u mnohých notebookov. Klávesnica samotná má klasické rozloženie a nechýba ani numerický blok. Klávesy sú dostatočne veľké, majú dobrú odozvu a pri stláčaní sú tiché. Celkovo je klávesnica veľmi dobrá a píše sa na nej príjemne aj vďaka dostatočne veľkému priestoru na položenie rúk pod klávesnicou. Používanie klávesnice je jednoduchšie aj za tmy vďaka jej podsvieteniu, ktoré sa dá regulovať v troch úrovniach. Pri pohľade na klávesnicu z trochu väčšieho uhla však spod kláves

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenzovanie poskytol: ASUS

PLUSY A MÍNUSY:

- + vzhľad a spracovanie
- + kvalitný displej
- + rýchly procesor
- + subwoofer
- grafická karta
- tlačidlá touchpadu



HODNOTENIE:

87%



presvitajú diódy podsvietenia, čo môže pôsobiť rušivo, ak sedíme ďalej od displeja. To sa týka najmä rady funkčných kláves a spodnej rady. Touchpad je mierne zapustený pod okolitý povrch a je skutočne veľký, jeho šírka zaberá približne tretinu šírky celého notebooku. Keďže je úplne hladký, funkcie ľavého alebo pravého tlačidla myši je možné vyvolať po stlačení jedného z dolných okrajov touchpadu. Stláčanie je však dostatočne tuhé, takže by nemalo prichádzať k nechceným kliknutiam pri používaní, no oveľa lepšie riešenie by bolo, ak by boli tlačidlá fyzicky oddelené. Touchpadu nechýba ani podpora viacdotykových gest.

Konektivita

Všetky konektory sú umiestnené po stranách notebooku. Na prednej strane sa nachádza iba čítačka pamät'ových kariet podporujúca formáty SD, MS, MS Pro a MMC. Pravú stranu okupuje 2,5mm audio výstup pre subwoofer, klasický VGA výstup, výdych ventilátora, HDMI výstup, gigabitový sieťový LAN a dvojica USB 3.0 portov. Jeden z tejto dvojice portov podporuje technológiu USB Charger+, vďaka ktorej je

možné oveľa rýchlejšie dobíjanie pripojeného zariadenia, a to dokonca aj pri vypnutom notebooku. Na pravej strane je umiestnená optická mechanika (DVD/CD), napájací konektor, vstup pre mikrofón, výstup na slúchadlá a ďalšia dvojica USB 3.0 portov. Samozrejmosťou je aj podpora WiFi štandardu b/g/n a aj Bluetooth vo verzii 4.0.

Hardvér

Keďže sa jedná o plne multimediálny notebook, mal by byť k dispozícii dostatok výkonu pre akúkoľvek činnosť. Recenzovaný model bol vybavený štvorjadrovým procesorom Intel i7-3610QM, postaveným na najnovšej Ivy Bridge architektúre. Procesor beží štandardne na frekvencii 2,3GHz a vďaka technológii Turbo Boost sa dokáže pretaktovať pri štyroch aktívnych jadrách až na 3,1GHz, pri dvoch aktívnych jadrách na 3,2GHz, a v prípade, že je využívané len jedno jadro, jeho frekvencia dosiahne maximálne 3,3GHz. Vďaka podpore HyperThreading dokáže každé z jadier spracovávať paralelne dva procesy, takže sa v systéme javí procesor ako osemjadrový. Integrovaná grafická karta Intel

HD graphics 4000 obsahuje 16 výpočtových jednotiek, je taktovaná na frekvencii 650MHz, prípadne 1100MHz pri využití Turbo Boost a oproti predošlej generácii narástol jej výkon približne o 40%. Pamäť RAM mala v testovanom modeli kapacitu 6GB a jedná sa o kombináciu dvoch DDR3 modulov bežiacich na frekvencii 1600MHz. V prípade potreby nie je problém rozšíriť kapacitu operačnej pamäte až na hodnotu 16GB, počítať však treba s tým, že obidva sloty sú už obsadené. Úložný priestor s veľkosťou 750GB poskytuje 7 200 otáčkový pevný disk Seagate, ktorý dosahuje rýchlosť okolo 90-100MB/s pre čítanie aj zápis, čo sú celkom dobré hodnoty v porovnaní s klasickými 5400 otáčkovými diskami. Najväčším sklamaním spomedzi všetkých prvkov výbavy je jednoznačne použitá dedikovaná grafická karta. Nvidia GeForce GT630M patrí skôr do nižšej triedy a určite nie do takto vybaveného stroja s FullHD displejom. Karta je postavená na starom Fermi čipe z GeForce GT540M, ktorý siaha ešte do čias série GT4XXM. Jej výbava zahŕňa 96 shader jednotiek a 2GB DDR3 pamäť so 128bitovou

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7 3610QM
Čipová sada: Intel HM76 Chipset
Operačná pamäť: 4+2 GB DDR3 1600MHz
Displej: 15,6" FullHD (1920x1080), matný, LED podsvietenie
Grafická karta: Nvidia GeForce GT630M, 2GB DDR3 VRAM
Úložný priestor: 2,4" 750GB HDD Seagate, 7200 otáčok
Optická mechanika: CD/DVD napáľovačka
Webkamera: HD
Sieťové pripojenia: WiFi 802.11 b/g/n, Bluetooth V4.0, LAN 10/100/1000 Base T
Zvuk: Integrované repro a mikrofón Bang&Olufsen ICEPower Intel Azalia zvukový čip (Realtek)
Rozmery: 38.0 x 25.5 x 2.73 - 3.40 cm (Š x H x V)
Hmotnosť: 2.7Kg (vrátane batérie)

zbernicou. Jadro karty je taktované na frekvencii 475MHz a pamäť na 950MHz. Karta nechýba podpora technológie Optimus, ktorá umožňuje prepínanie medzi GT630M a integrovanou grafickou kartou v závislosti od zaťaženia systému, čím sa zabezpečuje šetrenie energie. Grafika podporuje DirectX 11, OpenGL 4.0, PhysX, CUDA a 3D Vision.

Displej má uhlopriečku 15,6' a FullHD rozlíšenie, čiže 1920x1080 pixlov. Jeho povrch je matný, takže sa dá používať bez veľkých problémov aj vonku a v slnečnom počasí bez neželaných odrazov. Kvalita zobrazovaného obrazu je na veľmi dobrej úrovni, nechýba vysoký jas a kontrast. Pozorovacie uhly dosahujú hodnotu 150 stupňov, ale len v horizontálnom smere. Pri pozeraní na displej vo väčšom uhle v zvislom smere nastupuje zníženie kvality obrazu, prípadne invertovanie niektorých farieb skôr a výraznejšie.

Softvér

Keďže nami testovaný model (N56vm-S4263) nie je dodávaný so žiadnym predinštalovaným operačným systémom, chceli sme vyskúšať ako na notebooku beží najnovší systém od Microsoftu, Windows 8. Nanešťastie, ovládače pre tento systém Asus na svojej stránke zatiaľ neposkytuje a s ovládačmi pre Windows 7 bol celý systém nestabilný. Najmä grafický ovládač spôsobil niekoľkokrát pád systému, preto sa testovalo na osvedčenom Windows 7.

A to je k softvéru asi tak všetko, keďže čistá inštalácia neobsahuje žiaden nechcený software, ktorý bežne vývojcovia k svojím notebookom pridávajú.

Výkon a výdrž batérie

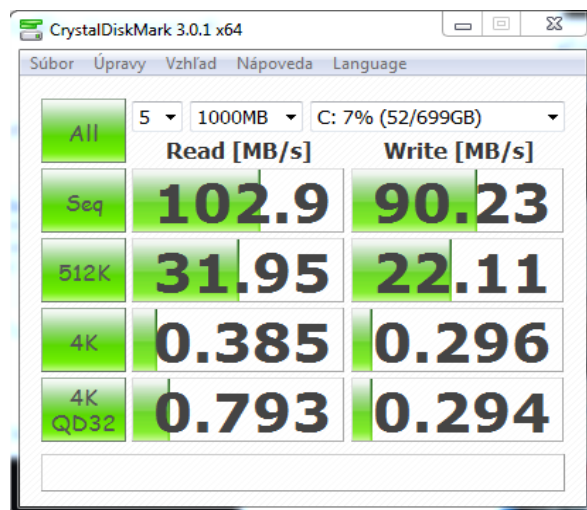
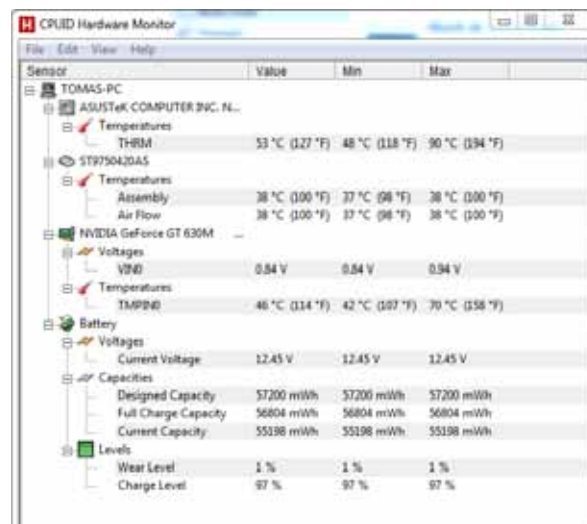
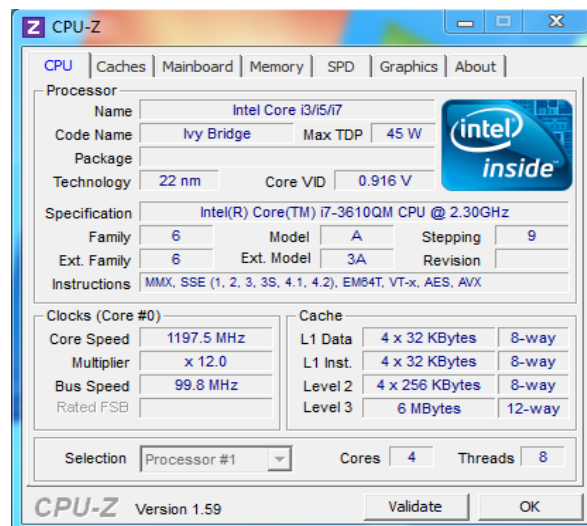
Celkový výkon systému je vďaka rýchlemu procesoru a dostatočnej kapacite operačnej pamäte veľmi dobrý, v hrách však cítiť prítomnosť

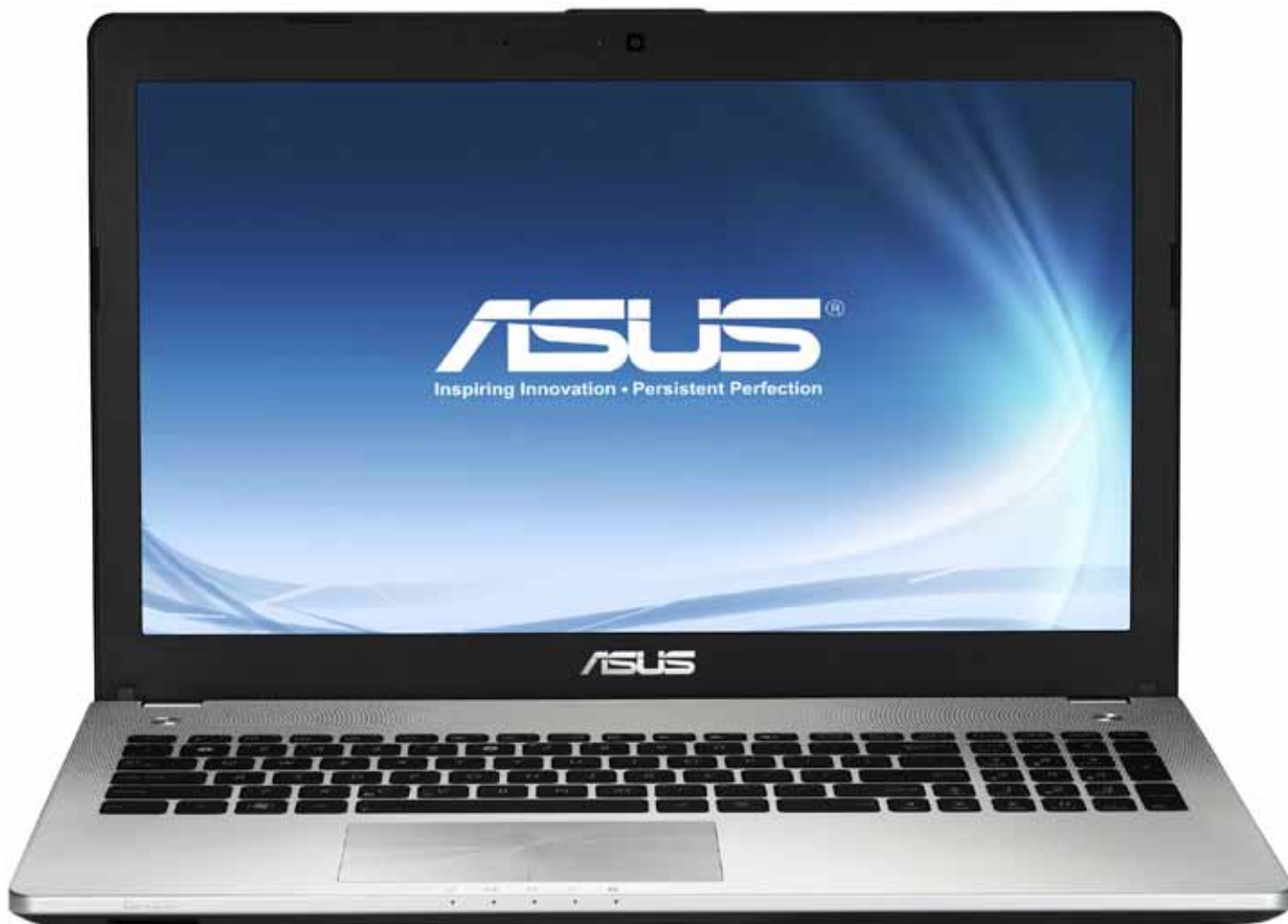
menej výkonnej grafiky. V teste 3D Mark 2006 bola grafická karta GeForce GT630M ohodnotená na 9496 bodov, v 3D Mark Vantage na 5438 bodov a v najnovšom 3D Mark 11 na 1290 bodov. Výkon celého systému bol ohodnotený benchmarkom PC Mark 7 na 3410 bodov. Rýchlosť pevného disku dosiahla pri náhodnom čítaní hodnotu 102,9MB/s a pri zápise 90,23MB/s.

Staršie herné tituly z roku 2010 najskôr budú hrateľné aj vo FullHD rozlíšení a vo vyšších detailoch. Ako príklad bola vyskúšaná hra Mafia 2, ktorá aj pri FullHD rozlíšení, vysokých detailoch a zapnutej technológii PhysX bežala plynulo (viac ako 25FPS).

Po zapnutí vyhladzovania hrán však počet snímkov za sekundu značne poklesol a pre plynulý obraz by už bolo potrebné znížiť rozlíšenie alebo úroveň detailov hry. Novšie hry ako Max Payne 3 alebo Borderlands 2 pobežia plynulo nanajvýš v HD rozlíšení a pri nastavení stredných detailov bez vyhladzovania hrán.

Batéria s kapacitou 56Wh udrží notebook zapnutý aj pri veľkej záťaži približne 1 hodinu a 45 minút až dve hodiny. Pri nenáročnom prehliadaní webu s nižšou úrovňou podsvietenia a zapnutým WiFi sa dá fungovať niečo vyššie troch hodín a podobný čas sa dosiahne aj pri sledovaní filmov. Pri jednoduchej kancelárskej práci ako je čítanie alebo písanie dokumentov, keď je vypnutá WiFi a Bluetooth a je nastavená najnižšia úroveň podsvietenia, nie je problém dosiahnuť výdrž aj viac ako 5 hodín, čo je u takto vybaveného multimediálneho notebooku celkom slušná hodnota. Okrem relatívne dobrej výdrže poteší aj nízka hlučnosť notebooku pri používaní. Pri menej náročnom používaní, ako surfovanie po internete alebo sledovanie filmu, je hluk ventilátora minimálny, a ani pri záťaži nepôsobí





vel'mi rušivo. Teploty komponentov sa po chvíli používania vyšplhajú na hodnoty okolo 45 stupňov pri procesore, 36-37 stupňov pri pevnom disku a 42 stupňov pri grafickej karte Nvidia. Po približne 15 minútach zát'aže sa teplota procesora ustáli na 90 stupňoch, pevný disk kolíše pod hodnotou 40 stupňov a grafická karta dosiahne 70tku. Aj keď má procesor pri zát'aži vyššiu teplotu, na pomery notebookov je to ešte v norme. Pri vyšších teplotách procesora sa však nedá očakávať plný výkon, keďže sa funkcia Turbo Boost používa menej, prípadne vôbec. Telo notebooku sa citel'ne zahrieva len v okolí výdychu ventilátora na ľavej strane.

Zvuk

Na zvukovej stránke si dal Asus, rovnako ako pri predošlom modeli, naozaj záležať.

V tele notebooku sa nachádzajú dva reproduktory od firmy Bang&Olufsen. Tie svojím výstupom patria skôr medzi lepší priemer, všetko sa ale razom zmení po pripojení malého externého subwoofera.

Zvuk sa automaticky rozdelí a nižšie frekvencie sa prehrávajú iba cez externý reproduktor, zatiaľ čo vyššie frekvencie cez zabudované repro. Zvukový výstup sa v tomto prípade asi nedá porovnať so žiadnym iným notebookom. Reprodukory navyše dokážu hrať celom hlasno aj bez skreslenia zvuku.

Balenie

Súčasťou balenia je okrem samotného notebooku aj 120W napájací adaptér. Bonusom, v podobe pribaleného príslušenstva, je taška na

prenášanie, do ktorej sa však okrem notebooku toho veľa nezmestí.

Záver

Asus N56VM je vel'mi dobre vybavený notebook a v súčasnosti patrí medzi jednoznačných favoritov na kúpu v cenovej kategórii do 1000€.

Jeho najväčším nedostatkom, ktorý kazí inak dobrý dojem, je použitá grafická karta a realizácia tlačidiel touchpadu. Inak mu však nie je vel'mi čo vytknúť, medzi najvýraznejšie plusy patrí určite dizajn, kvalitné spracovanie, rýchly štvorjadrový procesor, matný FullHD displej a zvuk po pripojení subwoofera. Cena za testovanú konfiguráciu sa momentálne pohybuje pod úrovňou 800€.

Tomáš Ďuriga





Logitech Speaker Lapdesk N700

DRUHÝ DYCH PRE VÁŠ NOTEBOOK

ZÁKLADNÉ INFO:

Na recenziiu
zapožičal:

Logitech

Cena: 69.99 €

HODNOTENIE:

90%

Zhnednutie pokožky, fl'aky na pokožke, popáleniny. Aj toto vám dokáže spôsobiť váš spoločník na cestách, v práci, ale aj doma na gauči či v posteli. Neveríte? Dnešná recenzia bude trochu iná ako ostatné. Samozrejme, dozviete sa to najpodstatnejšie o recenzovanom produkte, no okrem toho bude mať trochu aj „osvetový charakter“.

Vzhľad a dielenské spracovanie

Logitech N700 sa už na prvý pohľad odlišuje od väčšiny chladiacich podložiek, a to predovšetkým vďaka svojim rozmerom, ale aj funkciami, ktoré plní. Materiálov, z ktorých je podložka vyrobená, je hneď niekoľko. Základ tvorí pevná plastová konštrukcia, spodnú časť pokrýva vystužená, anatomicky tvarovaná polyuretanová pena pokrytá sieťovanou látkou. Kovový prvok reprezentujú ochranné perforované mriežky reproduktorov umiestnené na bokoch. Áno, čítate dobre, reproduktorov. Už z názvu produktu vyplýva, že okrem chladiacej funkcie plní táto podložka aj zvukovú. Tomu zodpovedajú aj o niečo väčšie rozmery a hmotnosť, presnejšie 525 x 287 x 80 mm pri hmotnosti 1800 g. Možno sa pozastavíte pri hmotnosti podložky, ktorá

nemá ďaleko od hmotnosti vášho notebooku, no pri používaní ju ani neregistrujete. Konštrukčne všetko drží pevne pokope, nič sa neohýba, dizajnovovo dáva všetko zmysel. V tomto smere N700-vke ťažko niečo vyčítať. Azda jediná vec, ku ktorej možno nájsť výčitku, je farba. Keďže sa podložka dodáva len v bielej farbe, budete mať čo robiť, aby ste sa vyhli jej pošpineniu, či už plastového tela, prípadne látky.

Popis produktu a dojmy z používania

Z predchádzajúcej kapitoly sme sa teda dozvedeli o funkciách Logitech N700, poďme si k nim povedať niečo bližšie. Chladiacu funkciu zabezpečuje 80 mm ventilátor s automatickou reguláciou otáčok, s maximálnou hlučnosťou 31 dBA pri minimálnom prietoku vzduchu 0,17 m³ za minútu. Tento ventilátor je umiestnený v strede podložky, pričom "epicentrum" chladenia smeruje na procesor, ktorý dosahuje zo všetkých komponentov najvyššie prevádzkové teploty. Ventilátor si vzduch z okolia prisáva z otvoru umiestneného v prednej časti podložky, čím sa chladenie stáva efektívnejším.

Prisaté množstvo vzduchu, s tým spojené otáčky ventilátora,

sa reguluje automaticky podľa nastavení Logitechu a, bohužiaľ, ich nie je možné meniť. Neostáva nám teda nič iné, než veriť výrobcovi, čo sa týka efektívneho chladenia. Hlučnosť ventilátora je prijateľná, okolitý hluk a prípadná hudba ho prehlušia, počuť ho len v prípade, keď k nemu priložíte ucho. Čo sa týka reálnych výsledkov chladenia, na tento aspekt vplyva viacero faktorov, či už vek notebooku, miera znečistenia, typ procesora, umiestnenie komponentov a podobne. V tomto prípade na účely recenzie poslúžil 4-ročný notebook Fujitsu Siemens Amilo Pa 3553 s dvojjadrovým procesorom AMD Turion X2 Ultra ZM-80, ktorý má však už svoje odčítané a chladenie už dávno nefunguje tak, ako by malo. Preto sa teplota procesora pri použití chladiacej podložky podľa nášho názoru nezmenila, a keď, tak len minimálne. Zníženie teplôt bude teda individuálne v závislosti od rôznych modelov a konfigurácií.

Predjdime k reproduktorom. Tie sa nachádzajú po bokoch a ich základom sú 51 mm vysoko výkonné neodýmové meniče s maximálnym výkonom 2 W. Stereo reproduktory sú pre lepšiu hudobnú zážitok vybavené technológiou Bass-Reflex. Pravdupovediac, veľa sme od týchto reproduktorov

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita prevedenia
- + ergonomický dizajn
- + výborný zvuk
- + ovládacie prvky priamo na podložke
- + tichý chod
- + cena
- náchylnosť na nečistoty
- len automatická regulácia ventilátora

neočakávali, pretože slúžia len ako doplnok k tomu, k čomu je primárne podložka určená. No aj napriek tomu vás kvalita reproduktorov prekvapí. Vynikajú predovšetkým svojou hlasitosťou, ktorá je o poznanie vyššia, ako je hlasitosť integrovaných reproduktorov v notebooku. Okrem toho však vynikajú aj svojimi výškami a basmi, kvalita zvukového prednesu je fakt výborná a čo je potešujúce, ani v prípade vysokej hlasitosti plasty podložky nerezonujú a umožňujú teda zvuku naplno vyniknúť.

Pre maximálne pohodlie pri práci s notebookom sú v spodnej časti podložky umiestnené skladateľné držiaky, ktoré notebook fixujú pod uhlom 50 stupňov.

Používanie vám uľahčia aj ovládacie prvky, nachádzajúce sa v pravej časti podložky. Konkrétne tu nájdeme tlačidlá na zvyšovanie a znižovanie hlasitosti a tlačidlo umožňujúce vypnutie ventilátora, ktoré je navyše indikované červenou diódou. V pravej časti nájdeme aj USB kábel, ktorý stačí jednoducho zapojiť do portu na notebooku a podložku môžete používať po automatickej inštalácii ovládačov. Toto riešenie je obrovskou výhodou, pretože jeden kábel vám zabezpečí chod všetkých funkcií.

Logitech N700 je určený pre notebooky do veľkosti 16", no vzhľadom na svoje rozmery pohodlne pojme aj notebooky veľkosti 17,3", hoci je možné, že tým dôjde k obmedzenému použitiu reproduktorov.

Význam chladiacich podložiek

Ako sme už v úvode avizovali, táto recenzia sa bude niest' aj v duchu osvetly. Nie kvôli tomu, že by sme robili Logitechu reklamu, ale kvôli tomu, aby ste si uvedomili, aké môže mať používanie notebooku bez podložky dôsledky.

Zopár štatistických údajov na úvod. Na základe rozsiahleho prieskumu takmer šesťdesiat percent ľudí, ktorí doma pracujú

s notebookom, tak robia na gauči, tridsaťšesť percent ho používa v posteli a šesťnásť percent pri ňom sedí alebo leží na zemi. Prieskum spoločnosti Logitech odhalil aj to, že viac ako polovica používateľov má obavy týkajúce sa tepla, ktoré notebooky vyžarujú, a štyridsaťjeden percent sa obáva aj dôsledkov zlého držania tela. Ak patríte do skupiny ľudí, ktorí trávajú prácu s notebookom na nohách, prípadne v lone, zbystrite pozornosť.

Vedeli ste, že už po pár minútach bežnej činnosti môže byť teplota notebooku vyššia ako 40°C? Táto teplota sa s narastajúcim časom samozrejme zvyšuje, pričom v zát'aži dosahuje až 70°C. Okrem toho na teplotu vplývajú aj ďalšie faktory, ako je vek notebooku alebo „zanesenosť“ chladiaceho systému prachom, vďaka čomu dochádza k obrovskému prehrievaniu. Do tejto kategórie zaradíme napríklad notebook, ktorý sa v prípade zát'aže zohreje na vyše 90°C. Len pre priblíženie, voda vrije pri 100°C.

Prácou s notebookom na nohách, resp. lone a dlhodobou ignoráciou vysokých teplôt, si koledujete o zdravotné problémy, či už dočasné, ale aj trvalé. V prípade, že je pokožka dlhodobo vystavovaná teplu, ktoré je zdrojom infračerveného žiarenia, postupne mení svoju farbu. Prvým príznakom poškodenia pokožky teplom je vytvorenie červených vyrážok, ktoré môžu vyústiť do vzniku pigmentácie. Tá môže ustúpiť po pár týždňoch, mesiacoch, ale aj rokoch. V prípade chronického poškodenia dochádza k hyperpigmentácii pokožky, ktorá sa prejavuje štruktúrovanou textúrou hnedej farby. K vzniku takejto textúry dochádza



najčastejšie pri trení, veľmi často sa objavuje u obežných ľudí v oblasti vnútorných stehien. V niektorých prípadoch sa z týchto vyrážok môžu vytvoriť lézie, ktoré vyzerajú ako malé bradavice. Vo všeobecnosti nie sú bolestivé, svrbeniu a páleniu sa však nevyhnete. Doba liečenia – niekoľko mesiacov až rokov.

Nestačilo? Podme ešte ďalej. Teraz by mali zbystrit' pozornosť predovšetkým muži, pretože úplne stačí, že máte notebook položený na kolenách, a tak si možno nevedomky „zarábate“ na problém. Zvyšovaním teploty notebooku dochádza k postupnému zvyšovaniu teploty vašich nohavíc, následne stehien a napokon chúlостivej časti vášho tela, ktorej optimálna teplota pre dozrievanie spermií je približne 30°C. V dôsledku vysokých teplôt teda dochádza k „vareniu“ spermií, čím sa znižuje ich počet a kvalita, čo pri dlhodobom pôsobení môže mať negatívny vplyv na plodnosť.

Záverečné hodnotenie

Ak vás predošlé riadky neunudili a došli ste až sem, nebolo naším zámerom vás takýmto spôsobom vystrašiť, ale ozrejmiť to, čo ste možno nevedeli a mali by ste vedieť.

Ak sa vrátíme k Logitech N700, ide o skvelý produkt, do ktorého sa aj napriek vyššej cene oplatí investovať. Na oplátku vám za to ochráni vaše zdravie, predĺži životnosť vášho notebooku, vstavané reproduktory vám výborne poslúžia pri počúvaní hudby či pozeraní filmu. V prípade, že by sa vám to zdalo ako prídrahé riešenie, určite otázku efektívnej podložky pod notebook nepodceňujte.

Miroslav Konkol'



ŠPECIFIKÁCIE:

Prípojenie a napájanie:
USB (5 V / 500 mA max)
Zvuk: vysoko výkonné neodýmové meniče, 5,1 cm (2"), max. výkon: 2 W, stereo, Bass-Reflex
Ventilátor: prietok vzduchu minimálne 0,17 m3 za minútu
hlučnosť ventilátora:
31 dBA, automatická regulácia otáčok
Ovládacie prvky - zvuk:
zvýšenie/zníženie hlasitosti, vypnutie zvuku
ovládanie ventilátora:
zapnutie/vypnutie
červená dióda signalizuje vypnutie zvuku
Rozmery:
525 x 287 x 80/40 mm
Hmotnosť: 1800 g

Sony Xperia GO

MULTI ODOLNÝ DRAVEC

ZÁKLADNÉ INFO:

Farby:

čierna, biela, žltá

Pripojenie:

WiFi, Bluetooth, 3,5 mm audio jack, micro USB

Displej:

3.5" Reality Display s Mobile BRAVIA Engine 480 x 320 pixlov, TFT so 16,777,216 farieb Minerálne sklo odolné proti poškriabaniu

Pamäť:

pre užívateľa 4 GB, RAM 512 MB, microSD až do 32 GB

Výdrž batérie:

1305 mAh štandardne, doba hovoru GSM až do 6 hod 30 min, pohotovosť až do 520 hod, doba počúvania hudby až do 45 hod, doba sledovania videa až do 6 hod

Obsah balenia:

Xperia go, vložená batéria, stereo náhlavná súprava, nabíjačka, micro USB kábel na nabíjanie, synchronizáciu a prenos súborov, a užívateľská príručka

Rozmery:

111 x 60,3 x 9,8 mm

Hmotnosť:

110 g

Cena:

265€

Zapožičal:

www.sonymobile.com

PLUSY A MÍNUSY:

- + Konštrukcia
- + Výkonný hardvér
- + Slušná kamera
- + Odolný - IP67
- Umiestnenie a tesnenie konektorov

HODNOTENIE:

87 %

Väčšina z nás pozná nepríjemné skúsenosti s poškodením telefónu. Obzvlášť pri smartfónoch s bujnými displejmi. Sony prichádza s ideálnym riešením v podobe vode odolného, prachu odolného a nárazu odolného smartfónu Xperia Go. Osadený je dvojjadrovým procesorom a pýši sa certifikáciu IP67.

IP67? Čo to je?

Je to vyjadrenie stupňa odolnosti mobilného telefónu. Číslo 6 znamená, že telefón je celkom odolný voči prachu, piesku a podobným látkam. Číslo 7 nás informuje o tom, že telefón prežije ponorenie do vody pri hĺbke jedného metra po dobu 30 minút. Smartfón je teda takmer nemožné poškodiť pri bežnom používaní. Teda to tvrdí výrobca, pod'me zistiť, čo sa stane, ak ho do rúk dostane nie práve tuctový používateľ.

Prvé dojmy

Do rúk sa nám dostala podivne veľká škatuľa. Po chvíli, keď sa nám konečne podarilo zistiť, kde sa otvára, sme spozorovali niekoľko rôzne usporiadaných priečinkov. Telefón bol hneď na vrchu, ale zaujalo nás, čo všetko sa v škatuli ukrýva. V pravom priečinku sme našli kábel s nabíjačkou a slúchadlá. K slúchadlám boli pribalené štuple rôznych veľkostí a odnímateľné háčiky na ucho. V druhej sa skrýval športový držiak na ruku a v tretej prívesok.

Dizajn a spracovanie

Od predchodcu menom Xperia Active pozorujeme veľký krok dopredu. Ako sa už od odolného telefónu očakáva, spracovanie je kvalitné. Telefón v rukách nevŕzga a pocit z neho je príjemný. Rozmery sú akurát a hmotnosť je dosť nízka. Výrobca si nemôže dovoliť ani jednu štrbinu. Našťastie,



zadný kryt nie je vodotesný, takže sa pod neho dostanete. Aj keď sa však pod neho dostane voda, telefón je stále vodotesný. Batéria je integrovaná, priestory pre kartu SIM i pamäťovú kartu sú utesnené. Práve zadný kryt sa nám trochu nepozdával. Na niektorých miestach odšáva a dole sa dáva dosť ťažko. Keď sme nad ním však úspešne vyhrali, tak nás prekvapil tyrkysový plast. V kombinácii so žltou farbou telefónu sa javí dosť krikľavo. Keď už hovoríme o farbe, Xperia Go prichádza v troch farebných prevedeniach, a to v bielej, v žltej a v čiernej.

Po bližšom pohľade nás však zarmútilo umiestnenie ovládacích prvkov a konektorov. Tlačidlo na odomknutie vľavo hore nie je práve najlepšie umiestnenie pre praváka. MicroUSB konektor na pravej strane by sa ešte dal ako-tak prežiť. Ale audio konektor na ľavej strane? Hrozný. Zvlášť to, že pri pripojení slúchadiel musí byť odpojená tesniaca krytka konektora. Tá nepôsobí práve najlepšie a pri častom používaní slúchadiel by to mohlo dopadnúť zle. Slúchadlá, ktoré nemajú kolienko, nie sú k tomuto telefónu vhodné. Výrobca

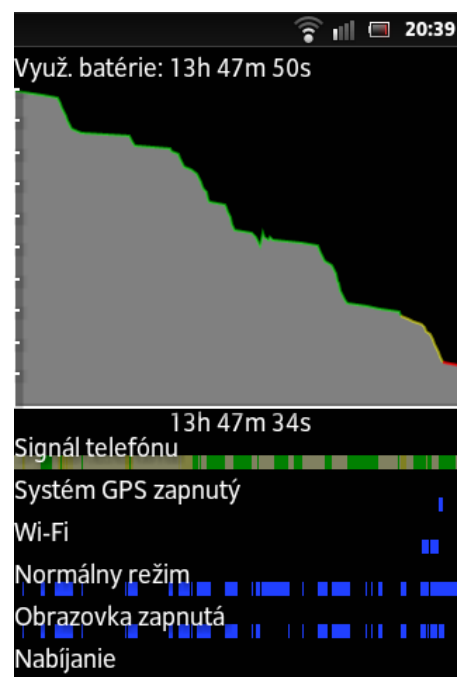
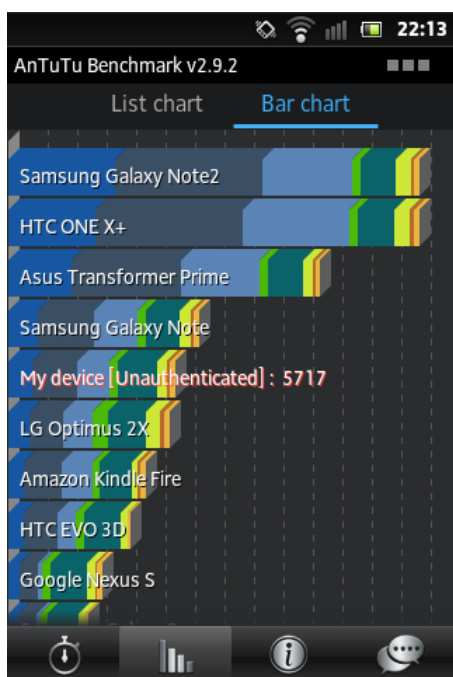




na to, našťastie, myslel a pribalil slúchadlá s kolienkom. Na prednej strane je ukotvený 3.5 palcový displej z minerálneho skla. V tomto prípade sa nejedná o Gorilla Glass.

Sklo je odolné voči nárazom či poškrabaniu bežnými predmetmi. Po dlhšom používaní sa, žiaľ, na displeji objavia škrabance. Ochranné sklo je vyvýšené z prednej

strany, čo telefón mierne opticky zmenšuje. Okrem displeja tu na nás čakajú ovládacie tlačidlá, mikrofón, reproduktor pre hovory a notifikačná dióda. Ak telefón otočíme



o 180 stupňov, nájdeme päť megapixelový fotoaparát, vedľa ktorého sa usalašila výkonná prísvetľovacia dióda.

Čo nájdeme pod povrchom?

Xperia Go sa výkonovo môže rovnať s modelmi o 100€ drahšími. V telefóne zakotvil dvojjadrový procesor s taktom 1GHz a 512 MB operačnej pamäte. Nemá tak problém s graficky náročnými hrami či HD videom. Kameň úrazu je displej s rozlíšením len 320 x 480 pixlov. Tu, žiaľ, HD video veru nevyužijeme. Musíme skonštatovať, že sa jedná o priemer.

Malú útechu nám predsa len displej poskytuje, a tou je dobrá čitateľnosť na priamom slnku. Vyžmýkať z displeja čo najviac sa snaží Sony Mobile Bravia Engine. Vzhľadom ku certifikátu IP67 museli inžinieri v Sony porozmýšľať nad displejom, ktorý bude ovládateľný mokrým prstom a dotyk vody ho nebude aktivovať. Šťastí sa im to podarilo. Pri striekajúcej vode si však displej zvykne aj tak robiť, čo chce. Ak vás zaujíma, ako to vývojári dosiahli, pri lepšom pohľade na displej odhalíte sieť bodiek na ochrannom skle. Displej podporuje multi-touch pre najviac štyri prsty naraz. Viac pri 3.5 palcovom displeji potrebovať nebudete. Displej je dosť citlivý na dotyk a ovládanie nerobí problém.

Výhodou je, že k tomuto telefónu nebudete potrebovať ani pamäťovku. Ponúka voľné štyri gigabajty pre multimédiá a dva gigabajty pre aplikácie. Komu by to bolo málo, podporované sú pamäťovky typu SDHC až do kapacity 32 gigabajtov. Telefón je pripravený tiež na 3G sieť. Na internet sa dostanete aj vďaka technológii WiFi. Bluetooth zaručí bezdrôtové pripojenie k príslušenstvu.

Softvér

Telefón sa dostavil s predinštalovaným operačným systémom Android 2.3.7 Gingerbread. V Amerike už letí aj verzia 4.0.4 Ice Cream Sandwich. Preklad by mal dôjsť čoskoro. Je tu ale jedna malá dilema. Updatovať, či neupdatovať? To je otázka. Užívatelia si sťažujú na rýchlosť novej verzie operačného systému. Vraj často pozorujú sekanie a operačný systém je podstatne pomalší. My sme sa uspokojili so staršou verziou, ktorá má na tomto telefóne s dvojjadrom bleskurýchle reakcie. Na predinštalovaný operačný systém sa nemôžeme sťažovať, je rýchly a jednoduchý.



Nadstavba sa mi páči omnoho viac, ako tomu bolo pri starších modeloch ako Xperia X8. Čaká na vás veľké množstvo widgetov i zaujímavých predinštalovaných programov. UI je spracované pekne, myslené bolo aj na detail, akým je napríklad dizajn obrazovky budíka. Jediné, čo trochu vadí, je horná lišta bez akýchkoľvek skratiek. To nahrádzajú aspoň rôzne skratkové widgety.

Keďže sa jedná o športovo ladený telefón, výrobca nám zabalil ponuku rôznych tréningových aplikácií. Nájde sa v ňom merač krokov alebo osobného trénera od Adidas. Turisti iste ocenia aj kompas a GPS, tu avšak chýba hardvér, GPS robí hanbu svojim súrodencom z radu Xperia. Pri športovo ladenom telefóne by to chcelo GPS, ktoré sa chyťí za menej než päť minút a určí vašu polohu presnejšie ako na 50 metrov. To je ale ešte ten lepší prípad, pri testoch nás postihla aj odchýlka väčšia ako 200 metrov. Pre navigáciu je vhodný akurát do auta.

Okrem turistických aplikácií sa myslelo aj na sociálne siete. Pre Facebook sú dostupné až tri widgety. Podporované je aj Google+, Gmail či Twitter.

Multimédiá

Ako sa už na smartfón patrí, je vybavený rôznymi multimediálnymi funkciami.

V Sony pre nás nastražili päť megapixelový fotoaparát, ktorý sa za svoju kvalitu veru hanbiť nemusí. Kvalita fotiek je celkom prijateľná, samozrejme, že to nie je nejaká digitálna zrkadlovka, ale na bežné fotenie to bohato stačí. Prilepšujú i funkcie ako 3D panoráma či zábery pod rôznymi uhlami. Treba pochváliť stabilizátor, ktorý aj pri otrasoch zaručuje ostré fotografie. Video je nahrávané maximálne pri rozlíšení HD-720p. To by sme v dnešnej dobe mohli označiť ako štandard. Opäť, ako pri fotografiách, jeho kvalita je na mieste.

Smartfóny pomaly ale isto nahrádzajú prenosné MP3 prehrávače. Xperia Go to robí skutočne precízne. Oproti bežnému androidovému prehrávaču je hlavne po dizajnovej stránke viditeľný krok vpred. Postarané je o všetko, čo by prehrávač mal mať. Kvalitu a hlasitosť vstavaného reproduktora násobí technológia xLoud™. Hlasitosť nie je nič extra, aj po úprave touto technológiou je hlasitosť reproduktora medzi telefónmi priemerná. Problém nerobí ani prehrávanie filmov. HD rozlíšenie, žiaľ, vzhľadom k rozlíšeniu displeja nevyužijeme.

Testy

V aplikácii Antutu Benchmark získal telefón 5717 bodov, a to znamená, že šliape na päty telefónom, akými sú napríklad Samsung Galaxy Note. Na telefón v tejto cenovej kategórii je to až prekvapivo dobrý výsledok. V reáli to znamená, že telefón zvláda drvivú väčšinu hier z Google play.

Mať v rukách vodotesný smartfón je doslova vzrušujúce. Pri zapojení fantázie telefón môže poslúžiť hoci aj ako podvodný fotoaparát. Neprotirečí ani nápadom, ako je hrať Fruit Ninja s fláskou vody. Xperia Go je teda plne pripravený na aktívny život. Čo zvládnete vy, to by mal zvládnuť aj tento smartfón. Sony ho plne vystrojil v boji proti prachu, vode a pádom. Nemusíte sa o neho báť ani vtedy, keď ho dáte do rúk deťom.

Skúšali sme telefón zasypať hlinou a následne ho umyť na dne bazény. Jediné, čo sme pozorovali, bol mierny problém so zvukom, keď sme telefón vybrali z bazény. Našťastie, to bolo spôsobené len kvapôčkami vody na mriežke reproduktora. Stačilo ju osušiť a všetko išlo, ako má.

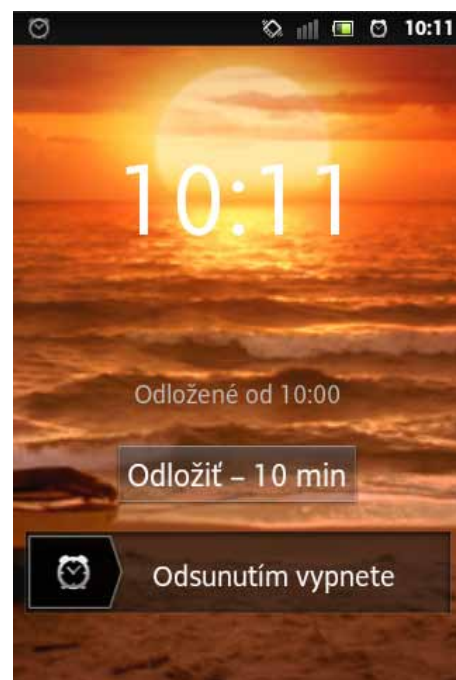
Až do poslednej chvíle to vyzeralo pre telefón nádejne, že jeho odolnosť zostane našou redakciou nepoškvrnená. V boji s redakciou, žiaľ, neuspel. Zradila drobnosť, akou je krytka audio konektora. Ako už bolo spomínané, s riešením tesnenia tohto konektora nie sme spokojní. Pri vytáhovaní slúchadiel sa pri trení slúchadiel o krytku, ktorá sa snaží dostať do pôvodnej pozície, odlúpila z krytky tesniaca gumička. Kvôli tomu nebol audio konektor utesnený proti vode. Kebyže si to nevšimneme včas, mohlo to pri ponorení skončiť zle. Škoda, že pri takomto kvalitnom celku to celé pokazí jedno zle vyriešené tesnenie. Výrobca by pri telefóne určenom na šport mal rátať s častým používaním slúchadiel.

Batéria je kvôli vodotesnosti integrovaná. Môžeme sa teda rozlúčiť s trikom ako vybrať batériu, keď sa niečo pokazí. Nám sa, našťastie, nič také nestalo, aj keby, stačí podržať tlačidlo uzamknutia spolu s tlačidlom pridávania hlasitosti, a telefón sa reštartuje. Kapacita batérie je 1305mAh. Malo by to stačiť na šesť hodín videa či 45 hodín počúvania hudby. Toto číslo zráža k zemi aj známy multimediálny prehrávač Apple iPod Touch 4. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal priemerne dva dni. Ak sme ho celý deň nepustili z ruky, večer sme už sedeli pri nabíjačke.

Záver

Z Xperia GO konkurenciu určite zabolí hlava. Ponúka cenovo dostupný, výkonný smartfón s dobrou výdržou batérie, ktorý je vode, prachu a nárazu odolný. Milo prekvapila 4GB pamäť pre médiá a 2GB pre aplikácie. Staršia verzia systému je bleskovo rýchla a UI je spracované precízne. Kúpu tohto smartfónu ľutovať nebudete. Treba len dať pozor na kryty konektorov, ktoré sa môžu pri neopatrnom zaobchádzaní poškodiť.

Eduard Čuba



Samsung Galaxy Tab 2 10.1

DRUHÁ GENERÁCIA TABLETU GALAXY



ZÁKLADNÉ INFO:

Procesor: Exynos 4210, dual-core 1 GHz, **RAM:** 1 GB, **Displej:** 10,1" PLS LCD, **Rozlíšenie:** 1280x800 pixlov, **Disk:** 16 GB, **GPS:** A-GPS, **Multimédiá:** stereo repro; vstavaný mikrofón; fotoaparát 3 Mpx autofokus, predná kamera 0,3 Mpx, **Komunikácia:** 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0, 1x USB (podpora mass storage), čítačka microSD (až 32 GB), dokovacie konektor

Batéria: 7000 mAh
Operačný systém: Google Android 4.0.3
Ice Cream Sandwich
Rozmery: 257 x 175 x 9,7 mm
Hmotnosť: 581 g

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + 3G, microSD
- + výdrž batérie
- + dobrý displej
- + kvalita zvuku
- slabší fotoaparát
- pomalšie reakcie
- staršia verzia OS

HODNOTENIE:

90 %

Samsung uvádza druhú generáciu Galaxy Tab 2 10.1, ktorý prináša používateľom vylepšenie v podobe novej technológie panelu PLS, MicroSD slotu pre rozšírenie pamäte, možnosť telefonovať a upravený dizajn s reproduktormi na prednej strane.

Na prvý pohľad zariadenie zaujme prepracovaným dizajnom. Výrobca presunul reproduktory (dva stereo reproduktory) na prednú stranu, čo je rozhodne pozitívny krok pre skvalitnenie zvuku. Vďaka tomu je zvuk šírený optimálne a celkovo pôsobí relatívne vyvázenejšie. Reprodukory sú umiestnené tak, aby vám neprekážali pri používaní, takže ak držíte tablet na výšku alebo na šírku, nijako si ich nezakrývate.

Konektory sú umiestnené na vrchnej hrane zariadenia. Nájdete tu zľava doprava: vypínač, ovládanie hlasitosti, šachtu na microSD kartu, konektor pre slúchadlá a šachtu

pre SIM kartu. Jediný konektor na spodnej strane tabletu je proprietárny konektor, ktorým sa tablet nabíja, pripája ku PC, alebo sa zasúva do dokovacej stanice.

Samsung použil pri tablete multidotykový PLS LCD displej s uhlopriečkou 10,1 palca a natívnym rozlíšením 1280x800 bodov, ktorý je chránený vysoko odolným sklom Gorilla Glass. Rozmery tabletu sú 257x175x9,7 mm a jeho hmotnosť je 588 gramov. Za zmienku rozhodne stojí aj dvojica kamier/fotoaparátov. Predná kamera je primárne určená pre video hovory (má iba základné VGA rozlíšenie), takže na fotografovanie a video je určená silnejšia zadná kamera.

Aspoň tak sa to na prvý pohľad javí na základe parametrov. Po dôslednejšom otestovaní však môžeme konštatovať, že oba fotoaparáty ponúkajú nižšiu kvalitu záznamu. V prípade prednej

kamery to, samozrejme, nie je tak tragické, keďže ide o doplnkovú kameru pre video hovory, avšak zadná kamera je veľmi citlivá na svetlo. Keďže fotoaparátu chýbalo prísvetľovacie LED svetlo (blesk), ním zhotovené fotografie pri slabšom svetle trpia značným šumom a nemožno ich považovať za kvalitné. Kvalita vo veľkej miere závisí od množstva svetla, čo je pri malých optikách bežný jav.

Srdcom tabletu je pomerne svižný dvojjadrový procesor TI OMAP 4430, taktovaný na 1 GHz. Tablet disponuje 1 GB operačnou pamäťou RAM, ktoré bez problémov zvláda chod zariadenia. Počas celého testovania nám „spadol“ len raz, a to sme sa ho pokúšali riadne zatlažiť pomocou viacerých úloh a aplikácií súčasne. Niektoré šli občas trochu pomalšie, ale to považujeme za problém odladenosti samotného systému Android. Tablet je dodávaný s trochu starším operačným systémom

Google Android vo verzii 4.0 ICS, ktorý nebolo možné updatovať. Počas testov sme nikdy nemuseli nútené ukončovať aplikácie.

Pre dáta a programy je k dispozícii 16 GB vnútorná pamäť, ktorú môžete ďalej rozšíriť pomocou microSD kariet o ďalších 32 GB. Spolu teda môžeme mať až 48 GB diskový priestor, čo je pre väčšinu používateľov dostatočná kapacita. Okrem 16 GB varianty je tablet dostupný aj vo verziách s 32 GB a 64 GB v základnej konfigurácii.

Galaxy Tab 2 okrem bežných funkcií umožňuje používateľom aj telefonovať. Nejde o funkciu, ktorú by tablet potreboval k životu, avšak sú okamihy, keď sa to môže zísť. Napríklad ak sa vám na cestách nečakane vybijie mobilný telefón, túto funkciu iste veľmi oceníte.

Medzi prednosti operačného systému Android rozhodne patria widgety, ktoré slúžia na prispôbenie pracovnej plochy podľa vlastných predstáv. Ich vzhľad sa nám zapáčil na prvý pohľad. Páčilo sa nám napríklad nastavenie počasia podľa aktuálnej polohy s predpoveďou na päť dní, kde kliknutím na widget môžete jednoducho upravovať nastavenia pre obnovu predpovede (na výber je aktualizácia každú hodinu, každé tri, šesť, dvanásť alebo dvadsaťštyri hodín, prípadne manuálny režim aktualizácie, kde sa počasie zaktualizuje až na váš pokyn).

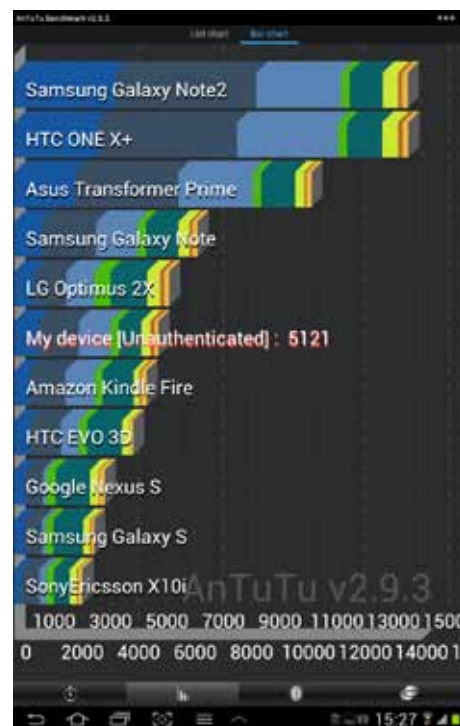
Pri spustení nájdete na ploche multimediálne centrum. Samsung Galaxy Tab 2 10.1 je skvelý tablet, ktorý vám priamo z domovskej obrazovky umožní prístup k službe Samsung Hub – Reader, Music, Video

a Game Hub. Pre každého je tu presne to, čo ho baví – ľahké čítanie elektronických kníh, počúvanie hudby, sledovanie videí alebo zábava v podobe hrania hier.

Multimediálne centrum nie je jediná aplikácia pre zábavu. Nechýba totiž podpora pre funkciu AllShare Play, ktorá predstavuje ideálnu aplikáciu na zdieľanie multimediálneho obsahu medzi rôznymi zariadeniami a televízormi prepojenými prostredníctvom technológie DLNA, vrátane telefónu, osobného počítača alebo notebooku. S tabletom si tiež môžete vychutnávať viac televíznych programov v režime duplikovaného zobrazenia Twin View alebo Clone View. Je teda možné sledovať svoj obľúbený obsah, a zároveň sa voľne pohybovať po domácnosti. Prostredníctvom cloudovej služby môžete svoj multimediálny obsah nahrávať a pozrieť si ho neskôr.

Jednoduché zdieľanie ďalšieho multimediálneho obsahu vám umožní aj bezplatná aplikácia ChatOn, vďaka ktorej sa môžete s priateľmi podeliť o multimediálne správy, skupinovú konverzáciu alebo si s nimi vytvárať vlastné mikrosiete. Pripojenie ku cloudu, teda k vzdialenému úložisku a správe dát, otvára prístup ku kontaktom a dátam naprieč zariadeniami, ktoré používate. So službou Google+ Hangouts môžete využiť skupinové video konverzácie a užiť si spoločné rodinné stretnutie aj priamo u vás doma.

Samsung vždy vedel robiť pekné tablety a výnimkou nie je ani tento nami testovaný. Pri tomto tablete sú vo veľkej miere použité plasty, čo však nemení nič na tom, že sa



Galaxy Tab 2 10.1 podaril. Aj s plastovým telom už na prvý pohľad pôsobí veľmi štýlovo a exkluzívne. Kvalita použitých materiálov je na veľmi dobrej úrovni.

Batéria recenzovaného tabletu pri plnom nabití dosiahla slušných 9 hodín, čo je vzhľadom na kapacitu 7000mAh pomerne dobrý výkon. Tablet nie je určený výhradne iba pre náročnejších používateľov a multimediálnych nadšencov, ale aj pre „online nadšencov“, ktorí môžu byť vďaka 3G pripojeniu neustále na internete.

Martin Klokner



HP Pavilion h9-1200ec Phoenix

HP ZR2740w

Profesionálna zostava pre náročných



Na recenzovanie poskytol: HP Slovensko

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký výkon
- + integ. WiFi karta
- + monitor so skvelým obrazom
- nemá SSD disk
- pomalšia odozva monitora

HODNOTENIE:

95%

Radi hráte najnovšie hry, no musíte sa uspokojiť s nízkymi detailmi na úkor plynulosti? S nasledujúcou hernou mašinou vás nastavovanie optimálnych detailov nemusí, aspoň na pár mesiacov, vôbec zaujímať. Navyše v kombinácii so špičkovým monitorom s XD rozlíšením je o skvelý zážitok počas hrania postarané.

Počítač

HP Pavilion Elite hp-1200cs Phoenix je mini-tower skrinka s rozmermi 41,2 × 17,5 × 41,5cm a hmotnosťou približne 15,5kg. Skôr než sa vrhne na jej vnútornosti, pozrieme sa na ňu zvonku. Skrinka na sebe nesie kombináciu čiernej a sivej farby z plastových a kovových materiálov. Na prednej strane sa nachádzajú dva sloty pre 5,25" mechaniky, jeden z nich je už

obsadený Blu-Ray napal'ovačkou. Pod nimi sa za odsúvateľným krytom nachádza čítačka pamäťových kariet s podporou formátov xD, SD, MMC, CF, MS (Pro, Duo, Pro Duo) a dvojica USB 2.0 portov. Odsúvateľný kryt však pôsobí trochu lacnejším dojmom najmä pre jeho nie veľmi najpevnejšie uchytenie. Zvyšné diely skrinky sú však spracované na úrovni. Stavové diódy sú umiestnené v hornej časti prednej strany a indikujú činnosť pevného disku, prípadne zapnuté WiFi. Hlavný vypínač sa nachádza na vrchnej strane skrinky spolu s dvojicou USB 3.0 portov a dvojicou 3,5mm konektorov v klasickej kombinácii, a to výstup na slúchadlá a vstup pre mikrofón. Bočné steny počítača sú kovové, čiernej farby a na oboch nechýba lisované logo HP. Pravá stena má navyše vo svojej spodnej časti umiestnenú mriežku, cez ktorú je možné nielen vidieť niektoré komponenty, ale presvitá cez ňu aj

červené podsvietenie umiestnené vo vnútri skrinky. Na zadnej stene sa nachádzajú všetky ostatné vstupy a výstupy. Začneme zhora, kde je umiestnený 600W zdroj a na je ňom štandardný napájací konektor. Vypínač na zdroji nenájdeme, pretože sa zdroj automaticky vypína/zapína spolu s počítačom. Pod zdrojom sa nachádzajú dva vol'né PCI sloty, ďalšie dve miesta zaberá grafická karta a jej chladienie. Tá ponúka celkovo štyri výstupné konektory, a to dvojicu Mini-Display portov, jeden HDMI a jeden DVI konektor. Pod grafickou kartou sídlia vstupy a výstupy matičnej dosky. Nájdeme tu šesticu 3,5mm farebne odlíšených konektorov patriacich 7.1 kanálovej zvukovej karte, dva USB 3.0 a štyri USB 2.0 porty, gigabitový Ethernet a optický zvukový výstup. Vedľa konektorov matičnej dosky sa nachádza výdych ventilátora, ktorý

je podsvietený červenými LED svetlami, a osvetľuje tak aj priestor za počítačom.

Prístup do vnútra skrinky dostaneme po odmontovaní pravej bočnej steny, HP, našťastie, myslelo na rýchlu a jednoduchú výmenu komponentov, preto na veľkú časť operácií nie je potrebné žiadne náradie. Bočná stena je priskrutkovaná len jednou skrutkou, ktorá sa dá otáčať aj ručne. Po odmontovaní bočnej steny máme jednoduchý prístup takmer ku všetkým komponentom počítača. Mechaniky a pevné disky sú umiestnené v samostatných odoberateľných kovových boxoch. Box s pevným diskom je prichytený troma skrutkami, takže k výmene je už potrebné jednoduché náradie. V boxe je miesto pre tri 3,5" disky a po primontovaní sú orientované na výšku s konektormi hore. Výmena optickej mechaniky je o niečo jednoduchšia, po odmontovaní bočnej steny stačí jednoducho odklopiť predný panel a uvoľniť mechaniku s pomocou páčky vo vnútri skrinky. Pre ľahší prístup k pamäťovým modulom a hlavne ku grafickej karte by bolo potrebné odmontovať priečnu výstuž. Tá okrem zvýšenia pevnosti celej skrinky drží grafickú kartu v stabilnej polohe a tlmí jej prípadné vibrácie, čím znižuje fyzickú záťaž na PCI slot matičnej dosky. Skrinka je vo vnútri celkom dobre navrhnutá a aj napriek jej menšiemu rozmerom je v okolí komponentov dostatok priestoru na cirkuláciu vzduchu, a keďže sa jedná o profesionálne podkladaný počítač, je aj kabeláž vedená na čo najväčšiu úsporu miesta.

Hardvér

Komponenty počítača patria k tomu naj, čo sa dá dnes do osobného počítača namontovať, a aj keď sa dá ísť, samozrejme, ešte vyššie, výkon je na takej úrovni, že dnes dosťahuje na akúkoľvek aktivitu.

Základná doska má rozmery 24,4 x 24,4cm (mATX) a jej výrobcom je Pegatron. Doska podporuje čipovú sadu Intel Z75 a obsahuje päťicu LGA 1155. K dispozícii sú štyri sloty pre operačné pamäte a každý z nich pojme maximálne 4GB DDR3 modul. Obsadené sú však všetky, a to najvyššou možnou kapacitou, počítač teda disponuje 16GB RAM pamäťou. K ďalším rozširujúcim slotom patrí aj jeden PCIe x16 (v 3.0), tri PCIe x1 a jeden PCIe Mini. Pre pripojenie pevných diskov alebo optických mechaník je na doske šesť SATA konektorov, z nich sú dva vo verzii 3 s podporou rýchlosti prenosu až 6Gb/s. Všetky SATA konektory sa však ani



nepodarí využiť, keďže je skrinka navrhnutá na najviac tri pevné disky a dve mechaniky.

V zostave je použitý štvorjadrový procesor Intel Core i7-3770K taktovaný na frekvencii 3,5GHz. Ten je postavený na najnovšej architektúre Ivy Bridge a nechýba mu ani podpora technológie Hyper-Threading, ktorá umožňuje, aby na každom jadre mohli paralelne bežať dva samostatné procesy. Vďaka podpore Turbo Boost 2.0 sa pri potrebe vyššieho výkonu dokáže procesor automaticky pretaktovať až na 3,9GHz. Súčasťou procesora je aj grafická karta Intel HD 4000, tá je však v prípade prítomnosti samostatnej grafickej karty v počítači úplne deaktivovaná. Samostatnou grafickou kartou je v tomto prípade AMD Radeon HD 7950, ktorá je pripojená na jediné PCIe x16 rozhranie matičnej dosky. Karta je štandardne taktovaná na 800MHz, 3GB GDDR5 pamäť beží na 1250MHz, šírka pamäťovej zbernice je 384 bitov a dátová priepustnosť pamäte až 240GB/s. Nechýba podpora DirectX 11.1, OpenGL 4.2, stereokopického 3D a ani možnosť pripojenia viacerých monitorov vďaka AMD Eyefinity. Osadený pevný disk má kapacitu 2000GB, jeho platne sa točia rýchlosťou 7 200 otáčok za

minútu a so základnou doskou je spojený prostredníctvom SATA 2 rozhrania. Optická mechanika dokáže Blu-Ray disky nielen čítať, ale na ne aj zapisovať.

Softvér

Na počítači je predinštalovaný 64 bitový operačný systém Windows 7 Home Premium SP1 a spolu s ním aj niekoľko viac či menej užitočných programov. Ide napríklad o Office Starter 2010, 60 dňovú verziu antivíru Norton Internet Security 2012 alebo hru RIFT s 60 dňovým predplatným. Niekoľko programov je aj priamo od HP, a to nástroj na správu aktualizácií, pomocník pri riešení problémov, asistent podpory a nástroj na obnovu systému.

Balenie

V škatuli s počítačom sa okrem napájacieho kábla nachádza aj klávesnica a myš. Obe zariadenia sú čiernej farby a pripájajú sa k počítaču USB portom. Klávesnica má klasické rozloženie kláves a nad numerickým blokom sa nachádzajú tri tlačidlá ovládajúce zvuk. Píše sa na nej celkom dobre, no nepatrí medzi najtichšie.



Myš takisto ako klávesnica nie je ničím výnimočná, nájdeme na nej len ľavé a pravé tlačidlo s kolieskom medzi nimi. Chýba či už nastavenie DPI alebo programovateľné tlačidlá. Periférie rovnakých kvalít sa dajú kúpiť už za pár eur a náročnejší hráči tie dodávané nahradia niečím lepším.

Monitor

Spolu s počítačom dorazil na recenziu aj monitor HP ZR2740w. Ide o špičkový 27 palcový IPS panel s LED podsvietením, XD rozlíšením 2560 × 1440 pixlov a pomerom strán 16:9. Rozmery monitora so stojanom sú 54 × 64,6 × 23,5cm a hmotnosť dosahuje počtívých 10,5 kg. Na jeho čelnej strane sa nachádzajú len štyri tlačidlá, ktoré obsluhujú funkcie ako prepínanie vstupov, znižovanie a zvyšovanie podsvietenia a vypínanie/zapínanie. Monitoru chýba OSD menu, preto sú možnosti nastavenia obrazu priamo v monitore prakticky nulové, úpravy nastavení je možné uskutočniť prostredníctvom programu HP Display Assistant. Videosignál môže prichádzať do monitora prostredníctvom DualLink DVI alebo DisplayPort konektora, obidva

podporujú ochranu HDCP. Okrem toho sa na monitore nachádzajú aj štyri USB 2.0 porty, dva na pravom okraji a dva zospodu, vedľa video vstupov.

Možnosti polohovania sú skutočne široké, stojan je výškovo nastaviteľný, displej sa na ňom navyše môže otáčať v každom smere. Uhol naklonenia má rozmedzie od -5 do 35 stupňov pri naklonení smerom nahor. Otáčanie okolo osi v horizontálnom smere je možné o maximálne 45 stupňov do oboch strán, po nastavení väčšej výšky stojanu sa dá monitor otočiť aj na výšku do režimu portrét. Samotný displej používa IPS technológiu, ktorá oproti klasickým LCD displejom ponúka oveľa vyšší kontrast aj pozorovacie uhly. V tomto prípade pozorovacie uhly dosahujú hodnoty až 178 stupňov v oboch smeroch a kontrast pri statickom obraze 1000:1. Odrazom bráni matná úprava povrchu a aj vysoký jas, ktorý je možné regulovať od 50cd/m² až po 380cd/m². Vďaka širokému spektru nastavenia podsvietenia sa na monitor pohodlne pozerá nielen cez deň, ale aj v noci. Pri použití monitora s herným počítačom možno trochu zamrzí vyššia doba odozvy, ktorá dosahuje

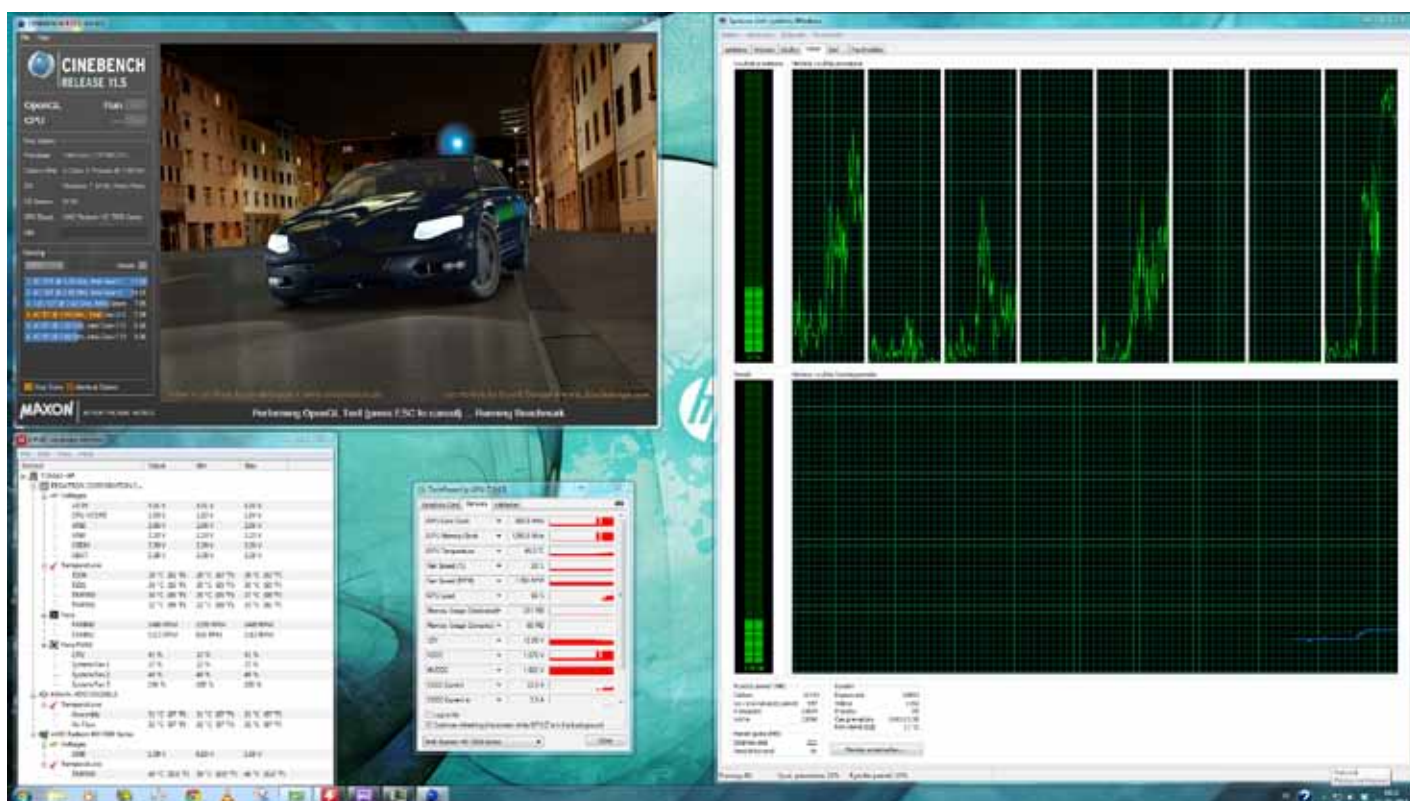
až 14ms, konkurenčné monitory majú pre porovnanie dobu odozvy polovičnú. Podanie farieb je však na druhej strane skvelé, displej dokáže zobrazit' viac ako 1 miliardu farieb, a tak je viac než vhodný aj na úpravu fotografií a prácu s grafikou.

Testy

Už pri pohľade na technickú špecifikáciu je zrejmé, že počítač dopadne v testoch nadpriemerne, a tak to bolo aj v skutočnosti. V teste Cinebench 11.5, založenom na renderovacom programe Cinema 4D, bol procesor ohodnotený na 7.45 bodu, čo ho radí k tým najvýkonnejším štvorjadrovým procesorom. Zaujímavé je, že pri teste, bežiacom len na jednom jadre, prekonal procesor výsledkom aj najvýkonnejší Sandy Bridge procesor i7-3960X. Grafická karta zvládla v teste renderovať scénu s rýchlosťou 82,51 snímok za sekundu. Pamäťové moduly taktované na frekvencii 1600MHz dosahujú rýchlosť zápisu 5325MB/s a rýchlosť čítania 7134MB/s, pričom sa minimálna latencia pohybuje na úrovni 5ns. Grafická karta ukázala svoj výkon v testoch 3D Mark, kde vo verzii 06 dosiahla skóre 27191 bodov, vo verzii Vantage 26032 bodov a v najnovšej verzii 11 bola karta ohodnotená na 6725 bodov. Rýchlosť pevného disku je pri sekvenčnom zápise aj čítaní približne 136MB/s. Na koniec ešte hodnotenie komponentov v systéme Windows 7 dosiahlo pri CPU skóre 7.7, RAM 7.8, grafika dostala maximum 7.9 bodu a najslabší článok celého systému, pevný disk, iba 5.9 bodu. Je preto veľká škoda, že v tak výkonnom počítači chýba SSD disk.

Výkon zostavy bol otestovaný nielen v benchmarkoch, ale aj v niekoľkých hrách, no detailnejšie výsledky a dojmy z hrania si však nechávame na samostatný článok, ktorý si budete môcť prečítať v ďalšom vydaní magazínu a aj na našej stránke. Pre ukážku môžeme uviesť, že hra Battlefield 3 beží na testovanej zostave na najvyšších detailoch v natívnom rozlíšení 2560 × 1440 väčšinu času tesne pod 30 snímkami za sekundu, občas však FPS, najmä pri graficky náročnejších scénach, poklesne a najnižšia nameraná hodnota bola 14fps.

Pri testovaní sa prejavila aj hlučnosť a účinnosť chladenia. Teploty grafickej karty sa pohybovali v rozmedzí od 36 stupňov v nečinnosti, až po 72 stupňov počas zátáže. Pri procesore bola najvyššia



nameraná teplota 52 stupňov a v pokoji sa pohybovala okolo 31-32 stupňov. O chladenie komponentov sa starajú celkovo tri ventilátory, jeden je na grafickej karte, ďalší je na procesore a tretí vyfukuje vzduch zo skrinky von. Pri zátiaží sa najrýchlejšie točí chladič procesora, a to niečo vyššie 2000 otáčok za minútu.

Záver

Počítač HP h9-1200ec spolu s monitorom ZR2740w tvoria skvelú zostavu, zvládajúcu aj tie najnáročnejšie požiadavky. Jedinou prekážkou môže byť v tomto prípade asi len vyššia cena, ktorá však aj u tohto značkového počítača značne nepresahuje sumu pri kúpe jednotlivých komponentov samostatne. Vyššia cena je ale odzrkadlená v profesionálne poskladaní a odladenej zostave, počítač je navyše možné používať hneď po vybalení bez nutnosti čokoľvek inštalovať. Cena zaň sa na internete pohybuje okolo 1400€. Aj monitor patrí svojej cene, viac ako 500€, do vyššej ceny, no utratené peniaze vynahradí vysokým rozlíšením, skvelými farbami aj pozorovacími uhlami.

Tomáš Ďuriga



Preview: Skyfall

ZERO ZERO SEVEN STRIKES AGAIN



Posledné mesiace boli v kinách veľmi slabé a väčšina aj z toho mála očakávaných titulov sklamala. Len zopár filmov sa dostáva do našich kín aj v týchto týždňoch. Konečne nám však začína svitať na lepšie časy. Budúci týždeň sa, napríklad, dostane do kín Looper, ktorý si už v domovskej krajine získal priazeň divákov a kritiky (písali sme o ňom v septembri). No a na konci mesiaca to bude Skyfall. Určite jeden z najočakávanejších filmov tejto jesene, ak nie aj roka.

Od posledného príbehu Jamesa Bonda uplynuli už štyri roky. Pritom pracovať na pokračovaní sa začalo hneď po jeho premiére. Lenže financujúce štúdio MGM sa v roku 2010 dostalo opäťovne do veľkých problémov a muselo vyhlásiť bankrot. Práca na filme sa tak mohli obnoviť až potom, čo sa situácia vyriešila a na rozpočet prispeli aj Columbia Pictures a Sony Entertainment. Aj tak bol rozpočet Skyfall o štvrtinu nižší ako pri Quantum of Solace, teda len 150 miliónov. Rozdiel by sme ale počítali

na kvalite filmu nemali. Ubudlo však filmovacích lokácií a nakrúcalo sa popri Veľkej Británii najmä v lacnejšom Turecku a Číne.

Príbeh sa začína priam katastrofálne. Operácia v Istanbule sa nepodarí a James Bond (Daniel Craig) je nezvestný a považovaný za mŕtveho. Problémom MI6 čelí aj na domácej pôde. Dôjde k nečakanému zverejneniu všetkých fotografií a identít agentov v utajení. Vláda tak začne spochybňovať schopnosť M (Judi Dench) riešiť krízové situácie a viesť agentúru.

Čoskoro sa stane terčom aj samotné ústredie tajnej služby. Po tomto incidente sa na scénu našťastie vracia James Bond a pustí sa do vlastného vyšetrovania. Hlavným podozrivým sa stáva Raoul Silva (Javier Bardem), nebezpečný zločinec, ktorý má údajne osobné prepojenia na Bonda aj na M. Na povrch tak vyplávajú staré tajomstvá, ktoré stavajú M do zlého svetla - minimálne v očiach hlavného hrdinu.

Daniel Craig sa týmto filmom dostáva do polovičky svojho kontraktu s EON Production, ktorý znie na šesť filmov. Jeho nástup do tejto role bol súčasťou väčšej zmeny série, jej reštartu. Postava Bonda sa dostala na svoj začiatok, nebol takým, akého sme ho poznali z prechádzajúcich filmov. Zmizli aj všetky jeho tradičné frázy. Prvé tri časti majú predstavovať postupný vývoj ústrednej postavy a Skyfall má byť zakončením tohto procesu. Nový Bond má zda bližšie k realite, menej sa spolieha na techniku, je citovo zaangažovaný a nie vždy sa kontroluje.

Podľa mnohých, ktorí s Jamesom Bondom strávil veľa rokov života (vyjadril sa v tomto duchu aj Roger Moore, ktorý ho stvárnil až v 7 filmoch), je Craigov Bond najbližšie k predstave Iana Fleminga.

Nie každému, samozrejme, táto zmena vyhovovala, ale podľa návštevnosti snímok Casino Royale a Quantum of Solace je jasné, že séria si našla množstvo nových fanúšikov. Podľa doteraz uverejnených trailerov to vyzerá tak, že všetky hlavné atribúty nového Bondu budú v tomto dieli ešte výraznejšie, posunuté na maximum. Čaká nás však aj niekoľko zaujímavých noviniek. Postava Q (šéf vývoja a výskumu v agentúre) chýbala do príchodu Craiga v Bondovkách len raz. Následne, ak aj bolo niečo nakrútené, do finálneho zostrihu sa to nedostalo. V Skyfall tak bude mať svoju obnovenú premiéru, tentoraz v podaní Bena Whishawa (Parfúm: Príbeh vraha, 2006). Zaujímavá je aj účasť Ralpha Fiennesa v úlohe šéfa komisie kontrolujúcej tajné a výzvedné služby.

Väčší priestor ako oni dostal predstaviteľ hlavného zloducha, Javier Bardem. Svoj talent na takéto postavy už dokázal priam excelentne v snímke Táto krajina nie je pre starých (No Country for Old Men, 2007). Bude teda viac ako čestným súperom Daniela Craiga. V minulosti vždy veľkú pozornosť vzbudzovala otázka obsadenia Bond girl. To sa už (našťastie) akoby vytratilo. Aj tu sa však objaví hneď dve a to Séverine v podaní neznámej francúzskej herečky Bérénice Marlohe a Eve, rovnako agentka MI6, stvárnená Naomi Harris, ktorú si môžete pamätať z filmu 28 dní neskôr (28 Days Later, 2002).

Zaujímavým je aj výber režiséra. Tým sa stal Sam Mendes, ktorý doteraz nakrútil päť veľmi úspešných snímok ako Americká krása, Mariňák a naposledy Všade dobre, pretože byť doma?. Aj jeho angažovanie tak vnáša veľa nádeje do tejto snímky. K projektu sa dostal vďaka Craigovi, ktorý mu to navrhol na jednej newyorskej párty. Aspoň takáto informácia prebehla západnou tlačou. O scenár sa postarala dvojica Neal Purvis a Robert Wade, ktorá už stála za niekoľkými Bondovkami, s príspevím Johna Logana (Posledný samuraj, Gladiátor).

Skyfall je nesmierne ambiciózny film, voči ktorému sú tak namierené aj veľké očakávania. 23. Bondovka má všetky predpoklady na to, aby ich dokázala naplniť a dúfajme aj prekonať. My sa už veľmi tešíme. Ešteže do premiéry nie je ďaleko, v našich kinách bude snímka od 25. októbra.

Michal Klembara



96 hodín: Odplata (3/5)

UNAVENÝ NEESON ZNOVU V AKCII



Kam sa podeli časy, keď Luc Besson nakrúcal vizuálne úchvatné snímky s dokonalými hlavnými hrdinami v pôsobivých príbehoch, ktoré ste nedostali z hlavy ešte dlhé týždne po odchode z kina? Ostali azda v minulom storočí?

V poslednej dobe sa francúzsky filmový mág uchýlil k produkcii akčných zlátní z vlastného scenáristického pera. Pred časom sa mu podarilo vytvoriť celkom svieži thriller 96 hodín s vynikajúcim Liamom Neesonom v hlavnej úlohe. Po štyroch rokoch prichádza s jeho slabo odvareným pokračovaním. Minule špeciálnemu agentovi Bryanovi Millsovi uniesli v Paríži dcéru Kim (Maggie Grace). Bryan nezaváhal a vo výške desaťmilionovej metropole albánskych únoscov vypátral a do poslednej nohy zneškodnil. Otec ich zosnulého vodcu Rade Serbedzija sa však rozhodol pre krvnú pomstu a tentoraz plánuje uniesť komplet celú rodinu.

Scenár ako cez kopirák má na svedomí okrem Bessona aj Robert Mark Kamen, rovnako ako minule. Dej presunuli do Istanbulu a Famke Janssen získala väčší priestor. Predstavuje unesenú matku Lenoru. To, čo fungovalo v origináli, v pokračovaní absolútne zlyhalo. Postava Bryana bola vykreslená ako majster bojových umení s nekompromisnou analytickou mysl'ou. Jeho súboje s protivníkmi brali dych. Kinetický spôsob automobilového prenasledovania naprieč uličkami Paríža pripomínali jazdu Jasona Bourna či dokonca Jamesa Bonda. Dnešné Bryanovo besnenie sa však utápa v nemilosrdnom strihu a kope nelogickostí, ktoré vyznievajú smiešne.

Počas únosu ho nechajú v pokoji dotelefonovať s dcérou, nech jej nechá presné inštrukcie, ako má postupovať. Prehľadávanie obetí totálne podcenia, nakoľko mu nechajú funkčný telefón. Únoscovia si dajú prácu s ním aj s manželkou, no nakoniec nechajú nebezpečného agenta bez dozoru v starej pivnici a pokojne sledujú futbal. Jeho dcéra pohadzuje granáty po tureckých uliciach, akoby sa nechumelilo, na základe čoho uväznený hrdina dokáže odhadnúť svoju polohu. Všetci Albánci perfektne ovládajú angličtinu. Najviac však bije do očí fakt, že Kim

dvakrát prepadla zo skúšok v autoškole, no v Turecku dokonale šoféruje taxík na úteku. Istanbulské uličky brázdí bravúrnejšie ako taxikár Daniel z Bessonovho megahitu. Je obdivuhodné, čo všetko dokáže dcéra pod vplyvom autoritatívneho otca. Od minulého dielu v sebe prebudila akéhosi akčného ducha.

Najhoršie obídu Bryanove pästné súboje. To, čo predtým tvorilo pri sledovaní obratného Neesona silnú stránku filmu, teraz pôsobí neprehľadne a film stráca svoje oporné body. Zvlášť vo finálnom zúčtovaní je to na škodu. Ktovie, čo viedlo Bessona k výmene osvedčeného režiséra prvého dielu Pierra Morela za nepresného Olivieria Megatona, ktorého meno evokuje antagonista z Transformerov. Megaton je akýmsi Bessonovým chránencom, ktorému znovu dáva šancu napraviť si reputáciu. Tento režisér stihol pochovať kuriérsku sériu tretím nevýrazným dielom, či absolútne sfušovať sl'ubnú Columbianu. Najnovšie sa mu podarilo pretvoriť napínavý thriller v nechcenú komédiu.

Film ako tak zachraňuje vynikajúci Liam Neeson, ktorý ani čerstvo po šesťdesiatke nestráca na svojej charizme neohrozeného pomstiteľa. Hoci ku koncu začína pôsobiť unavene, partiu ozbrojených únoscov zvláda s prehľadom. Miestami jeho postup pripomína videohru. Hlavným problémom pokračovania je šablónovité kopírovanie prvého dielu. To, čo fungovalo v prípade Smrtonosnej pasce však v Megatonových rukách zlyháva. Prípadný tretí diel našťastie Neeson zavrhol s tým, že by ho už nudil. Motív pomsty je však vo filme večný a Albánci disponujú obrovským počtom krvavej vendety chtivých potomkov. Invenčne by zapôsobilo predat' štafetu vyškolenej dcére. Pokračovaniu by to dodalo potrebnú sviežosť. Napriek všetkým negatívam, film vďaka optimálnej minútáži rýchlo odsýpa a ak je vám po chuti trochu akčného výplachu, tak táto jednohubka účel splní.

Martin Zielosko



Looper (4/5)



V pretechnizovanej budúcnosti je nechať zmiznúť človeka čoraz ťažšie. Mafia tak pristúpila k oveľa sofistikovanejšej praktike terminácie. Nepohodlného jedinca pošlú o 30 rokov späť v čase, kde na neho čaká looper.

Nájomný vrah sa postará o telo a najbližšie tri desaťročia nikto nič netuší. Riziko povolania kompenzuje luxus a bohatstvo. Problém nastane, keď sa na popravisku objaví samotný looper. Takýmto vrahom je aj Joe (Joseph Gordon-Levitt). Podľa kontraktu má svoje staršie ja zneškodniť, zhrabnúť odmenu a užívať si predčasnú penziu. To by však jeho staršiu podobu nesmel hrať Bruce Willis. Náhle je postarané o nemilosrdnú naháňačku, v ktorej ide každému zúčastnenému o to najcennejšie.

Režisér Rian Johnson chcel pôvodne nakrútiť krátky film o cestovaní v čase. Svoj prvotný úmysel naštastie rozvinul na plnohodnotné inteligentné sci-fi s originálnou zápletkou. Dokázal vybudovať silný príbeh zamotaný morálnymi dilemami postáv s pochopiteľnými motiváciami. Dej je vystavaný tak, že aj to najkrutejšie konanie na plátne divák ľahko ospravedlní a nebude sa vedieť rozhodnúť, komu z hlavných postáv držať palce. Všetci majú dôvod veriť, že práve ich budúcnosť je tá jediná správna.

Film zaujme paradoxnou tematikou cestovania v čase a neústupným ut'ahovaním slučky osudu. Sledujeme nápadité pohrávanie sa s časovými rovinami, uhlami pohľadov a vzájomným ovplyvňovaním spoločnej mysle hrdinov. No práve neustály etický konflikt je to, čím sa dielo odlišuje od bežných sci-fi produkcií. Nadupaná akcia v úvode, futuristické zobrazenie budúcnosti i strhujúci komiksový záver nedávajú vôbec tušiť, že rozpočet pozostával iba z tridsiatich miliónov dolárov. Za málo peňazí režisér ponúkol dômyselnú muziku plnú invencie a tvorivosti. Spolu s tým na vynikajúcich hercoch.

Vydarený komunikačný zápas zo scény v bistre vám nadiľho utkvie v pamäti. Joseph Gordon-Levitt pod hrubou vrstvou make-upu skutočne pripomína mladšiu vizáž

akčnej legendy. Bruce Willis neostal svojej povesti nič dlžný. Smrtonosný harcovník je stále vo forme, ako predvedie vo viacerých vyhladzovacích sekvenciách. Polovica Loopera sa odohráva v komornom prostredí farmárskeho Kansasu. Emily Blunt je ako chrániaca matka ohrozeného synčeka veľmi presvedčivá. Jej blond'avá farmárka s brokovnicou je navyše veľmi sexy. Zažije romancu s mladším vydaním utečenca Joea a príbehu dodá určitú zjemňujúcu nehu. Jeff Daniels si strihne úsmevnú hlavu mafie. Pre takmer zabudnutého herca je to prvá záporná úloha, ktorú si viditeľne užíva.

Humoru je vo filme poskromnejšie, ale za to vie byť trefne úderný. Žánrovo možno snímku zaradiť medzi vedecko-fantastický film noir, ktorý je nevýdanou zmesou fantázie, komiksu i rodinnej drámy. Odborníci v ňomvidia Dvanásť opíc novej generácie. Porovnávanie s touto staršou Willisovou cestovateľskou klasikou nie je úplne od vecí, pretože narába s obdobnou premisou presúvania v čase. No čo do kultovej vyšinutosti, Looper za opicami značne zaostáva. Rôznorodé žánrové ingrediencie ku koncu splieta vo výbušné finále, ktoré z neho robí jednu z najlepších snímok roku.

Divák pri odchode z kina rozmýšľa nad jednotlivými dejovými líniami v snahe vysvetliť si každý detail. Looper privádza k túžbe opakovaného sledovania čírej nadupanej jazdy plnej vynaliezavej zábavy. Je jasným dôkazom, že k vydarenému filmovému zážitku nie sú potrebné stálmiliónové rozpočty, ale bezmedzná fantázia tvorivého autora. Johnsonovi sa podarilo stimulovať myseľ nie len blokbasterovým fanúšikom, ale aj náročnejším fajnšmekrom, čo sa rozhodne v kinosálach nestáva často. Looper je tak nečakane príjemným prekvapením filmovej jesene.

P.S. Kde by sa dala zohnať klikacia žabka?

Martin Zielosko



ZÁKLADNÉ INFO:

Útek z MS1 (Lockout, 2012), Francúzsko, Sci-fi

Réžia: James Mather, Steven Leger

Produkcia: Luc Besson,

Marc Libert, Leila Smith

Scenár: James Mather, Steven

St. Leger, Luc Besson

Hudba: Alexandre Azaria

Kamera: James Mather

Hrajú: Guy Pearce, Maggie Grace,

Vincent Regan, Joseph Gilgun,

Lennie James, Peter Stormare,

Jacky Ido, Tim Plester

Na recenzii poskytol:

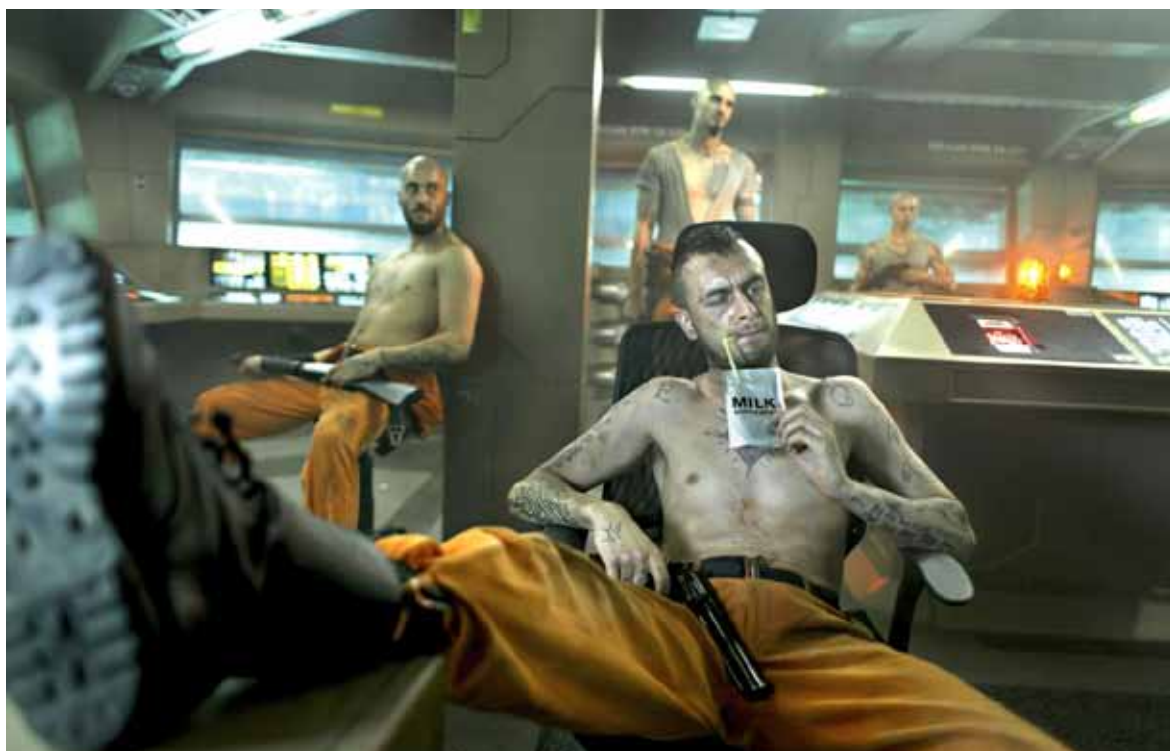
Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + Guy Pearce
- + kopec vtipných hlášok
- + čistokrvné béčko
- žiadne inovácie
- hrozné digitálne efekty

HODNOTENIE:

75%



Útek z MS1 (Lockout, 2012)

GUY PEARCE A TONY VESMÍRNEHO OLOVA

■ **V posledných rokoch sa akoby zem zľahla po klasických akčných sci-fi filmoch. O to viac, ak očakávame aj niečo slušne spracované a zábavné, čo sa ani nepokúša o hlboké myšlienky. Po rokoch od uvedenia skvelého Sunshine a trochu rozpačitého Pandorum sme sa konečne dočkali slušného vesmírneho sci-fi, čo sa na nič nehrá – Útek z MS1.**

Píše sa rok 2079 a ľudstvo našlo recept na pacifikáciu najhorších kriminálnikov. Uzavrieť ich mimo Zeme, na špeciálnej väzenskej vesmírnej stanici MS1, odkiaľ niet úniku. A pre istotu ich všetkých nechať uspať, nech s nimi nie sú zbytočné problémy a náklady.

Rovnováhu naruší, ako inak, nedodržanie pravidiel a následná vzburá. Pritom sa z prezidentovej dcéry Emilie (Maggie Grace) stáva najcennejší rukojemník. Jedinou šancou na záchranu je agent Snow (Guy Pearce), ktorého pozícia je – mierne povedané – nezávideniahodná. Krivo obvinený z vraždy a sprisahania proti USA čaká na transfer na MS1, kde si má odpýkať tridsaťročný trest. Výmenou za záchranu prezidentovej dcéry dostane slobodu. Ide mu však o viac...

Príbeh je jednoduchý, ako sa na správne „béčko“ patrí. Ale to je v poriadku, nikto neočakáva hlboké filozofické myšlienky o otázkach života. Útek z MS1 sa na nič nehrá, je to poctivý „akčňák“, ktorý sa ničím nevymyká z konvencií žánru, ani hudbou, kamerou, strihom či scenárom. Hlavným t'ahačom filmu je drsný agent Snow, ktorý sa s ničím „nepára“ a každú chvíľu sype cynické poznámky. To pochopíme už po prvých sekundách filmu v úvodnej scéne, kde ho vypočúvajú a stále si drží drzý nadhľad.

Filmu dominuje nekompromisný Guy Pearce a spolu s Maggie Grace tvoria naozaj zábavné duo. To sa už nedá povedať o ostatných hercoch. Charaktery sú ploché, väčšina z nich evidentne len na odstreľ. Ani väčšina záporných hrdinov nevyzerá hrozivo, priam naopak, niektorí vyzievajú priam smiešne. Ale aspoň nám nebolo ľúto, keď ich scenáristi posielali na onen svet, ideálne čo najkreatívnejším spôsobom.

Luc Besson si tentokrát do produkčného tímu prizval ľudí, ktorí spolupracovali napríklad na tret'om Kuriéroví (2008), Hitmanovi (2007), či viacerých priemerných hororov, napríklad Chernobyl Diaries (2012).

Pod ich kontrolou film režírovali síce málo známi, ale už trochu skúsení režiséri James Mather a Stephen St. Leger. Je zrejme, že takáto zostava nemohla vytvoriť výrazné autorské dielo so zreteľným rukopisom.

Výsledkom je však zábavný produkt, ktorému vlastne nie je mnoho čo vytknúť. Jedine ak naozaj hrozné digitálne efekty





v úvodnej naháňačke (vážne, čo to malo byť s tým taxíkom?) a ani tie ostatné nie sú práve najlepšie. Množstvo klišé, schematickejšie a občasné absurdnosti k tomuto typu filmov jednoducho už neodmysliteľne patrí. Niektorí to môže považovať za vykrádanie klasík, napríklad Smrtonosná pasca (1988), avšak v sfére béčkových akčných filmov je vypožičiavanie si námetov bežná vec. Ak sa ich podarí skombinovať do šťavnatejšieho a zábavnejšieho celku, ako je tomu aj v tomto prípade, dá sa výsledok považovať za poctu akčným béčkam z osemdesiatych a deväťdesiatych rokov.

Čo teda vo filme uvidíme? Veľá strel'by? Samozrejme. Naháňačka po dial'nici? To tiež. Preliezanie vetracím systémom? Aj to tu je. Jeden človek na

samovražednej misii? No jasné! Na čo si spomenieme, tak to tu nájdeme. A mnohé elementy nám budú nápadne pripomínať tisícku ďalších akčných filmov.

Ale, čo iné sme čakali? Bud' me radi, že sa takéto filmy ešte vôbec točia, veď málokto sa na to odhodlá a málokto sa podarí dosiahnuť podobný výsledok. Potom ľahko prízmúrime oči a Úteku z MS1 odpustíme nejaké tie chybičky na kráse, čo sa týka logiky a nejakých tých nedomyslených detailov.

Na Blu-Ray sme ocenili prekvapivo slušný český dabing, pričom vyváženie hlasitosti je podobné ako v anglickej verzii. Nejde o bežnú drahú americkú produkciu, a to sa odrazilo aj na bonusovom obsahu – úplne absentuje. Kvalita a ostrosť HD

obrazu dáva však vyniknúť niektorým neskutočne epickým scénam, preto u nás Blu-Ray vyhráva nad DVD.

Záverečné hodnotenie

Ak opomenieme posledné iniciatívy Silvestra Stallona, už dlho sme na plátne nevideli poriadneho akčného hrdinu. Útek z MS1 je „našľapaným“ béčkom, ktoré ťahá vpred skvelý a najmä neopozieraný Guy Pearce. Najjednoduchšie zhrnutie by znelo: jeden chlapík zachraňuje prezidentovu dcéru + Smrtonosná pasca, a to celé vo vesmíre. Ak máte tento typ filmov radi, neobanujete. Tým, ktorí v každom filme hľadájú hlbšie myšlienky či posolstvá, nie je Útek z MS1 určený.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Dark Shadows, 2012, USA, 113 min,
Komédia/fantasy

Réžia: Tim Burton
Hudba: Danny Elfman

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + inteligentný scenár
- + interakcie s postavami
- + réžia a skvelí herci
- + krásna atmosféra
- + kompozícia a strihovú skladbu
- niekomu môže vadit' pestrosť smerov
- tuctové vyvrcholenie
- postavy sú prepracované, no pre diváka prázdne
- chýba emocionálny rozmer

HODNOTENIE:

70 %



Temné Tienie (Dark Shadows)

TIENE PLNÉ SVETLA...

■ Snímka Temné Tienie, od známeho filmára Tima Burtona, sa na plátna kín dostala tesne pred začiatkom leta. Filmy tohto kalifornského režiséra boli vždy tak trochu mimo hlavný prúd, predovšetkým kvôli Burtonovej osobitej fantázii a špecifickej záľube v najroznejších príšerách a ich príbehoch podfarbených vizuálne pestrou atmosférou. Ani Temné Tienie z tohto smeru nevybočujú.

Zámožný šľachtic Barnabas Collins (Johnny Depp) žije v štáte Maine v USA dlhé roky bezstarostne so svojou rodinou. Keď odmietne prijať lásku zvodnej a diabolskej čarodejnice Angelique (Eva Green), odhodlá sa mu zničiť jeho život kliatbami a nešťastím v láske. Doženie ho tak ďaleko, až sa rozhodne kvôli nešťastiu sám zabiť. Prešibaná čarodejnica ho však premení v upíra, aby naveky žil alebo bol len s ňou. Keď ju odmietne aj vtedy, uzavrie ho do truhly a zakope hlboko pod zem... Po takmer dvoch storočiach (rok 1972) však pri kopaní základov budovy odhalia robotníci podivnú truhlu. Upír Barnabas je voľný... a navráti sa do svojho sídla Collinswood, aby obnovil slávu svojho zašlého rodu. Zlá čarodejnica ho však opäť chce a ak sa nepodvolí, je ochotná ho zničiť...

Tol'ko k príbehu. Tim Burton v ňom vzdáva hold slávnejmu seriálu Dark Shadows (1966) a nadväzuje naňho v postavách a aj v snahe evokovať pocit pozerania sa na seriál. Spomenuli sme dokopy dve postavy, avšak vedzte, že Burton si prichystal celú sadu schematických a (na štýl originálneho sitcomu) nepozmenených, no vcelku slušných postáv s vydarenými vzájomnými interakciami. Napomáha k tomu bezpochyby Timova dlhoročná skúsenosť s režirovaním. Takmer každá scéna je z tohto hľadiska istým spôsobom zaujímavá, či už sa pozrieme na kompozíciu a harmóniu scény alebo špičkovú strihovú skladbu. K tej treba spomenúť aj prácu kameramana Bruna Delbonnela, ktorý pracoval aj na slávnej Amélii z Montmartru (2001). Vo svojom remese totiž používa osvedčené techniky v profesionálnej a vďaka spomínanej kompozícii aj klasicky štandardnej hollywoodskej prezentácii.

Pri technickej stránke ešte chvíľu ostaneme a síce, krásny vizuálny štýl 70. rokov odkazuje na 60. roky a vzdáva hold klasickým vizuálom starších hororov. Vcelku dokonca film ani nie je temný, skôr naopak, je plný svetla

a pre oko zaujímavý po celú stopáž. Áno, po celú stopáž, avšak... Zatiaľ čo hodina a pol filmu je prakticky slušne natočeným filmom, posledných dvadsať minút predstavujúcich vyvrcholenie úplne eliminuje pocit z celistvosti filmu. Nielenže v tomto bode dochádza k zbytočnej vizuálnej prekombinovanosti a tuctovosti, ale aj samotné sedemdesiate roky sa akoby stali len ozvenou a nastúpil moderný Hollywood. Avšak nie v jeho dobrej forme. Posledných 20 minút bolo plných produkčných a scenáristických chýb, nulovej kauzality, ktorá narušila konzistenciu rozprávania príbehu a násilne doplnené vyústenia vo vyvrcholení. Navyše v chabých digitálnych efektoch...

Rozhodným negatívom je aj samotná (ne)previazanosť diania s divákom. Tam, kde by mal pozorovateľ filmu cítiť isté emócie, necíti nič významné. Áno, na postavách občas človeku začne záležať, ale je to skôr rýchlo chladnúci pocit nedokončenej režisérovej snahy. Dôvodom je Burtonova orientácia na plátno a nie na hľadisko. Scenár a postavy sú štylizované tak teatrálné a odosobnené, až sa zabudlo, že musia vytvoriť aj tak potrebný vzťah k divákovi. Nakoniec ich iba sleduje, avšak necíti ich boje v potrebných útočnej konfrontácii. Skrátka sa dobre pobavíte, no žiadna ukrytá správa pod prejavmi vás nečaká. To je iste následkom spomínanej sitcomovej povahy plnej neutrálnosti, avšak



v celovečernom filme na štýl klasických hororov by emócie mali byť jednou z kl'účových vlastností filmu, či už je tam snaha o zachytenie sitcomu alebo nie.

Ako je tomu u Burtona už klasikou – hlavnej úlohy sa ujal jeho obl'úbený herec Johnny Depp. V roli upíra Barnabasa je výborný. Svojím krásnym akcentom vie svoju postavu, ktorá má problém pochopiť novú podobu sveta (po dvoch storočiach by to mal asi každý), hrať bravúrne, od vystupovania až po jeho vyjadrovanie. Plusové sú v tomto smere aj ďalšie hviezdne tváre ako vynikajúca Michelle Pfeiffer, Helena Bonham Carter v úlohe alkoholičky/psychiatricky či mladá Chloë Grace Moretz, ktorá zažiarila vo filme Kick Ass (2010). Posledná spomenutá je v tomto filme však skôr trápna ako kvalitná.

Prejdime na hudbu od Dannyho Elfmana, ktorá je nevýrazná, z väčšej časti pozostáva soundtrack z licencovaných zlatých hitov toho obdobia, čo pri niektorých skutočne fajn piesňach rozžiari úsmev na tvári. Pohodová pozerateľnosť filmu je iste spôsobená aj silnou producerskou skupinou, v ktorej okrem Johnnynho

Deppa tróni napríklad Bruce Berman a Christi Dembrowski. Berman produkoval legendárny Matrix (1999) či Gran Torino (2008) a Christi sa podieľala na Hugovi (2011) a z výraznejších titulov aj na trilógii Pirátov Karibiku. Tých 113 minút zbehnú pri tomto filme skrátka ako voda, snáď až na spomínanú poslednú (otrasnú) „dvadsaťminútovku“.

Záverečné hodnotenie

Temné Tieni sú krásne natočeným, pohodovo pozerateľným, u väčšiny postáv výborne zahraným, no emocionálne prázdny filmom. Tim Burton je dobrý režisér, avšak mu dochádzajú nápady, všetko len prebral, vracia sa k prežitým konvenciám klasického hororu a posledných 20 minút len dokazuje celkovú strnulosť tohto filmu, ktorý patrí k tomu najslabšiemu, čo kedy Burton vytvoril.

Na jeho remesle v tomto snímku je však pozitívne vidieť aj jeho skúsenosti v bezchybných, opäť teatrálnych kompozíciách (ktoré sú v závere dosť zlé), ale naopak slabosť filmu vidno v spracovaní jednotlivých plochých

postáv vyvedených zo sitcomu. Napriek ľahkému „béčkovému“ scenáru príbeh dáva zmysel, čo je tiež plus. Pri tomto produkte sa však hrá s postavami a ich motívami, no zabúda na divákov náhľad a potrebu spojiť tieto dve entity – dianie na plátne a prístup diváka k tomu, čo vidí.

Posledných dvadsať minút navyše režisér využil ako ukážku tuctovosti a oproti zvyšku filmu pôsobia proste zle, nemiestne, absolútne nevhodne a násilne. Každopádne je tento film veľmi príjemnou spoločnosťou na zahnanie nudy. Poteší skvelou kamerou a klasickou štylizáciou. Efekty sú nanič, parádne a náležite hrajúce obsadenie je nevyužitým potenciálom, keďže hrali sitcomové neoriginálne postavy.

Teatrálnu atmosféru, ktorá zachraňuje túto poctu klasickým hororom, však Burton trhá v posledných 20 minútach. Na momentálne vychádzajúcom Blu-Ray disku vás okrem štandardne úžasného full HD obrazu čakajú aj vynechané scény a bonusy i pestrá ponuka titulok a český dabing.

Jozef Andraščík



>> David Gemmell

Trója: Štít hromu

Vzt'ahy v Tróji sa prepletajú nesprávnym smerom.

Helikaón sa zviíja vo smrteľných bolestiach, Andromacha spoznáva svoju životnú lásku a Piria skrýva škaredé tajomstvá. Opäť nastal čas pre hrdinov.

Autorom podmanivej historickej trilógie Trója je David Gemmell. Ako sme si mohli všimnúť už v prvej časti, Trójskej vojne prostredníctvom príbehu dodáva úplne nový, nepoznaný rozmer. Jeho prednosťou sú reálne vykreslené charaktery, ktoré sa vryjú čitateľom do krvi a s obľubou siahnu aj po ďalších pokračovaniach. Podobným tempom postupuje aj v Štíte hromu. Osudy hlavných postáv sa škaredo zamotávajú, príbeh prekypuje akciou a vznešený rozprávačský talent autora vás prinucuje 'oddialiť' posledné stránky.

Človek nie je len dobrý aj zlý, svet nie je len čierny aj biely. Podobných slov sa drží aj Gemmell, a preto i napriek mnohým fiktívnym príbehom a výmyslom autora pôsobí dielo reálne. Aineias, teda mladý a udatný chlapec, z ktorého sa vykl'uje neskôr slávny Helikaón, sa ocitá v smrteľnom nebezpečenstve. No naozaj sa jeho život končí? Dopustil by autor série niečo také? Postavy sa vyvíjajú – živým príkladom je Andromacha, ktorá prekvapivo koná inak než doposiaľ a nejdenný čitateľ zmení k jej charakteru postoj. No v Štíte hromu sa nájde priestor aj pre nových – kňažka Piria, ktorá je obklopená viacerými tajomstvami než celá posádka dokopy, či Kalliades, Banokles alebo Achilles. A... naozaj s ním nijak nesúvisí tajomná Piria?

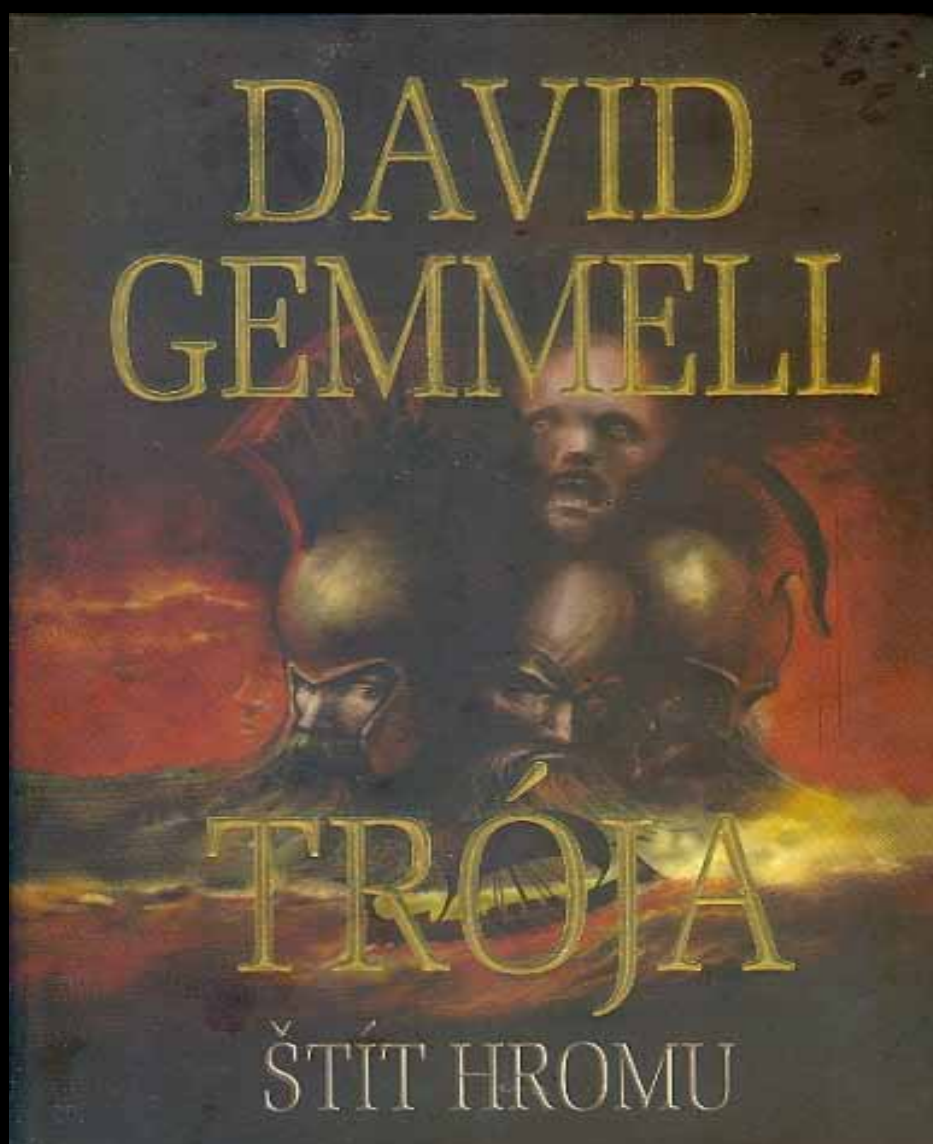
Štít hromu sa odohráva na viacerých miestach a skutočné udalosti sú z každých strán prepletené vymyslenými. Ak ste si obľúbili Odysea, starého rozprávača historiek a príbehov, poteším vás. Aj v druhom diele si nájde určité miesto. Trója je rozsiahle dielo. Podobne ako aj Pán strieborného luku, aj v Štíte hromu sa akcia sústreďuje skôr na záver knihy. V

prípade tejto časti môžete nájsť zopár hluchých miest, no ak vydržíte, opäť vás čaká vynikajúci koniec. Ako som spomínal, stovky strán si vyžadujú nesmierne množstvo času a keďže autor začal sériu písať krátko pred svojou smrťou, dielo nebolo dokončené 'jeho rukou'. O to, aby sa tretia, a zároveň záverečná, časť dostala k čitateľom, sa čiastočne postarala jeho manželka Stella. Tak

či tak, som zvedavý, ako to s našimi obľúbenými hrdinami nakoniec dopadne.

Ak ste priaznivcom historických románov či naopak fantasy a ak sa vám páčil Pán strieborného luku, rozhodne siahnite aj po tomto pokračovaní. Neol'utujete.

Dominik Petriska



>> David Gemmell

Trója: Pán strieborného luku

Pán strieborného luku je prvou časťou historickej trilógie Trója od Davida Gemmella. V Tróji, čiastočne zničenej rivalskými potýčkami, žiarlivosťou, intrigami a krvavými nepriateľstvami, nastal čas pre hrdinov.

Autorom trojdielnej historickej série je David Gemmell. V minulosti som sa podobnému žánru skôr vyhýbal a známú Trójsku vojnu poznal len z učebníc a filmov. Po prečítaní prvých stránok som však naisto vedel, že som v minulosti urobil chybu. Autor pomocou fikcie dodal tematike nový rozmer a jeho veľdielo si zakrátko našlo davu priaznivcov.

Najväčšou Gemmellovou prednosťou sú reálne vykreslené postavy, ktoré aj napriek dávnej dobe pripadajú ako obyčajní, súčasní ľudia. Značná pozornosť sa sústreďuje na mladého Aeneasa (Helikaóna), princa z Dardanie, ktorý patrí medzi hlavné, kľúčové postavy príbehu. V knihe máme možnosť sledovať jeho charakterový vývin už od detstva, keď sa z malého Aeneasa stáva vďaka Odyseovi mladý a urastený Helikaón, stavitel' čudných lodí a dobrý bojovník proti pirátom. Verte, tohto nositeľa všetkých možných ideálov určite si obľúbite.

Ďalej sledujeme osudy Andromachy, Odysea, Arguria či Egypt'ana Geršoma, no spoznávame i Agamemnóna a Kassandru. Keďže je séria písaná z viacerých pohľadov, dej nabíra na kvalite a zaujímavosti, pričom z prepleteného príbehu nebudete mať zmätok a rôznorodosť postáv vám takisto nebude prekážať.

Pán strieborného luku opisuje známe udalosti pred vypuknutím Trójskej vojny a počas jej priebehu. Príbeh je prepletený vymyslenými príbehmi námorníka Odysea, ktoré rýchly dej spomalí uťú a dodávajú mu „estetickú krásu“. David Gemmell je majstrom slova a jeho dielo prekypuje úžasne rozvinutou slovnou zásobou.

Zároveň píše lákavo, otvorené konce kapitol vás nútia na pokračovanie v čítaní, a preto sa od knižky nebudete môcť odtrhnúť.

Ak ste o tejto sérii ešte nepočuli, určite by ste jej mali dať šancu. Dôkazom kvality je aj predajnosť titulov, ktorá si

pred pár mesiacmi vyžiadala dotlač. Na svoje si prídu najmä milovníci historických románov, bitiek či prepletených vzťahov, no Trójou nepohrdnú ani obľúbenci fantasy literatúry.

Dominik Petriska

