

GENERATION



PREDSTAVUJEME
Wii U

OTESTOVALI SME
**Samsung ATIV
Smart PC**

TOP HRA:
Miner Wars 2081

→ **HRY Mesiaca:**

Death Rally
Battlefield 3: Aftermath
Miner Wars 2081
Fable Journey

→ **HARDVÉR Mesiaca:**

Samsung ATIV Smart PC
Belkin Port. Keyb.Case for iPad mini
LG Optimus 4X HD
Samsung Galaxy Note II

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**

Kino Divoký Django
Kino Sedem psychopátov
Bluray Resident Evil 5: Odveta
Bluray Doba ľadová: Zem v pohybe

→ **TOP TÉMY:**

Rozhovor s Palom Ondruškom
Najočakávanejšie hry roku 2013
Kniha Bratia Sistersovci
Kniha Denník Amosa Leeho

GENERATION

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
Webadmin / Richard Lonščák
Odborná redakcia / Michal Dulovič / 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 / Marek Liška

SPOLUPRACOVNÍCI

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

OBRÁZOK NA OBÁLKE

Nataly Szantová s Nintendo Wii U, autor: Štefan Bičkoš

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

Generation Magazin is available for licensing.
Contact the international department to
discuss partnership opportunities.

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

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

Copyright © 2013 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X



Hirov Editoriál

Január, asi najt'ažší z mesiacov pre herného fanúšika.

„Uhorka“ ako vyšitá. Avšak my sme ani trošku nezahľali a pracovali sme tvrdo na tom, aby bolo pre vás dostatok čítania aj napriek zelenine. Presunuli sme plány z konca roka na jeho začiatok. Aj napriek tomu, že konzola Wii U a prvé ohlásené tituly vyšli už koncom minulého roka, prehľadný rozbor konzoly v podobe recenzie prinášame až teraz. Ostatne, zrejme ste to už pochopili z titulnej strany magazínu. Samozrejme, prinášame prehľad hier aj tento mesiac v skrátenej podobe, ktoré sa nevyhli launchu konzoly. V budúcom čísle narazíte na recenzie niektorých z nich.

Odbočím tak trošku smerom k portálu Gamesite.sk, ktorý vás od polky januára víta v novom kabáte. Dúfam, že sa vám zmena zapáčila. Celý portál by mal byť omnoho rýchlejší, flexibilnejší a pre väčšinu z vás aj prehľadnejší.

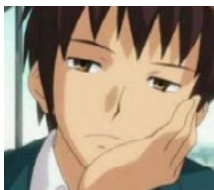
Ďalšia zmena sa týka našej relácie Gamebot, ktorá taktiež prešla určitými úpravami. Verím, že aj v tomto roku vás chalani budú dostatočne zabávať a prinášať dostatok informácií z herného sveta.

Tento mesiac si od súť'aží oddýchneme, ale tešiť sa môžete spolu s nami na tie, ktoré pre vás už aktívne chystáme.

Rád by som taktiež oslovil mladých, nádejných grafikov, ktorí sa aspoň ako tak vyznajú a radi by pomohli s naším magazínom. Ozvite sa na e-mail hiro@gamesite.sk.

Zdeno HIRO Moudrý

Redakcia hodnotí mesiac december...



Babli

Síce som si sl'úbil, že nebudem nič hrať počas skúškového, no jedného dňa som si povedal, že len tak vyskúšam Personu 3 a o sedem hodín neskôr som vedel, že ten sl'ub poruším. A nakoniec som s tou hrou strávil cez šesťdesiat hodín.



JC

Herný január sa niesol v hokejovom duchu. Začiatok NHL treba patrične osláviť NHL 13-kou a aj po d'alších x hodinách si stojím za svojím verdiktom – je to vynikajúci hokejový simulátor. Medzičasom sa mi na stole objavil nový DMC. Uvidíme...



XsApollo

Môj herný január sa niesol v duchu Dead Island, ktorý sa ešte stále snažím prejsť. Počas školy som sa nakrátko dostal ku stratégii Company of Heroes a vyskúšal som aj Tropico 4. Na konci mesiaca som sa dostal k špiónážnemu RPG Alpha Protocol.



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ? DISKUTUJTE
S NAMI NA NAŠEJ FACEBOOK STRÁNKE
[<<](http://WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK)

www.niagara.sk

vstúpte do sveta zábavy a filmu...

ANGRY BIRDS

DVD
VIDEO

Blu-ray Disc
TM



zoskenuj QR kód

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Jozef Andraščík, Dávid Tirpák a Adrián Goga

>>CHCETE VEDIET', ČO SA DEJE? WWW.GAMESITE.SK // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY



Posledné číslo prestížneho japonského magazínu Famitsu prinieslo nálož v podobe nielen screenshotov, ale aj detailov k hre, o ktorej sa nepočulo prakticky od jej ohlášenia v apríli 2012. Bolo teda načase. A čo nové sme sa vlastne dozvedeli? Killer is Dead pokračuje tam, kde skončili hry Killer 7 a No More Heroes. So zmienenými hrami má však Killer is Dead spoločnú len štylizáciu grafiky a násilie, príbehovo je od oboch kultových titulov nezávislý, príbeh kráča vlastnou cestou a nijako na predošlé hry nenadväzuje.

Hra je zasadená do blízkej budúcnosti. Uchopíme sa 35 ročného hrdinu s kybernetickými implantátmi menom Mondo Zappa, vyslaného na misiu s cieľom popravy istých zabijakov. Mondov arzenál je rovnako ako grafika značne štýlový. Hrdina sa oháňa mečom na boj na blízko a má aj strelnú

>> Suda51, riaditeľ štúdia Grasshopper Manufacture, odhalil detaily o sekačke Killer is Dead, ktorá je už rok vo vývoji.

zbraň s možnosťami transformácie do vrťakov a iných smrtiacich vecičiek. Zbraň je tiež možné použiť na absorbovanie krvi nepriateľov na vyvolanie energie potrebnej k ohromnému útoku mečom.

Máme očakávať rýchlu a efektívnu akciu fungujúcu na momentálnej grafickej technológii, ktorá, mimo iného, disponuje vysokou mierou tieňovania a kontrastných farieb na vytvorenie značne osobitého sveta? Aj samotný protagonista bude dost' netradičný, je totiž mužom, ktorý sa veľmi nepretŕča na verejnosti, no predsa len

má svoje cesty, ktorými z nej bez milosti vytrháva zlo. Zároveň pôjde aj o značne osobný príbeh, ktorý na rozdiel od iných hier nekoncentruje dianie na jeho vplyv na chaos celého sveta, ale sústredí sa len na cestu Monda. Avšak, ako hovorí Suda51, trochu chaosu vo svete si na konci údajne užijeme.

A kedy túto akciu môžeme čakať? V Japonsku má vyjsť počas leta. U nás, v západnom svete, ešte dátum nepoznáme. Ale nebojte sa, na rozdiel od iných japonských hier sa k nám Killer is Dead s určitost'ou dostane, a to na platformách Xbox 360 a PlayStation 3.



Odd world Inhabitants

Rozhodnú o nej hráči

■ Odd world Inhabitants sa skôr než vývoju hier venujú dirigovaniu ostatných herných vývojárov, ktorí pracujú na ich projektoch. Just Add Water momentálne dokončujú HD reinkarnáciu Abe's Oddysee New n' Tasty, ale na budúcnosť treba myslieť už teraz, takže sa vývojári dožadujú hlasovania o to, čo bude ďalej. Hráči majú na oficiálnej stránke na výber niekoľko možností, či už sequely, ďalšie HD remaky, odkladaný projekt The Brutal Ballad of Fangus Klot, „niečo na mobil“ alebo dokonca niečo nové z Odd world univerza. Posledná možnosť je asi najzaujímavejšia, a možno preto aj vyhráva. Už je to nejaký ten piatok, čo Odd world Inhabitants prišli s niečím novým.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...Remedy plánuje ohlásiť veľkú novinku, podľa všetkého pôjde o ich novú hru, ktorou zrejme bude Alan Wake 2. Pri nedávnej steam zľave na Alan Wake tituly totiž oficiálna facebook stránka Škandinávského štúdia veľavravne napísala, že hráčov čakajú v roku 2013 ešte ovela väčšie novinky z ich štúdia.

■ ...vyjde akcia Spartacus Legends od Ubisoftu. V Austrálii je to druhá hra, ktorá u nich dostáva rating za kruté násilie. Zaujímavejší je ale fakt, že hra bude free-to-play na XBLM aj PSN. Vyjsť by mala niekedy po spustení poslednej, tretej série seriálu Spartacus, z ktorého úspechu aj vychádza.

■ ...nás možno čaká ohlášenie PC verzie GTA V. Francúzska pobočka obchodu Amazon hru zaznamenala ako chystanú na PC. Rockstar situáciu ešte nekomentoval, no u Francúzov sa podobný leak už viackrát preukázal ako pravdivý. Petícia za PC verziu obsahuje viac ako 100 000 podpisov, takže by sa nebolo čomu diviť.



Lara Croft multiplayer

Menšie prekvapenie(?)

■ Prednádávnom na povrch vyplávali nové informácie o už dávnejšie ohlásenom multiplayerovom móde pre Tomb Raider. Ak ste si pôvodne mysleli, že sa bude na mapách mlátiť 16 kópíí Lara Croft, môžete si vydýchnuť. Bojovať bude tím Larynich spoločníkov so skupinou nie príliš priateľských domorodcov, zvaných „scavengers.“ V ďalšom móde, „Rescue,“ budú prežívať zbierať medpacky a prenášať ich na rôzne časti mapy, zatiaľ čo sa „scavengers“ budú snažiť dosiahnuť vopred stanovený kill-count. Tretí mód, „CryforHelp,“ bude celý o objavovaní a zbieraní, a aj keď sa o ňom skoro nič nevie, vyzerá to tak, že bude mať práve tento najbližšie k pôvodnému konceptu hry.

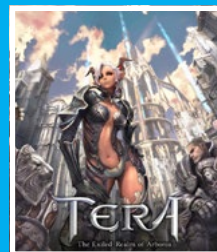
Českí vývojári už doma

Už uplynulo takmer pol roka, keď boli dvaja českí vývojári štúdia Bohemians Interactive vzatí do väzby za údajnú špionáž Gréckej vojenskej základne. Situácia sa zmenila k lepšiemu a vývojári sa vracajú domov.



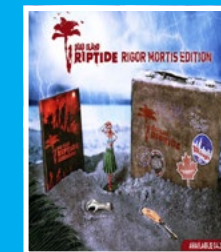
Tera na free-to-play

Kórejska MMORPG Tera očividne prehráva boj s ostatnými hrami zo žánru a rovnako ako aj The Old Republic prechádza na systém free-to-play. Predplatitelia dostanú pár in-game bonusov, a tak nebudú ukrivdení.



Zberateľská edícia

Predstavujeme vám zberateľskú edíciu hry Dead Island: Riptide, ktorá bude obsahovať: hula postavičku zombie ženy, zombie ruku (otvárač na pivo), klúč s klúčenkou s touto tematikou a hru v špeciálnom balení.



Activision stiahol Bonda

Spoločnosť Activision, ktorá donedávna vlastnila práva na hry s tematikou agenta Bonda, stiahla z predajov všetky hry série, dokonca aj najnovšie vydaný 007 Legends. Na oficiálne vyhlásenie ešte stále čakáme.





LG prináša

100-palcový laserový TV prijímač



Laserovú televíziu s úchvatnou uhlopriečkou sto palcov predstavila na veľtrhu CES v Las Vegas spoločnosť LG Electronics. Pôsobivý systém domáceho kina (Model: LG HECTO) poskytuje výhody Smart TV a Digital TV, obsahuje displej a externú projekčnú jednotku UST (Ultra Short Throw), schopnú zobrazenia na extrémne krátku vzdialenosť. Unikátne zariadenie využíva pokročilú laserovú technológiu zobrazenia vyvinutú spoločnosťou LG a poskytuje rozlíšenie Full HD 1080p a neuveriteľný farebný kontrast.

Zážitok zo sledovania vysoko kontrastného obrazu 100-palcovej obrazovky si nijako nezadá so sledovaním filmu v kine. V minulosti ste pre zobrazenie takého rozmerného obrazu potrebovali značný priestor a kvôli tomu sa príliš nedarilo rozšíriť veľké projekčné obrazovky do domácností. S nástupom UST projektorov však táto nevýhoda odpadá, pretože ich zobrazovací optický člen je vzdialený len 56 centimetrov od obrazovky. Laserový TV prijímač od LG s Full HD rozlíšením 1080p a pomerom dynamického kontrastu 10 000 000:1 poskytuje živý a ostrý obraz, ktorý je výrazný ako v tmavom, tak aj vo svetlejšom prostredí.

Laserový TV prijímač podporuje platformu Smart TV od LG, ktorej

súčasťou sú všetky funkcie, ktorými LG vybavuje svoje prémiové TV prijímače, vrátane Smart World, LG Cloud, diaľkového ovládača Magic Remote a technológie WiDi od spoločnosti Intel. Súčasťou systému je aj digitálny TV tuner, a tak sa užívatelia môžu ľahko pripojiť k sociálnym sieťam a využívať služby videá na želanie (VoD) ako je Netflix v zóne LG Premium Content. Televízor tiež umožňuje správu osobného obsahu, napríklad fotografií, domáceho videa a hudobných knižníc prostredníctvom LG Cloud.

Platforma Smart TV od LG poskytuje užívateľom prispôsobiteľný ovládací panel a rad inteligentných možností pripojenia. Vďaka ním môže užívateľ ľahko prenášať obsah zo smartphonov, laptopov, pamäťových zariadení a tiež z internetu. Prostredníctvom vstavaného zariadenia WiDi a Wi-Fi môže tento TV prijímač bezdrôtovo zdieľať ľubovoľný obsah s ktorýmkoľvek kompatibilným zariadením. Laserový TV prijímač má v projekčnej jednotke vstavané dva 10W reproduktory, ktoré umocňujú virtuálny surround zvukový efekt. Laserový TV prijímač je vhodný pre najrôznejšie firemné aplikácie. Jeho univerzálne vlastnosti ho predurčujú ako ideálne zariadenie pre videokonferencie a pokročilé multimediálne prezentácie. Pohľad na obrovskú obrazovku vtiahne dokonale do deja všetkých účastníkov.

Trojica JBL reproduktorov a duo AV prijímačov od Harmanu



Harman oznámil päť nových produktov. Prvý produkt, JBL Charge, je Bluetooth reproduktor s výdržou 12 hodín hrania na jedno nabitie. Reproduktor dokáže na úkor doby hrania nabíjať zo svojej internej batérie iné zariadenie prostredníctvom USB portu. Spustenie predaja sa očakáva v prvom kvartáli tohto roka za cenu 149 dolárov (v prepočte okolo 120 eur).

JBL OnBeat Mini a JBL Rumble sú dokovacie reproduktory, kompatibilné s novým Apple Lightning konektorom. Mini ponúkne 5 hodín hrania na jedno nabitie a dostupný bude v Marci za cenu

149 dolárov (okolo 120 eur). Rumble umožní prenos hudby aj cez Bluetooth a jeho cena bude 399 dolárov (v prepočte 310 eur). Medzi novinky patrí aj dvojica AV prijímačov označených ako AVR 2700 a AVR 3700. Obe zariadenia budú obsahovať bezdrôtové funkcie zahŕňajúce internetové rádio AirPlay a DLNA. Ovládať ich bude možné prostredníctvom iOS a Android aplikácií. AVR 3700 ponúkne oproti nižšiemu modelu aj Wi-fi pripojenie a 7.2 kanálový zvuk (namiesto 7.1). Na trh by mali prísť tiež v prvom kvartáli tohto roka. AVR 2700 za cenu 799 dolárov (620eur) a AVR 3700 za 999 dolárov (770 eur).

ASUS TAICHI, ultrabook s dvomi displejmi

ASUS TAICHI kombinuje, vďaka unikátnemu dizajnu dvoch displejov, to najlepšie z ultrabooku a viacdotykového tabletu — prepínanie medzi režimami je okamžité a jednoduché.

S otvoreným vekom je TAICHI výkonný ultrabook s Full HD displejom, podsvietenou klávesnicou a veľkým viacdotykovým touchpadom. Zatvoríte veko a z TAICHI sa stane tablet s Full HD displejom. Oba displeje, ktorými je TAICHI vybavený, je možné využívať simultánne. TAICHI obsahuje aj stylus. ASUS TAICHI je vybavený výkonným štvorjadrovým procesorom Intel Core i7, operačnou pamäťou 4GB, grafikou Intel HD 4000 a 128GB alebo 256GB SSD diskom. S TAICHI môžete pracovať alebo sa zabávať vďaka výkonnej batérii až 5 hodín.



Wi-fi harddisk Intenso



Intenso uvádza do predaja bezdrôtový Wi-fi harddisk. Odteraz tak môžete

spojiť svoj tablet či smartphone s dátami bezdrôtovo a pohodlne, stačí len zapnúť Wi-fi na oboch zariadeniach. HDD ponúka kapacitu 500GB a port USB3.0. Táto novinka sa predáva za sumu okolo 100€.

Čítačka s podsvietením



KOBO e-Reader GLO je nová čítačka kníh aj s podsvietením. Okrem čítania el. kníh vás

pomocou bezdrôtového WiFi adaptéra ľahko spojí s internetom a so sociálnymi sieťami. KOBLO GLO obsahuje dotykový displej s veľkosťou 6 palcov, 2GB pamäť a tiež rozšírenie prostredníctvom microSD.

Dostupný Ultrabook



Toshiba predstavila cenovo dostupný ultrabook so 14-palcovou

obrazovkou s rozlíšením 1366x768, Hrúbka notebooku dosahuje 2cm a z portov tu nájdeme HDMI, LAN konektor, jeden USB 3.0 port a dva USB 2.0 porty. Do predaja sa dostane 10. marca za cenu 615 eur.

Najtenší smartphone



Spoločnosť Alcatel predstavila nový smartphone, ktorý je údajne najtenším smartphonom

na svete. One Touch Idol Ultra je hrubý 0,63cm (pre porovnanie, Samsung Galaxy S3 má hrúbku 0,86cm). Smartphone ponúka 4,7-palcový HD AMOLED displej, dvojjadrový procesor s frekvenciou 1,2GHz a 8Mpx fotoaparát.

Shield – herná konzola od NVIDIA

Spoločnosť nVidia je jednou z mnohých, ktoré práve počas veľtrhu CES 2013 predstavili svoje nové produkty. Známý výrobca grafických čipov však tentoraz predstavil prototyp svojej vlastnej hernej konzoly, ktorý v súčasnosti nesie pracovný názov nVidia Shield.

Vďaka obrovskému množstvu použitých súčasných technológií patrí k hardvéru, ktorý dokáže nielen veľmi intenzívne konkurovať výkonným tabletom, ku ktorým patrí napríklad iPad, ale aj skutočným handheldom, akým je Playstation Vita. Vita má teda pomerne silného konkurenta a bude zaujímavé sledovať, ako tento prenosný súboj dopadne.

Nová konzola od nVidie bude využívať najnovšiu verziu operačného systému Android a v jej vnútri nájdeme i nový štvorjadrový procesor Tegra 4, ktorý tiež disponuje 72 grafickými jadrami a špeciálnym piatym logickým jadrom, ktorého úlohou je šetriť batériu v prípade nečinnosti či bežnej práce s operačným systémom Google. Tá podľa spoločnosti vydrží 5 až 10 hodín hrania, a teda pôjde opäť o batériu typickú pre dnešné smartphony a tablety. Celkom drobná konzola teraz disponuje 5-palcovým displejom s rozlíšením 1280 x 720 pixlov, no prisl'úbená je i podpora 4K rozlíšenia prostredníctvom HDMI. Okrem neho nájdeme na tele prístroja



tiež otvory pre microSD karty, Micro USB a 3,5mm audio jack. Jednou z hlavných funkcií novej konzoly je tiež podpora režimu Steam Big Picture, ktorý v prípade Shield umožní nielen hry ovládať, ale tiež streamovať obraz priamo na 5-palcový HD displej. Dátum vydania a cena zatiaľ nie sú známe.

Asus VivoBook – dotykový ultrabook

Medzi nedávno predstavené produkty od Asusu patra aj ultrabooky VivoBook.

Modely ultrabooku, S200 a S400 ASUS VivoBook, majú 11,6, respektíve 14-palcový dotykový displej a sú optimalizované pre operačný systém Windows 8. VivoBook sa taktiež môže pochváliť odolným, elegantným a mobilným dizajnom, ideálnym na cestovanie. Integrácia audio technológie ASUS SonicMaster, zapnutie do dvoch sekúnd a 32 GB cloudové úložisko WebStorage robia z VivoBooku všestranne mobilné zariadenie.

Všetky produkty z VivoBook série boli navrhnuté s dôrazom na estetiku a intuitívny dotyk. Displej so sklom zabezpečuje elegantnejší vzhľad, ktorý dopĺňa aj kovové šasi a zaoblené hrany. Modely S200 a S400 sú dostupné vo viacerých farebných variáciách. Dotyk nie je v prípade VivoBook-u iba funkčnosťou, je podstatou tejto série produktov. Všetky modely disponujú viacdotykovým displejom a technológiou ASUS Smart Gesture.

ASUS VivoBook S200 využíva procesor Intel Core i3 a v standby režime vydrží až 15 dní. Napriek



11,6-palcovému displeju je vybavený touchpadom a reproduktormi, ktoré sú určené pre 14-palcové notebooky. ASUS VivoBook S400 je dostupný vo viacerých verziách, s procesormi Intel Core i3, i5 a i7. Vybrané modely sú vybavené grafickou kartou spoločnosti NVIDIA.

Dokovacia stanica pre iPad

Spoločnosť Belkin oznámila uvedenie na trh novej prenosnej dokovacej stanice s reproduktorom pre iPad s názvom Belkin Thunderstorm. Stanica Thunderstorm umožňuje bezproblémovú integráciu so zariadením iPad a vďaka pokročilej technológii digitálneho zvuku a jeho vynikajúcej kvalite zvyšuje zážitok zo sledovania filmov, počúvania hudby a hrania hier. Prenosná dokovacia stanica Belkin Thunderstorm bola vystavená na medzinárodnej výstave CES 2013 v Las Vegas.

Thunderstorm obsahuje vysokoúčinné reproduktory od popredného dodávateľa v oblasti mobilných zvukových riešení, a to od spoločnosti Audifi, ktorá zabezpečuje zvukový zážitok v kvalite kina. Otvorené reproduktory a integrované vzduchové kanály umožňujú optimálne prúdenie vzduchu, a ponúkajú tak výrazné basové frekvencie. Aplikácia Thunderstorm App, dostupná na bezplatné stiahnutie, ponúka rozšírené možnosti ovládania s prispôbitelnými zvukovými schémami pre hudbu, filmy a hry, vďaka čomu znie obsah vždy najlepšie.

Prenosná dokovacia stanica Belkin Thunderstorm priliehavo kopíruje dizajn zariadenia iPad-u a vďaka priamemu pripojeniu k jeho rozhraniu dosahuje jednotný vzhľad. Priame pripojenie eliminuje možnosť vypadnutia konektora k reproduktorom a zabezpečuje optimálnu kalibráciu na zvukové efekty. Jej súčasťou



je takisto kryt s rozličnými možnosťami sklopenia, umožňujúci rozličné pohodlné sledovacie uhly a ochranu displeja. Prenosná dokovacia stanica Belkin Thunderstorm bude dostupná ako pre 30-pólový konektor, tak aj pre nový konektor Lightning.

Lenovo predstavilo Thinkpad Helix

Helix, prémiové konvertibilné zariadenia značky ThinkPad, definuje novú generáciu mobilných počítačov prostredníctvom svojho priekopníckeho dizajnu "Rip and Flip". Táto špeciálna konštrukcia umožňuje užívateľom použitie zariadenia štyrmi jedinečnými spôsobmi.

ThinkPad Helix funguje ako vysoko výkonný ultrabook. Pre zvýšenie prenosnosti sa môže 11,6-palcový štíhly tablet oddeliť od základne tak, aby sa stal najtenším, plne funkčným tabletom s procesorom Intel Core 3. generácie s technológiou vPro. Tablet váži 835 gramov. Na rozdiel od iných konvertibilných zariadení umožňuje inovatívny displej otočiť tablet o 180° a zacvaknúť ho späť do základne. ThinkPad Helix vydrží pracovať 10 hodín bez pripojenia k elektrickej sieti, má teda dosť energie na celý deň práce a zábavy. Vďaka presnému peru, ktoré je súčasťou zariadenia, klávesnici štandardnej veľkosti a novému, o 20% väčšiemu touchpadu je navigácia a ovládanie ultrabooku veľmi jednoduché. Helix, s 11,6-palcovým IPS displejom a s vysokým rozlíšením 1080p, poskytuje jasný a ostrý obraz v takmer akomkoľvek prostredí. Pre pripojenie prakticky odkiaľkoľvek prichádza ThinkPad Helix s voliteľným, vysokorychlostným bezdrôtovým pripojením LTE a technológiou Near Field Communications (NFC), ktorá umožňuje zdieľať dáta jednoduchým klepnutím na zariadenia pre ich spárovanie.





Pavol "the-GURU-man" Ondruška

Aj tento mesiac sa môžete dozvedieť niečo nové zo života jedného z členov redakcie. Najnovšou „obet'ou" sa stal jeden z dlhšie pôsobiacich redaktorov, Paľo. Viac o ňom už v samotnom interview. >>

Na začiatok sa nám predstav a priblíž čitateľom, kto vlastne si.

Som jedným zo starších členov redakcie, vekom aj služobne. Mám 24 rokov a pre Gamesite.sk píšem už tretí rok. Momentálne študujem v Česku.

Aký bol tvoj prvý kontakt s hrami?

K hrám som sa dostal okolo roku 1995, keď sme v škole dostali do triedy počítač 486. Začínal som teda pri hrách ako Dangerous Dave, Wolfenstein 3D, Doom, Quake a pri úplnej novinke Duke Nukem 3D. Odvtedy ma to drží až dodnes, a aj keď sa už hrávam prevažne na PS3, občas si z nostalgie zahrám niektoré z mojich "prvých" hier.

Čomu sa momentálne na stránke venuješ? Kol'ko času tomu všetkému venuješ?

Venovať sa hrám je náročnejšie, než by sa na prvý pohľad zdalo. Ako herný redaktor si musím neustále držať prehľad o tom, čo sa vo svete deje, takže sa tomu venujem priebežne každý deň. V prvom rade píšem takmer všetky recenzie hier pre PS Vita, ale občas píšem aj o hrách na PS3, PC a 3DS. Raz za uhorský rok napíšem reportáž z nejakého zaujímavého eventu. Medzi moje aktivity na stránke patrí aj charitatívny projekt Gamesite.sk deťom a v posledných mesiacoch som zodpovedný za filmové recenzie, ktoré sa píšú u nás v redakcii.

Ohľadom filmov je asi potrebné spomenúť, že momentálne pracuješ na jednom projekte. Mohol by si nám ho priblížiť?

Máš pravdu. Keďže sme si do nášho magazínu začali písať vlastné filmové recenzie, skrsla nám s Hirom v hlavách myšlienka, že by sme mohli vytvoriť

vlastný filmový portál. Zatiaľ je celý projekt v štádiu príprav, pomaly rozširujeme tím a pripravujeme sa na štart. Bude to však, aspoň spočiatku, len skromná stránka. Nájdeš na nej naše filmové recenzie z magazínov v elektronickej podobe a postupne ju budeme zaplňať novým obsahom a rozšírime jej záber aj na filmové novinky a reportáže z rôznych festivalov či komentáre k veľkým udalostiam vo svete filmu. Hoci ide o sesterský projekt GS.sk, bude nová stránka vo viacerých smeroch značne odlišná.

V akých?

Nechajte sa prekvapiť. :)

Vráťme sa späť k hrám. Ktoré považuješ za tie najlepšie?

Či je to film alebo hra, dôležitý je pre mňa

celkový zážitok. Často stačí, aby mala hra jeden zaujímavý aspekt, nejaký nový koncept, ktorý je dobre spracovaný, a neviem sa od nej odtrhnúť. Preto nie som až takým nadšeným fanúšikom skostnatených sérií typu Call of Duty, hoci som chrochtal blahom pri vynikajúcom prvom diele. Mám rád hry so silným príbehom, takže si rád zahrám adventúry (akčné aj klasické), rôzne japonské diela, ale aj netradičné Indie hry. Keď chcem vypnúť, pustím si nejaké autička, pričom preferujem zábavu pred realizmom – preto mám rád hry od Criterionu. Takže, je toho veľa, ale ak chceš konkrétne príklady, tak mám rád Uncharted, God of War, Machinarium, Gemini Rue, sériu Burnout, Gravity Rush, Final Fantasy, Metal Gear Solid, Heavy Rain, Journey... atď.

Čo v oblasti filmov? Ak by si mal vymenovať také, ktoré si jednoducho každý musí pozrieť, ktoré by to boli?

Na to neexistuje jednoduchá odpoveď. Každý hľadá vo filmoch niečo iné, zároveň každý filmy vníma inak. Ja si myslím, že každý by mal vidieť Casablancu, Metropolis, Občana Kanea, Maltézskeho sokola, Vertigo, Na sever severozápadnou linkou, 2001: Vesmírnu Odyseu a mnoho iných filmových klasík, ale aj Matrix, trilógiu pomsty Chan-Wook Parka, filmy Andyho Kaufmana, prvú sériu Star Treku, surreálne snímky Luisa Bunuela a Salvadora Dalího, dielo Andreja Tarkovského, staré filmy Jura Jakubiska a nejaké to anime (napríklad Ghost in the Shell, Akira, Texhnolyze). Žiadny zoznam nikdy nebude objektívny ani definitívny, takže sa z toho alibisticky vykrúcam s tým, nech si každý pozerá to, čo má rád, čo ho teší, čo mu niečo dáva. A ja sa budem snažiť vo svojich recenziách čo najlepšie opísať film tak, aby divák nebol z neho zbytočne sklamaný.

Rok 2013 sa ešte len rozbieha. Na ktoré hry, respektíve filmy sa v ňom najviac tešíš?

V hrách rozhodne na Beyond: Two Souls, nový Tomb Raider, The Last of Us. Ale aj na novú generáciu hardvéru, ktorá by už konečne mohla prísť – a s ňou spojené nové projekty. Vo filmoch som zvedavý na Elysium a nový Star Trek, ale aj na mnoho iných. Stále však dobieham kvantum kvalitných filmov, ktoré sa v minulom roku urodili.

V prípade, že sa nevenuješ Gamesite-u, čo vyplnía tvoj voľný čas?

Čas, ktorý mi popri škole, filmoch a hrách ostáva, vždy najradšej venujem svojej úžasnej priateľke, ktorá ma nesmierne podporuje a dodáva mi silu pokračovať.

Máš nejaké plány do budúcnosti? Chceš ostať pri hrách alebo sa naplno preorientuješ na filmy?

To ešte netuším. V živote sa často neočakávané a zásadne menia okolnosti, ale obávam sa, že sa hrám nebudem môcť navždy profesionálne venovať. Určite ich však neplánujem vypustiť ako formu oddychu. Ale ako sa vraví, všetko je vo hviezdach. Zatiaľ píšem pre Gamesite.sk, baví ma to, a pokiaľ to budem zvládať, tak budem písať aj naďalej.

Chcel by si sa stať nejakou hernou, respektíve filmovou postavou?

Popravde, ani nechcel. Zažívať dobrodružstvá hrdinov hier je super, ale len na obrazovke. Medzi virtuálnym svetom a tým našim vidím jasný rozdiel.

Máš nejaké motto, myšlienku, ktorou sa v živote riadiš?

Pomôžem, keď môžem. Chcem byť dobrým človekom, nikomu neubližovať.

Ďakujeme za rozhovor.

Pýtal sa Adam Kollár



Najočakávanejšie hry v roku 2013

Ak sa niekto venoval release listu 2013, tak si všimol, že drvivá väčšina titulov je chystaná na prvú polovicu tohto roku, čo značí pravdepodobne iba jednu vec - nové konzoly sa blížia, a tak sa čaká na ich ohlásenie (pravdepodobne na E3), za ktorým bude nasledovať ohlásenie titulov. A aj keď výber bol týmto faktorom obmedzený, predsa sa chystá dosť veľa titulov, ktoré zaujmú vašu pozornosť. Redakcia Gamesite.sk hlasovala a vybrala 10 najočakávanejších titulov v roku 2013.



1. Bioshock Infinite

Vývojár: Irrational Games

Dátum vydania: 29. marec 2013

Počet bodov: 103

To, že na prvom mieste v hlasovaní o najočakávanejšiu hru redakcie Gamesite.sk sa umiestni pripravovaný titul štúdia Irrational Games, bolo jasné prakticky hneď od prvých vyjadrení redaktorov. A to aj napriek pár zádrhom vo vývojovom cykle (odchod art dizajnéra a ďalších ľudí zo štúdia či neustále odkladanie titulu). Samotné odkladanie, dúfajme, prinesie to, čo čakáme, teda dotiahnutie hry do maxima možného potenciálu, ktorý drieme v meste Columbia, kde sa vydáme v koži Bookera DeWitta, ktorý má za úlohu zachrániť Elizabeth. Pokaždí sa však môže dosť veľa vecí, ale redakcia Gamesite.sk verí, že vývojári to zvládnu a dokážu dodať aspoň takú dobrú hru, ako bol prvý Bioshock.



2. Metro: Last Light

Vývojár: 4A Games

Dátum vydania: marec 2013

Počet bodov: 72

Pozitívne prekvapenie spojené s veľkou kvalitou prvého dielu spôsobili, že v rebríčku sa objavilo pokračovanie knižnej adaptácie v žánri FPS s názvom Metro. 20 rokov po skončení prvého dielu totiž stále existujú nevyrozprávané príbehy a súčasťou jedného sa staneme. Opäť sa vžijeme do role Artyoma, blúdiaceho po nebezpečných chodbách metra a hľadájúceho odpovede na svoje otázky. Hlavným problémom pri tomto titule bol finančný stav THQ, čiže v očiach hráčov zavládli obavy, či tento titul uzrie svetlo sveta. No nakoniec všetko dopadlo dobre a nič nebráni titulu, aby sa dostal na pulty obchodov.



3. Watch Dogs

Vývojár: Ubisoft Montreal

Dátum vydania: 2013

Počet bodov: 70

O tejto hre sa prakticky nič nevie a všetko, čo sme k nej videli, bolo jedno gameplay video s odkazom Ubisoftu, že hry sa dočkáme v roku 2013. Nakoľko hra vyzerá viac ako dobre, tak je dosť možné, že jej príchod bude spojený s vydaním niektorej next-gen konzoly. No úchvatný vizuál, samozrejme, titulu stačiť nebude, a tak je redakcia zvedavá, čo nám titul prinesie v ostatných aspektoch hry. Technológie budúcnosti však v podaní Ubisoftu vyzerajú nádejne, a tak nám neostáva nič iné, iba čakať.



4. Crysis 3

Vývojár: Crytek

Dátum vydania: 22. február 2013

Počet bodov: 53

Tretí diel, ktorý má plniť funkciu zavŕšenia hernej série, nás zavedie do rovnakého mesta ako v dvojke, no rozdiel 20 rokov a totálna premena prostredia spôsobili, že prostredie bude zároveň iné. Čaká nás výlet v koži nanoobleku, kde narazíme na starých známych Sephov a jednotky Cell, ktoré nám zaručene budú brániť v postupe. Problémom hry môže byť prílišná podobnosť s dvojkou a aj nesplnenie sľubov, ktoré nám vývojári dali. Každopádne, na výsledok nebudeme čakať dlho, nakoľko sa titul dočkáme už vo februári tohto roka.



5. Tomb Raider

Vývojár: Crystal Dynamics

Dátum vydania: 5. marec 2013

Počet bodov: 52

Ďalší reštart Indiana Jonesa v ženskej podobe príde v marci 2013. Menej hrdinský a oveľa viac ľudskejší prístup k tvorbe charakteru Lary spôsobili, že hra by mala byť skôr o prežití a objavovaní tajomného ostrova a aj keď sa osobne neviem zbaviť porovnania s Playstation sériou Uncharted, tak autori sa dušujú, že hra bude mať dostatočnú voľnosť prostredia, čím by sa mala od Drakeovej trilógie odlíšiť a hlavne bude mať populárny luk. Zároveň však existuje veľa "ale", ktoré môžu s výslednou hrou zamávať.



6. The Last of Us

Vývojár: Naughty Dog

Dátum vydania: 7. máj 2013

Počet bodov: 49

Tvorcovia Naughty Dog idú porušiť svoju tradíciu, kedy ku každej jednej generácii konzoly Playstation vydajú iba jednu IP. V tejto generácii to bola séria Uncharted, ktorá získala veľkú popularitu. Tentokrát prichádza The Last of Us, kde bude hľadanie pokladov nahradené bojom o prežitie v tak trochu ľudoprázdnom prostredí, takže žarty bokom. Prorokom nie je nikto, no všetko zatiaľ vyzerá sľubne, takže ak to vývojári nedomrvia, tak majitelia konzoly od Sony budú mať ďalší must have titul pre ich konzolu.



7. GTA V

Vývojár: Rockstar

Dátum vydania: Q1-Q2 2013

Počet bodov: 43

Pre niekoho prekvapenie, pre niekoho nie, ale GTA V je až na 7. mieste. Čím to je, vám vysvetliť neviem, no každopádne kvalitami, ktoré boli zatiaľ prezentované, asi nie. Na túto hru je nadržaná značná časť publika a Rockstar sú skúsení vývojári, takže pravdepodobnosť, že z GTA V bude paškvil, je malá. No aj napriek tomu konkurencia na poli sandbox hier nespí, a tak aj GTA séria sa bude musieť pochlapiť, aby sa narastajúcej konkurencii (Saints Row, Sleeping Dogs...) s úspechom postavila. Ťahákom majú byť tentoraz tri hrateľné postavy, čo môže obrátiť celý koncept, a to v pozitívnom, no aj v negatívnom slova zmysle.



8. Company of Heroes 2

Vývojár: Relic

Dátum vydania: marec 2013

Počet bodov: 33

Jedna z najpopulárnejších a najkvalitnejších real-time strategických sérií sa dočká v roku 2013 pokračovania. Opäť sa vrátíme do druhej svetovej vojny, zabojujeme na ruskom fronte, ale aj v epických multiplayerových bitkách, ktoré budú vyžadovať „Filipa“ a rýchle prsty. Jedinou výraznejšou obavou je to, na koľko sa bude dvojka odlišovať od jednotky a aké vylepšenia so sebou prinesie. Ak náhodou má niekto obavy, tak sa bude môcť zapojiť do bety a ochutnať, ako chuť strategické nebo. Hra opäť vychádza ako PC exkluzíva.



9. Aliens: Colonial Marines

Vývojár: Gearbox

Dátum vydania: 12. február 2013

Počet bodov: 30

Rebellion nám pred dvoma rokmi priniesol viac ako solídnu adaptáciu AvP univerza, avšak od Gearboxu sa všeobecne čaká ešte viac. No tentokrát bez kampane za votrelcov a predátorov, a tak jediné postavy, ktorých sa chopíme, budú mariňáci. Hra má stavať na strachu, no aj na co-ope a aj keď sa môže zdať, že tieto dve ingrediencie sa nedajú kvalitne zmiešať dokopy, tak uvidíme, čo nám Gearbox prinesie. Základ v podobe marketingovej masáže vyzerá viac ako dobre a na výsledný produkt zas až tak dlho čakať nebudeme.



10. Dead Island Riptide

Vývojár: Techland

Dátum vydania: 23. apríl 2013

Počet bodov: 22

Poslednou hrou, ktorá sa ocitla v našom rebríčku, je pokračovanie titulu, ktorý mal výborný koncept a aj zopár veľmi dobrých myšlienok. Titul však pohorel na nedokončení a „zabugovanosti“, ktoré totálne kazili výsledný dojem. Preto asi jedinými dvoma myšlienkami do pokračovania je dokončenie titulu na 100% a vylepšenia, ktoré sa očakávajú. No hlavne to dokončenie, lebo druhý raz takto nedorobená hra môže znamenať zabitie rodiacej sa značky.



Fanúšikovia Apple idú do Prahy

Najväčšie nezávislé stredoeurópske stretnutie priaznivcov a používateľov zariadení, príslušenstva a softvérových riešení spoločnosti Apple sa uskutoční v budove Národnej technickej knižnice v Prahe pod názvom iCON Prague v dňoch **15. – 16. februára 2013**.

Hlavný programový blok festivalu **iCON EXPO** je otvorený pre širokú verejnosť a kombinuje prezentácie niekoľkých desiatok vystavovateľov príslušenstva Apple, prednášky pre používateľov a možnosť stretnúť sa v rámci komunity Apple. Vzhľadom k neustále rastúcej popularite zariadení Apple sú na návštevu iCON EXPO pozvaní nielen tí, ktorí iPhone, iPad alebo Mac už aktívne používajú, ale aj záujemcovia o viac informácií, rady a odporúčania pri ich výbere a využití, ktorí prechod na platformu Apple ešte len zvažujú. Vstup na iCON EXPO je počas oboch dní bezplatný, bez nutnosti registrácie.

Predaj vstupeniek na špecializované prednášky a semináre sa práve začal.

Petr Mára zastupujúci team organizátorov zhrnul motiváciu k usporiadaniu festivalu iCON Prague takto: „V Českej republike sa k oblube značky Apple na sociálnej sieti Facebook hlási viac ako 380 000 ľudí. Spoločnosť Apple však sama nikde na svete neorganizuje konferencie, alebo stretnutia používateľov. Preto sme sa rozhodli ju usporiadať sami, v rámci komunity.“

iCON Prague je podľa neho akcia, ktorá na jednom mieste predstaví aktuálne trendy a široké možnosti využitia týchto produktov a softvérových riešení v rôznych oboroch a odvetviach.

„Veríme, že iCON Prague bude v rámci strednej Európy prvým a najväčším stretnutím svojho druhu, ktorého prednášková časť spojí miestnych aj zahraničných expertov a prinesie komunite inšpiráciu, podporí stretávanie

a pobaví nadšených fanúšikov tejto značky,“ dodal Petr Mára.

Ďalší program iCON Prague ponúka špecializované bloky pre registrovaných účastníkov s množstvom prezentácií, workshopov a odborných panelov v týchto oblastiach:

- **iCON LIFE** so zameraním na zábavu a fenomén značky Apple
- **iCON BUSINESS** pre záujemcov z radu podnikateľov a firiem, kde budú prezentované dáta o efektívite a spôsobe využitia produktov Apple vo firmách
- **iCON EDU**, kde budú podrobne predstavené možnosti využitia iPadu pri vzdelávaní

Novinky, podrobný program, informácie a predaj vstupeniek na špecializované časti programu sú k dispozícii na www.iconprague.com

MÍT ZAŘÍZENÍ OD APPLE JE JENOM ZAČÁTEK
NÁRODNÍ TECHNICKÁ KNIHOVNA PRAHA / 15. - 16. 02. 2013



iCON

JEDINÁ ČESKÁ KONFERENCE PRO VŠECHNY PŘÍZNIVCE
ZAŘÍZENÍ A SOFTWAREVÝCH ŘEŠENÍ SPOLEČNOSTI APPLE

www.iconprague.com

HLAVNÍ PARTNEŘI:



MEDIÁLNÍ PARTNEŘI:





Age of Decadence

Skalní fanúšikovia klasických RPG sa v nasledujúcich mesiacoch (a dúfajme aj rokoch) majú rozhodne na čo tešiť.

Úspešné Kickstarter projekty ako Wasteland 2, Shadowrun Returns či Project Eternity určite nikomu neunikli. Čo vám však pod radarom prejsť mohlo, je titul s názvom Age of Decadence od nezávislého štúdia Iron Tower, ktorého cieľom je priniesť späť ducha zlatej éry žánru. A o tom, že nejde len o prázdne sľuby, sa majú hráči možnosť presvedčiť vo vydanej bete. Tá ukázala, že to štúdio myslí vážne a predviedla rôzne možnosti prechádzania questov, extenzívne dialógové stromy, ktoré ovplyvňujú aj hráčove schopnosti či prepracovaný bojový systém so širokými možnosťami výberu bojových štýlov. Low-magic svet Age of Decadence čerpá značnú porciu inšpirácie z

pádu Rímskej ríše. Kedysi silné impérium, kontrolujúce tretinu známeho sveta, sa počas vojny s kráľovstvom Q'antaar dostalo do situácie, ktorá zanechala obe strany a celý svet v post-apokalyptickom stave. Kde pred niekoľkými storočiami vládol poriadok a právo, dnes vládne chaos a zrada. Rozpadajúce sa mestské štáty sa zasekli vo vývojovom rebríčku a spoliehajú sa len na archeologické vykopávky, ktoré by snád našli stále viac vzácnejšie znalosti ich predkov. V tomto svete sa hráč ocitne v koži svojho charakteru, pre ktorého môže vybrať jedno zo siedmych príbehových pozadí.

Charakter môže začať ako člen zlodejskej gildy, vrah, žoldnier či obchodník. Nejde o klasický class systém. Tieto pozadia neovplyvnia atribúty postavy, ale iba jeho vzťahy k rôznym iným

frakciám spoločnosti, a teda hráč nebude svojím počiatočným výberom limitovaný. Vývoj postavy bude prebiehať cez skill systém, ponúkajúci pestrú paletu možností smerovania postavy, vrátane remeselného a alchymistického systému. K dispozícii bude osem typov zbraní. Mnohých iste poteší aj fakt, že hrať sa bude dať aj diplomatickou cestou plnou manipulovania priateľských aj nepriateľských frakcií proti sebe. Len dve z celkových siedmych zakončení budú vyžadovať boje na život a na smrť. Charakter na začiatku nájde starovekú mapu, ukrývajúcu v sebe tajomstvá týkajúce sa minulosti ríše a bude len na hráčovi, čo s tým urobí a ako bude postupovať dopredu za svojím cieľom. Vývoj hry začal v marci 2004 a očakávania sú po takom čase vysoké. Je sa na čo tešiť.

Dátum vydania: október 2013



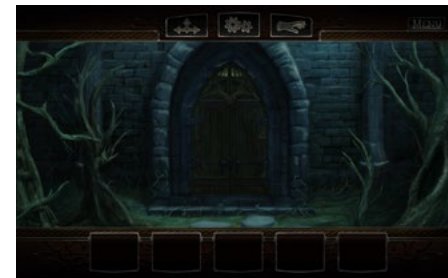
Dracula je vd'ácným námetom pre všetky druhy médií. Aj v hrách sa už párkrát objavil. Zväčša išlo o point&click adventúrne kúsky, ktoré sa síce nestali instantnými klasikami, no svojich fanúšikov si vždy našli.

Nepochybne tomu bude tak aj pri Castle Dracula, adventúre od štúdia CondeFire Productions. To ešte v septembri minulého roku spustilo Kickstarter na podporu HD, plného nahovorenia charakterov a soundtrack.



Incredipede

Puzzle hry založené na hraní sa s fyzikou bývajú zvyčajne veľmi hravé, nechávajú mnoho priestoru pre experimentovanie ako pre vývojárov, tak aj pre hráčov a celkovo ponúkajú mnoho hodín lámania si hlavy nad tým, ako vyriešiť nejaký problém s viac či menej intuitívnym riešením. Nie inak je tomu aj pri Incredipede, hre



Nešlo o veľkú sumu a boli úspešní. Momentálne je hra dostupná práve pre tých, ktorí na jej tvorbu prispeli, zatiaľ čo sa doladujú detaily a odstraňujú nepríjemné bugy. Oficiálny dátum vydania ešte vyhlásený nebol, ale odhadom by sme sa mali hry dočkať o pár týždňov.

Hlavným hrdinom je muž menom Luke, žijúci spoločne so svojou tehotnou ženou, Grace, v malej transylvánskej dedinke priamo pod tamojším hradom. A ako to v týchto príbehoch býva, jednej strašidelnej noci unesú zlí duchovia Grace do hradu a Luke sa bude musieť doň



vydať, aby ju a ich ešte nenarodené dieťa zachránil. Pôjde o adventúru z pohľadu prvej osoby so statickými obrazovkami, ktoré oživia kvalitné zvukové efekty a patrične hororový soundtrack.

Ako máte možnosť vidieť na obrázkoch, vizuálna stránka nebude zaostávať a prinesie tradičný point&click zážitok s možno nie práve najťažšími, no snád dostatočne zábavnými hádankami. Skúmanie temného hradu a jeho okolia sa predsa len tak neodmieta.

Dátum vydania: TBA

od štúdia Team Northway, kde sa ujmete role... „niekoľko konožky“? „Rôznonožky“? Skrátka toho oka, ktoré môžete vidieť na obrázkoch okolo textu.

Jej meno je Quozzle a vydáva sa na cestu za záchranou svojich sestier. Jej zvláštnou schopnosťou je možnosť rastu nových končatín z rôznych častí tela, vďaka čomu z nej môže hráč urobiť napodobeninu koňa, chobotnice či akejkoľvek mytologickej príšery alebo čokoľvek iné, čo mu príde na um.

Tieto nové končatiny poslúžia na prekonávanie hlbokých jám, horiacej lávy či strmých útesov i iných prekážok

a vďaka možnosti vlastného dizajnu Quozzle hra nemá jednu jedinou cestu, ako ju prejsť. Každý level tak môžete prechádzať s rôzne vystavanou postavičkou. A keď už sme pri leveloch, Incredipede ich ponúka šesťdesiat. Tie sa rozprestierajú v troch nádhodne nakreslených a zameraných svetoch.

Už len pre samotný umelecký štýl si hra zaslúži pozornosť. Navyše je k dispozícii aj editor levelov, vďaka ktorému si môžete nielen tvoriť vlastné kreácie, ale sťahovať si aj tvorbu od ostatných, čo ponúka riadnu hodnotu navyše.

Dátum vydania: 25. október 2012





Asylum

Po niekoľkých číslach magazínu sa opäť vraciam ku hrám, pri ktorých vám bude behať mráz po chrbte.

Možno ste si všimli, tak ako aj ja, že hororové hry sa opäť dostávajú medzi hráčov práve pomocou indie scény, zatiaľ čo „áčkových“ titulov prudko ubúda. Rovnakým smerom sa ubrali aj vývojári zo štúdia Sinscape, medzi ktorých patrí aj Augustin Cordés, dizajnér známej adventúry Scratches. Svoje skúsenosti s hororovým žánrom chce zužitkovať pri novej hre s názvom Asylum. Tá má priniesť desivý príbeh, inšpirovaný poviedkami H. P. Lovecrafta, ktorý patrí medzi najväčších a najkultovejších hororových autorov vôbec.

Príbeh by mal byť veľmi dospelý a znepokojujúci, takže nič pre deti a slabé povahy. Desivej atmosfére navyše pridáva samotná lokalita, kde sa hra odohráva. Zabudnutý ústav pre chorobomyselných je veľmi obľúbená kulisa vo filmoch, no v hrách sa jej viac-menej autori vyhýbajú. Avšak v Asylum si ho užijete dostatočne. Hanwellský inštitút by sa mal stať najväčšou virtuálnou

budovou, aká kedy bola v hernej histórii vytvorená. Preskúmať budete môcť okolo stovky rôznych, do najmenších detailov nadizajnovaných miestností.

Že sa s hrou autori naozaj potrápili, svedčí fakt, že je vo vývoji už vyše štyroch rokov a dokonca kvôli Asylum vyvinuli aj svoj vlastný engine Dagon, ktorý chcú predávať ďalším štúdiám a využívať na iné tituly. Dagon však nepatrí medzi bežné 3D enginy a ovládanie hry je odlišné od bežných point&click adventúr alebo akčnejších titulov na štýl Amnesia. Verím, že mnoho hráčov si podobný systém ovládania pamätá zo starších adventúr ako The Myst alebo Atlantis: The Lost Tales. Ten neumožňuje hráčovi



ovládať pohyb hlavného hrdinu, ako sa vám zachce, ale ho smerujete po vopred pripravených bodoch, v ktorých máte voľnosť otáčať kameru do všetkých smerov. Nebude chýbať ani zbieranie predmetov a množstvo konverzácií.

Medzi dabérmi sa dokonca objavil aj Josh Mandel, ktorý je medzi fanúšikmi starších adventúr kultovou osobnosťou.

Asylum je momentálne jedna z najambicióznejších hororových hier, ktorej sa podarilo dostať zelenú na Greenlight a o ďalších novinkách vás budeme určite informovať..

Dátum vydania: Halloween 2013



Určite ste už predtým počuli o ďalšej survival hororovej hre.

Po úspechu hry Slender sa na indie scéne začali objavovať ďalšie a ďalšie tituly, zahŕňajúce postavu Slendermana a celý mýtus okolo tejto postavy. Väčšina z nich sa dostala aj na Steam Greenlight, čím sa snažili získať väčšiu popularitu oproti konkurencii. No Valve zakročilo a



Haunted Investigations

Poslednou hrou do tretice je adventúra, ktorá by sa v jednoduchosti dala prirovnať napríklad k Paranormal Activity alebo ku dokumentárnej relácii Ghost Hunters.

Hlavnou postavou je vyšetrovateľka paranormálnych javov Melissa Rose, hľadájúca odpovede ohľadom úmrtia jej staršej sestry. No Melissa sa zahráva s ohňom a čakajú ju sily temnejšie, než si vedela vôbec predstaviť. Nakoniec bude musieť čeliť otázke, čo nás vlastne čaká po smrti. Podobne, ako v mnohých filmoch alebo seriáloch s vyšetrovaním paranormálnych javov, aj v Haunted Investigations navštívite rôzne opustené domy, rozpadnuté chatrče, hrady, stanice,



kvôli licenčným podmienkam sa veľa hier muselo premenovať a zmeniť svoj obsah. Podobný osud postihol aj štúdio Shadow Shifters. Namiesto Slendera však prišiel Huntsman a hra tak dostala niečo nové a originálne. Na rozdiel od väčšiny survival hororov v Huntsman: The Orphanage nenájdete žiadne príšery či brutálne scény plné krvi. Autori nechávajú všetko na vašej predstavivosti a strachu z neznáma. Huntsman sa ukrýva v temnote. Už stáročia je medzi nami, hľadájú stratených a osamelých. Podobne ako v Grimhavenskom sirotinci, do ktorého sa ako hlavná postava vrátite vyšetriť prípad niekoľkých zmiznutí. Na prvý pohľad

nezostali po sirotách žiadne stopy, no vaše odhodlanie odhaliť pravdu je príliš veľké. Lenže to vás vystaví hrozbe od samotného Huntsmana. Dôležitým prvkom bude aj komunikácia s duchmi a využívanie mobilného telefónu. Hru by mal poháňať Unity3D engine, takže sa nemusíme báť o kvalitné grafické spracovanie (hlavne pri pohľade na hry ako The Light). Huntsman: The Orphanage na papieri vyzerá ako veľmi zaujímavý titul, ktorý do hororového žánru prináša niečo nové, takže zaň nezabudnite zahlasovať na Greenlight.

Dátum vydania: začiatok roku 2013



hotelové apartmány alebo hustý les. Každá lokalita by mala byť unikátna a dokonca aj herné mechanizmy by sa mali meniť s každým navštíveným miestom. Stretnete sa s rôznymi duchmi, „poltergeistmi“, démonmi a podobnými nadprirodzenými bytosťami. Všetky sú navyše náhodne generované, takže nikdy neviete, čo sa môže stať. Brániť sa a odhaliť ducha vám pomôže aj niekoľko gadgetov. Nebude chýbať nahrávacie zariadenie, UV svetlo, infračervené kamery alebo LED baterky. Nervy napínajúcu hrateľnosť občas preruší aj niekoľko

hádaniek, ktoré budete musieť riešiť pomocou fyzikálneho enginu. Jediné, na čom by autor hry mohol popracovať, je zlepšiť grafickú prezentáciu. Inak je chvályhodné, koľko dokázal jeden programátor sám vytvoriť a aktívne odpovedať na otázky komunity. Na stránke www.hauntedinvestigationsgame.com si dokonca môžete stiahnuť aj hrateľné demo hry, ktorá je momentálne vo verzii 0.6.

Dátum vydania: neznámy



Nintendo Wii U

Inovácie zabalené do modernej grafiky



ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Nintendo
Vydavateľ: Nintendo/Conquest
Na recenziu poskytol: Conquest

Nintendo vstúpilo do rieky novej generácie konzol, no tentokrát sa rozhodlo predbehnúť všetkých svojich konkurentov, a to aj napriek tomu, že sa to pri prvom pohľade na hardvér, ukrytý vo vnútornostiach konzoly, nezdá.

Raz sa už spoločnosti podarilo presadiť sa s menej výkonným hardvérom, a to vďaka inováciám a o rovnaký krok sa pokúšajú aj na začiatku ôsmej generácie konzol. Dámy a páni, hráči, hráčky aj ďalší čitatelia, predstavujeme vám Nintendo Wii U. To, o čom sa pred predstavením hovorilo ako o medzistupni, čiže takzvanom WiiHD, je plnohodnotná konzola novej generácie so všetkým, čo k tomu patrí. Zároveň je to prvým pokusom Nintendo smerom k HD hraníu. Nintendo tiež hlása návrat ku core publiku, čomu nasvedčuje aj hŕstka launch titulov, ktoré si je už teraz možné zahrať.

HODNOTENIE:
85%

Obsah balíka

Nintendo Wii U sa predáva v dvoch verziách, 8GB Basic a 32GB Deluxe, pričom všetky majú možnosť pamäť rozšíriť, a to pomocou SD kariet či ďalších zariadení. Nám do redakcie zavítala 32GB Deluxe verzia vyvedená v čiernej farbe. Obsah tohto balenia tvorila samotná konzola, ovládač Wii U GamePad, HDMI kábel, káble potrebné pre samotné spustenie konzoly, dock na nabíjanie, stojan pre ovládač a Sensor Bar. Konzola prekvapí svojou kompaktnosťou a kvalitnými materiálmi, no sklame lesklou povrchovou úpravou. Na konzole by sa to dalo prepáčiť, no na ovládači už veľa mi nie, bude v jednom kuse "zapatlaný", no aspoň to sedí s dotykovým displejom ovládača, ktorý bude vyzerat' rovnako. Použitie práve takejto kombinácie povrchovej úpravy sa trochu vymyká logike, vzhľadom na to, že zadná strana Gamepadu je už matná.

Konzola má rozmery 46 mm (hrúbka), 172 mm (šírka) a 268,5 mm (dĺžka) a váži zhruba 1,6kg. Na prednej strane sa nachádza tlačidlo pre zapnutie konzoly, vysunutie disku a synchronizácie s gamepadom. Okrem toho sa tu nachádza štrbina na vkladanie disku a pod krytkou sú schované dva USB porty a jeden slot pre SD kartu, ktorou môžete rozšíriť vnútornú pamäť. Výhodou je, že konzola nevyžaduje certifikované zariadenie (napríklad Xbox prijme iba HDD vyrobený Microsoftom, ktorý je, mimochodom, nechutne predražený), a tak tam môžete pokojne zapojiť aj externý disk, a to do veľkosti až 2TB. V zadnej časti konzoly sa nachádzajú ďalšie dva USB porty, HDMI konektor, AV Multi Out port, podporujúci kompozit, a RGB Scart, konektor pre Sensor Bar a konektor pre napájanie konzoly. Proste máte všetko, čo potrebujete, a konzolu

zapojíte aj na starý CRT televízor pre prípad núdze.

Rovnako technickými informáciami sú aj nasledujúce parametre, ktoré sú však dôležité pre určenie silných a slabých stránok novej konzoly. Tu môže nastať trochu sklamanie, aj keď to bolo už dopredu avizované. A to fakt, že konzola je výkonovo podobná s dnešným current-genom v podobe Xboxu360 a PS3. Dokazujú to už aj prvé hry a tiež aj zoznam použitých komponentov. Je síce pravda, že na zvládnutie vývoja na túto konzolu z nej môžu vytiahnuť ešte dosť veľa percent výkonu, a teda aj grafickej stránky, no je jasné, že toto nebude smerodajný argument pri kúpe Wii U.

Ako základ je použitý procesor od spoločnosti IBM s názvom IBM PowerPC 750, ktorý má tri jadrá, tikajúce na frekvencii 1,24Ghz (ak by sme chceli byť chorobne presní, tak je to 1,243125Ghz). Je vyrábaný 45nm technológiu, čo v praxi znamená veľa mi nízke odpadové teplo (čo dokazuje aj teplota konzoly pri hraní a miniatúrny ventilátor, ktorý stačí na jej chladenie) a nízka spotreba. Tento výkon je doplnený o grafický čip z dielne AMD s kódovým označením Latte, ktorý tiká na 550Mhz (keď chceme byť opäť presní, tak ide o takt 549,999755Mhz). To všetko však, vzhľadom na neznámu architektúru, ukazuje iba jeden veľký otáznik, a tak sa pri reálnom odhade výkonu budeme musieť spoliehať na hry, ktoré budú vychádzať.

Konzola má 4×512MB DDR3 RAM (frekvencia 1600Mhz) s priepustnosťou pamäte 12,8 Gb/s, a to všetko je doplnené ešte o ďalší 1GB RAM, ktorý je vyhradený pre operačný systém konzoly. Konzola nemá blue-ray mechaniku a mechanika je Nintendo označovaná ako "Optical disc drive", ktorá "papá" klasické 12cm disky s kapacitou 25GB, no prečíta vám aj optické disky z konzoly Wii. Samozrejmosťou je podpora Wi-Fi v režime 802. 11n, 1080p rozlíšenia a 5.1 priestorového audia.

Pre spotrebu som zašiel na renomovaný server Andatech, ktorý uvádza 0,2W v stand-by režime, 31W v menu a 33 pri hraní Super Mario Bros. U.

Ovládač, ktorý mení pravidlá...

Tou najlákavejšou položkou pri tejto konzole je však nový Gamepad, ktorý, v istom slova zmysle, ponúka revolúciu. Síce nejde o takú veľkú revolúciu, akú priniesol Wii Remote, no napriek



tomu sa nedá Nintendo uprieť snaha o inovácie. Tentokrát ide o nezvyčajné veľký gamepad, ktorého doménou je kapacitný, 6,2 palcový displej. Avšak na niečo ako multitouch môžete hneď teraz zabudnúť. Displej si zachováva rovnaký pomer strán ako klasické widescreen monitor, a to 16:9. Vo vnútornostiach displeja je zabudovaný akcelerometer, gyroskop a geomagnetický senzor.

Prítomný je aj stylus, 3,5mm jack na pripojenie slúchadiel, dva porty pre nabíjanie, predná kamera, zabudovaný mikrofón a reproduktory. Tie pri správnom použití (napr. Zombie U) dodávajú hraníu nový rozmer. Ďalej tu máme IR port, ktorý slúži na ovládanie TV prostredníctvom funkcie TV Remote a jej parádnu funkčnosť nám potvrdil aj test na troch značkách televízorov. Čo sa týka herného vybavenia gamepadu, tak sa ide o štandard, to znamená dve analógové páčky, d-pad, tlačidlá start a select, štyri tlačidlá tu označované ako A, B, X, Y a štyri vrchné tlačidlá L, R, ZL a ZR. Rozloženie týchto tlačidiel je prirodzene dané veľkosťou gamepadu. A aj napriek rozmerom gamepadu sa pri hraní nestráca faktor pohodlnosti, a to ani pri dlhšom hraní. Akurát analógy by si zaslužili priehľbinu na vrchu na rozdiel od vypuklého tvaru á la Dualshock pri PS3. Nespôsobuje to problémy, nakoľko ich povrchová úprava je gumená, no trochu by to spríjemnilo hranie.

Sklamaním, aj keď tiež očakávaným, je výdrž gamepadu, ktorá činí 3-4 hodiny, vzhľadom na nastavenia jasu a ďalších vlastností, ktoré majú na tento parameter

vplyv. Je síce možné nabíjanie počas hrania, no aj tak ide skôr o slabinu. To však bohato vynahrádza možnosťami, ktoré ponúka, napríklad nový spôsob hrania multiplayeru, nový takmer handheld a nové možnosti pri hraní.

Bližšie sa na tieto možnosti pozrieme. Prvým režimom pri hraní lokálneho multiplayeru je ten, že hráč s novým Gamepadom vidí svoj obraz na obrazovke gamepadu a hráč s Wii Remote alebo novým Pro Controllerom vidí hru na monitore/TV, a o výhodách tohto systému hľadám nemusím rozprávať. Druhým režimom už pri hraní singel je možnosť úplne TV vypnúť a hrať iba na gamepade.

Problémom je, že nie všetky hry takýto režim podporujú (ZombieU či Sonic & All-Stars Racing Transformed nie, ale taký Assassins Creed 3 áno). Pri niektorých je to pochopiteľné, pri iných menej.

Tým najlepším príkladom parádneho využitia gamepadu v praxi je ZombieU, kde máte na obrazovke ovládača celý inventár, mapu, no a prostredníctvom pohybových senzorov aj skenujete prostredie, či hackujete, navyše komunikácia cez vysielacky prebieha iba prostredníctvom reproduktorov zabudovaných v ovládači.

Rovnako prekvapí aj demo FIFA 13, kde boli pridané nové možnosti a manažérsky mód, v ktorom môžete priamo počas hrania zápasu meniť taktiku, formácie alebo strieľať hráčov. A tak, keď si zrátate plusy a mínusy, nový gamepad je jednoznačne prínosom a jeho použitie



je vo väčšine hier nevyhnutné, takže nečakajte, že ho budete môcť vymeniť za Pro Controller alebo Wii Remote.

Mimochodom, čo sa týka spätnej kompatibility, tak Wii U plne podporuje hry z Nintendo Wii a rovnako sa pri Wii U dajú používať aj ovládače Wii Remote. Niekedy to však dosahuje trochu divné hranice, kedy si napríklad

bez tohto Wii ovládača nezahráte niektoré hry, nakoľko ho vyžadujú, no ten sa v balení nenachádza, takže buď vlastnité predchodcu, alebo musíte zainvestovať ďalšie peniaze do ovládača.

MiiVERSE

Samotné užívateľské prostredie vkusne a prakticky kombinuje prvky dotykových plôch s vhodným rozmiestnením a

veľkosťou, takže akýkoľvek spôsob pohybu v menu zvolíte, nikdy nebudete mať pocit, že ste násilne tlačení do jedného z nich. Základnú plochu po vytvorení konta (Slovensko, samozrejme, nie je podporované) tvoria dlaždice, na ktorých sú rozmiestnené všetky aplikácie, hry, položky pre sociálne vyžité s konzolou a nastavenia. V menu, a aj v sociálnom prostredí Miiverse, vás reprezentuje

PLUSY A MÍNUSY:

- + nový ovládač
- + malé rozmery a spotreba
- + inovácie v MP
- + hranie bez potreby TV
- + užívateľské prostredie
- + spätná kompatibilita
- + cena
- + Miiverse

- slabá výdrž gamepadu
- (skoro) nutnosť Wii Remote
- nepodporuje prehrávanie filmov (BD/DVD)
- nemá achievements
- lesklé materiály



vytvorený avatar, ktorý je síce trochu infantilný, no to vôbec neprekáža. Navyše sa očakáva aj prepojenie s konzolou 3DS prostredníctvom tejto služby.

V základe je Miiverse zobrazované ako kopa avatarov priradených k hrám, ktorí na nástenku každej hry/aplikácie píšú prostredníctvom klávesnice alebo stylusu posty, teda niečo ako Steam Community. Samozrejme si môžete pridávať vašich známych ako priateľov, s ktorými môžete následne komunikovať prostredníctvom Wii U Chat, a to ako aj prostredníctvom kamery a zvuku, tak aj písaného textu. Vašu aktivitu zhrňa, rovnako ako pri 3DS, aplikácia Daily Log a na prehliadanie internetu je tu vstavaný prehliadač, ktorý však nepodporuje Flash. Vstavaná je aj Youtube aplikácia, no je nepochopiteľne obmedzená na pozerať videí iba na monitore, a tak stráca kus potenciálu. Veľmi ma sklamalo nepodporenie prehrávania filmov či už v DVD alebo v mkv formáte, rovnako tiež nepodporovanie prehrávania blu-ray diskov. Je teda očividné, že Nintendo nechce mať zo svojej konzoly multimediálne centrum, ale chce byť rýdzo hernou konzolou na rozdiel od "Microsoft'áckeho" Xboxu a Playstation od Sony.

Ďalším argumentom pre nepodporovanie, a zároveň opačným názorom

k Wii U ako rýdzo hernej konzoly môže byť pretláčanie vlastných obrazových služieb ako Nintendo TVii či služba LoveFilm. Problémom je však podpora v našich krajinách, a tak aj využiteľnosť týchto služieb bude zjavne obmedzená. Na nákup hier (mimo retail sektor), herných ukážok (laicky demá) a spravovanie obsahu konzoly je tu služba Nintendo eShop, ktorý je, rovnako ako zvyšok používateľského prostredia konzoly, prehľadný, a teda je to jedine o zvyku. Navyše eShop funguje iba na gamepade, čo sa na jednej strane môže zdať ako obmedzenie, no nákup sa však stáva intuitívnym rýchlym.

Veľkou škodou je nevyužitie achievementov v hrách. Síce Nintendo necháva vývojárom voľné ruky, a tak si ich môžu implementovať v takej forme, akú preferujú oni, no osobne by som privítal skôr štandardizovanú podporu.

Má na to Nintendo?

Nintendo Wii U je nepochybne zaujímavým prírastkom na poli herných konzol. No to, čo konzoly predáva, nie je ani tak hardvér ako hry, ktoré budú dostupné. Cenovo totiž Wii U problémom nebude, na pomery novej konzoly je cena veľmi nízka, cca 310€ za Basic verziu a 350€ za Deluxe verziu. To najdrahšie na celom balíku je nepochybne gamepad, takže rage hráčom odporúčam, aby si pred

tým, ako ho hodia o stenu, spomenuli na to, koľko tento kus technológie stojí.

Celkovo je jasné, že po príchode nových konzol od Microsoftu a Sony bude Wii U opäť tou najslabšou konzolou z hľadiska výkonu, no jej sila nespočívala v tomto aspekte ani pri predchodcovi a ten bol predsa najpredávanejším, čo značí, že pri vysokej miere inovácie a dobrých nápadov ide celkový výkon konzoly nabok. Dokázalo to aj 3DS a uvidíme, či to dokáže aj Wii U.

Nebojím sa o inovácie, pokiaľ ide o vývojárov exkluzív, no trochu sa obávam, či third-party vývojári dokážu z inovácií, ktoré poskytuje gamepad, "vymáčknuť" čo najviac, a poskytnúť tak hráčom na tejto platforme lepší zážitok.

Žiarivým príkladom je ZombieU, no opäť ide iba o exkluzivitu, aj keď vyvíjanú Ubisoftom. No už pri hrách ako je Assassins Creed 3 či Sonic je vidieť, že pri multiplatformách to bude trochu zložitejšie a okolo týchto titulov a konzoly celkovo sa bude musieť zísť dostatočná hromada hráčov, aby sa im portovanie s využitím špecifik konzoly oplátilo. To je však už hudba budúcnosti. Jedno je však isté a nespochybniteľné, Wii U má pred konkurenciou opäť časový náskok.

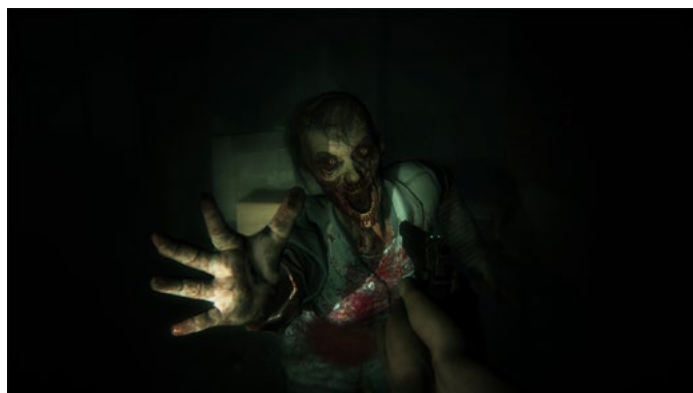
Dominik Farkaš

Predstavujeme hry pre **Wii U**



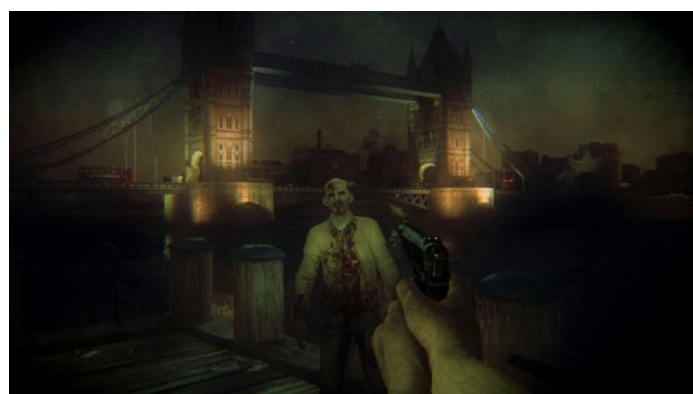
Assassins Creed 3

Assassins Creed 3 bol rozpitvaný hádam z každého uhla pohľadu a to dokonca aj na Gamesite.sk (videorecenzia PS3 verzie, recenzia PS3 verzie, recenzia PC verzie), no opäť prichádza v odlišnej verzii ako launch titul novej konzoly od Nintendo. Očakávaní sa spájali hlavne s novým gamepadom a jeho využiteľnosťou v rámci tohto populárneho univerza Ubisoftu. Po grafickej stránke sa nejedná o také terno, akým je PC verzia, no aj napriek tomu sa môže smelo porovnávať s verziami pre PS3 a Xbox360. Výhodou je hranie mimo obrazovky TV, kde si v menu jednoducho môžete navoliť, aby sa vám obraz zobrazoval iba na displeji ovládača. V prípade že chcete hrať na TV, tak sa ovládač prepne do režimu, kedy máte k dispozícii mapu a inventár pre pohodlné ovládanie, orientáciu, či zmenu zbraní.



Zombie U

Asi najočakávanejší launch titul na Wii U z dielne Ubisoftu v trochu inej podobe zombie hry, na aké sme zvyknutí zo sérií L4D, alebo Dead Rising. Toto je skutočne hardcore a seriózna hra, kde na kosenie zombíkov môžete zabudnúť a na rad prichádza taktická likvidácia pátkou na kriket, či pečlivé mierenie zbraňou aby ste zbytočne neminuli to málo nábojov, ktoré máte. To všetko vo vynikajúcej atmosfére, no bez prítomnosti zaujímavého príbehu a s veľkou šancou na stereotyp. K využitiu gamepadu nemám najmenších výhrad, nakoľko zahŕňa inventár a pohyb predmetov v ňom, rovnako ako lootovanie. Nachádza sa tam aj mapa so senzorom na prítomnosť zombíkov a quick sloty na predmety. Rovnako je prítomné aj skenovanie prostredia pomocou pohybového senzora.



Super Mario Bros. U

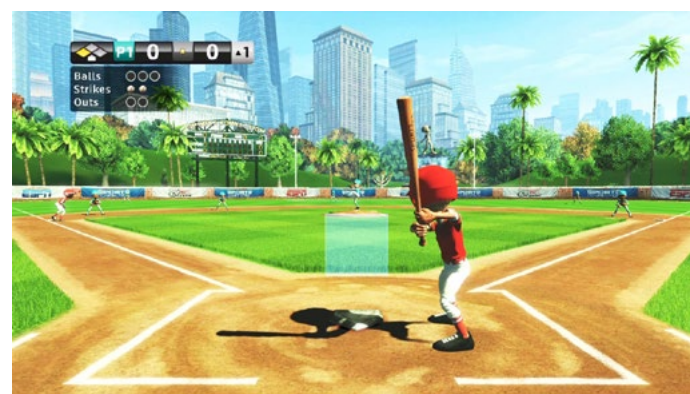
Klasika....Mário...opäť. No žiadne prekvapenie.

Prekvapením bude ak v tomto roku neuvidím ešte ďalšie tri hry s Márioovskou tematikou. A ani vás neprekvapí, že dokonca prvé levely sú skopírované z Mária, ktorý sa vám hmýri v hlave ako ten prvý. Každopádne je až udivujúce, že aj po toľkých rokoch autori stále majú nápady, ktoré robia talianskeho inštalátora stále zaujímavého. Tentokrát je jeho silnou stránkou co-op, pre ktorý je však vyžadovaný Wii Remote. Hru je možné hrať na obrazovke gamepadu alebo na monitore, čím si rozširuje možnosti pri hraní.



Sports Connection

Je síce pekné, že Ubisoft má asi ako jediný vydavateľ reálnu chuť podporiť novú platformu na ceste, kde sa môže stať, že bude roztrhaná šakalmi. No ak to plánuje s takýmito titulmi ako je Sports Connection, tak nech to radšej hneď zabalí a nech nás ušetrí múk a vyhodenej peňazí. Nie len že niektoré disciplíny sa nedajú hrať bez Wii Remote, čo robí hru takmer nehrateľnou, ale keď uvidíte to skriplené ovládanie disciplín, tak budete mať ruky v dlaniach a ak uvidíte počet týchto športových disciplín tak budete mať 100 chuť vyhodit' disk von oknom, no po tom čo si spomeniete, koľko peňazí ste za hru vyhodili tak opäť ostanete iba pri hlave v dlaniach. Obsahovo biedne, otrasne spracované a s nutnosťou dokúpiť Wii Remote, to znamená iba jediné: RUKY PREČ!



Predstavujeme hry pre Wii U



Sonic & All-Stars Racing Transformed

Okrem populárneho inštalatéra si miesto v launch liste zaslúžila aj ďalšia populárna herná postava, slávny, modrý a ultrarýchly ježko Sonic, ktorý sa chopil racingového titulu. Ten by nás vraj mal ohromiť úžasnou možnosťou pretekať sa na každom povrchu pričom naše vozidlo sa bude podľa toho meniť.

V praxi to je iba klasický racingový titul, zábavnejšie poňatý, kde zbierate power-upy a ničíte nimi protivníkov. Nič viac nič menej, a nepomôže mu ani nálepka so Sonicom. Navyše hra nepodporuje hranie iba na gamepade a tak sa na vás na jeho displeji vždy zobrazuje iba mapa.



Nintendo's Land

Balíček minihier, ktorý je dodávaný spolu s konzolou a podľa nápisu na krabici nie je samostatne predajný. Každopádne trpí rovnakým syndrómom ako Sports Connection a teda, že bez Wii Remote si neužijete všetku srandu, ktorú ponúka. Pre túto hru, v ktorej vás reprezentujú vaše Mii postavičky taktiež platí, že "ve dvou se to lépe táhne", takže ak hráte sám, tak si až tak veľa srandy neužijete. Každopádne hra je vynikajúcim príkladom ako využiť všetky vymoženosti nového gamepadu, no tentokrát, na rozdiel od ZombieU v značne casual duchu. No hra plní všetko, čo od nej očakávate, pobaví a nakol'ko je dodávaná s konzolou, tak zaručujem že pri nej strávite niekoľko hodín. Akurát škoda toho násilne pridávaného Wii Remote.



Rabbids Land

Ďalším príkladom ukážkového využitia tabletového ovládača je zábavný park Ubisoftu, prezentovaný dosť divne vyzerajúcimi zajacmi, ktorí sú dosť strelení na to, aby vás zabavili. Každopádne, opäť sa jedná o titul, ktorý nie je tak zábavný pri hraní jednotlivca, ako keď hrá viacero hráčov. Nápad fajn, väčšina disciplín je zábavných, no predsa sa nejedná o titul, ktorý by zaujal na dlhšiu dobu, no čím viac hráčov plánujete zapojiť do hrania, tým viac zábavy a trvanlivosti dostanete.

Autor: Dominik Farkaš



Chivalry: Medieval Warfare

TEMNÝ STREDOVEK DOBÍJA OBRAZOVKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: FPS
Výrobca: Torn Banner Studios
Zapožíčal: Torn Banner Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+stredoveká atmosféra
+výborné audiovizuálne spracovanie

-bugy
-nízka miera zábavnosti
-hra pôsobí „nedokončene“

Približne tri roky dozadu sa na Steame objavili prvé Source engine modifikácie, ktoré sa dali stiahnuť rovno cez rozhranie klienta. Medzi nimi bol aj mód Age of Chivalry. Na rozdiel od ostatných ponúkal úplne nové prostredie a bojový systém. A práve kvôli stredovekej tematike sa Age of Chivalry tešilo celkom veľkej obľube. Jej duchovným pokračovaním je už komerčne vydaná hra Chivalry: Medieval Warfare, ktorú sme podrobili prísnemu testovaniu.

Na akýkoľvek náznak príbehu môžete hneď zabudnúť. V Chivalry ide len a len o súboje medzi dvomi nepriateľskými stranami. V jednoduchosti by sme ich mohli nazvať červení a modrý, no autori sa ich snažia obohatiť o trochu histórie, a tak tu máme dve frakcie. Agathian Knights a Mason Order. Dve strany bojujúce o územie vo fiktívnej krajine Agatha.

Po výbere jednej z frakcií vás uvíta obrazovka s jednotlivými typmi vojakov. Výber je celkom pestrý, pokiaľ chcete ísť strmhlav do boja, môžete si vybrať niekoľko rôznych rytierov, vyzbrojených mečmi, halapartňami, sekerami, štítmí alebo ťažkými "obojručákmi". Pre strelcov sú tu zasa luky, kuše a oštep. Okrem rozdielnych zbraní disponuje každá postava odlišným brnením, čo sa odráža na rýchlosti pohybu a útokov. Samotné boje prebiehajú na niekoľkých mapách v piatich herných módoch. Okrem typického deathmatchu, team deathmatchu a king of the hill si môžete zahrať aj variáciu last man standing, v ktorej nebojujete sami za seba, ale za celý tím. No najlákavejším je jednoznačne objective mode, v ktorom, ako názov napovedá, má každá strana svoje úlohy, ktoré musí do určitého časového limitu splniť. Tie sú síce relatívne rozmanité, no tento režim si zahráte len na štyroch mapách, čo je žiaľstne málo. Okrem



toho cieľa bývajú občas nejasné a označené mimoriadne otrasnými tyrkysovými trojuholníkmi.

A ako vlastne funguje celý bojový systém? S každou zbraňou (okrem strelných) môžete zaútočiť tromi spôsobmi. Ľavým tlačidlom na myši zaútočíte stredne rýchlym útokom, potočením kolieska dohora spravíte výpad s veľkým dosahom, a potočením nadol zase silný úder zhora. Stlačením pravého tlačidla sa bránite, no v závislosti od zbrane či štítu ho treba stlačiť v pravý moment súperovho útoku. Vzhľadom na realističnosť celej hry predstavujú dva-tri údery istú smrť. Preto sa treba mať na pozore, predpokladať ďalší oponentov krok a vo vhodnej chvíli zaútočiť. Upozorniť musím aj citlivé žalúdky, pretože niektoré útoky majú naozaj morbidné

následky. Odseknuté končatiny, prasknuté lebky a zmrzačené telá sú bežným obrazom na bojisku.

Pokiaľ stojíte proti viacerým protivníkom, útek nie je zbabelosť. Chivalry si zakladá na silnej tímovej spolupráci a verte mi, že pokiaľ sa budete vrhať do boja ako Rambo, budete len umierať. No tímový duch mnohým momentálnym hráčom chýba, a to hlavne tým, ktorí hru kúpili počas výpredajov v jednotlivých digitálnych distribúciách s predstavou, že si zahrajú Unreal Tournament s mečmi. Autori síce zahrnuli aj hru proti botom, no ich inteligencia je veľmi biedna a často len splašene behajú po bojisku. Dokonca sa mi párkrát stalo, že sa zasekli pri vchode do arény, kde sa následne začali navzájom kopat a nakoniec aj zabíjať. Zakomponovaný

je dokonca aj jednoduchý xp systém, ktorý však nefunguje tak, ako by mal. Po určitom množstve zabití jednotlivými zbraňami sa vám odomkne nová zbraň, s mierne odlišnými vlastnosťami. No požiadavky na odomknutie ďalšej zbrane sú trochu prehnané a vyžadujú daný počet živých hráčov na serveri. Takže na „expenie“ s botmi môžete zabudnúť. Napriek tomu, že celá hra pôsobí vskutku atraktívne, trpí jednou veľkou chybou. Jednoducho vás nedokáže dlhodobo zabaviť. Nevieť, či je to spôsobené nedostatkom máp alebo stereotypom pri nekonečnom bojení a umieraní, ale, bohužiaľ, je to tak. Byť jedným z tých, ktorí hru finančne podporili na Kickstarteri, nebol by som veľmi nadšený.

Neubránim sa pocitu, že hra je v podstate nedorobená, respektíve chyba v nej množstvo prvkov, ktoré autori pridať mohli. Napríklad po stlačení klávesy „C“ vaša

postava, v závislosti od classy a zbrane, ktorú ste si vybrali, spraví gesto zbraňou, sprevádzané bojovým pokrikom. No ten akurát tak posilňuje atmosféru boja a iný účel nemá. Viem si predstaviť jednoduchý systém morálky, ktorý by vyhrávajúcemu alebo šikovnejšiemu vojsku poskytoval malé bonusy. Nič extra výrazné, ale aj tak by to bolo oživenie hry. Podobných nedorobkov by som mohol menovať mnoho. Ale vzhľadom na kontakt autorov s komunitou je možné, že v budúcich updatoch alebo DLC budú pridané nové herné prvky (súboje na koňoch by som uvítal najviac). Určite by to potešilo množstvo rozčúlených hráčov, ktorými sa to na fórach len hemží.

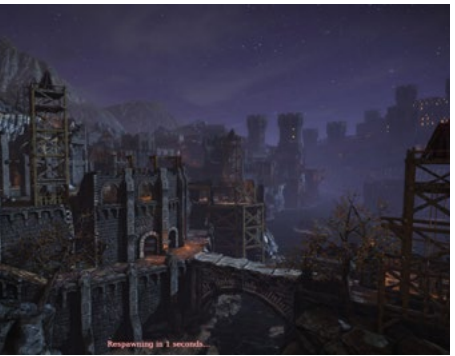
Oproti pôvodnej modifikácii sa upustilo od Source enginu a autori použili užívateľsky veľmi prívetivý a známy Unreal Engine. Ten umožnil pridať do hry množstvo moderných efektov, ktorých je naozaj požehnané, čo sa prejavuje aj na záťazi

na grafickú kartu. Väčšina textúr, ktoré v boji uvidíte, je vo vysokom rozlíšení a tie nekvalitnejšie si pri rýchlom tempe hry ani nevšimnete. Najkrajšie sú nočné mapy, v ktorých mesiac krásne osvetľuje celé bojisko a na zem padá hustá hmla. Čo sa týka grafickej prezentácie, naozaj nie je čo vytknúť a vzhľadom na to, že Torn Banner Studios je nezávislé štúdio, patrí im môj obdiv. Zvuková stránka je rovnako veľmi kvalitná. Ruch vojnovkej vravy a výkriky vojakov skvele pasujú do brutálnych bojov. Tým pádom by ste výraznú hudbu hľadali asi márne, čo ale mne vôbec nevadilo.

Radšej chod'te na LARP, než hrať Chivalry

Chivalry: Medieval Warfare je jedna z hier, ktorá je vhodná hlavne pre fanúšikov rytierskych zápasov a bežnému hráčovi veľa neponúkne. Skôr spôsobí množstvo frustrácie a nervozity, pri osvojovaní si herných mechanizmov a hlavne pri pokusoch aspoň trochu sa pri hraní zabaviť. No pokiaľ máte dostatok trpezlivosti a stredovek patrí medzi vaše obľúbené historické obdobia, za skúšku stojí. Ak by ste chceli atmosféru stredoveku pocítiť, ako sa hovorí, na vlastnej koži, práve túto možnosť vám ponúka LARP skupiny nadšencom histórie z OZ Schatmansdorf (<http://www.schatmansdorf.sk/>). Čo sa týka hry, tak majte na pamäti všetky výčitky, ktoré som spomenul. War of the Roses vyzerá byť, hlavne vďaka silnej modderskej scéne, lepšia voľba.

Juraj Vlha



Lucius

Syn Satanov prichádza!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Výrobca: Shiver Games
Zapožičal: Lace
Mamba Global
Žáner: adventúra

PLUSY A MÍNUSY:

- + temná atmosféra
- + nápadité vraždy
- + originálny námet

- technické nedostatky
- lineárnosť
- premrhaný nápad

HODNOTENIE:

55%

Svetlo končí, už je len tma, ale to je fasa
Zo Satanom všetko zvládnut' do pohody dá sa
No krása
Diabol, ten vždy pomôže
Diabol môže všetko, čo nikto nemôže, lebo
Satan, to je tvoj kamarát
Satan, bude pri tebe stáť
Satan, má všetky deti rád

Lucius? Alebo skôr The Omen?

Keď si prečítate stručný popis, čo je vlastne hra Lucius, som si istý, že dostanete pocit déjà vu. Nečudujem sa vám. Pravdepodobne ste videli alebo počuli o filme The Omen z roku 1976 alebo o jeho remaku z roku 2006 (ktorý bol mimochodom veľmi biedny). Príbeh hry je veľmi podobný a bez problémov by sme ju mohli premenovať na The Omen: The Game. Podobne ako vo filme, Luciovi sa po oslave šiestych narodenín začnú zjavovať temné sily a nakoniec k nemu prehovorí samotný Lucifer. Od malého chlapca žiada jediné. Aby nakrmil Satanov hlad po ľudských dušiach. A to je aj hernou náplňou. Každý mesiac pripravíte Luciferovi dar

vo forme jedného z mnohých obyvateľov domu, v ktorom sa hra odohráva. Keďže Luciovi rodičia sú na tom finančne veľmi dobre, dom nie je ten správny výraz. Skôr ide o obrovské sídlo s mnohými miestnosťami plnými služobníctva, čo Luciovi poskytuje dostatočný počet nič netušiacich obetí.

Jednotlivým vraždám nechýba originalita a nápaditosť. No cesta k nim je maximálne lineárna a napriek slabom vývojárov v hre Lucius nenájdete ani štipku voľnosti. Aj keď by vám napadol lepší spôsob, ako napríklad otráviť slúžku, nemôžete, pretože hra od vás chce niečo úplne iné. Samotná „príprava“ na obeť Diablovi v sebe zahŕňa hľadanie rôznych predmetov a ich následné kombinovanie. Veľkým problémom je, že vlastne neviete, čo hľadať. Áno, na začiatku každej kapitoly máte aspoň nejakú predstavu, akým spôsobom zabijete ďalšieho obyvateľa sídla Dante Manor, čomu dopomáha aj Ouija doska, ktorú má Lucius vo svojej izbe. Tá síce radí v hádankách a metaforách, no občas v spojení s okolnosťami pochopíte, ako postupovať ďalej. V prípade, že budete už naozaj zúfalí, môžete použiť hracu skrinku, ktorá vám ukáže, kam máte ísť, ale len v prípade, že na dané miesto vidíte

a jej použitie je limitované. Všetky tieto pomôcky však nebudete mať dostupné hneď od začiatku. Sú to dary, ktoré získate za pomoc rodičom alebo služobníkom. Väčšinu vám zadajú jednotlivé postavy, keď k nim prídete a porozprávate sa s nimi. Niektoré sú naozaj jednoduché, napríklad umyť si zuby alebo odniesť debny s mäsom do mraziaceho boxu. No napríklad vyniesť smeti, to je úloha, ktorá vám dá zabrat'. Vreco so smetami nemôžete do smetiaku hodiť ručne, ale musíte použiť telekinézu. Na čo, preboha, autori mysleli, keď vymýšľali toto?! A určite ste si všimli, že som spomenul aj inventár. Áno, všetky predmety, ktoré nájdete, sa ukladajú do inventáru ako v akejkol'vek inej adventúre. Navigácia v ňom je však utrpením. Nemôžete použiť kurzor, ani šípky na klávesnici, iba koliesko na myši.



Temné sily, brutalita a sex

Aby sa nedostavil stereotyp a nemali ste pocit, že je v podstate každá kapitola o tom istom, zahrnuli autori do hry aj nočné pasáže alebo miesta, kde vás nik nesmie vidieť. Hlavne kapitola počas tmavej búrky je naozaj vynikajúca, pretože sa musíte vyhýbať postavám, zisťujúcim, prečo v dome nejde elektrina. Pokiaľ vás niekto zbadá, môžete použiť jednu zo schopností, ktorými vás Lucifer obdaril. V tomto prípade vymazanie pamäte. To však tiež nemôžete používať donekonečna a potrebujete naň aj energiu, ktorú oslabujú zavesené kríže na stenách izieb. Otočiť ich, našťastie, nie je problém. Pokiaľ sa vám teda na obrazovke objaví nápis game over, musíte začať celú kapitolu odznova alebo od posledného checkpointu, ktorý však nie je veľmi častý a v niektorých pasážach hry chýba úplne. Medzitým si však vytrpíte abnormálne dlhý loading, počas ktorého si určite stihnete spraviť pauzu na návštevu toalety. Prečo sú také dlhé? To, bohužiaľ, nechápem. Tak ako grafická prezentácia tak ani rozmer celého sídla nenasvedčuje, že by boli dôvodom. Ostatné nadprirodzené sily vám môžu pomôcť pri vykonávaní vrážd. Nie je problém napríklad telekinézou zapnúť motor sekačky na trávu a úbohého záhradníka pomocou manipulácie mysle donútiť, aby do ostrých čepelí vopchal hlavu. Výsledok si viete predstaviť a je jedným z dôvodov, prečo má hra rating 18+. Tu by som chcel upozorniť na to, že hra by sa v žiadnom prípade nemala dostať do rúk detí či mladistvých, pretože brutalita nie je jediný dôvod vysokého vekového obmedzenia. Nájdete tu nahotu a dokonca aj sexuálne scény.

Ani po audiovizuálnej stránke sa hra nezaobišla bez vážnych chýb

Zo screenshotov hra vzbudzuje dojem, že je graficky na tom celkom dobre. Ved' prečo nie? Celá hra má akoby tmavý filter, ktorý len prehlbuje temnú atmosféru celej hry a ponúka naozaj efektnú hru tieňov a svetiel (hlavne po zasvetení baterkou na

Lucifera). Ale to ste ju nevideli v pohybe. Postavy sa zasekávajú o rôzne prekážky, prechádzajú cez seba alebo predvádzajú prapodivné pohyby. To isté platí aj o hlavnej postave. Nerozumiem, prečo autori nevyužili iný herný engine než Esenthel, ktorý, bohužiaľ, nie je ani poriadne vyladený a dá vášmu počítaču riadne zabrat'. Problémová je aj synchronizácia hlasu s ústami postáv. Pochopiteľne, neočakávam, že každý charakter bude dokonale gestikulovať ako v LA Noire, no je na hanbu, ak postava otvára ústa, pričom už dávno dohovoria (alebo naopak). Hudobné motívy môžem na druhú stranu pochváliť. Vynikajúco sa hodia do hororu a umocňujú pocit mysteriózna. Bohužiaľ, skladieb je len zopár a čo je horšie, hrajú neustále. Každá kapitola príbehu má priradenú určitú skladbu a tá sa v slučke opakuje, až kým konečne niekoho nezavraždíte. Viete si predstaviť, ako vám po desaťminútovom bezcieľnom lození po dome začne tá sláčiková hudba liezť na nervy? Ako donekonečna sa opakujúce nože, režuce vaše ušné bubienky.

Výsledné hodnotenie je rozporuplné

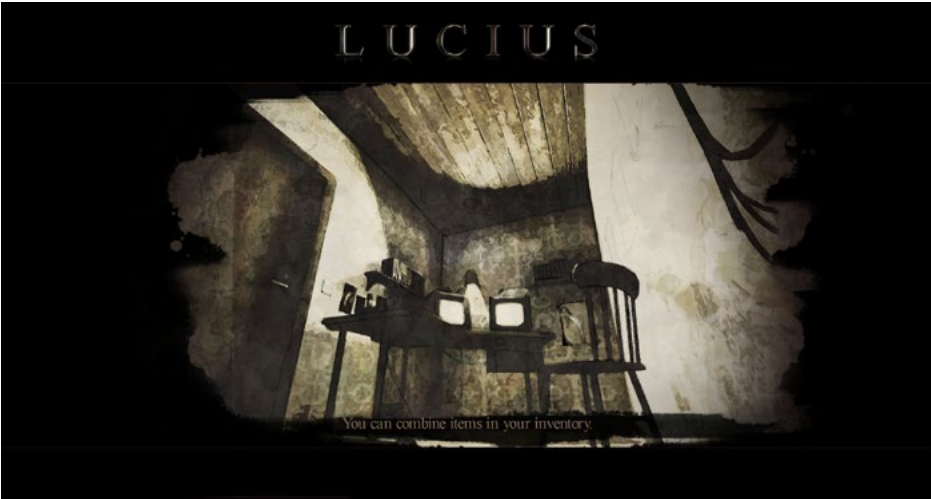
Sú hry, pri ktorých sa dá naozaj veľmi ťažko jednoznačne určiť výsledné hodnotenie. Lucius patrí medzi tituly s rozporuplnými recenziami a hodnoteniami

líšia na míle ďaleko. Od 85% až po krutých 30% od Destructoid. Vynikajúcu atmosféru a výborný nápad potápa striktná lineárnosť a technické nedostatky. Veľmi hráčov určite pocíti silnú frustráciu a nudu pri neustálom behaní po ozrutnom dome, snažiac sa zistiť, čo od vás hra vlastne chce. Koniec koncov sa vám však odmení morbidnými úmrtiami 'na sto spôsobov'. Pre hororového fanúšika, akým som napríklad aj ja, je Lucius veľmi zaujímavým titulom a určite by ho nemal obísť. No pre bežného hráča, očakávajúceho akčné pasáže alebo navigovanie, čo robiť, bude hra utrpením. Hodnotenie som v tomto prípade dal z objektívneho hľadiska čisto priemerné. Za seba (čo vy, hororoví fanúšikovia, môžete brať ako odporúčanie) by som na hodnotení ešte trochu pridal.

Rohy chvost a kopytá, rohy chvost a kopytá
Nie je to vec zložitá
Satanáš všetkých rád, Satanáš všetkých rád
vo svojom náručí privíta

P.S.: Úvodný a záverečný text, ktorý sprevádza túto recenziu, pochádza zo skladby Kamarát a Chcem od skupiny Pentagramček. Satanistický pop pre malé deti. Edukatívne aj veselé pesničky vhodné do predškolských a školských zariadení, ale aj pre dospelých.

Juraj Vlha



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: akčná racing

Výrobca: Remedy

Entertainment

Vydavateľ: Hypermax

PLUSY A MÍNUSY:

- + prijateľná cena
- + podarený remake
- príbeh
- málo obsahu

HODNOTENIE:

75%

Death Rally

SMRTIACE RALLY SA VRACIA

■ Spomínate si na hru Death Rally z roku 1996? Ak áno, tak určite viete, že to je jedna z legiend v racingovom žánri. Teraz sa však pozrieme na remake tejto hry, ktorý si na paškál vzala opäť spoločnosť Remedy.

Za posledné roky sme tu mali viacero remakeov, no málokto sa považoval za kvalitné. Bude však táto hra výnimkou? Pod'me pekne poporiadku. Hra Death Rally bola, a je výnimočnou, pretože som doteraz nenarazil na hru, ktorá by využívala rovnaké princípy. Štúdio Remedy vtedy dalo dohromady to, čo by v tej dobe asi nikomu nenapadlo. Kombinácia arkádového racingu, demolácie a striel'ačky priniesla smrtiace pretek.

Príbeh? Iba menšie náznaky. Bezproblémová jazda autom sa zmení na policajnú naháňačku, ktorej sa nedá ujsť. Nie, fakt sa to nedá, ani keby ste sa pokúšali podvádzať. Policajti vás neposadia do chládku pod podmienkou, že za nich budete bojovať v pretekoch zvaných Death Rally. Príbehová časť sa skladá z pár pretekov, kde máte určené úlohy ako zničiť favorita preteku či vyhrať s vysokým náskokom. Nie je to však podstatná časť hry a o príbehový mód nemusíte vôbec zakopnúť.

Druhá časť hry sa skladá zo špeciálnych pretekov, kde začínate od nuly a postupne sa z vás stáva legenda. Na začiatku dostanete auto, ktoré vyzerá akoby bolo poskladané zo šrotu. Postupne ho vylepšujete a keď máte dostatok peňazí, môžete zainvestovať do nového vozidla. Za každý pretek dostávate istý počet

peňazí a ich výška je určená podľa toho, na akom mieste ste sa umiestnili a koho ste vyradili. Po každom preteku máte na výber šesť ďalších pretekov, ktoré sa odlišujú náročnosťou a spôsobom preteku. Postupne sa vám odomykajú nové zbrane, trate a rôzne vylepšenia vášho tátoša.

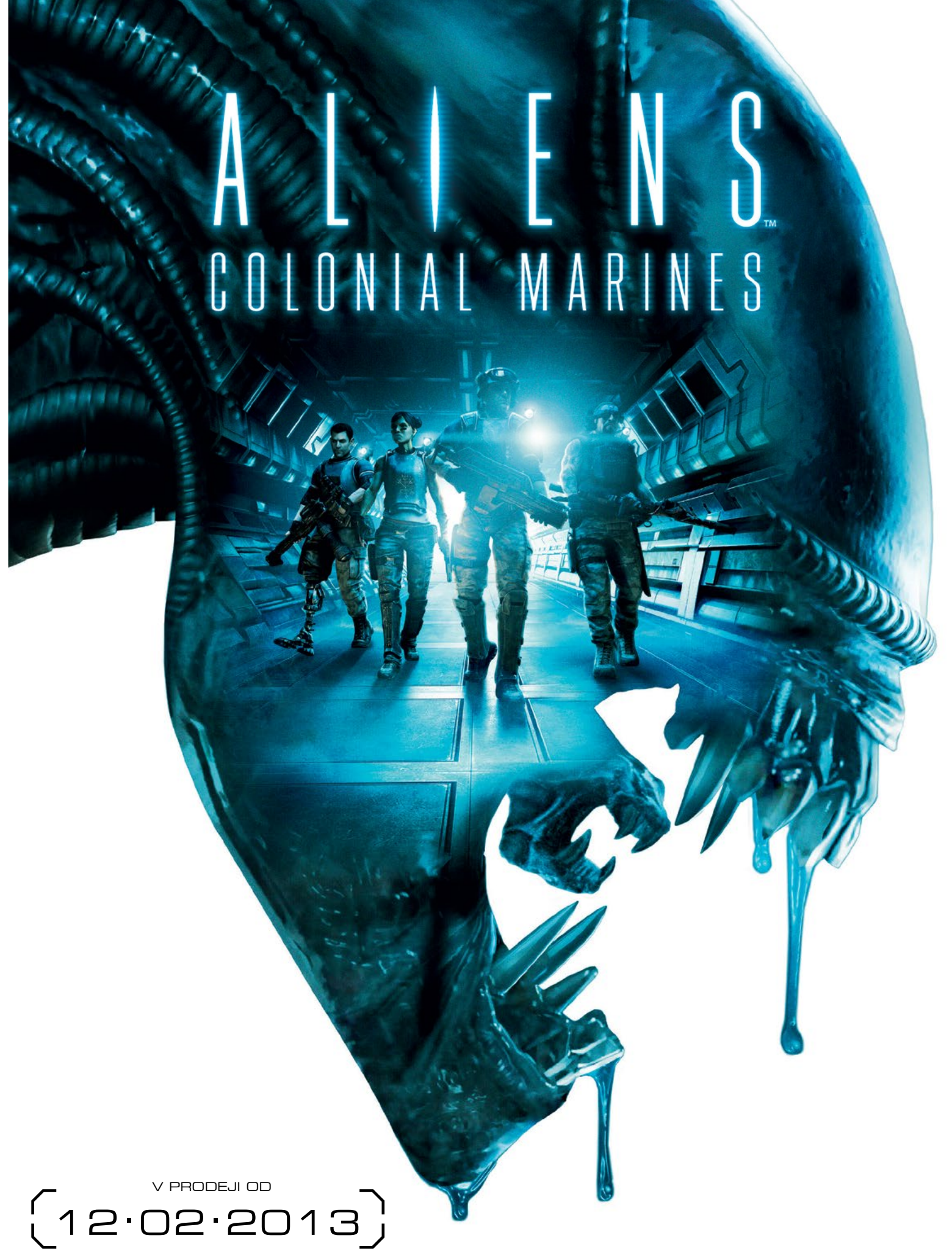
Ak už v hre strávite väčší počet hodín, dostaví sa stereotyp, pretože je v hre málo trati, a keď máte peniaze, porazíte aj toho najsilnejšieho protivníka. Raz za čas vám príde ponuka z druhej strany, ktorá vám za istý finančný obnos z výhry pomôže sabotovaním nepriateľského vozu. Toto však môžete odmietnuť, no môže sa stať, že sa to otočí proti vám a vaše auto bude sabotované. Druhá strana vám niekedy môže požičať nové auto na skúšku, no všetko stojí peniaze. Ďalším aspektom hry je multiplayer, ktorý vyzerá zábavne, no hrá ho veľa mi

málo ľudí a keďže sme ho nemali šancu otestovať, nebudeme sa mu venovať.

Graficky je hra oproti pôvodnému titulu ďaleko vopred, ale je to len tým, že pôvodná hra vyšla v 90. rokoch. Prostredia sú spracované celkom pekne, výbuchy dôveryhodne a je vidieť, že sa autori hrali s každým detailom. Po zvukovej stránke je hra tiež na dobrej úrovni, hlavne čo sa týka adrenalínových pesničiek počas pretekov. Zvuky áut neznejú ako len obyčajné hračky a zvuk strelby je tiež počuť nely.

Smrtiace preteky určite nadchnú hráčov demolačných pretekov a hráčov, ktorí pri pôvodnej hre strávili hodiny voľného času. Hra je veľa mi navyková, avšak často prichádza stereotyp, čo je veľa škoda. Je nutné podotknúť, že je to jeden z tých lepších remakov a pokojne by sa dal porovnať s pôvodnou hrou. Bohužiaľ, málo obsahu kazí celkový dojem z hry.

Dávid Tirpák



V PRODEJI OD
12.02.2013

Zoner Photo Studio 15Pro

SPRÁVCA A EDITOR FOTIEK V JEDNOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca: Zoner
Zapoíchal: Zoner,
www.zoner.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo funkcií

- nič podstatné

Zoner Photo Studio patrí už dlhú dobu k tým najlepším programom na správu a úpravu fotografií. V najnovšej verzii pribudlo tak ako každý rok niekoľko zaujímavých funkcií, tentokrát v oblasti zálohovania, importu fotografií a nechýbajú ani nové možnosti úprav.

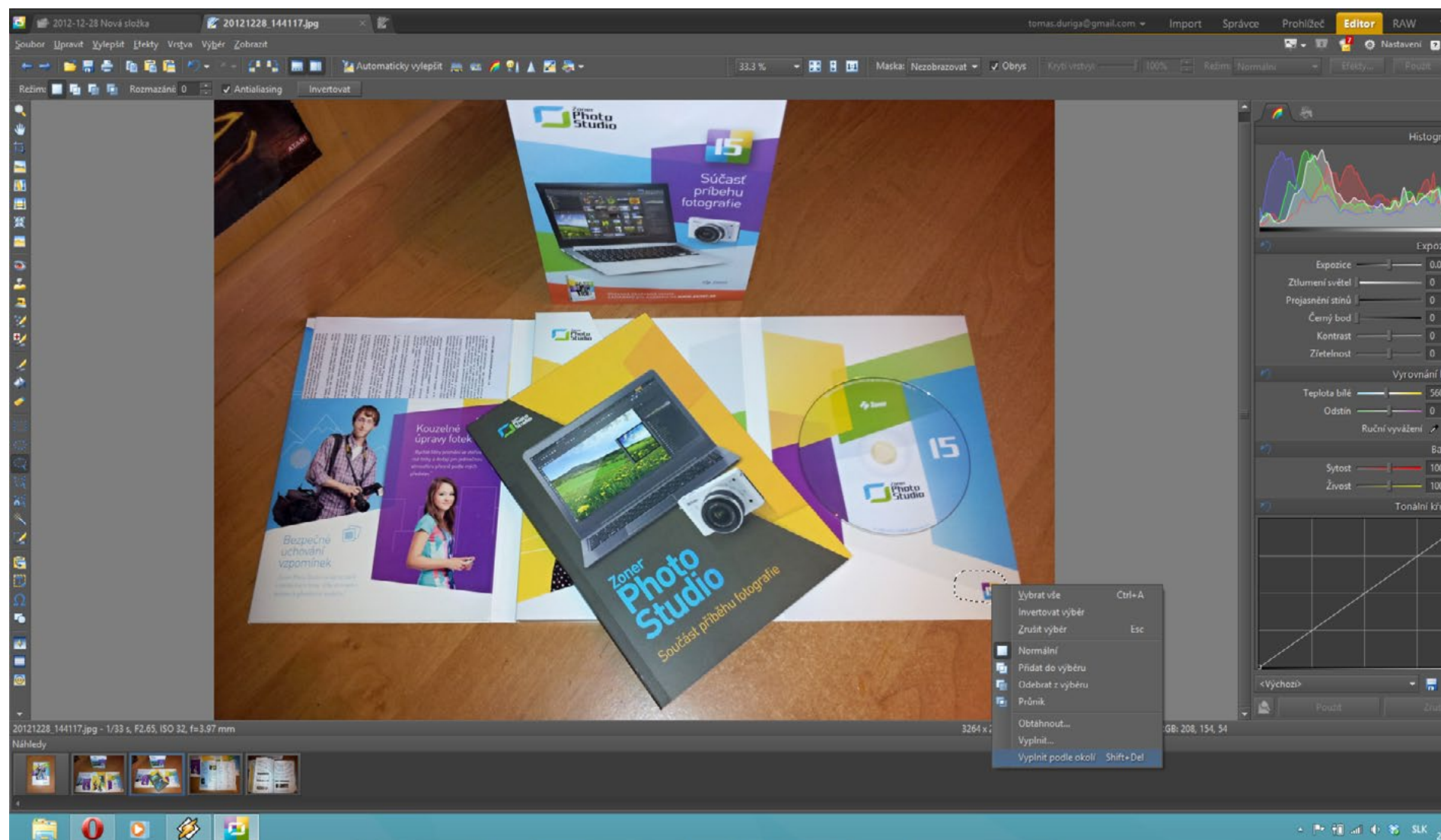
Zoner Photo Studio 15 od českých vývojárov je v predaji v dvoch edíciách. Tá menej vybavená s názvom Home je určená pre domácnosti a menej náročných používateľov. V Home edícii sú k dispozícii funkcie ako zálohovanie fotografií, možnosť vytvárania albumov online, a to vďaka službe Zonerama, k dispozícii je aj hromadná úprava fotografií, vytváranie 3D fotiek a panoráma. Nechýba tiež možnosť priameho zdieľania na Facebook a ďalšie webové služby. Lepšie vybavená edícia Pro je určená tým náročnejším, napríklad profesionálnym fotografom. Edícia Pro obsahuje navyše možnosť spracovania fotografií v nekomprimovanom RAW formáte, podporu efektov ako HDR, Tone Mappinga Tilt-Shift, prítomné je aj pokročilé odstraňovanie šumu, nechýba ani plná kontrola nad expozíciou a farbami a maskovanie lokálnych úprav a farieb. Pre prípadných záujemcov je dostupná aj 30dňová skúšobná verzia programu. My sme na recenzii dostali tú vybavenejšiu edíciu, čiže Pro, v krabicovej verzii.

Minimálne systémové požiadavky:

Operačný systém:
Microsoft Windows XP SP2/Vista/Windows 7/Windows 8 (32 / 64 bit)
Procesor:
Intel Pentium 4 (alebo kompatibilný)
Pamäť: 1GB RAM
HDD: 350MB (a viac) voľného miesta na disku
Rozlíšenie:
1024 x 768 bodov

HODNOTENIE:

90%



funkcie najnovšej verzie Zoner Photo Studia a nechýbajú v nej ani ukážkové fotografie a screenshoty.

Prehľad funkcií

Keďže PhotoStudio neslúži len na úpravu fotografií, ale aj

na ich prezeranie a organizáciu, nechýba možnosť importu z externého zariadenia do galérie. Importovať fotografie do vybraného cieľového adresára je možné z veľkého množstva fotoaparátov, mobilných telefónov a mnohých

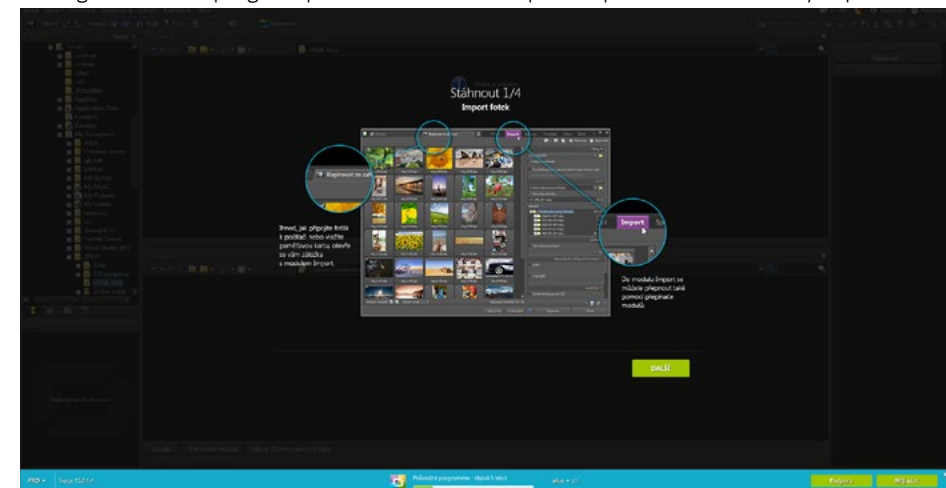
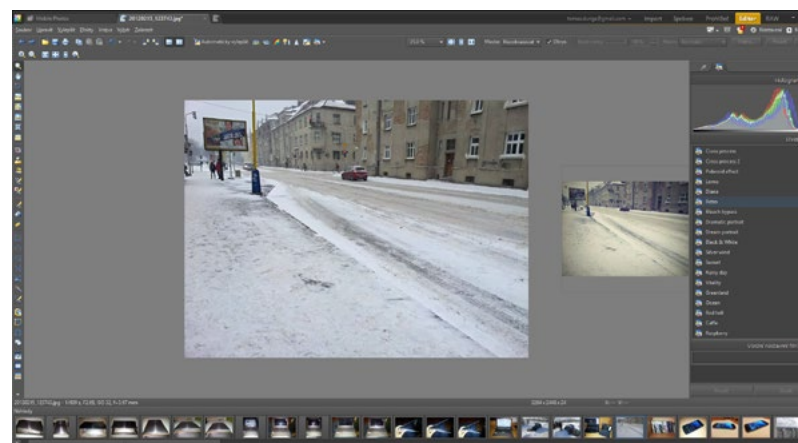
d'alších zariadení ako sú napríklad externé disky alebo pamäťové karty. Po zvolení vybraného zdroja fotografií sa následne vyhl'adajú všetky fotografie v zariadení a vytvoria sa ich náhľady, tak je možné označiť, ktoré fotografie sa do cieľovej zložky skopírujú, a ktoré nie. Pri veľkom počte súborov je možné vybrať konkrétny adresár, ktorý sa má v zariadení prehľadávať, pri mobilnom telefóne sa totiž pri importe môžu objaviť aj súbory obrázkov, ktoré patria nainštalovaným aplikáciám. Importovaným fotografiám je možné automaticky priradiť vyplnené informácie o autorovi alebo copyright. Ďalších nastavení pri importe fotiek nie je veľa, potešila by možnosť voľby minimálneho rozlíšenia vyhl'adávaných fotografií alebo obmedzenie hľadania len na zvolené typy súborov obrázkov. Poteší však možnosť vytvorenia zálohy kopírovaných fotografií do oddeleného adresára. Práve potrebu neustáleho

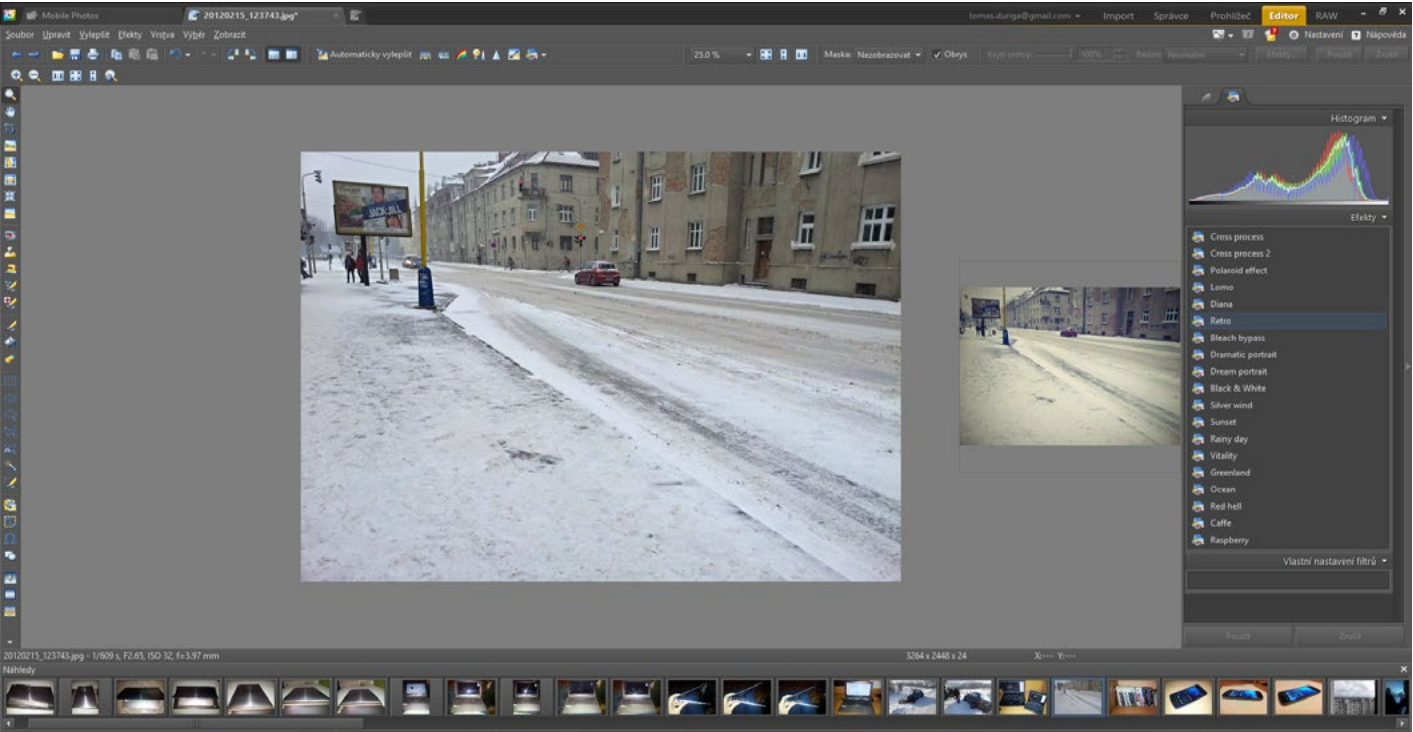
zálohovania pripomínajú autori na každom kroku a ako sa dá dočítať aj v pribalenej knihe: "jedna kópia = žiadna kópia."

Ak už sú fotografie v počítači, nastupuje ich organizácia. Tu program ponúka široké

možnosti. Fotky je možné triediť či už do klasických adresárov na pevnom disku alebo do albumov, hodnotiť ich na stupnici od 1 do 5, prípadne každej fotke priradiť popis, názov, tagy a farebnú značku pre ich lepšie roztriedenie. Pri veľkom počte fotografií pomôže filter alebo vyhl'adávanie, kde je možné ísť aj do takých detailov, ako je vyhl'adávanie fotografií, pri ktorých bol použitý blesk. Pri organizácii sú prítomné aj možnosti na synchronizáciu obsahu dvoch zložiek, napal'ovania na CD, a dokonca aj tvorba HTML galérií, kde je k dispozícii na výber niekoľko šablón a nechýba ani možnosť nahratia vytvorenej galérie na FTP server. Funkcií je naozaj toľko, že sa pri prvom použití orientuje v prostredí programu trochu zložitejšie, najmä ak človek nerozumie niektorým výrazom či skratkám. Veľkým pomocníkom je v tomto prípade okrem priloženej knihy aj sprievodca programom, ktorý rýchlo prevedie základnými funkciami programu od importu cez organizovanie, editáciu až po následne zdieľanie na internet.

Silnou stránkou programu sú okrem organizačných aj editačné a kreatívne možnosti. Medzi kreatívne patrí možnosť vytvorenia panorámy z viacerých snímok. K dispozícii je aj vytvorenie 3D fotografií, ktoré je možné prezerat' vďaka okuliarom v balení. Nechýba ani populárny HDR efekt, ktorý je možné vytvoriť klasicky z viacerých fotografií, zo scény s rôznou expozíciou alebo aj z jednej fotky s použitím funkcie Tone Mapping. V tomto prípade však nie je výsledok vždy použiteľný, najmä pri pokuse aplikovať efekt na menej kvalitnú fotku. Jednou z najzaujímavejších funkcií pri použití viacerých fotografií rovnakej scény je možnosť odstránenia pohybujúcich sa objektov. To sa dá využiť napríklad pri fotkách historických pamiatok,





pred objektívom nepodarí zachytiť celý objekt, ak však máme k dispozícii viac fotiek zhotovených na tom istom mieste v krátkom časovom rozstupe, program fotky automaticky zarovná, porovná rozdiely medzi nimi a ako výsledok dostaneme fotografiu s odstránenými pohybujúcimi sa objektmi.

Pri editovaní jednotlivých fotiek je možné ponechať nastavenia na automatiku a využiť funkciu automatického vylepšenia, to sa dá aplikovať aj na celú zbierku fotografií. Pri automatickom vylepšení program sám rozhodne o optimálnom kontraste a vyvážení jednotlivých farieb. Samozrejme je možné vziať úpravy do vlastných rúk a nastaviť takmer čokoľvek od expozície, kontrastu, vyváženia bielej či sýtosti farieb. K dispozícii sú aj nástroje na opravu a retuš, nechýba možnosť odstránenia šumu, redukcie červených očí, čiastočne je možné korigovať optické nedostatky ako je napríklad súdkovitost' fotografie a prítomná je aj zaujímavá funkcia, známa najmä z grafického editora Adobe Photoshop. Ide o možnosť odstránenia nechceného objektu na fotografii jeho vyplnením podľa okolitého prostredia, máme napríklad fotografiu krajiny a chceme z nej odstrániť elektrický stĺp, ten označíme a po chvíli počítania sa na jeho mieste objaví obsah v závislosti od toho, čo sa v okolí nachádza, v tomto prípade to môže byť tráva alebo obloha. Takéto „zázračné“ odstraňovanie objektov

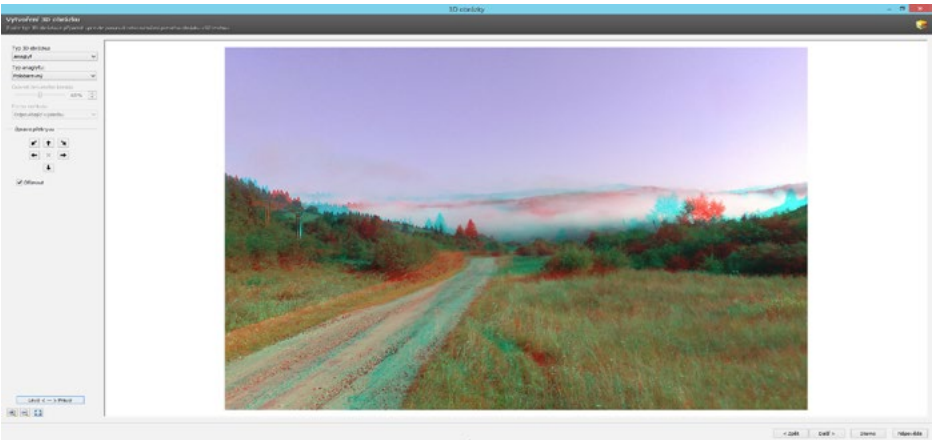
z fotografií však nefunguje korektne vždy, najmä pri veľkých plochách, ktoré sa majú dopočítať, prípadne na miestach, kde sa nachádza veľa detailov. Každú fotografiu je v neposlednom rade možné obohatiť o niektorý z efektov, či už ide o rôzne rámčeky alebo farebné filtre. Všetky výpočty súvisiace s úpravou fotografií je možné niekoľko násobne urýchliť po ich presunutí z procesora na grafickú kartu, čo je možné aktivovať v nastaveniach, kde sa zobrazuje aj odhadované zrýchlenie. Podmienkou pre grafickú kartu je okrem dostatočného výkonu aj podpora technológie CUDA alebo OpenCL, čo však spĺňajú všetky moderné grafiky.

Záverečné hodnotenie

Zoner Photo Studio 15 je bezpochyby skvelým pomocníkom nielen

pre profesionálnych fotografov, ale vďaka svojim širokým organizačným možnostiam je vhodný pre kohokoľvek, kto rád fotí a chce mať vo všetkom prehľad a poriadok. Prítomnosť množstva efektov a kreatívnych nástrojov poteší zasa tých, ktorí chcú so svojimi fotografiami pracovať aj po importe do počítača. Jediný výraznejší problém PhotoStudia vyplýva práve z jeho širokých možností a počtu funkcií, na začiatku to totiž môže trvať, kým človek nájde, nastaví či upraví to, čo chce. V tomto ohľade je skvelým pomocníkom priložená kniha s návodmi k takmer každej funkcii. O pokročilé vlastnosti orezaná verzia Home sa predáva za cenu 29€ a úplná edícia Pro je v predaji za 59€. Študenti a učitelia môžu navyše získať edíciu Pro so zľavou za cenu 33€.

Tomáš Ďuriga



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: TPS Towerdefense
Výrobca: InsomniacGames
Vydavateľ: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

- + R&C humor, coop, vizuál
- nezáživný singleplayer
- sériu nikam neposúva

HODNOTENIE:

60%

Ratchet&Clank: QForce

OSLAVA VÝROČIA BEZ FANFÁR

Pokiaľ o momentálnom statuse tejto kedysi mimoriadne populárnej série niečo napovedá, tak je to fakt, že pred nedávnom oslávila svoje desiate výročie... a takmer nikto si to ani nevšimol. Úpadok mainstreamových „neMariovských“ platformerov je smutná realita a keď sa ani táto veľká séria nedočká na svoje desiate výročia poriadnej oslavy, ale len ďalšieho spin-offu, tak to veľká nádeje fanúšikom rozhodne nedodá.

Ak ste z úvodného odseku získali pocit, že Ratchet&Clank: QForce je len ďalšou bokovkou, ktorou môžete zabiť čas počas čakania na riadny sequel, tak potom splnil svoju úlohu. A pokiaľ sledujete túto sériu už dlhší čas, tak vás to ani neprekvapuje a zostáva len jediná otázka: oplatí sa s QForce zabíjať čas?

A odpoveď je jednoduchá. Áno. Ak máte niekoho, s kým by ste to hrali v kooperačnom móde. Pre jedného hráča to ale taká zábava nie je. Preto tomu tak je, si vysvetlíme už o chvíľu, najprv si ale musíme vysvetliť, o čom vlastne QForce je.

Kapitán Qwark prehral voľbu ale nestratil záujem o robenie hrdinského dobra. Problémom ale je, že sa nikde nič nedeje a on sa neskutočne nudí. S úsmevom na tvári tak privíta nástup nového zloducha, maskovaného Zurga, ktorý deaktivoval obranné systémy niekoľkých planét s plánom na ne zaútočiť. Bude potrebné teda tieto systémy obnoviť a zároveň sa ubrániť grungariánskym nájazdom na miestne generátory, ktoré držia všetko pokope. Fungovať to bude



proti silnejším nepriateľom, neefektívna a slúži vyslovene len na spomalenie.

Na zabránenie otravnému sa vracaniu späť je tu akurát len spomínaný kooperačný mód, kde sa jeden môže venovať skúmaniu mapy a druhý obrane základne. Takto hra získava niekoľko bodov hodnotenia navyše a je to bez pochyb najideálnejší spôsob jej hrania. Okrem toho je k dispozícii aj súťaživý multiplayer jedného na jedného alebo dvoch na dvoch. Po technickej stránke sa niet na čo sťažovať. QForce vyzerá a znie veľmi pekne. Po desiatich rokoch so sériou sa ani niet čo diviť, že Insomniac s týmito problémami nemá.

Hodnotiť QForce len na báze singleplayeru by nebolo fér, lebo je to očividne stvorené pre hru viacerých hráčov a pri kupovaní by ste na to mali myslieť. Napriek tomu ale vo vzduchu stále cítiť istú stagnáciu série. Aj keď je tento kooperačný tower defense experiment úspešný, nie je to to, po čom fanúšikovia série túžia už dlhý čas. Po odložení hry na poličku vám nezostane nič, než len pokrčenie ramenami a presunutie sa k inej hre.

Patrik Barto



Battlefield 3: Aftermath

AFTERMATH, ALEBO AKO TO VYZERÁ PO PRÍRODNEJ KATASTROFE

Battlefield 3 je nesmierne populárny. K popularite mu nepochybne dopomáha aj neustály nový obsah, ktorý motivuje hráčov vrátiť sa k hraniu, nakoľko vždy prináša najmä nové mapy. Hra je tak hrávaná aj viac ako po roku od jej vydania. Po tematických DLC s názvami Back To Karkand, Close Quarters a Armored Kill prichádza štvrté, ktoré reprezentuje zničené bojové pole. Okrem tradičných múrov, ktoré čakajú na zničenie, reprezentuje aj veľa trosiek. To je Aftermath.

Celá marketingová stratégia tohto DLC sa točila okolo troch vecí, ktoré mal tento prídavok obsahovať. V prvom rade spomínané herné prostredie, ktoré bolo v traileroch prezentované ako „post-earthquake environments“. Druhým bola kuša, nakoľko tento nástroj smrti sa v poslednej dobe stáva často používaným doplnkom. Posledným je nový mód Scavenger. Smola, že na týchto dvoch aspektoch padá celé DLC, no našťastie to nie sú zásadné výpadky, ktoré by znehodnotili prídavok.

Luk je síce fajn, vyzereá „cool“, no trochu sa miňa účinku. Keď opadne prvotné nadšenie z jeho získania, zistíte, že je to vlastne iba „snajperka“ so strašne dlhým časom na nabíjanie. Vzhľadom na povahu máp je jeho využiteľnosť skôr menšia, a tak jediné (v čom vyniká) sú rôzne druhy nábojov, ktorým ho môžete nakŕmiť a fakt, že nezaberá miesto primárnej ani sekundárnej zbrane ale príslušenstva. Ani to však nie je výhra, nakoľko príliš veľa noobov je stále očarených jeho „úžasnými“ vlastnosťami, a tak (namiesto tímovej spolupráce a používania prostriedkov na ich podporu) kempia v kútoch s kušou v ruke.

Ani nový mód Scavenger nie je to pravé orechové a prakticky si ani nezaslúži prívlastok nový mód. Je to jednoducho Conquest, na ktorý je aplikovaný mutátor. Tento mutátor

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + mapy
- + ideálna kombinácia medzi bojom pechoty a vozidlami
- Scavenger mód
- žiadne nové zbrane

HODNOTENIE:

70%

NAPRIEK NEGATÍVAM JE AFTERMATH KVALITNÝ PRÍDAVOK, KTORÝ ŤAŽÍ NAJMA Z KVALITNE NAVRHNUTÝCH MÁP. ZVÝŠOK SI MÔŽETE ZOBRAŤ AKO NUTNÉ ZLO...



spočíva v tom, že pri respawne nevlastní hráč žiadnu primárnu zbraň a ani žiaden predmet špecializácie (RPG, lekárnica, debna s nábojmi...). Tie sú porozhadzované po bojovom poli, vždy na rovnakých miestach, no zbraň sa generuje náhodne a vždy sa po určitom čase mení. No toto zvrháva celý mód, pretože namiesto toho, aby sa hráči snažili zberať, splašene behajú k miestam, kde sa respawnujú zbrane a potom si plnia svoju prvoradú povinnosť. Nehovoriac o tom, že ten, kto má v srdci vryté pravidlá tímovej hry a faktu, že v battlefielde sú potreby tímu nad K/D pomerom hráča, je väčšinou zabitý, pretože vlastní iba pištol'ku, zatiaľ čo jeho nepriateľ samopal. To nemuseli ani vydávať ako nový mód, stačilo nejakú upraviť parametre Conquestu, ale chápem, že v traileroch to lepšie znie.

Mapy sú štyri. Azadi Palace, Epicenter, Markaz Monolith a Talah Market. A práve ony sú najväčšou výhodou prídavku. Veľkosťou porovnateľné s

mapami z Back to Karkand prídavku, no s vlastnou identitou, ktorú im dodáva práve „post-earthquake“ vzhľad. Okrem spomínaného módu Scavenger sa na nich dá hrať aj populárny Rush mód, no aj klasický Conquest, a to aj v jeho Large forme a Assault modifikácii a aj klasický Team Deathmatch s jeho Squad verziou a dokonca aj Gun Master. Najväčšia sila máp spočíva v ich rôznorodosti, nakoľko nie sú určené výlučne pre boje pechoty, no ani pre boje vozidiel, a tak sa tu mixuje všetko dokopy, doplnené o vzdušnú podporu, no tentokrát bez stíhačiek. Zastavanosť máp však bráni v plynulom pohybe vozidiel a dáva výhodu pechote, nakoľko sa boje odohrávajú aj v budovách a na strechách budov, takže vozidlá sú v permanentnom ohrození. Trosky tak dávajú veľkú výhodu snajperom a kemperom nakoľko sa môžu ľahšie ukryť pred zrakom súperov. Škoda slabej deštrukcie, nakoľko DLC priamo vyzýva na to, aby sa v ňom aplikovala zničiteľnosť prostredia vo vyššej miere, no

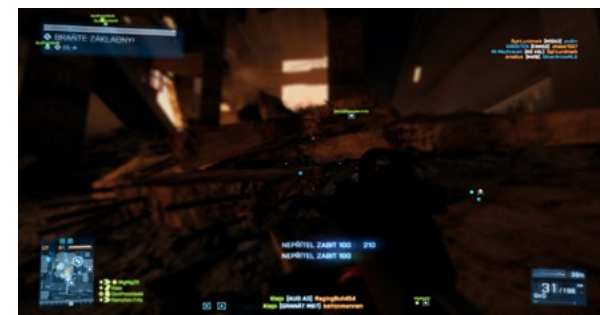


nestalo sa tak. Deštrukcia je tu teda potechou pre oko a nie nástrojom hrateľnosti, akoby si veľa hráčov želalo.

Tri nové vozidlá sú d'alšou výhodou, no škoda, že po nových zbraňach ani chýru ani slychu. Namiesto toho tu máme „absolútne zmysluplné“ psie známky, ktorých praktické využitie sa rovná nule. Challenge tým pádom strácajú na motivácii, nakoľko na ich konci vás čaká slabá odmena, a tak je tu veľa pravdepodobnosť, že ich splnenie bude iba náhodné a nie chcené.

No aj napriek negatívam je Aftermath kvalitný prídavok, ktorý ťaží najmä z kvalitne navrhnutých máp. Zvýšok si môžete zobráť ako nutné zlo, ktoré je v cene 15€ obsiahnuté, no vzhľadom na to, že staré módy sa dajú hrať aj na týchto mapách, nejde o nejakú tragédiu. Akurát ešte nech opadne „luk-mánia“ a každý sa vráti k tímovej výbave a všetko bude zase krásne.

Dominik Farkaš



Miner Wars 2081

ZÁCHRANA VESMÍRU

Slovenská vývojárska scéna je, bohužiaľ, zatiaľ neobjavená alebo o nej nie je veľa počuť. Naopak, české štúdiá sú na tom o poznanie lepšie. Pracovali na hrách ako Mafia, Operation Flashpoint alebo Arma, no pár rokov sa nám tiež prezentuje päť členné pražské štúdio s, čuduj sa svete, hlavným šéfom Slovákom! Hovoríme o štúdiu Keen Software House, ktoré sa už dosť dlhú dobu snažilo dokončiť vesmírnu akciu zvanú Miner Wars 2081. A teraz sa im to konečne podarilo. Prerazili na Steam a môžu byť hrdí za dokončenie. Chcete vedieť, ako to s Miner Wars dopadlo d'alej? Dočítate sa v našej recenzii.

Hlavným ťahákom hry je to, že sa odohráva vo vesmíre, čo je rozhodne téma, ktorá ešte nie je veľmi prebádaná, nie to ešte, aby bola z pohľadu prvej osoby. Možno vám pripomenie skvelú hru Descent, ktorá bola jednou z prvých 3D hier, kde ste mali skoro plnú voľnosť. Príbeh hry je zasadený do života dvoch bratov, a to Apolla a Marcusa. Ako sa vlastne títo dvaja do vesmíru dostali? Zem bola zničená pred jedenástimi rokmi obrovským výbuchom a ťažobné kolónie dali 120 tisíc ľudí om druhú šancu. Tam sa to ale zvrtné a následne proti sebe začnú bojovať jednotlivé frakcie, ktorých je celá kopa. Príbeh však nie je na jedno kopyto, je dobre napísaný a do postáv a deja sa hneď vžijete. Nechýba množstvo postáv, strán a veľmi dlhá herná doba. Príbeh je rozdelený na 31 akčných misí, z ktorých vám každá zaberie minimálne polhodinu. Okrem misí máte možnosť takzvaného freeride, a tak sa po sektoroch vesmíru môžete premávať toľko, koľko sa vám chce. Môžete objavovať mestá, stanice a prostredia, keďže obsah v hre je veľmi veľa, nudiť sa preto určite nebudete.

Misia vždy začína na vašej materskej lodi, kde môžete pomocou mapy cestovať medzi sektormi. Tam vám tiež hra oznamuje, že či je dostupná nová misia alebo máte ešte aktuálnu

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčný simulátor
Výrobca: Keen Soft. House
Zapožička: Playman
PLUSY A MÍNUSY:
+ kvalitný príbeh
+ voľnosť vo vesmíre
+ nádherné modelované prostredie
+ vRage engine
+ Co-Op
- jednotlivé stanice
- občas stereotypné
- nevyužitý engine
- HW náročnosť
- menšie chyby

HODNOTENIE:

77%

nedokončenú. Každý sektor má niekoľko desiatok kilometrov štvorcových a netrúfam si odhadnúť presnú veľkosť. Čo vám môžeme potvrdiť, je to, že prostredie je rozmanité, perfektne nadizajnované a keďže vaša loď využíva systém inventára, môžete si ju vylepšovať a tiež odomykať vylepšenia a zbrane. Taktiež sa v ľavom dolnom HUDe nachádza stav vašej lode (ako je napríklad vaše zdravie, zdravie lodi alebo stav paliva). Pýtate sa, čo sa stane, ak vám dôjde v tom veľkom priestore palivo? Nič, nebudete sa vedieť hýbať, no iba sa vznášať vo vesmíre. Pre takéto prípady sú ale na každom kroku debne, ktoré obsahujú každé dostupné materiály a prostriedky na opravu lode.

Prečo je ale Miner Wars 2081 takým trhákom a prečo sa zatiaľ na dostupných službách predalo skoro 30 tisíc kusov? Na svedomí to má VRAGE engine, ktorý bol autormi prezentovaný ako najlepší faktor hry. No niet sa čo čudovať, pretože to bol naozaj skvelý nápad. Možno len trochu nedotiahnutý. Tento engine disponuje možnosťou kompletnej deštrukcie prostredia, a to doslova! Vo vesmíre sa nachádzajú milióny asteroidov a práve do nich môžete strieľať. Rakety, ktorými disponujete, vytvárajú v prostredí diery. Takto sa môžete prevrátať z jednej strany na

druhú, môžete prebúrať všetko, čo sa vám bude chcieť. Alebo počkať. Nie, nie je to celkom tak. Platí to iba v prípade exteriéru a vnútri staníc toho môžete rozbiť minimum. Tiež nie je dotiahnutá nevyužitá deštrukcia v misiách, takže veľa questov, spojených priamo s týmito, nenájdete. Rozhodne by sa to dalo skvele využiť, no nie je to nič, čo by sa nedalo stráviť. Interiér staníc je totiž sám o sebe jednotvárný, no zachraňuje to perfektný exteriér. Každý sektor má svoje špecifické znaky, iný farebný filter alebo úplne iný štýl. Niektoré sektory sú fakt úchvatné a lietať v nich vás bude baviť dosť dlho.

Engine a jeho možnosti sú jedna vec, no grafika druhá. Tu nastáva problém, ktorý bol pri Traktor Simulátore, a to sú nastavenia renderovania. Hra je, bohužiaľ, veľmi zle optimalizovaná, neposkytuje žiadne rozšírené nastavenia, iba rozlíšenie a nastavenie renderovania, ktoré má štyri stupne. Low, Medium, High a nakoniec Ultra High. Keď si dáte hru na najnižšie nastavenie, sú tam iba základné objekty, keď dáte na medium, nádhra. Ide o to, že všade okolo vás sú malé asteroidy. Zapíňajú pozadie a je skvelé sa na to dívať. Taký istý skok je z medium na high a podobne je to aj pri ultra high. Ak si hru chcete čo najviac užít, odporúčame minimálne medium nastavenia. Low

sa ani neoplatí skúšať, keďže grafický skok dvoch nastavení je ako porovnanie novej hry a staršieho predchodcu o pár rokov dozadu. Každopádne grafika na vyšších nastaveniach je nádherná, škoda optimalizácie a toho, že sa z kokpitu nedá pozeráť okolo seba.

Spomínaná extrémne dlhá kampaň je dosť zábavná na to, aby ste prehliadli nejaké chyby, keďže už samotné zasadenie hry je skvelé. Vesmírne hry sú raritou, preto sa niet čo čudovať, že keď príde konečne ďalšia poriadna vesmírna hra, tak po nej každý pôjde. Môže sa vám zdať, že je to novší brat Descentu. Možno áno. Hra je tiež obohatená o menšie prvky, ktoré ešte viac spestria prostredie, a tými sú napríklad erupcie slnka alebo misie, kde musíte vypustiť dronov, aby ste sa dostali do rádioaktívnych miestností, alebo misie typu obraňovania vašej lode z druhej. Skrátka, je toho dosť a tiež vás to zabaví. Ešte viac vás to chytí, keď zistíte, že co-op je až pre šesťnásť hráčov, čo je naozaj

nadpriemer. Nakoniec taktiež nechýba klasický multiplayer. Jeden z posledných najzaujímavejších vecí je editor máp.



Áno, aj vy si môžete vytvoriť svoju mapu z ponúkaných funkcií, materiálov alebo objektov. Ten je však dosť zložitý, a preto som ho nevyužíval. Avšak pre tých, ktorým to nerobí problém, je to skvelá pomôcka na vytvorenie epických scénérií.

Neodmysliteľnou súčasťou hry je soundtrack, o ktorý sa postarali Karel Antonín a Marek Mrkvička, a ktorému nie je čo vytknúť. Je profesionálny a sedí s atmosférou. Ďalšou vecou je dabing. Hra disponuje plne profesionálnym anglickým dabingom. Síce by český nebol na škodu, ale anglický sa tiež počúva perfektne. Pre neangličtinárov sa chystá plná česká lokalizácia, ktorá príde vo forme nasledujúceho patchu.

Verdikt

Miner Wars 2081 je po dlhej dobe ďalší podarený vesmírny simulátor. Príbeh hry je premyslený a skvelý, dialógy sú napísané dobre, obsahuje hromadu postáv, zápletiiek a všetko to do seba pekne zapadá. Atmosféru dotvára profesionálny soundtrack a vynikajúca grafika, ktorá je, bohužiaľ, dosť náročná na hardware a nedisponuje viacerými nastaveniami, preto je rozdiel grafických stupňov dosť rozdielny. Miner Wars 2081 tiež nie je krátkou hrou, pretože 31 misí vám pri najrýchlejšom plnení zaberú minimálne 15 hodín! Pri pohodovom hraní o desať viac, pri objavovaní a lietaní, užívaní si vesmíru ešte viac. Na pomoc môžete zavolať priateľov. Čo jedného, šesťnásť! Pripočítajte si multiplayer a editor máp pre pokročilejších užívateľov... Hra, ako každá iná, trpí aj pár nedostatkami, ako jednotvárný interiérový staníc, no nahrádza to kvalitný exteriér. Taktiež vás misie niekedy môžu nudiť, no potom príde ďalšia premyslená, atraktívna misia a ste späť v sedle. Dobré by bolo tiež možnosť výhľadu z kokpitu, no v konečnom verdikte je Miner Wars 2081 veľmi podarená, profesionálna hra, na ktorej, mimochodom, pracovali iba piati ľudia! Možno vás odradí vyššia cena, no tá je na kvalitu hry primeraná.

Ján Kaplán

Paper Mario: Sticker Star

Inštalatér z papiera sa vracia

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Výrobca: Nintendo
Zapožičak: Conquest
Žáner: RPG

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavé riešené súboje
- + dlhá herná doba
- + svet Maria
- + humorné situácie
- občas nejasné riešenie puzzlov
- občasné blúdenie
- miestami frustruje

HODNOTENIE:

75%

Herný svet bez Maria si už sotva dokážeme predstaviť. Táto herná ikona nás sprevádza už tretiu dekádu a Nintendo ho pravdepodobne tak skoro na vedľajšiu koľaj neodstaví. Tento rok nás tučný, fúzatý, taliansky inštalatér navštívil už tretíkrát. V auguste vyšiel na 3DS New Super Mario Bros. 2, koncom novembra spolu s konzolou WiiU vyšiel New Super Mario Bros. U a napokon pred pár dňami, opäť na handheld Nintendo 3DS, prišiel Paper Mario: Sticker Star. Oproti prvým dvom menovaným je však iný. Paper Mario nie je klasickou 2D plošinovkou, ale mohol by sa dať zadefinovať ako RPG s prvkami ťahových stratégií.

Uvedenie do hry je už tradičné ako u všetkých Mario. Zlý Bowser opäť vyčíňa, unáša princeznú Peach a Mario je ten, ktorý to všetko musí dať do poriadku. Nejaký ucelený či príliš zaujímavý príbeh nečakajte, ale to sa vlastne od tejto hry ani nevyžaduje. Prečo hra nesie názov Paper Mario, je zjavné hneď po zapnutí hry. Všetko je tu z papiera. Jednotlivé objekty

sú len 2D kulisy, a podobne tak aj Mario či ostatné postavy sú len plátky papiera. Do 3D je vymodelovaných iba zopár objektov.

Celá hra sa v podstate točí okolo "stickerov" alebo, môžeme povedať, nálepiek. Bez nich sa nepohnete. Sú rozosiate po celom svete, môžete ich objaviť prilepené na rôznych objektoch, tie cennejšie sú však väčšinou

lepšie ukryté. Nálepky sa tiež dajú kúpiť aj v obchodoch (ak teda máte dost mincí) alebo sa dajú získať aj pri porazení nepriateľov. Prečo sú tieto nálepky také dôležité? Odpoveď je jednoduchá, slúžia ako útoky pri súbojoch s nepriateľmi, no často pomocou nich riešite aj rôzne puzzle. Puzzle je v hre pomerne dost, niekedy dokážu potrápiť mozog, kým človek zistí, čo sa od neho čaká. Dokonca môžeme



povedať, že niekedy je až príliš ťažké zistiť, čo od vás hra chce a nasleduje bezradné tápanie. Ak však zistíte, čo treba spraviť, vedzte, že bez stickerov to nezvládnete. Ako príklad uviem časť, keď som musel prejsť cez most na druhú stranu, no prúd vzduchu prúdiaci z dvoch rúr ma vždy zhodil z mosta. Riešenie spočívalo v tom, že stačilo prekryť rúry ľubovольnými nálepkami a potom bez problémov prejsť cez most. Aké jednoduché. Nie vždy však funguje použitie ľubovольných nálepiek. Ak aplikujete zlú nálepku, tak o ňu prídete, preto si treba dávať pozor. Napríklad pri prechode z jedného brehu na druhý som potreboval nálepku mosta, ako ukazovala silueta. Najprv ho však bolo treba nájsť a až potom "nalepiť".

Maria počas jeho cesty stále sprevádza spoločník v tvare koruny menom Kersti. Ak neviete, ako ďalej, môže vám poradiť, ale vždy len nepriamo, hra vás za ručičku vodiť nebude. Kersti vám tiež pomáha aplikovať jednotlivé stickerov do sveta. Funkcia má názov "paperize", pri jej použití sa svet premení na 2D placku a je možné nálepky z vášho inventára použiť na prostredie. Okrem nálepiek budete počas vášho putovania zbierať aj mince, ktoré sa taktiež zídu. Tie získavate prieskumom prostredia, porázaním nepriateľov, ale aj predávaním nepotrebných stickerov.

V jednotlivých leveloch stretáva Mario starých známych nepriateľov, ale nájdu sa

tu aj nové potvory. Počas pohybu krajinou patria medzi jeho útoky už tradičný skok na nepriateľa, ale aj oháňanie sa kladivom. Po udretí alebo skočení na nepriateľa sa hra prepne do ťahového súbojového režimu. Čeliť môžete jednému alebo aj viacerým nepriateľom. Vašími zbraňami sú nálepky v albume, ktoré ste si nazbierali, prípadne kúpili. Existuje mnoho druhov nálepiek, niektoré sú silnejšie, iné slabšie, každá z nálepiek má tiež iný efekt na rôznych nepriateľov. Tým pádom pri súbojoch treba dosť často taktizovať. Na korytnačku s ostňami nie je múdre použiť sticker s vyobrazením topánky, pretože stratíte viac života ako ona. Takýchto kombinácií je v hre mnoho.

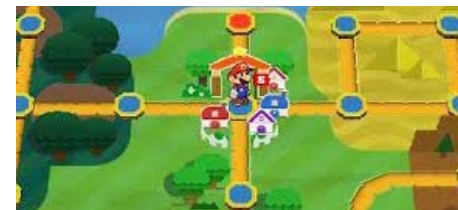
Vždy zaútočíte použitím iba jednej nálepky, následne na vás útočia nepriatelia a stlačením tlačidla "A" v správny čas môžete použiť blok a znížiť poškodenie, ktoré vám udelia. Ak chcete použiť viac útokov v jednom ťahu, dá sa to použitím systému známeho z hracích automatov. Musíte mať však dostatok mincí. Po zapltení vám stačí trafiť tri rovnaké symboly a dostanete tri útoky. Obzvlášť ťažké sú súboje s bossmi, tie chcú pevné nervy, taktizovanie a dostatok stickerov.

Svet Paper Maria je zložený zo šiestich svetov a ich kompletné prejdienie vám zaberie množstvo hodín. Jednotlivé svety ponúkajú omnoho väčšiu voľnosť pohybu ako Mario plošinovky. To je aj

dôvod, že v Paper Mariovi občas neviete, kam sa pohnúť, a to dokáže frustrovať. Grafika v hre je pekná, jednoduchá, farebná, pre potreby Maria viac netreba. Funkcia 3D, ktorou handheld Nintendo 3DS disponuje, tu nie je len na okrasu, ale skutočne má svoje opodstatnenie. Po zapnutí 3D režimu sa dokážete lepšie orientovať v priestore a nestane sa, že skočíte tam, kam ste nechceli.

Paper Mario: Sticker Star je už neviem koľkým Mariom a takisto neviem koľkým Paper Mariom, no s určitostí povedať viem, že opäť zabaví na dlhé hodiny. Súboje predstavujú výzvu a nútia vás taktizovať, puzzle vás potrápia, no po ich prekonaní nasleduje satisfakcia. Aj keď občas nie je zjavné, čo od vás autori chcú, a vy neviete, kam sa pohnúť. Občas dokážu frustrovať aj súboje, hlavne ak nemáte dostatok stickerov. Paper Mario: Sticker Star určite nie je taký system seller ako minuloročný Super Mario 3D Land, avšak majitelia Nintendo 3DS jeho kúpou chybu neurobia.

Martin Sabol



Wonderbook: Book of Spells

Čary-máry k Potterovi

Univerzum Harryho Pottera sa aj po ukončení príbehu stále rozpína. Pre tých, ktorým knihy nestačili, je tu Kniha kúziel, nová hra v rozšírenej realite pre PS3.

Hned' na začiatku musíme povedať, že Wonderbook: Book of Spells nie je hrou pre každého. Cieľovou skupinou sú deti, povedzme od 6 do 12 rokov.

Ak hľadáte hru s komplexnými hernými mechanikami, 20-30 hodinovým príbehom s mnohými zvratmi a hlbokými myšlienkami či kopy akcie, ste na nesprávnej adrese. Táto hra sa spolieha na jednoduchosť, jasnú a dobre odkomunikovanú myšlienku, namiesto zložitých mechaník volí vizuálnu príťažlivosť a delí sa na menšie úseky poprepletané minihrami.

Jednoduchosť

Wonderbook nie je len takou obyčajnou knihou. V prvom rade je to nové periférium k PS3. A aby ste ju mohli využiť, potrebujete aj PS Move a PS Eye. Tieto zariadenia vám ale napokon umožnia čo najjednoduchšie hranie a dajú sa využiť aj v iných hrách (Book of Spells je zatiaľ jediným titulom pre Wonderbook).

Hrá sa to tak, že si sadnete na zem pred televízor, knihu máte na podlahe pred sebou, kamerku nastavíte tak, aby dobre snímala vás aj knihu samotnú. V ruke držíte PS Move a celá hra sa ovláda tak, že obraciate stránky a mávate rukami. V jednoduchosti spočíva krása tejto hry.

Skvelá je aj lokalizácia. Väčšina hier pre deti zlyháva na tom, že nie sú lokalizované do nám zrozumiteľného jazyka. Darmo hra ponúka anglický, nemecký a ruský dabing, keď dieťa ani jednému nerozumie. Book of Spells

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS3
Žáner: detská AR
Výrobca: Sony
Zapožičal: Sony

HODNOTENIE:

80%

PLUSY A MÍNUSY:

- + ilúzia vnorenia sa do čarovnej knihy
- + jednoduchosť
- + česká lokalizácia
- + presnosť, odozva
- rozlíšenie kamery
- ku koncu slabý príbeh

obsahuje nielen české titulky, ale aj český dabing, s čím by väčšina detí problém mať nemala. Slovenčina, žiaľ, v hrách nebýva, ale sme vd'ační aj za českú lokalizáciu, ktorá tiež nie je v hrách štandardom.

Jasná myšlienka

Premisa hry je jednoduchá. Stali ste sa študentom Rokfortu. Na začiatku si vyberiete svoj internát a svoju paličku (prípadne sa ešte prihlásite k svojmu Pottermore účtu) a môžete hrať.

Príbeh hry sa začína v knižnici, kde dostanete so špeciálnym povolením Knihu kúziel. O nič viac vlastne nejde, len skúmate Knihu kúziel, ktorá sa často spomínala v knihách o Harry Potterovi.

Postupne sa môžete prelistovať celou knihou a naučiť sa dvadsať kúziel, z ktorých väčšinu poznáte zo sveta Harryho Pottera. Cieľom je stať sa šikovným kúzelníkom, ktorý všetky tieto kúzla bravúrne zvláda.

Vizuálna príťažlivosť

Ak ste niekedy pozorovali dieťa pri hraní video hier, možno ste si všimli, že hrajú inak,

ako dospelí hráči. Nejde im ani tak o cieľ, ako o spoznávanie sveta, o hranie samotné.

Kniha kúziel je plná kúzla Harryho Pottera, obsahuje čaro toho záhadného magického sveta, ktorý sa skrýva niekde za našou realitou.

Zaujímavé je, že aj napriek tomu, že práva na značku Harry Potter v hrách vlastní EA, na Knihe kúziel spolupracovala samotná autorka Harryho Pottera, J. K. Rowlingová, a podarilo sa jej spolu s Londýnskym Sony štúdiom vytvoriť unikátny zážitok.

Meno Harryho Pottera sa kvôli autorským právam v hre nespomína, ale fanúšikovia kníh o malom čarodejníkovi svet hry okamžite spoznajú.

Hra sa spolieha na jednoduchosť a vnorenie hráča do svojho sveta. Rozšírená realita je síce ešte stále len v plienkach, ale pomocou periférií ako PS Move a Wonderbook sa technológia značne zdokonaluje.

Napríklad vaša kúzelná palička, na ktorú sa v hre premení váš ovládač PS Move, je podstatne dlhšia, než skutočný ovládač, čo držíte v ruke. Musíte sledovať, čo sa deje na obrazovke, v ktorej sa vidíte ako v zrkadle. Keďže je palička

dlhšia, môžete s ňou lepšie šviháť a citlivejšie narábať s rôznymi objektmi v hre.

Wonderbook, čo je vlastne modro-biela kniha s podivnými znakmi pripomínajúcimi QR kódy (podobné ako na kartách k AR hrám na PSP a 3DS), sa v hre okamžite premení na legendárnu Knihu kúziel.

Na začiatku je zaprášená a doslova rukami ju musíte očistiť, teda súchaním rukou po jej povrchu.

Kamerka, hoci s dost' nízkym rozlíšením, prekvapivo presne zaznamenáva, kde ste sa rukou dotkli knihy a z tých miest mizne prach. Podobne to funguje, keď knihu náhodne „podpálite“ a mávaním rúk uhasíte oheň, či znovu súchaním ruky čistíte knihu od sadzí.

V niektorých častiach hry sa obraz z kamery ukáže len ako malé okienko vo veľkej miestnosti, takže ste doslova obklopení svetom Harryho Pottera. Na stránkach knihy sa na niektorých miestach otvára bábkové divadlo, ktoré otáčaním knihy môžete preskúmať zo všetkých strán a svojou kúzelnou paličkou môžete pozmeniť dianie na javisku.



Štruktúra (či minihry?)

Hned' prvá kapitola knihy odhaľuje štruktúru zvyšku hry. Je prvou z piatich kapitol, pričom každá sa delí na dve podkapitoly. V každej podkapitole sa naučíte jedno, dve alebo aj tri kúzla a hned' si ich aj vyskúšate. Na konci každej kapitoly vás čaká test, v ktorom musíte aplikovať všetky kúzla, čo ste sa naučili.

V hre sa stretávate s rôznymi postavičkami zo sveta Harry Pottera na miestach, ktoré dobre poznáte z kníh, filmov a hier. Tvorovia ako mláďatá draka či gnómovia sa spoliehajú na vašu pomoc, napríklad pri odháňaní predátorov alebo ich občas musíte ukázať, keď priveli mi vystrážiť. Určite pri tom využijete kúzla, ktoré ste sa počas hry naučili.

Kúzla čary, nech sa darí

Wonderbook: Book of Spells nie je hrou určenou bežným hráčom. Tempo a dynamika prakticky absentujú, na hranie potrebujete niekto'ko periférií, príbeh je veľmi jednoduchý, neláka hrať hru opakovane

a ku koncu sa vlastne úplne vytráca do finále, z ktorého máme zmiešané pocity.

Pre detského hráča je to však niečo úplne iné. Je to originálna hra, ktorá odvážne mení spôsob, akým vnímame hry v rozšírenej realite. Pohlcuje do svojho čarovného sveta, ktorým sa dá otáčať, dá sa skúmať zo všetkých strán, vracat' sa k iným stránkam knihy, dá sa čítať-nečítať tak, ako žiadna kniha predtým.

Škoda nízkeho rozlíšenia kamery, obraz v HD televízore mohol byť aj ostrejší, ale čaro toho, že sa dieťa uvidí v reálnom čase v telke, ako robí niečo čarovné, je preň kúzelným bez ohľadu na bežné technické parametre, v akých my, dospelí, niekedy meriame kvalitu čokol'vek. Takisto nás mrzí aj absencia multiplayeru, predstava toho, ako viacero detí sedí pred telkou a nadšene máva rukami v nás vyvoláva veľmi pozitívne pocity. Takto sa môžu len striedať s jedným ovládačom.

Snáď si to do budúcnosti vezmú vývojári k srdcu, keď budú pracovať na ďalších hrách pre Wonderbook.

Pavol Ondruška

Samsung ATIV smart PC

Tablet, ktorému chýba trošku originality



Nové tablety so systémom Windows 8 sa na trh dostávajú v dvoch referenčných dizajnoch. Jeden je určený pre výkonné riešenia s plnohodnotným procesorom Intel Core, druhý pre menšie, hybridné riešenia s odoberateľnou klávesnicou a pomalšími procesormi Intel Atom.

Svojím vzhľadom a výkonom pripomínajú dnes už mŕtvý segment netbookov, no na rozdiel od nich majú odoberateľnú klávesnicu a dajú sa ovládať aj dotykom. Menším problémom sú rozmery – na tablet je zariadenie trochu veľké, na notebook zasa malé. Ponúkajú ale vynikajúci faktor mobility a kompatibilitu s klasickými Windows aplikáciami.

Vyzerá pekne

ATIV smart PC nezaprie svoje korene – vyzerá veľmi pekne, no použité materiály nie sú adekvátne pomerne vysoko nasadenej cene. Aj keď sa snaží špeciálne upraveným povrchom navodiť dojem použitia odolných materiálov, je tu prítomný len plast.

Za tento krok ale netreba výrobcu hneď odsudzovať. Použitý plast je pevný, a pokiaľ sa budete k zariadeniu správať normálne, nemali by ste naraziť na akýkoľvek problém. Tablet a aj jeho dok s klávesnicou pôsobia

pevne, neprehýba sa a jednotlivé diely k sebe presne lícujú. Samotný systém uchytenia tabletu k doku je jednoduchý na ovládanie, no zároveň pevný. Kľb je dostatočne tuhý a v režime notebooku sa nemusíte obávať samovoľného naklápania ani pri ovládaní dotykom.

S klávesnicou ako notebook

Tablet spojený s klávesnicou na prvý pohľad pripomína klasický notebook a vlastne aj tak plnohodnotne funguje. Dá sa ale kedykoľvek odobrať a bez problémov pokračovať v začatej práci len na tablete. Klávesnica má výhodu v integrovanej dvojici USB portov a touchpade. Batéria sa tu na rozdiel od konkurenčných výrobkov nenachádza.

Tlačidlá sú malé, pripomínajú starú dobu netbookov. No pri písaní väčšieho objemu textu je táto klávesnica výrazne lepšia ako softvérová. Touchpad nie je veľký, pre prácu v desktope je však stále nenahraditeľný. Podpora ovládania viacerými prstami funguje ako v klasickom desktop režime, tak aj v novom užívateľskom rozhraní.

S výkonom netbooku

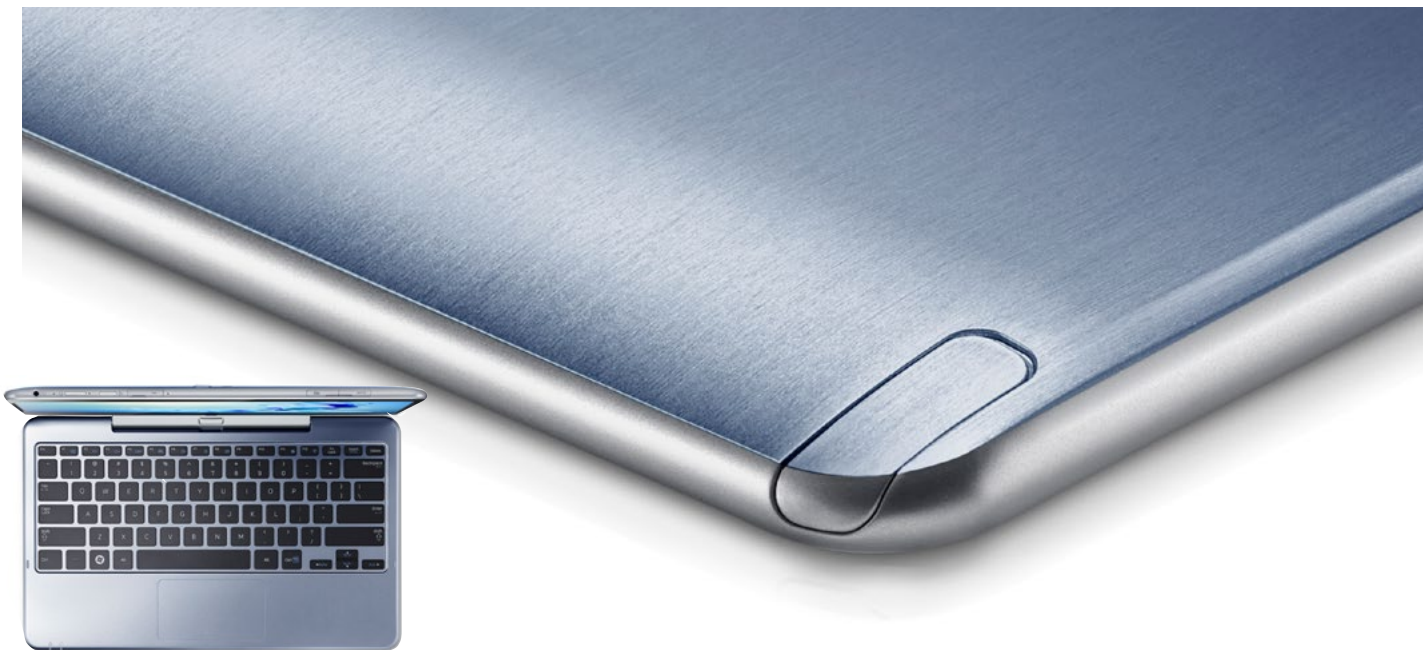
Samsung má v ponuke niekoľko hardvérových konfigurácií pre ATTIV smart PC. Líšiace sa výkonom a

cenou. V základe sa dá kúpiť za približne 845eur aj s klávesnicou, čo je viac, ako by sme očakávali. Ak by ste chceli byť on-line všade, tak vás tablet vyjde ešte o nejakých 70eur viac. Za navýšenie ceny môže integrovaný 3G modem.

Základná hardvérová výbava je rovnaká ako pri konkurenčných produktoch. Nevie, či tu pevnú ruku drží Microsoft alebo sa výrobcovia rozhodli použiť rovnaký referenčný dizajn. Intel Atom má svoju najväčšiu slávu už dávno za sebou, no napriek tomu sa obchodnú značku výrobca snaží použiť aj v mobilných zariadeniach.

V tabletoch to je nová, úsporná, 32 nanometrová architektúra. Intel Atom Z2760 je dvojjadrový procesor schopný súčasného spracovania až štyroch inštrukcií. S maximálnou pracovnou frekvenciou 1,8 GHz rekordy lámať nebude, no pre nenáročnú prácu alebo multimediálnu zábavu plne postačí.

Jeho hlavnou výhodou je nízka spotreba, vďaka ktorej tablet dokáže na jedno nabitie pracovať vyše 15 hodín. Výrobca uvádza, že spotreba nového Atom procesora nepresiahne dva watt a v nečinnosti si zoberie menej ako dva miliwatty. Procesor si rozumie s maximálne dvoma gigabajtmi operačnej pamäte a rozumie len 32-bit inštrukciám,



čo pre spojenie nenáročného užívateľa a nového systému Windows 8 stačí.

Grafický čip si Intel vypožičal od PowerVR. Použitý model SGX545 je výkonnostne podobný prémiovým čipom s ARM architektúrou. Čo stačí pre Android a iOS, nemusí byť zákonite dobré aj pre Windows. Nároky API DirectX sú trochu odlišné, a tak nečakajte, že si na tablete zahráte najnovšie, graficky dokonalé hry.

Na trh by sa mala v blízkej dobe dostať aj výkonnejšia verzia, osadená plnohodnotným procesorom Intel Core i5, štyrmi gigabajtmi operačnej pamäte a výrazne výkonnejším SSD diskom s kapacitou 128 gigabajtov. Tu už výrobca zvýšil rozlíšenie na jemné Full HD – čiže 1920 x 1080 bodov. Pripravte sa na prevetranie vašej peňaženky, nakoľko sa predbežne hovorí o cene dosahujúcej hranicu 1400 eur.

Škoda pomalého disku

Pamätníci z dob prvých ultrabookov si určite pamätajú na chyták, ktorý si na nás výrobcovia pripravili v podobe úžasných Flash pamätí. Boli rovnako drahé ako klasické disky, spotrebovali síce menej energie, no mali len zlomkovú kapacitu a boli aj výrazne pomalšie.

Podobnú budú si na nás ušili výrobcovia aj teraz. Koncept tabletov s doplnkovou klávesnicou a procesorom Intel Atom nemá klasický pevný disk, ale integrovanú Flash pamäť typu MMC. Tá je možno

dostačujúca pre smartphony, fotoaparáty a Android tablety, no pre Windows by bolo vhodnejšie použiť výkonnejšie riešenie.

Nízky výkon ale nie je problém len testovaného Samsungu. Podobné výsledky dosiahnu aj konkurenčné produkty od Aceru či Asusu. Rýchlosť čítania bola pri Samsungu na hranici 80MB za sekundu. Zápis dopadol výrazne horšie a s 32MB za sekundu je výkon porovnateľný s rýchlejším USB kľúčom. To diskvalifikuje zariadenie z práce s náročnejšími aplikáciami, ako je napríklad strihanie videa.

Ako tablet veľké

Pri hybridných riešeniach nie je jednoduché dosiahnuť úplne bezproblémový výsledok. Testovaný Samsung, a aj všetci jeho konkurenti, ponúkajú displej s uhlopriečkou 11,6 palca a HD rozlíšením 1366 x 768 bodov. Samsung nepoužil klasický TN panel, ale stavil na vlastnú technológiu PLS, ktorá by mala ponúkať podobne kvalitný obraz ako IPS.

Pozorovacie uhly sú veľmi dobré aj pre prácu v režime s dokovacou stanicou a podanie farieb je príjemne sýte. Na priamom slnku sa začínajú objavovať slabšie miesta a určite by sme uvítali vyššiu intenzitu jasu. Nepoteší ani už spomínané malé rozlíšenie obrazovky, ktorého nevýhody sa prejavujú hlavne pri používaní v režime tabletu.

Rozporuplná je aj veľkosť zariadenia pri držaní oboma rukami. Málokto má

totiž také dlhé prsty, aby nimi v režime na šírku dokázal pohodlne písať na softvérovej klávesnici. Vďaka nižšej hmotnosti je ale možné držať tablet v jednej ruke a druhou písať. Písanie takýmto spôsobom je síce pomalšie, ale ako núdzové riešenie to je použiteľné.

Mohol byť lacnejší

Samsung ATTIV smart PC nie je zariadenie pre každého. Pritom by veľa nestačilo a výsledné hodnotenie mohlo byť výrazne lepšie. Hybridný tablet totiž nie je zlý nápad, no naráža na obmedzenia, za ktorými podľa všetkého stojí Microsoft.

V dnešnej dobe vybaviť zariadenie plnohodnotným systémom Windows len s dvoma gigabajtmi operačnej pamäte a veľmi pomalým diskom, je nelogický krok. Tieto zariadenia by určite nekanibalizovali na klasických notebookoch a umelé zníženie výkonu ho diskvalifikuje z mnohých činností.

Kritike sa nevyhne ani cena. Základná verzia so 64 gigabajtovým diskom a dokom s klávesnicou stojí 850eur aj s DPH. Za doplatok 70eur je dostupná verzia s 3G modemom, ktorá vám umožní byť on-line prakticky kdekoľvek. Za to sa už dá kúpiť veľmi slušný ultrabook, ktorému síce neodoberiete displej a nevydrží na jedno nabitie krásnych 15 hodín, no je výrazne výkonnejší.

Matúš Paculík
PCnews.sk

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž na batériu
- + použiteľný hybrid
- plast
- malé tlačidlá
- cena

HODNOTENIE:

78%

LG IPS224V-PN

IPS monitor pre každého



PLUSY A MÍNUSY:

- + IPS displej
- + pozorovacie uhly
- + kvalita obrazu
- + spotreba
- + cena
- VGA kábel v balení
- stabilita podstavca
- neprijemné podsvietenie tlačidla on/off

HODNOTENIE:
92%

Nie je tomu tak dávno, kedy bola technológia IPS devízou drahých monitorov, ktoré si mohol dovoliť málokto. Aj napriek tomu, že sa v súčasnosti tieto monitory predávajú za ľuďovejšie ceny, prišlo LG s modelom IPS224V-PN s ešte zaujímavejšou cenou.

Balenie

V balení sa nejaké zázraky očakávať nedajú. V škatuli nájdete monitor, externý napájací adaptér, držiak s podstavcom, manuál, CD a VGA kábel, cez ktorý si Full HD obraz neužijete.

Dizajn a konektivita

Dizajn monitora by sa dal zaradiť do kategórie podarenejších, pretože v sebe kombinuje jednoduchosť s eleganciou, no je pár vecí, ktoré by sa mu dali vytknúť.

Predovšetkým treba spomenúť podstavec, resp. nohu podstavca, ktorá sa svojimi minimalistickými rozmermi snaží dizajnovovo vyzerat' čo najlepšie, avšak na úkor stability, pretože už pri slabšom dotyku monitor na podstavci nebezpečne „tancuje“. Síce nespadne, ale budete sa na to hnevať pri každej manipulácii s monitorom, či už pri vypínaní/zapínaní alebo pri nastaveniach v menu. Keď už je reč o ovládacích prvkoch, treba spomenúť aj nie príliš vhodné zakomponovanie tlačidiel

na rám, čím kazia jednotnú celistvosť dizajnu. Osobne by som prijal dotykové riešenie ovládania, ktoré nenarúša dizajn. Neviem sa stotožniť ani s veľkosťou tlačidla on/off, ktoré je veľké. Má nie celkom príjemné červené podsvietenie, ktoré ruší nielen pri práci s počítačom, ale niektorých môže rušiť aj v noci, pretože pri stand by režime tlačidlo dost' intenzívne bliká. Veľkým pozitívom je, že si podsvietenie tlačidla môžete v nastaveniach vypnúť.

Ak opomeniem príliš plastové plasty a neestetické ovládacie prvky, musím povedať, že dizajn je vkusný, nenásilný, síce jednoduchý, ale o to zaujímavejší. Rám monitora je čierny s lesklým povrchom, ktorý je náchylnejší na nečistoty. Zaujímavé sú aj rozmery monitora, ktoré sú spolu s podstavcom 509×387×181mm pri hmotnosti 2,8kg. Zaujímavá je predovšetkým hrúbka monitora, ktorá je v najhrubšej časti 55mm, najtenšia časť je o pár centimetrov užšia. Vďaka tomu k napájaniu monitora slúži externý napájací zdroj. Aj keď je síce monitor otočený zadnou časťou k stene, nevšedne vyzerá aj zadná časť monitora, ktorej povrch je tvorený akousi „trojuholníčkovou“ textúrou. Samozrejmosťou je možnosť naklonenia monitora, ktorá sa pohybuje v rozsahu -5 až 20°. Pri naklňaní však treba pamätať na horšiu stabilitu. Tol'ko k dizajnu. Konektory na pripojenie vstupov a výstupov nájdete v zadnej časti



Technológia/podsvietenie: IPS/LED	Pozorovacie uhly: 178°/178°	Vypnuté: <0,3 W/h
Uhlopriečka: 21,5" (54,6cm)	Jas: 250 cd/m2	Naklápanie: -5°/+20°
Rozlíšenie: 1920×1080 px	Konektory: HDMI, DVI-D, VGA, slúchadlá	Rozmery so stojanom:
Doba odozvy: 5ms	Spotreba – Max.: 25 W/h	509×387×181mm (Š×V×H)
Kontrast (dynamický): 5000000:1	Pohotovostný stav: <3 W/h	Hmotnosť so stojanom: 2,78kg

na akomsi výbežku, ktorý je umiestnený v strede a tiahne sa až takmer na vrchol monitora. Konkrétne sa tu nachádza vstup napájania, trojica video vstupov (HDMI, DVI, VGA) a výstup pre slúchadlá.

Veľkosť obrazovky je 21,5" (54,6cm) s pomerom strán 16:9, maximálnym rozlíšením 1920×1080 pixlov, teda Full HD, ktorá poskytne mega kontrast 5000000:1 a svietivosť 250cd/m2. Model IPS224V-PN využíva panel typu In-Plane-Switching (IPS) s LED podsvietením, ktorý oproti zastaraným TN panelom ponúkne množstvo výhod. Prvou z nich je vyššia kvalita obrazu a jeho lepšia farebná konzistencia, reálnejšie a živšie podanie farieb, vyššia ostrosť obrazu pri rýchlych scénach, lepšie pozorovacie uhly a v neposlednom rade nižšia spotreba. Vďaka tomu sú IPS monitory vyhl'adávané predovšetkým profesionálnymi fotografmi, ktorí vyžadujú čo najvernejšie podanie farieb.

Tol'ko z teórie. Treba však podotknúť, že prax je rovnaká, teda za predpokladu, že si obraz náležite nastavíte. Menu vám ponúkne od štandardného nastavenia kontrastu a jasú možnosti ako nastavenie farieb a ich teplotu, úrovne bielej a čiernej farby, ale aj niekol'ko predvolených obrazových módo, napríklad pre hry, film, fotky a podobne. Pozorovacie uhly sú 178°/178° (horizontálne/vertikálne),

treba však zdôrazniť, že vďaka IPS panelu nedochádza pri pohľade zhora, zdola alebo z boku k degradácii obrazovej kvality, ako je tomu u TN panelov.

Lepšie je na tom, samozrejme, aj spotreba, ktorá by sa pri zapnutom monitore mala pohybovať okolo hodnoty 25W/h, v pohotovostnom, resp. stand by režime menej ako 3W/h a vo vypnutom stave menej ako 0,3W/h. V prípade, že by ste chceli byť šetrní k životnému prostrediu a niečo málo aj ušetriť, v nastaveniach nájdete funkciu Super Energy Saving, ktorá vám bez zníženia jasú alebo inej degradácii obrazu pomôže znížiť spotrebu až o slušných 6W/h, teda necelých 25%. O svojom energetickom šetrení ste dokonca informovaní v podobe tabuľky, ktorá vám zobrazuje množstvo zachránených stromov a „ušetrených" CO2 emisií.

Oproti množstvu výhod, ktoré technológia IPS prináša, existuje aj jedno negatívum, ktorým je odozva. U týchto monitorov je v porovnaní s TN monitormi vyššia, čo môže spôsobovať degradáciu obrazu, najmä pri rýchlych scénach. Našťastie to nie je problém tohto modelu, na svoje si prídu aj náruživí hráči. Poteší prítomnosť antireflexnej vrstvy 3H, ktorá zabraňuje vonkajším nežiaducim reflexom.

Záverečné hodnotenie

Tento monitor od LG vo mne vyvolal rovnaké rozpačité pocity, ako nedávno recenzovaný smartphone Optimus 4X HD. Na jednej strane výborný potenciál, výborné pozorovacie uhly a kvalita obrazu, sympatická cena, no na strane druhej školácke chyby ako predovšetkým stabilita monitora na podstavci a lacné vyhotovenie. Našťastie nejde o závažné nedostatky, ktoré by ovplyvňovali kvalitu monitora, to nie, ale takéto chyby zamrzia. U monitorov je asi najdôležitejšia kvalita obrazu, a tá je u modelu IPS224V-PN špičková. K dispozícii máte veľké množstvo nastavení, obrazových profilov, vďaka ktorým si nastavíte optimálny obraz pre hry, filmy, dokumenty a podobne. Treba pochváliť aj odozvu, ktorá pri sledovaní filmov a hraní hier nespôsobuje degradáciu obrazu, a tak si pozeranie filmov či hranie hier môžete naplno užiť. Pokiaľ hľadáte kvalitu za rozumnú cenu, model IPS224V-PN vás určite nesklame.

Miroslav Konkol'





Creative Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion

Rodený high-end pre náročných hráčov

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 115 €
Na recenzovanie poskytol: Creative

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita a výkon
- + možnosť pripojiť PS3, X360 a MP3
- + až 600 Ω na výstupe
- + štýlový dizajn
- cena
- chýba podpora pre 7.1

HODNOTENIE:

97%

Aj keď tento druh hardvéru už pomaly vymiera, zvukové karty ešte stále nájdu svoje opodstatnenie v hernom či audio priemysle. Creative nám prináša zvukovú kartu, ktorá uspokojí i tých najnáročnejších, medzi ktorými je i Johan "Fatal1ty" Wendel, po ktorom je táto zvuková karta pomenovaná.

Možno si hovoríte, že ste už počuli niečo o podobnej zvukovke. Pravda je, že už dávnejšie v redakcii zakotvil tento model, avšak bez predného panelu, ktorý značne zjednodušuje ovládanie zvukovej karty. Nebudeme sa opakovať a v tomto článku si len stručne zhrnieme funkcie tejto karty a to, čo ponúka tento model oproti už recenzovanému modelu, o ktorom si môžete prečítať na Gamesite.sk.

Väčšina PC hráčov tvrdí, že im stačí integrovaná zvukovka. Svoj názor však rýchlo prehodnotia, keď zistia, o čo prichádzajú. Čo také

mimoriadne táto karta prináša? Štýlový dizajn s podsvietením, extrémne rýchle a kvalitné spracovanie zvuku (o čo sa stará technológia Sound Core 3D so štyrmi jadrami pre nízku spotrebu energie) a poriadny výkon. Procesor obsahuje prevodníky z analógového zvuku na digitálny vo vysokej kvalite, čo zaručí čistý a kvalitný zvuk. Oba prevody sú až do 96KHz/24 bitov. Kryt na vrchnej strane karty (v PC skrinke spodná) pomáha eliminovať elektromagnetické rušenie z počítača, čím odstráni prípadné šumenie alebo praskanie, ktoré sa vyskytuje pri bežných integrovaných kartách. Jediná chybička, ktorá sa počas vývoja karty zanedbala, je podpora pre 7.1-kanálový zvuk. Síce sa spomínaný formát používa viac v domácich kinách ako pri herných PC, no predsa niektorých zarmúti, že sa budú musieť vyrovnávať „len“ s konfiguráciou 5.1. Jedinou zmenou oproti už recenzovanému modelu

je predný panel, alebo „šuflík“, ktorý si umiestnite na prednú stranu počítača podobne ako DVD mechaniku. Umožňuje vám zapínať a vypínať zvuk i mikrofón a ovládať hlasitosť. Taktiež je možné i pripojenie mikrofónu a slúchadiel bez toho, aby sme sa museli naťahovať dozadu. Okrem 3.5mm jack nájdeme i 2 cinche, cez ktoré môžeme do PC zvesti analógový zvuk.

Verdikt

Sound Blaster Recon3D Fatal1ty Champion je zvukovka, ktorá sa nestratí ani v profesionálnych herných strojoch. Ponúka špičkový zvuk a taktiež sa postará o skrášlenie vášho pekelného stroja. Škoda, že výrobca nezakomponoval i 7.1 zvuk. Byť toho, tak by sme zvukovke nemali dokopy čo vytknúť. Zamrzí však trochu vyššia cena.

Eduard Čuba





Samsung Galaxy Note II

Hybrid pre najnáročnejších

ZÁKLADNÉ INFO: **Milovaný i nenávidený. Takto by sa dal opísať kórejský výrobca elektroniky Samsung.**

Cena: 600 €

Zapožičal: SAMSUNG

PLUSY A MÍNUSY: **Dôvody, prečo je tomu tak, rozoberať nebudem, no rozoberať sa bude niečo úplne iné. A to nástupca úspešného modelu Note, ktorý nesie poradové číslo II.**

- + dizajn
- + výkonný hardvér
- + batéria
- + skutočný smartphone
- + nenahraditeľný S Pen
- horšia kvalita fotografií za
- zadný kryt

HODNOTENIE:

93%

Dizajn, konštrukcia

Tabletofón, akýsi phoble či hybrid. To vám pri pohľade na Note II napadne ako prvé. Za tieto prívlastky vd'ací svojim gigantickým rozmerom, ktoré sú podobné ako u jeho predchodcu, Note I. U Note II sa konkrétne vyšplhali na 151×81×9,4mm pri hmotnosti 183g (oproti 147×83×10mm a 178g u Note I). Čo sa dizajnu týka, nový Note zdedil po Galaxy SIII, čo

sa odzrkadlilo najmä v zaoblených tvaroch, ale aj na povrchovej úprave tela smartphonu, ktorá má bližšie k spomínanej SIII-ke. Dá sa povedať, že Note II je ako keby natiahnutý SIII, no na atraktivite mu to neuberá, práve naopak. Na recenzovanie som mal k dispozícii biele prevedenie, označené ako Ceramic White, ktorý vyzerá naozaj fantasticky a po dizajnovej stránke mu niet čo vytknúť. Okrem bielej varianty je k dispozícii aj farba Titanium Grey, z ktorej názvu vyplýva, že šasi je ladené do kovového odtieňa pripomínajúc textúru brúseného hliníka. Kto prišiel do styku s Note I, na dvojku si zvykne rýchlo. Rozloženie tlačidiel je u oboch telefónov rovnaké, Note II ich má však umiestnené v rozumnejšej

výške. Konkrétne máme na mysli tlačidlá pre vypnutie/zapnutie/blokáciu telefónu a pre reguláciu hlasitosti na pravej, respektíve na ľavej strane, ktoré sa nachádzajú o niečo nižšie a poskytujú používateľovi lepšiu manipuláciu s nimi. No na strane druhej sú o niečo subtilnejšie, čo je pri nemalých rozmeroch telefónu škoda. Tým však nechcem povedať, že ich ovládanie je zlé, len konštatujem, že pokojne mohli mať aj pôvodnú veľkosť. V hornej časti telefónu nájdeme hneď dva rozdiely. Prvým z nich je umiestnenie jack konektora pre slúchadlá, ktorý sa posunul na ľavú stranu. Druhý rozdiel si však na prvý pohľad nevšimnete. Zaregistrujete ho až pri zmeškanom hovore či prijatej správe. Áno, reč je



o notifikačnej LED dióde upozorňujúcej na nové udalosti, ako sú zmeškané hovory, prijaté správy a maily či udalosti z Facebooku. MicroUSB konektor pre dobíjanie sa nachádza na nezmenenom mieste, teda uprostred spodnej časti. Telo nového Note je, samozrejme, z plastu, pri hmotnosti 183g sa nič iné ani očakávať nedalo, to však vôbec nevedí, pretože pôsobí pevne, bez nejakých vôlí či nepríjemného vrzgania. Jediná výhrada by mohla byť mierená k zadnému krytu, presnejšie k jeho povrchu, ktorý je pomerne dosť klzký, čo spôsobuje šmýkanie sa telefónu v rukách. Z toho dôvodu je dobré považovať nad kúpou gumeného či silikónového krytu, ktoré by tomuto kĺzaniu zabránili. Okrem toho je aj náchylnejší na poškrabanie, takže pri odkladaní telefónu treba dať na to pozor.

Displej

Ďalšia vec, ktorá vám bezpochyby udrie do očí, je displej. U Note II je väčší o 0,2", teda divokých 5,55". V ponímaní na centimetre ide o necelých 14,1cm. Napriek tomu, že uhlopriečka stúpla, rozlíšenie sa zmenšilo. Netreba sa však báť, jeho hodnota z 1280×800 pixlov klesla na 1280×720 pixlov, teda z pôvodného pomeru strán 16:10 na 16:9, ktorý je lepšie upravený pre prehrávanie väčšiny médií. Neutrpeľa tým ani kvalita obrazu, rozdiel medzi starým a novým rozlíšením voľným okom nespozorujete, práve naopak. Kvalita

obrazu by mala byť ešte lepšia, pretože displej Note II nesie označenie Super AMOLED Plus, ktorý oproti displejom Super AMOLED obsahuje v rámci jedného pixla o 4 subpixly navyše, namiesto pôvodných 8 subpixlov teda 12. V praxi to znamená, že všetky subpixly majú rovnaký tvar a sú na seba viac natlačené, čo by malo znamenať aj jemnejší obraz. Niektorí recenzenti hovoria o najlepšom displeji a obraze, aký u Samsungu videli. A obraz je fakt skvelý. V kombinácii s 5,5" displejom ide o dokonalé spojenie, vďaka ktorému si prácu so smartphonom užijete, rovnako aj sledovanie filmov na cestách, ale aj v posteli. Samozrejmosťou je automatická regulácia jasu, vďaka ktorej je displej výborne čitateľný nielen v interiéri, ale aj v exteriéri. Pochváliť treba aj výborné pozorovacie uhly, podanie farieb a ochranu displeja pomocou odolného Gorilla Glass 2. Osobne kvitujem skutočnosť, že displej zaberá takmer celú prednú časť voľného priestoru naokolo, vďaka čomu displej lepšie vynikne. Ďalším veľkým plus je to, že sa displej aj pri dlhšom používaní telefónu neprehrieva, ako je tomu napr. na mojej Xperii S (kto vlastní tento telefón, vie o čom hovorím). Displej teda hodnotím na výbornú, poznámku mám len k dvom veciam. Tou prvou je rozlíšenie. Full HD rozlíšenie by veľkému displeju svedčalo a pridalo by na exkluzivite telefónu. Snáď sa toho dočkáme u tretieho Note-u. Druhou vecou je veľkosť displeja, a tým pádom aj celého zariadenia, ktoré je už celkom na hrane pohodlného používania. Aj keď Samsung prispôbil veľkú aplikáciu, a vôbec ovládanie telefónu pre jednu ruku, pri reálnom používaní je s tým dosť problém. S mojou stredne veľkou rukou som mával problémy s ovládaním hlavne v hornej časti displeja, fotenie nalažato jednou rukou neprichádzalo do úvahy vôbec. Samozrejme, nemožno to brať ako negatívum, pretože Note II si nekúpi zákazník s malými rukami. Tým som len chcel povedať, že pred samotnou kúpou je lepšie si mobil zobrať do ruky a vyskúšať si ho.

Hardvér

Bez výraznejších zmien sa neobišiel ani hardvér. Srdcom Note II je štvorjadrový procesor Cortex-A9 s čipsetom Exynos 4412 Quad, ktorý sa nachádza aj v Galaxy SIII, ktorého takt oproti SIII-ke je zvýšený z 1,4GHz na 1,6GHz. Vyššiemu taktu sa teší aj grafický čip Mali-400, operačná pamäť sa z pôvodných 1GB zvýšila až na 2GB, takže sa nemusíte obávať nedostatku výkonu aj pri náročnejších aplikáciách, prípadne pri viacerých



spustených aplikáciách naraz. A vďaka tomu sa Note II dostal takmer až na vrchol rebríčka v benchmarkovom hodnotení softvéru Antutu, ktorého výsledky si môžete hneď pozrieť v nasledujúcich porovnaníach.

Obr. benchmark

Samsung predbehli len dva smartphony, a to LG Optimus G a LG Nexus 4, pričom podľa výsledkov sa dá povedať, že s Nexusom má nový Note takmer rovnaké hodnotenie, Optimus G má však náskok o poznanie väčší. Interná pamäť telefónu je 16, 32, resp. 64GB, čo závisí od ponúkanej verzie. Nechýba samozrejme možnosť rozšírenia pamäte pomocou microSD kariet.

Vyššia výdrž

Pri inovácii sa nezabudlo ani na zdroj energie. 2500mAh batériu z Note II nahradila batéria s kapacitou 3100mAh, čo je 24%-ný nárast kapacity. Pri menej náročnom používaní sa s výdržou dostanete aj na 5-6 dní, v prípade bežného používania, ako je surfovanie po internete, počúvanie hudby, prípadne hranie hier a sledovanie filmov, sa nabíjaniu vyhnete aj 3 dni, čo je vzhľadom na výkonný hardvér a obrovský displej veľmi slušná hodnota.

Množstvo zábavy S Pen

Ani v Note II nesmie chýbať dotykové pero označené ako S Pen, ktoré taktiež prešlo radou vylepšení. Asi tými najhlavnejšími aspektmi, ktoré boli peru



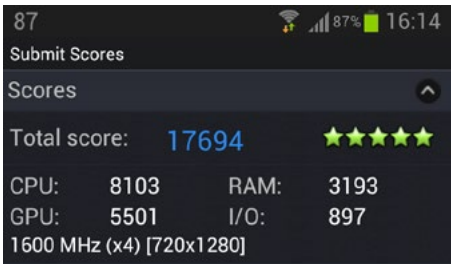
v Note I vyčítané, bola pomalšia odozva a potreba silnejšieho prítlaku na displej. Tieto neduhy nový S Pen nepozná, odozva je veľmi slušná a taktiež na to, aby sa vám podarilo niečo napísať, stačí aj jemný dotyk pera s obrazovkou. Pozitívne hodnotenie patrí aj nárastu veľkosti S Pen-u, vďaka čomu sa v ruke drží komfortne. S Pen pribralo predovšetkým na robustnosti a je o kúsok dlhšie. Jeho umiestnenie ostalo zachované, nachádza sa v pravej dolnej časti telefónu. Jeho vyberanie je pohodlné, pričom po jeho vytiahnutí sa zapne ako prednastavená aplikácia poznámky, ktorá je prispôbená na prácu s perom. Samozrejme, v nastaveniach si môžete predvoliť aplikáciu vybrať sami. V telefóne sa aplikácií, zameraných na použitie s S Pen-om, nachádza hneď niekoľko, či už je to kalendár, paper artist pre úpravu fotografií a obrázkov, veľmi pohodlné je aj písanie SMS správ, surfovanie po internete alebo vytváranie rôznych dokumentov. Pero môžete prostredníctvom funkcie Easy Clip využiť aj ako "nožničky", vďaka ktorým si môžete vystrihovať obrázky z obrazovky a následne ich vkladať no správ, mailov či do poznámok. V podstate s perom môžete ovládať pohodlne celý telefón. Problém s perom nebudú mať ani ľaváci, pretože v nastaveniach si môžete zvoliť, ktorou rukou S Pen používate. V Samsungu mysleli aj na zábudlivcov, a to takou formou, že keď S Pen niekde zabudnete či stratíte,



smartphone vás na to pomocou zvukovej signalizácie upozorní. S dotykovým perom si užijete naozaj kopec zábavy, jeho prítomnosť oceníte v nejednom prípade. Dokážete s ním aj veľmi pohodlne napísať sms správu či mail, či už tukaním na symboly klávesnice, ale aj spôsobom, ako keby ste písali normálnym perom, pričom váš text bude prevedený do digitálnej podoby. Samozrejme, chce to zo začiatku trochu cviku, pretože si občas softvér pre konverziu textu neporozumie s vašim písmom, no po krátkom čase sa do toho dostanete. Prípadne môžete text písať aj prstom, no s S Pen-om to je pohodlnejšie. Nemusíte sa dokonca báť ani o to, že by ste si písanie kazili svojou dlaňou, v nastaveniach si viete zapnúť šikovnú funkciu detekcie pera, vďaka ktorej môžete mať pri písaní dlaň pohodlne položenú na displeji a na písanie nebude mať žiaden vplyv. S Pen môžete vďaka aplikácii Popup Note využiť dokonca aj pri telefonovaní, počas ktorého si môžete zapisovať dôležité poznámky.

Ovládacie prvky a konektivita

Rozloženie ovládacích prvkov, ako bolo spomenuté v úvode, sa nezmenilo, zmenilo sa len ich umiestnenie, vďaka ktorému sa nachádzajú vo výške, ktorá umožňuje ich pohodlnejšie využívanie. Konkrétne ide o tlačidlá pre reguláciu hlasitosti a zapnutie/vypnutie/blokovanie telefónu. Okrem toho sa zmenila aj ich



veľkosť, u Note II sú o niečo menšie. Samozrejme, nesmie chýbať ani trojica softvérových tlačidiel pre ovládanie telefónu, z ktorých je dvojica po bokoch dotyková a stredné tlačidlo hardvérové.

Špičková úroveň vybavenia telefónu neobišla ani jeho dátovú stránku. O lokálny prenos dát sa postará Wi-Fi štandardu 802.11 b/g/n či prepojenie viacerých zariadení pomocou DLNA. Nesmie, samozrejme, chýbať možnosť vytvorenia Wi-Fi hotspotu. Keď už je reč o Wi-Fi, nesmieme zabudnúť na jeho extrémne rýchle pripojenie k bodu Wi-Fi. Od zapnutia Wi-Fi na telefóne sa Note II k bezdrôtovému bodu pripojí do dvoch sekúnd. O bezdrôtový prenos dát sa postarajú aj funkcie NFC a S Beam, vďaka ktorým môžete prenášať súbory medzi telefónmi jednoduchým priložením k sebe. Siete HSDPA vám umožnia sťahovanie až do rýchlosti 21Mbps, HSUPA zabezpečí maximálnu rýchlosť uploadu 5,76Mbps. V novom Note nechýba ani LTE s

rýchlosťami až do 100/50 Mbps, na masovejšie rozšírenie LTE si však u nás ešte budeme musieť počkať. Pre surfovanie po internete nechýba internetový prehliadač s flashovou podporou, v telefóne však nájdete aj predinštalovaný prehliadač Chrome, ktorému však podpora flashu chýba.

"Želé fazuľky" mu chutia

Na recenzovanie som mal k dispozícii testovací model telefónu s operačným systémom Android Jelly Bean vo verzii 4.1. Mňa osobne veľmi potešilo, že telefón nebol zahltený množstvom zbytočných aplikácií, ale obsahoval len tie najzákladnejšie, a tým pádom som si mohol všetko pre mňa potrebné stiahnuť z android marketu. Netrúfam si však odhadnúť, či rovnaký obsah majú aj brandované telefóny, prípadne telefóny vo voľnom predaji alebo len testovacie modely. K systému nemôžem povedať jedno krivé slovo, počas testovacej doby som nezaznamenal žiadne zaváhania či nejaké mrznutie systému. Telefón pracuje vďaka výkonnému hardvéru veľmi svižne a nerobí mu problém ani viacero spustených aplikácií naraz.

Ako príklad môžem spomenúť prehrávanie full HD videí, hranie hardvérovo náročných hier či napríklad prehliadanie internetových stránok a prezeranie videa v zmenšenom okne naraz, o čo sa stará funkcia Popup Video. "Smart" vecí je v Note II neúrekom, nesmiem však zabudnúť na funkciu Smart Stay, ktorá sleduje vaše oči a po celú dobu, kedy máte oči otvorené nechá displej telefónu rozsvietený, no akonáhle ich zavriete, senzor to spozoruje a displej automaticky vypne. Ďalšou šikovnou vecou je vytvorenie adresára rozpisanej SMS správy po priložení telefónu k uchu. Môžem povedať, že vďaka Note II som mal konečne pocit, že držím v ruke skutočný smartphone, ktorý svojimi funkciami predbehol všetkých konkurentov.

Multimédiá

Multimédiá reprezentuje hlavne prehrávač hudby a videa. Či už hudobný, ale aj videoprehrávač obsahuje množstvo užitočných nastavení. Prehrávače nemajú problém s prehraním najrôznejších formátov, videoprehrávač navyše umožňuje, vďaka funkcii Popu, Video prehrávanie v okne, pričom v druhom okne môžete písať správu, mail, alebo surfovať po internete. Pri prehrávaní videa využijete aj S Pen, ktoré pri ukázaní na časovú os videa zobrazí náhľad, podobne ako k tomu môžete na počítači využiť kurzor myši. Podobnú funkciu nájdete aj v galérii fotografií,

pri ukázaní na zložku s fotografiami sa vám zobrazí náhľad obsahu zložky. V telefóne nechýba ani rádio, ktoré sa pomaly zo smartphonov vytráca. Rovnako aj v tomto prípade je možné všetky aplikácie používať prostredníctvom S Pen-u. Pre počúvanie hudby, respektíve sledovanie videa môžete okrem slúchadiel využiť aj monofónny reproduktor, ktorý je dostatočne hlasný, no reprodukcia zvuku je len monofónna, čo je vzhľadom na potenciál telefónu škoda.

Kvalita hovorov

Kvalita hovorov nie je čo vytknúť. Zvuk z reproduktora je veľmi hlasný a čistý, takisto aj zvuk z mikrofónu, ktorý navyše veľmi dobre potláča okolité ruchy. Bežne som mal reproduktor pri telefonovaní stiahnutý približne na 3/4, no aj napriek tomu poskytol ešte dostatočne veľkú rezervu.

Fotoaparát

Po vlne veľkého nadšenia prišlo menšie sklamanie, ktorým bol fotoaparát. O fotografie sa postará 8MPx fotoaparát s prísvetľovacou LED diódou, pre video hovory je k dispozícii predná kamera s rozlíšením 1,9MPx. Zadný snímač dokáže zhotovovať Full HD záznamy, pri ktorých zachytí 30 snímok za sekundu. Fotoaparát obsahuje množstvo nastavení, pričom, samozrejme, nesmie chýbať autofokus alebo funkcie Buddy Photo Share, Burst Shot, Best Photo. Veľmi šikovná je funkcia Burst Shot, ktorá podržaním spúšte dokáže v priebehu pár sekúnd vytvoriť až 20 snímok v najvyššom rozlíšení a vy si potom môžete vybrať tie najlepšie. Prvá vec, ktorá sklame, je absencia hardvérovej spúšte fotoaparátu, pre ktorú by sa našlo fakt dost' miesta. Druhá vec je kvalita fotografií za zhoršených svetelných podmienok. Takto vytvorené fotografie majú totiž nádech do modra, v závislosti od svetla je modré sfarbenie svetlejšie alebo tmavšie. Fotografie vytvorené za vhodných svetelných podmienok vyzerajú neporovnateľne lepšie, oproti predošlému modelu však pôsobia tmavším dojmom. Videá natočené vo Full HD rozlíšení vyzerajú aj na veľkej obrazovke dobre, farby sú dostatočne sýte, obraz je ostrý aj pri natáčaní pohyblivých objektov, kvalita sa výrazne znižuje pri zoomovaní. Horšia je však kvalita zvuku v natočených videách.



Záverečné hodnotenie

Nový Note ma nadchol tak, že by sa o tom dalo rozorávať hodiny. Ako som spomínal vyššie, keď som zobral Note do ruky a začal s ním pracovať, konečne som mal pocit, že držím v rukách skutočný smartphone, ktorý ma o tom presviedčal deň čo deň. Stále som objavoval nové a zaujímavé funkcie telefónu, no určite som ich neprebádal všetky, rovnako sa mohlo stať, že vzhľadom na kvantum skvelých funkcií som na niečo v recenzii zabudol. S telefónom som bol maximálne spokojný, potreboval by som asi ešte o kúsok viac času, aby som si zvykol na rozmery. Najväčšími lákadlami sú predovšetkým obrovský displej, úžasný obraz a dotykové pero S Pen, bez ktorého si už prácu s telefónom nebudete vedieť predstaviť. Výkonný hardvér a množstvo šikovných funkcií urobia z nového Note dokonalého pomocníka aj pre najnáročnejších užívateľov. Jediné, čo zamrzí, je klzký zadný kryt, ktorý je navyše náchylný na poškrabanie a horšia kvalita fotografií za slabších svetelných podmienok. Mne osobne chýba na telefóne hardvérová spúšť fotoaparátu, no niekomu inému to môže zase vyhovovať. Moje výsledné hodnotenie by som zhrnul do dvoch slov: absolútna špička.

Miroslav Konkol'

Belkin Portable Keyboard Case for iPad mini

Obal s klávesnicou už aj pre mini



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 80 €
Zapožičal: Belkin,
www.belkin.cz

PLUSY A MÍNUSY:

- + hardvérová klávesnica
- + klávesy Apple
- + kvalitné puzdro
- + otvor pre kameru
- + bluetooth
- + nabíjateľná
- malý rozmer tlačidiel
- dvojnásobná celková hrúbka
- schodík pre ruky (chýba opierka)

HODNOTENIE:

70%

Krátko po príchode menšej verzie iPadu sa začali objavovať aj rôzne puzdrá a špeciálne dizajnové multifunkčné obaly. Belkin Portable Keyboard Case for iPad mini v sebe spája štýlový obal s bezdrôtovou bluetooth klávesnicou.

iPad s klávesnicou nezaberie toľko miesta čo laptop a neváži ani zd'aleka toľko, no na cestách vám poslúži rovnako dobre. S klávesnicou sa z bežného tabletu razom stane produkčné zariadenie, alebo ak chcete „pracovný nástroj“. Písať sa dá, samozrejme, aj na dotykovej obrazovke, ale tento spôsob nie je vhodný na dlhšie texty a väčšina ľudí ho vníma len ako núdzové riešenie. Nápad spojiť klávesnicu s obalom tabletu je preto viac ako zaujímavý, lenže...

Lenže v prípade mini tabletu treba rátať s niekoľkými obmedzeniami.

Tak napríklad mini má malé rozmery a pokiaľ má mať obal rovnaký rozmer, musí byť klávesnica skladacia (čo znamená cca o 2 cm väčšiu hrúbku), alebo musia byť jednotlivé klávesy výrazne menšie, než je zvykom u bežnej klávesnice. Belkin sa rozhodol pre druhý variant a predstavil svetu Portable Keyboard Case pre iPad mini.

Komprimovaná klávesnica s malými tlačidlami nie je príliš pohodlná pre ľudí odchovaných na veľkých klávesniciach. Zistil som, že toto riešenie mne osobne vôbec nevyhovuje. Často sa mi darilo robiť nechcené preklepy a musel som ich dokola opravovať. Pri troche cviku by sa s tým niečo dalo podniknúť, ale rozhodne sa nedá hovoriť o komforte notebookov ako v prípade podobných puzdier pre veľký iPad. Aj tam je už klávesnica o malý kúsok menšia, ale stále ide o rozumnú veľkosť.

Tie cca 2 palce na uhlopriečke spravia svoje. Stále je to však oveľa komfortnejšie riešenie, než je dotyková klávesnica na obrazovke iPadu mini, aj keď má klávesnica hrúbku približne ako samotný mini.

Tlačidlá majú podobne ako klávesnica notebooku nízky zdvih, čo je iste dobre. Schodík, ktorý však vzniká pred klávesnicou (keďže už nie je priestor pre rozumnú opierku na ruky) na komforte písania rozhodne nepridá. Klávesnica má takmer klasické rozloženie tlačidiel, pričom nechýbajú ani kurzorové šípy, Shift a tlačidlo COMMAND, takže je možné využívať aj skratky ako COPY – PASTE. Numerické tlačidlá (horný rad) v kombinácii s modrým tlačidlom FN ponúkajú extra funkcie vrátane ovládania prehrávača a hlasitosti. Na mieste, kde býva ESCAPE, je tlačidlo HOME, ktoré sa správa rovnako ako Home Button na iPade. Dvojklikom



tak môžete otvoriť lištu s aktívnymi aplikáciami alebo využívať vyhl'adávanie či návrat na hlavnú obrazovku v iOS.

Klávesnica komunikuje s tabletom prostredníctvom bezdrôtovej technológie Bluetooth. Na boku je tlačidlo pre párovanie a aj malý vypínač, ktorým sa dá klávesnica vypnúť pri prenášaní. Nachádza sa tu tiež micro USB konektor na dobíjanie interného akumulátora. Klávesnica deklaruje výdrž do 155 hodín aktívneho používania, čo po prepočítaní znamená asi 2-3 týždne veľmi aktívneho písania. Nie je to zase až tak veľká, ale pokiaľ ju raz

za týždeň na pár hodín nabijete, nenechá vás na cestách v šticu. Samotný obal je veľmi elegantný a po zložení sa dá využiť aj ako stojan na iPad v polohe landscape (na ležato). V zadnej časti nechýba ani otvor pre fotoaparát, takže iPad z obalu netreba na cestách nikdy vyberať.

Záver

Ťažko povedať, či je dobré (alebo zlé) pokúšať sa z mini urobiť niečo, čím nie je. Klávesnica je síce fajn nápad, ale vďaka malým rozmerom tlačidiel nie je taká komfortná ako klávesnica pri veľkom

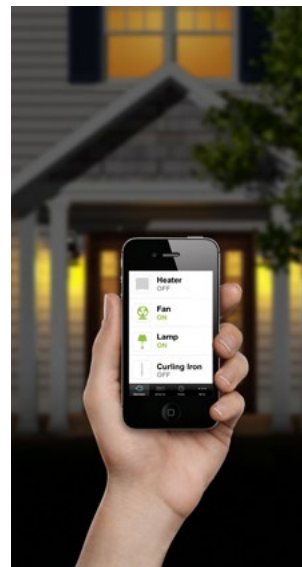
iPade alebo klávesnica notebooku. Viac ako dvojnásobná celková hrúbka puzdra oproti samotnému iPadu mini bez klávesnice tiež nie je dôvod na radosť a stráca sa tým idea „mini“. Na druhej strane je to hardvérová klávesnica a na tej sa píše vždy lepšie než na displeji. Naozaj, neviem. Mne osobne príliš rozmermi a prevedením nesadla, takže ostávam naďalej pri veľkej klávesnici, ktorá mi ponúka potrebný komfort a mini radšej doplním tenkým obalom. Každý používateľ si musí zvážiť sám potrebu a vhodnosť malej klávesnice k malému tabletu...

Martin Pročka



Belkin WeMo Switch

Zásuvkový spínač ovládaný cez iOS



ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 50 €
Zapožičal: Belkin
www.belkin.cz

PLUSY A MÍNUSY:

- + kedykoľvek a kdekoľvek
- + pripája sa k sieti cez wi-fi
- + scheduler (v aplikácii)
- + jednoduchá obsluha
- + modulárny systém
- + aplikácia
- cena
- lokalizácia apps

HODNOTENIE:

90%

Ku iOS zariadeniam sa už dá pripojiť asi všetko. V januári na CES 2013 dokonca jedna firma predstavila senzor, ktorý sa zapichne do zeme ku kvetinám a bude vás automaticky upozorňovať, kedy ich treba zaliat' vodou. Zariadenie, ktoré vám teraz predstavíme, je však oveľa praktickejšie. Dokáže totiž na diaľku zapínať a vypínať elektrickú zásuvku.

A tu by sme aj mohli skončiť. To podstatné už totiž bolo vysvetlené. WeMo Switch totiž nerobí nič iné. Zariadenie zasuniete do elektrickej zásuvky, cez domácu sieť wi-fi pripojíte do internetu a pomocou bezplatnej aplikácie zapínate i vypínate. Zdá sa vám to málo? V poriadku, tak trochu pridáme.

WeMo má jednoduchý veľmi účelný dizajn. Na jednej strane je, ako sa hovorí, "šteker" do elektrickej zásuvky (samec) a na druhej strane je nová elektrická zásuvka (samica). Vznikla tak akási „elektrická priechodka“, ktorou vďaka spínacej elektronike môžete zapínať a vypínať ľubovoľné elektrické zariadenie pomocou svojho iPhone, iPod touch alebo iPad zariadenia.

Môžete tak na diaľku zapínať a vypínať lampu, počítač, ventilátor, elektrický ohrievač, klimatizáciu,

žehličku, trúbu, pračku, kávovar, domácu pekáreň, infra lampu v teráriu, sviečky na vianočnom stromčeku,... skrátka, čo vám len napadne. WeMo nie je nič iné ako vypínač na zásuvke, ktorý ovládate pomocou aplikácie.

Samotný proces inštalácie je veľmi jednoduchý a nevyžaduje žiadne špeciálne znalosti. Ide predsa len o spotrebný produkt, určený pre masové využitie. Aplikácia navyše podporuje naraz obsluhu viacerých WeMo spínačov, takže môžete veľmi jednoducho obsluhovať niekoľko zariadení. Dokonca nie je ani problém ovládať zásuvky na rôznych miestach, takže môžete mať napríklad jednu doma, druhú v práci, tretiu na chalupe,... Kedykoľvek a kdekoľvek.

Pre lepšiu orientáciu umožňuje aplikácia jednotlivým spínačom priradiť špecifické mená a obrázky, ktoré reprezentujú jednotlivé elektrické zásuvky. Vďaka tomu ich viete presne a rýchlo identifikovať a podľa potreby môžete meniť ich stav. Aplikácia navyše ponúka možnosť automaticky programovať zásuvky, takže si môžete nastaviť čas, kedy sa má niektorý spínač zapnúť alebo vypnúť. V kombinácii s pohybovým senzorom WeMo (predáva sa samostatne pod názvom WeMo Motion) môžete

tiež využívať špecifické funkcie ako napríklad vypínať senzory automaticky, keď v miestnosti nie je pohyb, alebo naopak, zapnúť spínač (zapnúť svetlo) vždy, keď zaregistruje nejaký pohyb.

Systém WeMo tak môže pomerne zaujímavým spôsobom efektívne riadiť spotrebu prístrojov vo vašej domácnosti. Nie je to však najlacnejšia hračka. Jeden spínač stojí asi 50 eur, takže vybaviť nimi celú domácnosť je asi nezmysel (to, čo ušetríte na energii, to prerobíte na spínačoch). V prípade určitých špecifických aplikácií v domácnosti vám však môže veľmi dobre poslúžiť.

Predstavte si, že si pri odchode z práce na diaľku zapnete doma klimatizáciu a po príchode doma nájdete príjemnú oddychovú zónu s tou správnou teplotou (v zime kúrite, v lete chladíte). Tí paranoidnejší môžu z dovolenky doma ovládať svetlo alebo rádio a vytvárať tak pre prípadných zlodějov, ktorí pozorujú váš byt, pocit, že doma niekto je. Násť rozumné využitie pre spínač nie je až taký problém a keďže sa dá využívať striedavo s rôznymi zariadeniami, môže to byť naozaj zaujímavý domáci pomocník.

Martin Pročka

strach je len začiatok

attonitas

nový slovenský thriller
v kinách
od 28.2.2013

HRAJÚ GABRIELA MARCINKOVÁ, PETRA BLESÁKOVÁ, PETER BRAJERČÍK, ADRIÁN GULA, MICHAL JÁNOŠ, IVAN PETRO, MARTIN ŽÁK, DOMINIK ZAPRIHAČ, ERIK ŠAGÁT, BARBORA KEDEROVÁ, IVETA MARCINEKOVÁ A INÍ
SCÉNAR A RÉŽIA JAROSLAV MOTTl KAMERA MARIÁN VACO ZVUK PETER GAJDOŠ HUDBA MICHAL KOVALČÍK STRIH NINA MAXIM
PRODUKCIA MOTTEFILM DISTRIBÚCIA CONTINENTAL FILM


ZÁKLADNÉ INFO:
Cena: 450 €

Zapožičal: Sony

ŠPECIFIKÁCIE:
Hmotnosť: 139g

Rozmery:

129.4 x 67.3 x 9.35-10.45mm

Doba hovoru: cez 7 hodín

Pohotovostný režim:

cez 450 hodín

Displej: 4.55 LCD,

16 miliónov farieb, 1280 x 720 pixlov

OS: Google Android 4.0

(Ice Cream Sandwich)

CPU: 1.5 GHz Qualcomm

Krait MSM8260-A

Dual Core processor

Fotoaparát: 13MPx

s automatickým

zaostrovaním

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej

+ fotoaparát

+ výkon a výdrž

batérie

- rozmiestnenie

tlačidiel

- vŕzgajúci pravý

horný roh

HODNOTENIE:
92%

Sony Xperia T

Agent 007

Spolu s príchodom filmu Skyfall pre nás Sony pripravilo smartphone, za ktorý by sa nehanbil ani samotný James Bond. Myslím, že nie je potrebné zdôrazňovať, že nepatrí do kategórie low-end, a tak záujemcovia budú musieť siahnuť trochu hlbšie do vrecka. Určite to ale stojí za to, za cenu okolo 450€ dostanú parádny smartphone s 13 megapixelovým fotoaparátom a s kvalitným 4.55 palcovým displejom s HD rozlíšením.

Prvé dojmy

Síce som očakával, že Sony pri príležitosti prezentácie telefónu ako telefón Jamesa Bonda vymyslí niečo špeciálne, telefón prišiel v bežnom obale a s bežným príslušenstvom. Okrem nabíjačky prišiel i celkom slušný headset so štupľami.

Konštrukcia sa (takmer) podarila

Navrhovať telefón, ktorý je osadený takmer 4.6 palcovým displejom formátu 16:9 tak, aby si zachoval hrúbku pod 10mm, je tvrdý

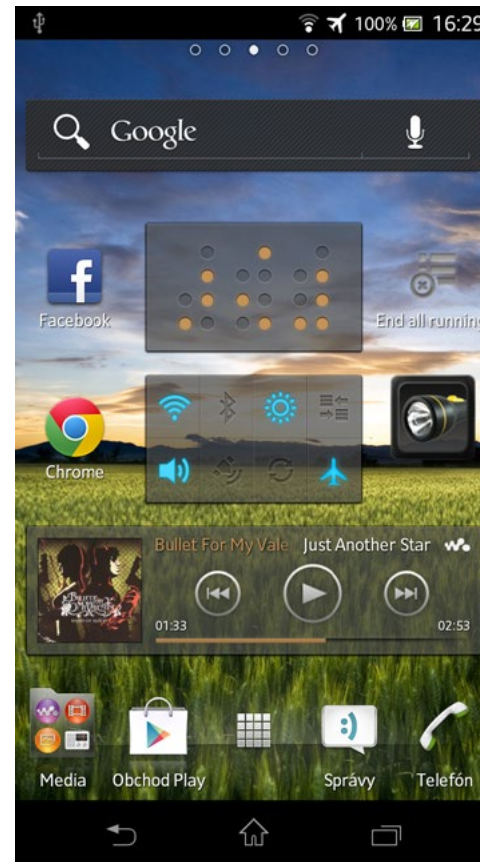
oriešok. Výrobca si to zjednodušil použitím vstavanej batérie a neodnímateľným zadným krytom. Dostali sme tak pevný celok, ktorý sa dobre drží v ruke a pôsobí pevne. Vytknúť si dovoľíme len jediná vec, ktorú sme si všimli už aj pri modeli Xperia J, a tou je ľavý horný roh, ktorý už pri nevel'kom tlaku vŕzga. Neodnímateľný kryt nesie aj svoje výhody. Kartu SDHC a SIM môžete odstrániť bez otravného otvárania krytu či vyberania batérie. Ak plánujete kartu SIM často prehadzovať medzi telefónmi, zrejme vás nepoteší dnes ešte nie práve najrozšírenejší formát MicroSIM. Ak by to skutočne robilo problém, tak redukcia sa dá zohnať za necelých 10€.

Na zadnej strane vytŕča kovový kryt, ktorý lemuje 13MPx fotoaparát. Okrem neho na zadnej strane nájdeme už iba prísveťľovaciú diódu, ktorá sa stará o kvalitné fotografie, a reproduktor. Vzhľadom na veľ'kosť telefónu je výhodné, že výrobca neumiestnil žiadne ovládacie prvky na vrchnú stranu zariadenia, no

trochu to pri snahe zjednodušenia ovládania prehnal. Všetky tlačidlá napchal na spodnú polovicu pravej strany zariadenia. Tlačidlo na odblokovanie zariadenia je tak blízko tlačidla pre zvýšenie hlasitosti, že sa nám neraz pri snahe o zablokovanie zariadenia stalo, že sme si zrušili tichý režim. Keď majú vznikáť kvalitné fotografie, nesmie sa zabudnúť na tlačidlo spúšťa fotoaparátu. Našťastie si to uvedomili aj inžinieri zo SONY a osadili šikovné tlačidlo s polohou pre zaostrovanie i s polohou pre spúšť. Iné tlačidlá sme už na telefóne nenašli.

Bondovský 'osemvalec'

Za cenu cez 400€ by už bolo od SONY neslušné, keby pre nás nepripravili model, ktorý svojím výkonom poskytne svižný chod operačného systému, bezproblémový multitasking, či zaručí chod graficky náročných hier a aplikácií z Google play. O výpočtový výkon sa stará dvojjadrový procesor Krait, ktorému



Informácie o telefóne

Aktualizácia softvéru

Stav

Telefónne číslo, signál atď.

Právne informácie

Číslo modelu

LT30p

Verzia softvéru Android

4.0.4

Verzia základného pásma

8960A-AAAAANAZQ-10015019-19

Verzia jadra

3.0.8+1.0.21100-02477-g0d376f4

BuildUser@BuildHost #1

SMP PREEMPT Thu Sep 20 11:30:51 2012

Číslo zostavy

sekunduje 1GB operačnej pamäte. O grafické operácie sa stará čip Adero 225. Možno sa vám zdá, že tieto parametre sú pre high-end smartphone trochu slabé. No záleží na tom, s čím to porovnávate, je pravda že na taký Galaxy Note 2 ešte má čo dobiehať, no treba sa pozrieť i na cenovku, ktorá nesie hodnotu o takmer 100€ vyššiu.

Hardvér je volený dobre, takáto konfigurácia výkonovo prekonala Galaxy Note I a šliape na päty zariadeniam ako je tablet ASUS Transformer Prime. Aj keď je prístupný port pre pamäťovú kartu typu SDHC, v telefóne na nás čaká 16GB miesta, z ktorého je pre nás dostupných 12.8GB. Pre tých náročnejších si tu našlo miesto i NFC(Near Field Communication), ktoré sa používa napríklad na platby telefónom.

Displej skvelý nielen pre multimédia

Systém beží veľ'mi svižne aj pri mnohých aplikáciách na pozadí a na obrazovke zaplnenej widgetmi. A na tej obrazovke teda je čo zapíňať. Osadený displej nesie rozlíšenie HD - 720p, čo vám dovolí užívať si filmy a médiá na celej obrazovke vo formáte 16:9. Kvalitu zobrazenia zlepšuje Sony Bravia engine. Síce nám nie je známe, čomu za to pod'akovat', no na displeji sa veľ'mi dobre číta. Nevidíme tu žiaden kostrbatý text, iba pekne vyhladené písmo.

"Premakaný" operačný systém

Načo by nám bolo dvojjadro, ak by sme ho nedokázali využiť? Nadstavba od SONY pre Android 4.0.4, známy aj ako Ice Cream Sandwich, sa postarala o to, že môžeme naplno využiť kapacitu telefónu Xperia. Tu pre nás novší systém dostupný nie je, no v zahraničí sa už šepká o update na Jelly Bean.

Okrem bondovských pozadí a širokého výberu predinštalovaných widgetov zaujme i pekne spravený multitasking a možnosť hocikeď si pripnúť miniaplikáciu ako kalkulačka či poznámkový blok. Systém si dobre rozumie s hardvérom, čo zaručuje svižné reakcie a stabilný



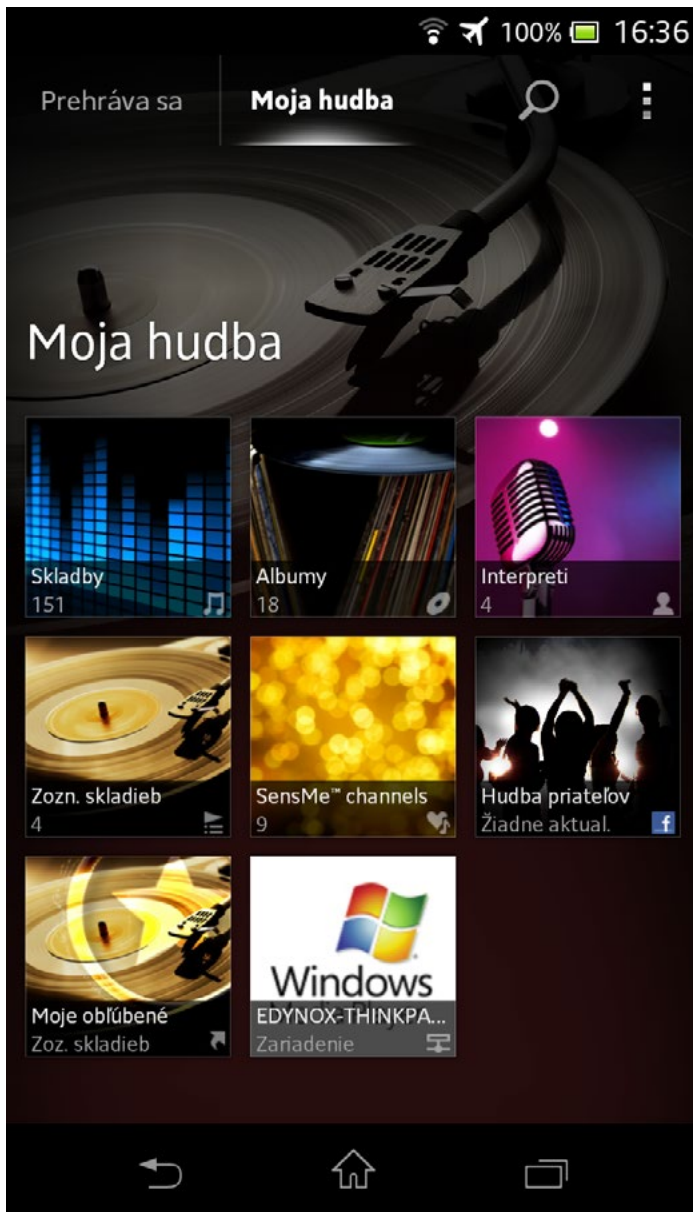


beh operačného systému. Počas testovania sa nám nestalo, že by nám systém padol alebo by sa zasekol.

Poteší i niekoľko predinštalovaných aplikácií, od prehliadača dokumentov a pamäte cez antivírus až po aplikáciu, ktorá vám umožní zadarmo si stiahnuť plnú verziu hry NFS Shift a vyskúšať si napríklad hru Dead Space. No čo je veľ'a, to je veľ'a, nie je zas veľ'mi príjemné, ak vám telefón príde s desiatkami predinštalovaných aplikácií, s ktorých využijete len pár.

"Fot'ák" hodný digitálu

Jedna z vecí, na ktorých si SONY dalo záležať, je fotoaparát. Síce sa pýši kvalitou 13 megapixlov, no toto rozlíšenie je dostupné len vo formáte 4:3. Ak chceme fotiť na celý displej, budeme si musieť vystačiť s desiatimi. Pri telefónoch však



Hore: Foto z mobilu

nejde až tak o 'pixeláž' ako o kvalitu optiky. Často sa stretávame s prípadmi, keď má telefón napísané rozlíšenie 5 megapixlov a kvalita fotky je horšia ako 2MPx pri päť ročnom mobile. Ak si spustíme kalkulačku, zistíme, že aj báje Full HD je len čosi cez 2MPx. U Xperia T sa však na optiku sťažovať nemôžeme, áno, stále je tu rozdiel medzi mobilom a zrkadlovkou, no takéto kvalitné fotografie sa pri telefónoch často nevidia. Fotoaparát dobre vychádza aj zo zlými svetelnými podmienkami. Síce pri fotení tmavej chodby nájdeme už i nejaký šum, no pri rovnakej fotografii použitím HTC EVO 3D bolo svetla podstatne menej. Nezabudlo sa ani na videokameru, ktorá poteší naše oko rozlíšením Full HD - 1080p pri 30 snímkach za sekundu. Taktiež sa tu nájdú drobné chybičky na kráse, no

ak to porovnáme s konkurenciou, zistíme, že záber je na celkom dobrej úrovni.

Batéria postačí

S výkonom ide automaticky hore i spotreba. Preto sa u niektorých i drahších mobilov stáva, že ich pri aktívnejšom používaní treba nabíjať každý deň. SONY našlo celkom vhodný kompromis medzi výkonom a výdržou. Telefón nám pri bežnom používaní vydržal nejaké 2-3 dni.

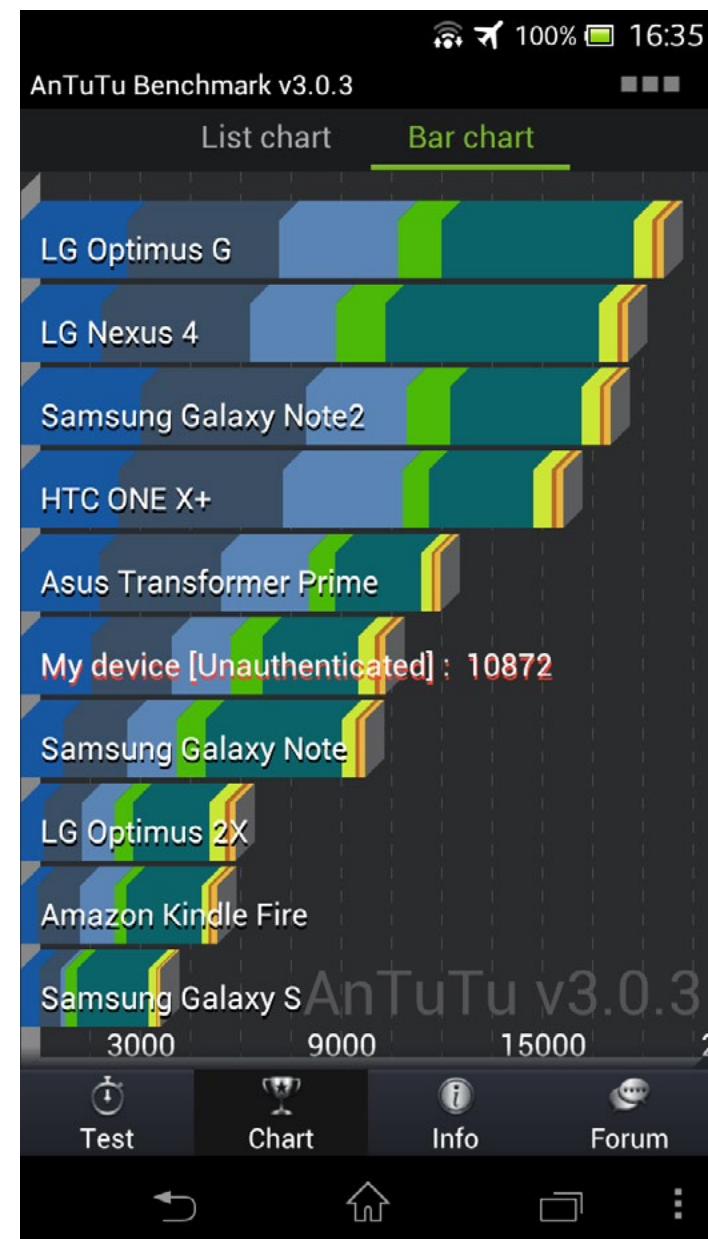
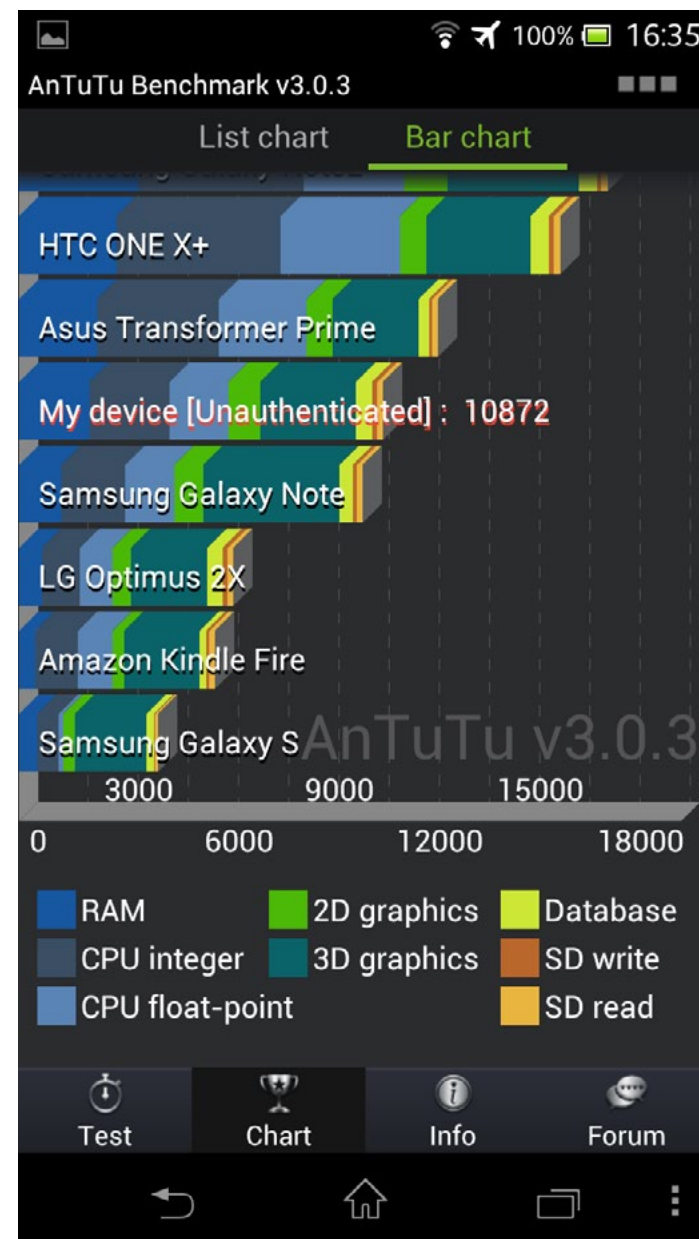
Slabší reproduktor

Síce je v systéme použitý aj vynález od SONY menom xLOUD, maximálna hlasitosť reproduktora je o niečo nižšia ako pri bežných telefónoch. Zvonenie je počuť dostatočne a na prehrávanie hudby to postačí.

Verdikt

SONY Xperia T je smartphone, ktorý určite stojí za povšimnutie. Je to multimediálny telefón s prijateľnou výdržou batérie, pekným displejom a nadštandardným fotoaparátom za celkom primeranú cenu. Pár vecí síce "ušlo", no nie je nič podstatné, čo by vás malo odrádzať od kúpy tohto modelu. Síce ma o niečo nižší výkon ako konkurencia, no exceluje vo fotografiách, ponúka 12.8GB pamäte pre používateľa a je osadený celkom slušným displejom. Ak túžite po vyššom výkone, mali by ste sa obzrieť za telefónmi ako Samsung Galaxy Note 2/ Galaxy S3, ktoré za mierne vyššiu cenu ponúkajú už štvorjadrový procesor.

Eduard Čuba



Transcend JetFlash 760



& JetFlash 600

Malí, veľkí nositelia dát

ZÁKLADNÉ INFO:

Cena: 5 € (4GB)
až 110 € (128GB)
Na recenzovanie poskytol:
Transcend

PLUSY A MÍNUSY:

- + rozmery
- + kapacita až po 128GB
- + JetFlash 760
- rýchlosť
- JetFlash 760 labilná výsuvná časť
- JetFlash 600 rýchlosť

HODNOTENIE

JetFlash 600:
60%

HODNOTENIE

JetFlash 760:
90%

Práca s dátami je na dennom poriadku asi každého z nás. Pre tých, ktorým sa nechce vŕňať prenosné pevné disky, Transcend prináša sériu USB klúčov, ktoré sa pýšia kapacitou až 128 GB. Preklepli sme si rýchly JetFlash 760, vybavený USB 3.0 a lacnejšieho súrodca JetFlash 600.

Prvé dojmy

Odhliadnuc od nápisu, 128GB balenie vyzeralo ako balenie väčšiny "flashiek". Človek by nepovedal, že sa v nenápadnom papierovom obale ukrýva niečo, čoho hodnota prevyšuje 100€.

Spracovanie (takmer) výborne

„Flashky“ demonštrujú dva rôzne spôsoby spracovania. JetFlash 600 prezentuje klasický spôsob s vrchnákom, ktorý však nie je kde pripnúť, ak sa USB práve používa. Až na tento menší problém je JetFlash 600 skonštruované pevne. Práve mechanické poškodenie je najväčší nepriateľ USB klúčov. Kryt je jednoliaty, čo minimalizuje riziko naštiepenia alebo zlomenia pri neopatrnom zaobchádzaní. Pod krytom aktivitu indikuje modrá "ledka".

Pri modeli 760 bola použitá výsuvná technológia. Vonkajší kryt

je celkom pevný, no výsuvná časť pôsobí dosť labilne. Viac ako poškodenia vo vrecku, ktorému zamedzuje vonkajší kryt, by sme sa obávali o poškodenie pri manipulácii. Neraz sa nám stalo, že sme do zastrčeného klúča nechtiac udrli, čím sme ukončili jeho životnú cestu. Na rozdiel od reklamného USB to pri klúčoch za 110€ zamrzí trochu viac.

Pomalý a rýchly

Použitý USB štandard robí pri týchto USB klúčoch obrovský rozdiel. Kým JetFlash 760 s USB 3.0 dokáže uspokojiť naše požiadavky až rýchlosťou 83MB/s, JetFlash 600 so starším USB 2.0 zadriemal pri 29MB/s. Operovanie s veľkými súbormi pri JetFlash 600 nie je zábava na krátke chvíle. Pri takomto rozdieli v rýchlostiach sa určite oplatí si priplatiť do drahšieho modelu, ktorý podporuje USB 3.0. Pri 128 GB priestoru je to obrovský rozdiel. JetFlash 760 pri sekvenčnom zápise a čítaní dosahuje rýchlosť bežného pevného disku. Viac ani

nepotrebujeme, bohato to stačí na zálohovanie dát či dokonca spúšťanie aplikácií z USB. Pri náhodnom čítaní dokonca pokoril výkon 5400 otáčkového disku. Pri náhodnom zápise sa už objavujú menšie rýchlostné nedostatky. Všeobecne je rýchlosť JetFlash 760 vysoko nad rýchlosťou bežných USB klúčov.

JetFlash 600 až tak spomedzi bežných klúčov nevyčnieva. Predstavuje nejaký ten mierne zrýchlený USB klúč 2.0 s veľkým úložiskom. Sekvenčné čítanie sa pohybuje na úrovni 29MB/s a zápis 17MB/s. Náhodné čítanie je celkom na úrovni, ak však prejdeme k zápisu, počas testov by sme si stihli urobiť i kávu. Rýchlosť zápisu je viac ako 6-násobne menšia ako u rýchlejšieho brata. Funkčnosť programov uložených na klúčoch teda nebude až taká rýchla. Rýchlosť však nesie aj svoje problémy, rýchlejší model sa nám pri testoch celkom nepríjemne zahriaval. Problémy pri dlhšom používaní by



All	5	1000MB	G: 0% (0/120GB)
Seq	Read [MB/s]	Write [MB/s]	
512K	29.06	17.89	
4K	6.609	0.006	
4K QD32	6.875	0.005	

Transcend JetFlash 600 - USB 2.0 - 128GB

All	5	1000MB	G: 0% (0/118GB)
Seq	Read [MB/s]	Write [MB/s]	
512K	83.13	69.03	
4K	69.16	4.921	
4K	4.326	0.036	
4K QD32	3.582	0.069	

Transcend JetFlash 760 - USB 3.0 - 128GB

All	5	1000MB	D: 30% (124/410GB)
Seq	Read [MB/s]	Write [MB/s]	
512K	88.45	88.80	
4K	28.85	43.65	
4K	0.352	0.792	
4K QD32	0.954	0.807	

Bežný NTB HDD - 5400rpm



to však spôsobiť nemalo, klúč by takúto teplotu mal vydržať. Osobne si myslím, že ak hovoríme o kapacite 128GB a cene 100 a 110€, tak sa už oplatí tých 10€ priplatiť, USB 3.0 je takmer v každom novom počítači a čoskoro to bude štandard. Prečo obmedzovať rýchlosť prenosu v USB 3.0 porte na štvrtinu použitím staršieho rozhrania? Pri menších kapacitách niet o čom. Oba klúče zoženieme v kapacitách 4 až 128GB, pod 64GB sú ceny takmer totožné.

Verdikt

Širokú verejnosť nezaujímajú vyššie kapacity za takúto cenu. Načo platiť 110€ za 128GB, ak dostaneme pri prenosných pevných diskoch za polovičnú cenu niekoľko-násobnú kapacitu. Jediné, v čom USB klúče prevyšujú prenosné pevné disky, je odolnosť a rozmery. Väčšina ľudí však uprednostní podstatne lákavejší pomer ceny ku kapacite. Samozrejme, pri bežných kapacitách je taký štvorgigový JetFlash 760 za 5€ veľmi dobrá ponuka.

Eduard Čuba

ŠPECIFIKÁCIE:

Kapacity : 4GB, 8GB, 16GB, 32GB, 64GB, 128GB
Maximálna rýchlosť čítania: JetFlash 600 - 32MB/s, JetFlash 760 - 80MB/s
Maximálna rýchlosť zápisu: JetFlash 600 - 18MB/s, JetFlash 760 - 68MB/s
Rozmery: JetFlash 600 - 60 x 19.3 x 8.5mm, JetFlash 760 - 69.6 x 20.9 x 8.9mm
Hmotnosť: JetFlash 600 - 8.5g, JetFlash 760 - 12g

LG Optimus 4X HD

Prvé štvorjadro od LG



PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn a konštrukcia
- + IPS displej
- + nadstavba Optimus UI
- + výkon
- + NFC
- + multimédia
- hardvérové tlačidlá
- absencia notifikačnej diódy
- slabší fotoaparát
- Android vo verzii Ice Cream Sandwich

HODNOTENIE:

85%

Pred dvoma rokmi prišlo LG vôbec ako prvý výrobca s modelom Optimus 2X, ktorý vo svojom telefóne použil dvojjadrový procesor. Štvorjadrové prvenstvo mu však ušlo, predbehli ho totiž konkurenti zo Samsungu a HTC so svojimi modelmi Galaxy SIII a One X.

Balenie

Balenie u väčšiny smartphonov býva totožné, teda micro usb nabíjačka, slúchadlá a kopec papierikov. LG tomuto modelu pribalilo ešte dvojicu praktických NFC štítkov, či v tomto prípade nálepiek, ktoré sú z výroby prednastavené na použitie v práci a v automobile. Osobne sa mi z praktického hľadiska NFC štítky vo forme nálepiek pozdávajú viac ako klasické štítky, no ako sa zvykne hovoriť, sto l'udí, sto chutí.

Decentný dizajn

LG so svojim štvorjadrovým modelom Optimus 4X HD stavia

na elegancii. O tej vás presvedčí už škatuľka, v ktorej je smartphone zabalený. Fádne škatule nahradilo elegantné balenie, ktoré vám dáva pocit luxusu. Ten vás však neopustí ani po vybalení telefónu. LG vsadilo na ostrejšie hrany, vďaka čomu sa od väčšiny konkurencie odlišuje. Čo má s Galaxy SIII a One X takmer navlas spoločné, tak to sú rozmery a hmotnosť. Tie sa u LG zastavili na 132,4×68,1×8,9mm pri slušných 133g. Telo smartphonu je dookola lemované dvojicou strieborných pásikov. Na bočných stranách priestor medzi týmito pásikmi pokrýva akási dizajnová zaujímavá vrúbkovaná textúra, povrch hornej a spodnej časti telefónu je hladký. Zadnú stranu pokrýva kryt, ktorý svojím povrchom pripomína textúru kože. Povrchová úprava krytu je matná, nezanecháva na sebe nepríjemne odtlačky prstov a čo je hlavné, telefón sa v ruke nešmýka. Celistvosť povrchu naruša šošovka 8MPx fotoaparátu s bleskom v ľavej hornej časti a reproduktor v ľavej

dolnej časti telefónu. Celá predná časť LG 4X HD je pokrytá ochranným sklom displeja Gorilla Glass. Aby sa predišlo poškrabaniu displeja, prípadne jeho poškodeniu pri páde, displej je mierne zapustený pod úroveň ochranného lesklého lemu. Pod displejom sa nachádza trojica dotykových tlačidiel, ktoré plnia funkcie späť, domov a menu. Nad displejom sa okrem reproduktora a loga výrobcu nachádza predná kamera s rozlíšením 1,3MPx a svetelný senzor. Aj keď miesta je tu pomerne dost, notifikačná dióda by ste však hľadali márne. Čo sa týka farebného prevedenia, 4X HD je dodávaný v čiernej a bielej farbe.

Displej

4,7", dnes už štandardné HD rozlíšenie 1280×720 pixlov. To sú základné parametre displeja. Koho by zaujímala hustota pixlov (ppi), je to približne 312 bodov na palec, vďaka čomu je obraz dostatočne jemný a ostrý. LG 4X HD sa pýši

maticou IPS, ktorú nájdete predovšetkým u drahších počítačových monitoroch. Vďaka tejto matici si ľubuje displej lepšie pozorovacie uhly a lepšiu čitateľnosť na slnku. Pozorovacie uhly sú výborné rovnako ako aj čitateľnosť na slnku. Obraz je jemný, ostrý, farby sú pestré, no kontrast v porovnaní s Galaxy SIII je o niečo horší. Ani to však neuberá na fakte, že táh s IPS displejom sa LG podaril. Za najväčší problém však považujem prehrievanie displeja, ktorý sa nepríjemne zahrieva už po pár minútach používania, predovšetkým v jeho hornej časti.

Hardvér

O dostatočný výkon sa postará chipset Tegra 3 od Nvidie, ktorého základom je štvorjadrový procesor Cortex-A9 s taktom 1,5GHz a grafickou jednotkou ULP GeForce. Tým sekunduje 1GB operačnej pamäte. Čo sa týka výkonu, jeho nedostatok by ste nemali pocítiť ani pri hraní graficky náročnejších hier. Aj keď s porovnaním benchmarkových testov Galaxy SIII a One X vychádza 4X HD ako porazený, rozhodne sa nemá za čo hanbiť. Svojím súperom môže konkurovať predovšetkým približne o štvrtinu nižšou cenou, čo stojí za uváženie. Interná pamäť telefónu je 16GB, z ktorých máte reálne

k dispozícii niečo málo cez 12GB, čo je pre bežného používateľa postačujúce. V prípade potreby je možné pamäť zvýšiť pomocou micro SD kariet. Pomerne rozširujúcim sa trendom je využívanie micro SIM kariet, no LG vo svojom modeli stavilo na štandardné SIM karty.

Batéria

Výkonný hardvér a veľký displej potrebuje aj dostatočný zdroj energie. O ten sa stará kapacita batérie, slušných 2150 mAh, ktorá je navyše vymeniteľná, čo možno hodnotiť len kladne. Pri menej náročnom využívaní telefónu sa s výdržou batérie dostanete s prehl'adom aj na 3 dni, pri jeho častejšom využívaní budete musieť využívať služby nabíjačky každý deň – dva, čo už v dnešnej dobe nie je nič výnimočné.

Ovládacie prvky a konektivita

V elegancii telefónu sú ladené aj ovládacie prvky, ktoré sú na smartphone konkrétne dva. Prvým z nich je tlačidlo určené na zapnutie/vypnutie, resp. blokovanie telefónu, ktoré sa nachádza v pravej hornej časti. Druhým je dvojtláčidlo regulácie hlasitosti, ktoré sa nachádza takmer na vrchole ľavého boku. Dizajnovo zapadajú do svojho okolia, teda tlačidlo

regulácie má rovnakú vrúbkovanú textúru, ako aj celý bok telefónu. Zapínacie tlačidlo je zase hladké, tak ako aj celá horná časť telefónu. Táto kombinácia vyzerá veľmi zaujímavá, no voči tlačidlám mám zopár výhrad. Prvou a spoločnou je veľkosť tlačidiel. Predovšetkým zapínacie/blokovacie tlačidlo je dosť malé. Tlačidlo regulácie hlasitosti je na tom lepšie, no obe sú však dosť zapustené do konštrukcie, vyčnievajú len minimálne a ich ovládanie preto nie je najpohodlnejšie. Rovnako mi nesedí umiestnenie zapínacieho/blokovacieho tlačidla v pravej hornej časti, pre bezproblémové ovládanie by bola vhodnejšia jeho pozícia na pravom boku, ako je to napríklad u Galaxy SIII.

LG 4X HD sa za svoju konektivitu rozhodne hanbiť nemusí. Z bezdrôtových predstaviteľov nesmie chýbať Wi-Fi 802.11 a/b/g/n dual-band, Bluetooth štandardu 4.0, d'alej funkcie DLNA, Wi-Fi Direct, Wi-Fi hotspot, ale ani HSDPA a HSUPA s rýchlosťami až 21 Mbps, resp. 5,76 Mbps. Prijemným prekvapením je prítomnosť NFC so službou Android Beam, čo je ďalší spôsob bezdrôtovej technológie prenosu dát. Ako celkom užitočná sa javí byť aplikácia On-Screen Phone, ktorú si môžete stiahnuť zo stránky LG.

Po jej inštalácii získate možnosť ovládania vášho telefónu priamo cez počítač, a to buď bezdrôtovo pomocou Bluetooth či Wi-Fi, alebo prostredníctvom USB kábla. Drôtovými predstaviteľmi sú klasický micro USB konektor, ktorý sa nachádza v strede spodnej časti telefónu, a 3,5 mm jack konektor umiestnený v ľavej hornej časti smartphonu. Vstavaný micro USB port je pomocou tzv. MHL konektoru možné využiť ako HDMI prepojenie napríklad s vašou televíziou.

Ice Cream Sandwich s nadstavbou Optimus UI

Žiaľ, LG trochu zaspalo dobu a pre model 4X HD je zatiaľ dostupná len verzia operačného systému Android Ice Cream Sandwich s označením 4.0.3. Podľa dostupných informácií by však mal byť pre tento smartphone už najnovší Android Jelly Bean na svete a malo by prebiehať jeho testovanie. Je však otázne, kedy uzrie svetlo sveta aj oficiálne a taktiež je otázne, kedy ho budú mať k dispozícii slovenskí zákazníci. Situácia však nie je až taká vážna, pretože Ice Cream Sandwich šľape bez najmenších problémov, pričom na výbornú ho dopĺňa skvelá nadstavba od LG Optimus UI. Počas celej doby recenzovania sa nestalo, že by telefón zamrzol, prestala fungovať nejaká aplikácia, alebo by sa systém pre nedostatok výkonu spomalil. Základná obrazovka pre vaše widgety či aplikácie, 7 obrazoviek s možnosťou rolovania obrazovky dookola či rolovania tapety spolu s obrazovkou. Prechod z poslednej obrazovky na prvú je pritom plynulý. V nastaveniach si môžete vybrať jeden zo štyroch motívov základnej obrazovky, z ktorých každá reprezentuje úplne iný dizajn domovskej obrazovky a predovšetkým ikoniek aplikácií. Motívy si môžete dokonca meniť pre každú aplikáciu zvlášť, stačí, ak danú ikonu chvíľu podržíte a získate prístup k nastaveniu motívu, teda nie ste odkázaní len na jeden motív, ale môžete si ich takto kombinovať podľa vlastného vkusu, dokonca si ako obrázok ikony môžete zvoliť vlastný obrázok. Rovnako aj zablokovaná obrazovka ponúka množstvo nastavení. V zablokovanom stave máte rýchly prístup k štyrom aplikáciám, ktoré si môžete, samozrejme, zvoliť, či k notificačnej lište, v rámci ktorej si môžete navoliť až dvanásť skratiek. Ak by sa vám nepáčili hodiny zablokovanej obrazovky, môžete ich vymeniť za jeden z piatich typov hodín a skratiek. Široké spektrum nastavení ponúka aj zámok obrazovky, v ktorom si

môžete zvoliť jednu zo šiestich možností odblokovania obrazovky. Zaujímavosťou je odblokovanie obrazovky pomocou tváre, ktoré je známe predovšetkým z notebookov. Ďalšou "vychytávkou" je funkcia QuickMemo, nachádzajúca sa v notificačnej lište. Jej úlohou je zhotovenie screenshotu obrazovky, ktorý si môžete uložiť ako obrázok, ale môžete si do neho písať aj poznámky, kresliť či orezávať obrázok a následne vaše výtvary zdieľať. Nijak inak ako pozitívne možno hodnotiť aj možnosť reštartovania telefónu, ktorú nájdete v možnostiach pri vypínaní telefónu. V telefóne nájdete aj niekoľko aplikácií od LG, poteší najmä správca aplikácií či správca úloh, pre zdieľanie obsahu vám poslúži SmartShare. O zálohovanie vašich súborov, kontaktov a ďalších informácií sa postará aplikácia Backup. Pomocou aplikácie RemoteCallService sa môžete dokonca spojiť so zákazníckou podporou, ktorá sa dokáže na diaľku pripojiť na váš telefón a rýchlo tak vyriešiť vaše problémy. V prípade, že by ste si chceli prehliadať dokumenty, môžete využiť predinštalovaný Polaris Office, ten vám však, žiaľ, neponúkne úpravu dokumentov.

Multimédia

Dobrý dojem zanecháva aj multimediálna stránka telefónu. Najväčšiu zásluhu má na tom prehrávač videí, ktorý ponúkne viacero zaujímavých funkcií. Asi najzaujímavejším je tzv. Media Plex, pomocou ktorého si môžete približovať ľubovoľnú časť videa počas jeho prehrávania alebo pozastavenia. Nechýba ani možnosť prezerania náhľadu videa posúvaním prsta po časovej osi prehrávača. Ďalšími zaujímavosťami sú funkcie spomalenia, resp. zrýchľovania prehrávania a knižnica videí, ktorú aktivujete stlačením šípky v pravej časti prehrávača, pričom na jednej polovici obrazovky sa vám zobrazí knižnica a na druhej polovici ostáva aktívne prehrávanie videa.

Poslednou zaujímavou funkciou je Dolby Mobile, ktorú majú spoločnú prehrávač videa a hudby. Ide o funkciu priestorového zvuku, ktorý je možné aktivovať po zapojení slúchadiel. Musím sa priznať, že som sa na Dolby Mobile tešil, no po pripojení slúchadiel som ostal sklamaný. Dôvodom je neprirodzený zvuk, ktorý Dolby Mobile produkoval, tak som ho radšej vypol a nevracal sa k nemu. Okrem priestorového zvuku si môžete zvoliť aj niektorý z predvolených hudobných profilov alebo si vytvoriť vlastný. Na svoje si prídu aj priaznivci rádia, pri ktorom sa však budete musieť zaobísť bez RDS.

Číz

Ak tipujete, že táto kapitola bude venovaná fotoaparátu, máte pravdu. LG 4X HD ponúka 8MPx snímač s možnosťou natáčania full HD videí. Fotoaparátu nechýba ani blesk. Okrem toho nesmie chýbať autofocus a množstvo



nastavení fotoaparátu. Pri prvom pohľade na telefón ma sklámala absencia hardvérového tlačidla spúšte fotoaparátu, no LG to vymyslelo šikovne. Ako spustiť fotoaparátu môžete totiž využiť tlačidlo pre reguláciu hlasitosti, ktoré zvyčajne plní funkciu zoom, teda priblíženie/oddialenie záberu. „Zoomovanie“ sa vykonáva dvoma prstami na obrazovke.

Na túto zmenu sa dá celkom rýchlo zvyknúť, no musíte si dať pozor, aby ste si prstom nezakryli šošovku fotoaparátu. To sa celkom často stáva aj pri fotení



so spúšťou na obrazovke, čo signalizuje nie príliš najšťastnejšie umiestnenie fotoaparátu na zadnej stene telefónu. Zaujímavých "vychytávok" je tu viacero. Dobrý potenciál má možnosť vytvárania časozberu, ktorá vám bude známa skôr z videokamier, pri ktorom sa vytvorí jeden

snímok každých x sekúnd. Žiaľ, v tomto smartphone funguje časozber trochu nezmyselne, ostáva nám len dúfať, že pri aktualizácii na Jelly Bean LG túto funkciu doladí. Ďalšou zaujímavosťou je fotografovanie pomocou zvukového povelu, ktorým je staré a otrepané

podľa niektorého z predvolených motívov. Škoda len, že si LG nedalo viac záležať aj na kvalite fotoaparátu, ktorý svojimi snímkami síce neohúri, ale ani veľmi neskľame. Tie vyniknú predovšetkým vďaka reálnemu zobrazeniu farieb, no sklamú zase kvôli pomerne veľkému šumu a abstinencii ostrosti. Podobne je na tom aj video.

Záverečné hodnotenie

Ak mám byť úprimný, nikdy som nebol priaznivcom značky LG a na nákup telefónu tejto značky som



vôbec nerozmýšľal. Nepoznám staršie modely, takže neviem posúdiť, ako veľmi sa LG posunulo vpred, no môžem povedať, že model 4X HD presiahol všetky moje očakávania.

Príjemný dizajn, pevná konštrukcia, veľký IPS displej, dostatočný výkon, nadstavba Optimus UI, NFC a v neposlednom rade cena. Toto vnímam ako najväčšie pozitíva, pre ktoré sa tento model oplatí kúpiť.

Na druhej strane sú negatíva, ako je slabší fotoaparát, otázna softvérová podpora výrobcu do budúcnosti a pre mňa najväčším sklamaním absencia notificačnej diódy, ktorá by už mala byť samozrejmosťou. No pri odporúčanej cene 348€ by sa naďalej dalo prižmúriť oko, pretože na svoju cenu ide o fakt skvele vybavený smartphone.

Miroslav Konkol'

Sedem psychopátov (4/5)



U človeka, ktorý sa s tvorbou scenáristu a režiséra Martina McDonagha doposiaľ nestretol, tak ako i v mojom prípade, má jeho druhý celovečerný zárez tú výhodu, že k nemu môže pristúpiť celkom bez predsudkov či očakávaní. Predchádzajúci McDonaghov počin V Brugách (In Bruges, 2008) totiž veľmi jasne rozdelil divákov do kategórií „milujem to“ a „nenávidím to“, prakticky bez šedej zóny medzi nimi. Sedem psychopátov takýmto potenciálom disponuje tiež, no je ťažké si predstaviť ľudí, ktorí by ich vyslovene nenávideli.

Príbeh filmu sa rozbieha keď sa scenárista Marty zúfalo snaží stvoriť scenár k svojmu ďalšiemu filmu. Popritom sa však primotá k únosu domáceho miláčika istého vyšinutého gangstera, za ktorý je zodpovedný Martyho kamoš Billy a jeho šéf Hans. A tým sa začína šialená jazda, ktorá Martymu poskytne snád' až priveľa inšpirácie.

Takto načrtnutý dej – a napokon aj prvá polovica samotného filmu – zväzda k myšlienke na klasickú odl'ahčenú krimi-komédiu, no opak je pravdou. Napokon, Marty sám poznamená, že nechce napísať tradičný hollywoodsky scenár, ale pozitívny príbeh – a krstné meno hlavného hrdinu sa s režisérovým určité nezhoduje iba náhodou. Sebareflexia sa s nadsádzkou prepleťa počas celého filmu. No hneď, ako zaznie veta, ktorá by mohla zniet' až príliš vznešene alebo snobsky, nebojí sa McDonagh sám seba zosmiešniť trefnou čiernohumornou hláškou. Toto a prirodzene plynulé prechody medzi dojímavými momentmi a drsnejším humorom, dokonca len na ploche niekoľkých sekúnd počas jedinej scény, sú najväčšími devízami filmu. Samozrejme sprostredkované, vynikajúcimi hercami.

Alkoholický írsky spisovateľ je postava šitá na telo Colinovi Farrellovi, rovnako ako si v koži čudáckeho Hansa nemožno predstaviť nikoho iného než Christophera Walkena. Oboch ich však prevýšil Sam Rockwell ako Billy, z ktorého jeho nevypočítateľná povaha v kombinácii s takmer detskou snahou pomôcť priateľom robí najzaujímavejšiu postavu prepleteného príbehu. A hoci akcie je poskromne,

„prestrelka“ na cintoríne patrí k najzábavnejším akčným scénam, aké v minulom roku do našich kinosál zavítali.

Niektorí možno McDonaghovi budú vytýkať slabé ženské postavy (Abbie Cornish a Olga Kurylenko sú tu viac-menej len na to, aby sa ukázali v premoknutom tričku, respektíve bikinách – čo mi, osobne, neprekáža), občasnú epizódnosť deja, či možno pre slabšie povahy až príliš brutálne násilie. No úlohu žien v tomto filme Marty s patričnou dávkou cynického humoru vysvetlí, čo je od režiséra a scenáristu zároveň aj sympatické priznanie, že aj on sa má stále ešte čo učiť. Podobne, „Päť psychopátov“ by zrejme nebol taký úderný názov a navyše žiadna historka či charakter výrazne neuberá celkovému dojmu. Dokonca ani to násilie nie je dnes už nič netypické, stačí spomenúť produkciu Quentina Tarantina či ktorúkoľvek z hororových rýchlokvašiek.

O to väčšia je to škoda, že sa film na Slovensku dostal len do obmedzenej distribúcie, a unikol tak záujmu väčšiny publika. McDonagh totiž zručne vyskladal príbeh, ktorý dojme a baví zároveň. Ak v súčasnej záplave oscarových istôt máte chuť na niečo iné, určite skúste outsidera, ktorý sa o zlatých plešivcov za rok 2012 neuchádza. Hoci aspoň za scenár by si nomináciu zaslúžil.

Róbert Feldmár



Dredd (3/5)



O Sudcovi Dreddovi, ktorého v rovnomennom filme z roku 1995 stvárnil Sylvester Stallone, každý minimálne počul. Nie všetci však už vedia, že šlo o adaptáciu britského komiksu 2000 A.D. V roku 2008 sa rozhodli nakrútiť svoju vlastnú adaptáciu aj britskí filmári a ako sa zvykne hovoriť – na ničom nešetrili. Rozpočet v odhadovanej výške 45 miliónov je na európske pomery stále enormný. Na filme je to aj vidieť. Vizuálne efekty a interiéry sú na úrovni, i keď je to určite aj vďaka tomu, že tvorcovia si boli vedomí svojich možností a limitov.

Intro filmu nás rýchlo uvádza do deja. Nachádzame sa v Mega-City One, v meste s 800 miliónmi obyvateľov snažiacich sa prežiť vo svete po jadrovej vojne. Akčné sci-fi Dredd však nepredstavuje akúsi temnú futuristickú víziu, ale je to mega mesto podobné tým našim, ale násobne väčšie. Je plné zločinu, ktorý nevie vládna moc kontrolovať. Poslednou záchranou pre ťažko skúšaných obyvateľov je systém sudcov, ktorí zločin vyšetria, páchatel'ov na mieste odsúdia a ak je to potrebné, vykonajú rozsudok smrti. Veľmi nekompromisné.

Zaujímavým človekom za týmto projektom je scenárista a producent Alex Garland. Občas píše romány, jeho prvotinou bola Pláž, ktorú neskôr sfilmoval Danny Boyle. Pre neho napísal aj scenár k sci-fi filmu Sunshine (2007). Škoda, že Boylea nedotiahol k Dreddovi, mohol byť o triedu lepší.

Vezmeme to, ale z inej strany. Od sudcu Dredda sme čakali akčnú rúbanicu a to sme aj dostali. Navyše dej je veľmi dobre vystavaný, bez hluchých miest a pátosu. Akčné scény nie sú hlúpe, Dredd nezabíja horď nepriateľ'ov na úrovni superhrdinu, ale za pomoci taktiky a vybavenia. (Treba to samozrejme brať s rezervou, je to predsa len akčný film.)

Problémom filmu je to, čo v ňom nie je. Neponúka totiž nič navyše. Ústredný hrdina je v podaní Karla Urbana síce fajn a na druhé pozretie ešte o niečo lepší, ale nový Terminátor, či Rambo z neho nebude. A podobne je to aj s celým filmom.

Garlan ho síce plánoval ako súčasť trilógie, ale dnes je jasné, že mal zbrane väčšieho kalibru vytásiť už v tejto prvej časi. Určite by tak zaujal viac divákov a séria sa mohla naozaj rozbehnúť. Dobrých tém a motívov ponúka svet sudcu Dredda viac ako dost'.

Ak sa film rozhodnete pozrieť, sklamaní pravdepodobne nebudete. V opačnom prípade však o nič neprídete..

Michal Klembara



Divoký Django (4,5/5)

TARANTINOV SPLNENÝ SEN



Quentin Tarantino režisérsky dozrel a po gangsterských historkách, ázijskej rezbe či vojnovej fabulácii nakrútil rýdzu poctu žánru jeho detstva. Hoci by sme prvky westernu našli v každom jeho diele, plnokrvný pištoľnícky príbeh prišiel na rad až po dvadsiatich rokoch autorskej tvorby. S rozprávkovým rozpočtom 100 miliónov dolárov, o ktorých sa doteraz „magorovi z požičovne“ mohlo len snívať, bolo nakrúcanie čistou baladou. Tento westernový epos má našliapnuté stat' sa najziskovejšou tarantinovkou vôbec.

Nie je za tým len štýlová marketingová kampaň a chvála filmových publicistov ale predovšetkým dokonale premyslená realizácia tvorivého perfekcionista. Quentin po dlhej dobe rozpráva svoj príbeh chronologicky. Oblúbené flashbacky obmedzil na minimum a tradičný rýchly strih k westernu pasuje ako strelec na koňa. Príbeh oslobodeného otroka hľadájúceho svoju milú má doposiaľ nevídané epické rozmery. Hrdinovia sa stretávajú s množstvom postáv, dlhý čas putujú a zvládajú jednu nástrahu za druhou. Neľahká cesta ich formuje do podoby potrebnej k záverečnému osudovému finále. Rápidna premena je zrejme najmä na negramotnom Djangovi, z ktorého sa stane najrýchlejší pištoľník divokého západu i uhladeného

juhu. Nesmú chýbať tarantinovsky vyšperkované dialógy, ktoré tento krát nie sú samoúčelné, ale pomáhajú rozvíjať zápletku.

Starostlivo budovaná pointa vrcholí na večeri u zákerného plantážnika Calvina Candieho. Takto pracne vygradované rozprávanie so záverečným potokom krvi je pre westernový žánr typický. Žiadna z doterajších Tarantinových snímok nepôsobí tak tradične. Chybičkou krásy je nadstavené finále, ktoré oproti grandiózne dotiahnutej večerovej sekvencii nedosahuje kvality predchádzajúceho deja. Napriek tomu je Django veľmi vyváženou jazdou plnou ostrovtipu a nespútanej akcie. Nechýba mu typický nadhľad s akým Quentin nakrúca i tie najkrvavejšie scény.

Celým dielom sa nesie vážna téma otroctva, s ktorou sa režisér vysporiadal svojším čiernočiernym humorom. Z filmu je očividné opovrhovanie rasizmom, čo len potvrdzuje najkomickejšia scéna s dezorientovaným ku klux klanom. Poctu špagety žánru je cítiť z každého záberu. Od pôvodných westernových melódií, cez klasické prvky ako výcvik strel'by až po cameo pôvodného predstaviteľa Djanga Franca Nera. Priaznivci európskych kovbojok si istotne prídu na svoje a herci si westernové nakrúcanie zreteľne užívali. Leonardo DiCaprio stvárnil zápornú postavu po prvýkrát a je



treba uznať, že bol slizký ako had. Režisérovi oblúbenec Samuel L. Jackson zahral bieleho negra v službách otrokára absolútne bravúrne a Jamie Foxx svojím minimalistickým prejavom dokázal, že bol pre rolu nespútaného Djangou tou správnou voľbou. Prerod otrockej duše v sebavedomého pomstiteľa je základným pilierom tejto vyhladzovacej jazdy a Foxx to predal nadmieru vierohodne.

Hereckým dominantom podľa očakávaní ostáva Christoph Waltz ako lovec ľudí Dr. Schultz. Postava bývalého nemeckého dentistu, ktorému sa hnuší otroctvo je prakticky neodolateľná. Je obdivuhodné, ako Waltz dokázal uchopiť postavu do určitej miery zhodnú i tak rozdielnu voči plukovníkovi Landovi z Nehanebných bastardov (Inglorious Basterds, 2009). Ako býva zvykom, drobnú, no expozívnou roličku uštedril Quentin sám

sebe a kľúčovú postavu zotročených Broomhildy stvárnila mladučka Kerry Washington. Po dlhej dobe ženská postava, ktorá hnaná pomstou nemorduje všetkých navôkol, ale len sympaticky vyčkáva na záchranu svojím milým. Presne ako v germánskej legende o Brumhilde a Siegfriedovi.

Tarantino vyrozprával poctivý pištoľnícky epos plný farebných postáv a divokého násillia. Dialógy svišťali vzduchom ako plieskajúci bič a spokojní diváci sledovali kandidáta na jeden z najlepších filmov roku. Len tak ďalej Quentin.

P.S. The „D“ is silent.

Martin Zielosko



ZÁKLADNÉ INFO:

Ice Age: Continental Drift, 2012, USA, 88 min, animovaný/dobrodružný

Réžia: S. Martino, M. Thurmeier

Hudba: John Powell

Obsadenie: Ray Romano, Queen Latifah, John Leguizamo, Denis Leary, Chris Wedge...

Na recenzii poskytol:

Bonton

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná animácia a hudba
- + nové postavy
- + napriek chybám zabaví
- repetitívny námet
- množstvo naratívnych chýb
- občas samoúčelnosť
- málo premysleného humoru

HODNOTENIE:

60%



Doba l'adová: Zem v pohybe

ŠTVORKA OPĚĚ ČELÍ KATASTROFE

■ Vlnajšie leto schladila už štvrtá časť známej série Doba l'adová s podtitulom Zem v pohybe. Po aktívnom pobyte na plátnach sa dostal tento nový prírastok aj na prenosné médiá Blu-Ray a DVD.

Zabehnutú šablónu podania tejto série pozná každý, kto videl aspoň jeden diel. Ako je to už pri Dobe l'adovej zvykom, ani štvrtý diel nečaká dlho na rozbeh. Po strohej ukážke hlavných a zopár nových postáv sa začnú trhať kontinenty. Večný smoliar (nezabudnuteľná veverička s devastačnou závislosťou na oreškoch) Scrat tento raz skrátka zabľúdl do zemskeho jadra a výsledok na seba nenechal dlho čakať. Po tom, čo sa pevnina roztrhne medzi Mannym, jeho dcérou Peaches a družkou Ellie, je húževnatý mamut odhodlaný sa k nim dostať, akokoľvek to bude možné. Na širom mori, odrezaní od sveta, trojica obohatená o Sidovu babičku stretáva pirátov. Zvláštne trio prehistorických zvierat sa tak opäť ocitá na prahu dobrodružstva.

Zasa raz sa ťažiaci motív príbehu Doby l'adovej koncentruje okolo katastrofického scenára vyhynutia. Ellie s Peaches a mnohé iné zvieratá musia odísť z ich domova

pomaly zrovnávaného zemskou kórou. Apokalyptický scenár nám predstavila už Doba l'adová 2 (2006) a okrem toho aj rozprávky Happy Feet 2 (2011) alebo Krajina dávnych vekov (1988). Dej teda ničím neprekvapí. To isté platí aj pre všetky priemerné vedľajšie línie príbehu. Sid s babičkou každého otravuje. Manny sa snaží dostať k rodine. Jeho dcéra Peaches, kvôli túžbe patriť k rovesníkom, odbije najlepšieho priateľa a do tretice je tu pirát, túžiaci po pomste. Tušíte, aké morálne ponaučenia z toho vyplynú a čo sa s každou postavou stane? Áno, je to tak. Zem v pohybe je skrátka príliš repetitívne pokračovanie v rámci série aj námetu.

Nesmieme však zabúdať na ocenieľné plusy postáv. Každú z nich už poznáte, a ak aj nie, nikto sa nezmení alebo neprejaví iný prístup k okolnostiam. Tvorcovia na nás chrlia zopár mini (za vlny pritiahnutých) situácií na vyplnenie rozprávania bez žiadnej invenčnosti a napomáhaniu deju (napr. pasáž so sirénami). Napriek tomu je pôžitkom vidieť ich prácu s niektorými jedincami. Poteší hlavne Sid a jeho babička zastupujúca odkaz popkultúry, najmä v jej spôsobe vyjadrovania a štyľovosti. Tiež mamuti tinedžeri miestami vyznievajú ako

skupinka liberálnych nadutých tinedžerov dnešnej doby, zatiaľ čo pirátske postavy, ako kapitán Gutt, pripomenú v mnohom Pirátov z Karibiku a pirátsku mytológiu vzatú (miestami) za správny koniec.

Čo sa týka humoru, je vydarený, ale zamrzí cielené vynútený situačný formát väčšiny vtipov. Inými slovami, zvieratká často vypustia nejakú „hlášku“, ktorú značne ironizujú situáciou v ich prostredí. Na tomto princípe funguje značná časť priemerného scenára, ktorý dokonca



neúspešne paroduje samotnú sériu. Zvieratá sa na tom smejú a diváci nudne zívajú. Deti budú spokojné, ale staršie vekové kategórie zachránia od nudy len malé epizódy s obľúbeným Scratom, predstavujúce zároveň najvtipnejšie pasáže snímku. A, samozrejme, excelentná technická stránka či soundtrack od Johna Powella nadchne takisto.

Blue Sky štúdiá v roku 2002 stavili na animáciu s atypickým vizuálnym dizajnom, ktorý sa hneď na to stal znakom netradičného formátu rozprávky. Doba l'adová má v ich portfóliu rovnakú hodnotu, akú má Shrek pre Dreamworks. Nie je sa čomu čudovať. Animátori odvodili prácu prvej triedy. Oceniť treba krásne prostredia, dynamickú akciu a najmä dych vyrážajúcu simuláciu vody, motivujúcu iných animátorov posunúť v budúcnosti jej kvalitu. Revitalizáciou prešli aj hlavné postavy. Stále sú to hrdinovia, ktorých poznáte, avšak s dotykem rastúceho technologického pokroku. Škoda akurát nie vždy dokonale fungujúceho príbehu v kontraste so scenériami.

Záverečné hodnotenie

Napriek všetkému je nutné dodať, že Doba l'adová: Zem v pohybe sama o sebe patrí k tým dobrým „žánrovkám“, čo sa minulý rok urodili. Príbeh plynie rýchlo vďaka fajnej akcii, pesničkám, skvelej

animácii, ocenieľným popkultúrnym odkazom a hlavne rozveselí postavami. Na druhej strane zamrzí mnoho chýb deja, ktoré sú, bohužiaľ, výraznejšie než pozitíva, ako repetitívnosť námetu, samoúčelná epizodickosť diania, slabší humor a zopár príliš okatých záberov vytvorených kvôli 3D verzii filmu. Z hľadiska cieľovej skupiny je film ako stvorený pre deti, moralizujúce

vyvrcholenia zápletiiek sú síce podané až príliš idylicky, ale dá sa cez to prenieť. Je to predsa rozprávka. Na práve vyjdenom Blu-Ray disku vás čaká 2D aj 3D verzia filmu plus český aj anglický dabing v päťkanálovom zvukovom prevedení.

Jozef Andraščík



ZÁKLADNÉ INFO:

Resident Evil: Retribution, 2012, USA

Réžia: Paul W. S. Anderson
Hudba: tomandandy
Hrajú: Milla Jovovich, S. Guillory, M. Rodriguez, Bingbing Li, B. Kodjoe, Johann Urb, S. Roberts

Na recenzii poskytol:

Magic Box Slovakia

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobrá kamera
- + veľa bonusového obsahu
- stupídny príbeh
- nedostatok kreativity
- herecké výkony
- úplne mimo predlohy

HODNOTENIE:

30%



Resident Evil 5: Odveta

VEL'KÉ ZOMBIE SKLAMANIE

■ **Filmová séria Resident Evil začala pred desiatimi rokmi obstojným prvým dielom, ktorý neprekonal žiaden nasledujúci. Nedávno sa piata časť dostala v lokalizovanej verzii aj na náš trh. Potvrdí Resident Evil 5: Odveta (2012) pravidlo klesajúcej kvality alebo je výnimkou?**

Ak poznáte videohry Resident Evil a s rovnomennou filmovou sériou ste sa doposiaľ nestretli, budete nemilo prekvapení. Mená postáv by súhlasili, ale zápletky, situácie a vzťahy medzi nimi nedávajú zmysel. Nepomáha ani skutočnosť, že na svoje predlohy z videohier sa podobajú len približne (napríklad Leon Kennedy je v hrách väčšinou hladko oholený, vo filme, v podaní Johanna Urba, je však úplne zarastený).

Príbeh filmu začína presne tam, kde skončil predošlý diel. Úvodná scéna je pôsobivo natočená a masívne (zne) užíva potenciál 3D. Akčným filmom pristanú veľkolepé otváracie sekvencie v spomalenom čase. V RE: Odveta sú obohatené o scény, kde sa taktiež v spomalenom čase prehráva dej pospiatky, čo pôsobí takmer umelecky. Škoda, že to hneď pokazí intermezzo, kde Alice (Milla

Jovovich) objasňuje udalosti predošlých dielov série. Toto je problém celého filmu, konkrétne scenára, ktorý si neodpustí „objasňovačky“ pri uvádzaní nových postáv, ale neunúva sa predstavovať postavy prebraté z videohier. Takisto, keďže Odveta je priamym pokračovaním RE: Afterlife (2010), sa akosi počíta s tým, že už poznáme postavy z minulého dielu. Spôsobená nekonzistentnosť je mäťúca, pretože nie je jasné, komu sú vysvetľovacie sekvencie určené. Napríklad pre hráča videohier je postava Jill Valentine (Sienna Guillory) dôverne známa, ale Jill vo filme je úplne iná než Jill z hier. Film sa pritom neunúva objasniť, prečo má Jill vo výstrihu akéhosi červeného plastového pavúka a prečo sa pokúša Alice zabiť.

Celý príbeh vlastne nedáva zmysel a masívne vykráda predošlé diely série. Alice sa zobudí niekde v centrále Umbrelly, takmer nahá. Uteká na slobodu, cez chodbu plnú laserov, len aby sa dostala do ešte horšej situácie. Trochu zápletky, zistíme, že sme v ďalšom podzemnom komplexe a nakoniec sa film otvorene priznáva, že sa už opakuje. Ale aby toho nebolo málo, prichádza záchranné komando poskladané zo štyroch bielych

metrosexuálov a jedného čierneho basketbalistu, ktorý aj v hlbokých mrazoch na Kamčatke pobehuje s rozopnutou bundou a odhalenou hrudou. Vyčerpanosť kreativity autora scenára (pozn.: Anderson si scenár napísal sám) sa okato prejavuje, keď každý problém vyrieši pokynom k invázii nemŕtvych. Raz by to bolo super, druhýkrát to nevádi... No päťkrát po sebe?

Okrem toho máme výhrady voči „efektu rozbehnutého vlaku“, ktorý je typický najmä pre trilógie. Film začína niekde



uprostred príbehu, nič zásadné sa nestane a končí v najnapínavejšej chvíli, keď to už vyzerá, že konečne naberie poriadne obrátky. Ďalší diel je nevyhnutný, dokonca Sony si ho už objednalo, keď Odveta zarobila viac než 200 miliónov dolárov. Otázne je, kto sa na to bude pozerat'?

Ale aby sme na film aj pochválili, dodávame, že hudba nie je zlá a je celkom dobre nastrihaná k filmu (alebo v niektorých pasážach je film dobre nastrihaný k hudbe?). Proste taký bežný štandard, na aký sme zvyknutí. Ak odhliadneme od toho, že Anderson si neodpustí dávať do filmu extra-super-prehnané 3D zábery, tak sa kameramanovi MacPhersonovi celkovo práca vydarila. Mnoho záberov je veľmi

pôsobivých. Polovica filmu vyzerá dost' lacno, ale vďaka práci kamery to tá druhá polovica celkom dobre kompenzuje. Práve kvôli tomuto kontrastu vyniká kvalita vydarených záberov.

Verdikt

Nonsens na piatu. Stupídny scenár, tragické herecké výkony, minimálna vernosť k predlohe, mizerné digitálne efekty a nadmerné samoúčelné komponovanie záberov pre 3D. Aj tak sa dá tento film charakterizovať.

Resident Evil: Odveta je, aj keď sme po posledných dvoch hrách dost' znížili očakávania, urážkou mena klasickej série. Ak to takto pôjde ďalej, tak si

po natočení ďalšieho dielu bude môcť režisér Anderson podať ruku s Uwe Bollom. Jediné, čo ho zatiaľ drží nad vodou, je kamera Glena MacPhersona, ktorému sa podarilo zachytiť viacero naozaj pôsobivých záberov.

Obsah BR disku

Šťedrý je nielen výber zvukových stôp (slovenská chýba) a titulkov, ale aj ponuka bonusov. Ale darmo je bonusov veľa, keď film samotný za nič nestojí. Kto by však chcel spoznať zákulisie tvorby tohto filmu, má na výber zo šiestich filmov o filme, množstvo predĺžených scén, nepodarené zábery i komentáre tvorcov.

Pavol Ondruška



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: David Cronenberg
 Scenáť: D. Cronenberg, Don DeLillo
 Hudba: Howard Shore
 Kamera: Peter Suschitzky
 Produkcia: Paulo Branco, Martin Katz
 Hrajú: Robert Pattinson, Juliette Binoche, Sarah Gadon

Na recenziu poskytol:
 www.niagara.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalita spracovania
 + netradičné autorské postupy

- absencia zmyslu filmu
 - bez vyvrcholenia
 - neprehľadnosť konštrukcie filmu

HODNOTENIE:

55%



Cosmopolis

KDE V NOCI PARKUJÚ LIMUZÍNY?

■ **Kráľ krvavých hororov, David Cronenberg, v poslednej dobe akosi vymäkol. Po vlačnej Nebezpečnej metóde (2011) prichádza s nesympatickým prázdny charakterom mladého bilionára Erica Packera (Robert Pattinson).**

Ked' sa mladý bilionár, geniálny vizionár Eric Packer, rozhodne, že chce nový zostrih, tak ho jednoducho dostane. Človeku, ktorý je taký bohatý, že môže mať kedykoľvek čokoľvek sa mu zapáči, neprekáža, že za holičom bude v zápche veľkomesta cestovať celý deň. Tak sa začína dlhá jazda luxusnou limuzínou, v ktorej sa odohráva väčšina filmu.

Charakter inteligentného Erica Packera je na jednu stranu zaujímavý, pretože prekypuje vedomosťami, žije sa informáciami, nabíja ho energia zmätku a chaosu, no zároveň extrémne nesympatický, lebo je necitlivý, chladný, osobnostne prázdny, neempatický, netolerantný, namyslený, vždy a všade dáva najavo svoju nadradenosť, čím si rád dokazuje svoju moc.

Herectvo Roberta Pattinsona má chladný vykalkulovaný prejav, ktorý

nenabáda, aby sme si k postave vytvárali vzťah a vyslovene sa k tejto úlohe hodí.

Dynamika príbehu má roztrieštenú konzistentnosť, keď režisér narúša príbeh skokovým strihom a presúva sa z epizódky na epizódku. Film je jazdou po meste so zastávkami na rôznych miestach s rôznymi ľuďmi. Príbehu často chýba vysvetlenie prepojení a súvislostí týchto stretnutí s príbehom. Cronenberg narúša pravidlá kauzality, ktorých sa Hollywood krvopotne drží vo svojej bežnej produkcii. Vďaka nemu zostáva Cosmopolis filmom netradičným, čo však prináša aj isté negatíva.

Problém filmu spočíva v tempe, podivnom, pomalom. Snaha šokovať niektorými scénami je zrejme a Cronenbergovi sa to aj celkom darí, škoda len, že niekedy len tak prvoplánovo.

Množstvo postáv, ktoré sa vo filme objavujú, zastupuje rozmanitosť názorov a filozofických postojov. Film je informačne zhustený tak, že divák má čo robiť, aby sa v tom zorientoval. Sú nastolené rôzne filozofické, ekonomické aj politické teórie, každá skoncentrovaná do krátkej epizódky.

Hoci sú pravdivé, nič nové a nič zásadné neodhalujú, neprinášajú inovatívne riešenia, sú to len konštatovania a tézy spájajúce sa so súčasnou kapitalistickou spoločnosťou. Film sa sám stáva, možno neúmyselne, komentárom doby. Sveta, v ktorom vznikol – informačne preplnený, avšak bez skutočnej podstaty.

Pozoruhodná je limuzína. Symbol (akoby ďalší protagonista vo filme) odráža charakter hlavného hrdinu, Erica Packera, jeho separáciu od skutočného



sveta, život vo vlastnej bubline, mimo reality. Demonštruje moc, bohatstvo. Množstvo elektroniky, ktorá je v nej nainštalovaná, slúži na zber informácií, na spracovávanie dát. Postupné zmeny tohto auta sú odrazom momentálnych vnútorných stavov jeho majiteľa.

V Cosmopolise sa väčšinou nič nedeje, preto nás rýchlo premôže nuda. Záver, ktorý je obsahovo a filozoficky

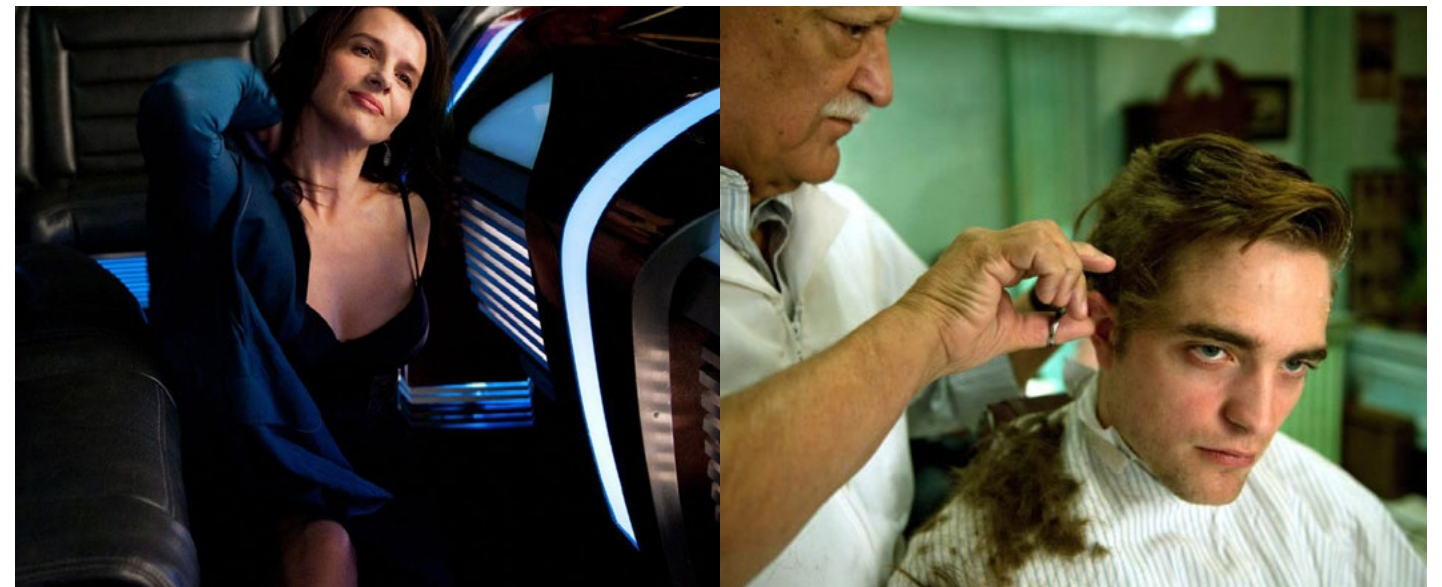
najzaujímavejšou časťou filmu, prichádza príliš neskoro. Celkovému dojmu z filmu nepridáva ani absencia klimaxu, kvôli čomu považujeme koniec za veľmi neuspokojivý. Mimochodom, týmto problémom trpel aj predošlý Cronenbergov film, takisto konverzačný, Nebezpečná metóda.

Verdikt

Cosmopolis (2012) je netradičným filmom.

Informačne saturovaný konverzačný snímok stavia na úplne banálnej zápletke, pričom ho posúvajú vpred náhodné stretnutia. Cronenberg sa presunul k odlišnému žánru, ktorý uňho vďaka jeho filmárskej zručnosti na jednej strane prekvitá, no trpí absenciou podstaty a závermi bez vyvrcholení.

Pavol Ondruška



>> Patrick deWitt

Bratia Sistersovci

Čitateľ sa na začiatku príbehu Patricka deWitta ocitá v Oregone. Napriek tomu, že sa píše rok 1851, autor nepodáva mechanický exkurz do histórie, ten je skôr naopak, odsunutý na (viac ako) bočnú kol'aj.

Prioritnou témou netypického westernu je vzťah dvoch bratov Eliho a Charlieho. „Pomyslel som si: Každý z nás môže byť vnútorne zranený a nikto nie je úplne odolný proti útrapám a smútku.“ Alebo ak chcete – vzťah dvojice nájomných vrahov, nie je totiž western ako (psychologický) western...

Celým dejom románu nás sprevádza Eli – vnímavejší, menej násilnia chytivý a citlivejší. Napriek tomu, že symbolicky pomenovaní Sistersovci majú na Divokom západe povest' zabijakov, Eliho myšlienky majú čoraz ďalej od myšlienok vraha. „V to ráno boli moje city ťažko ranené, najmä pri pohľade na brata, ako sedí na svojom silnom a vysokom koňovi, a s vedomím, že ma nemá rád tak, ako som vždy mal rád ja jeho a ako som ho obdivoval a vzhliadal k nemu. Pera sa mi chvela a pristihol som sa, ako kričím, zatiaľ čo okoloidúci si pošuškávali a zízajú na mňa.“ Pomerne čerstvý román z dielne Artfora prináša na náš trh niečo nové - netypické prepojenie zločinu a čítania. Oboje dozdobené rachotom koltov, erdžaním koňov, smiechom povolených žien, lejúcou sa whisky a blyšiacim sa zlatom.

Drsní chlapi sa vydávajú na cestu, stojí pred nimi totiž jedna z ďalších úloh, ktoré si objednal ich zamestnávateľ Komodor. Za obeťou, Hermannom Kermitom Warmom, sa vyberú do San Francisca, zmietaného ošialom zlatej horúčky. Eli od začiatku intuitívne cíti, že táto vražda nebude celkom „kôšer“ - doteraz totiž zabíjali len zlodějov a všakovakých sviniarov. Označovali sa za akýchsi „vykonávateľov spravodlivosti“ a svoju robotu si robili dobre. Úmysel bratov sa však postupne mení, začínajú zvažovať

morálnu stránku veci a Warma vnímajú čoraz viac ako inteligentnú bytosť.

Čitateľ na veci, ktoré sa dejú, nazerá Eliho očami, čím má umožnený pohľad do zabijakovej duše. Jednoducho vkĺzne do deja, predovšetkým vďaka farbistým, no zároveň ľahko čitateľným opisom, ktoré textu dominujú. Mnohé z nich sú značne naturalistické, zosobňujú čierny miestami poriadne drsný humor pištoľníkov a sú dôkazom toho, že opisy nemusia vždy iba nudiť.

Vzťah bratov, napriek tomu, že sa majú radi, sa vyvíja a posúva. Charlie ustupuje od svojho pomerne chladného, nadradeného postoja. „Týmto sme vec uzavreli a zároveň sme tým nadviazali celkom nový bratský vzťah, v ktorom Charlie nebol viac ten, kto jazdí vždy s veľkým náskokom popredku, a ja som už nebol ten, čo sa šuchce za ním. Tým však nechcem povedať, že by sme si vymenili roly – skôr to, že staré roly zanikli.“

S postupným vykresľovaním vzťahu rastie dielo aj po symbolickej stránke - Charlie, kvôli svojej nerozvážnosti a tvrdohlavosti, prichádza o ruku.

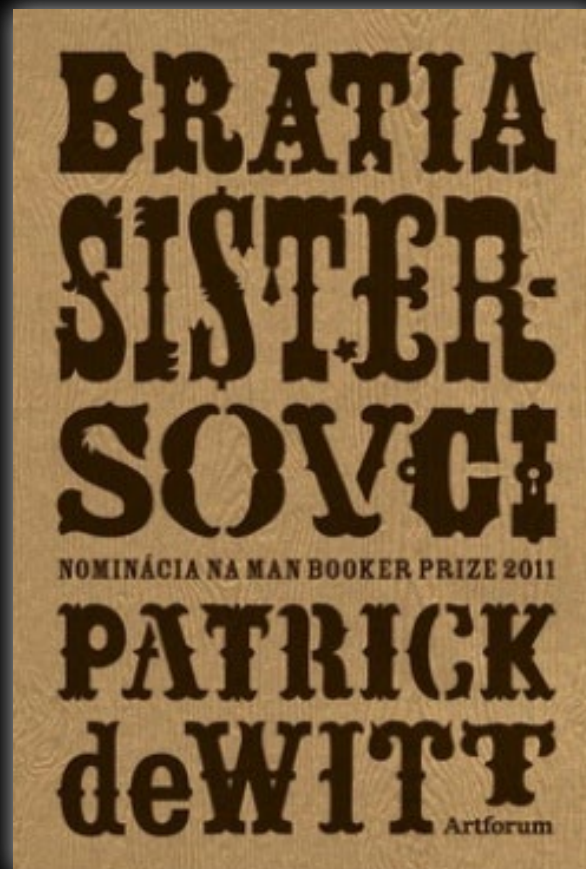
Hoci napätie, ktoré Bratia Sistersovci okolo seba šíria, dávkuje autor postupne, na čitateľa má chytľavý účinok. DeWitt na konečné rozhodnutie jednej z hlavných postáv odkazuje v priebehu celej knihy, a to aj napriek tomu, že počas deja zvädza Eli vnútorný boj. Ani psychologickému westernu sa však nevyhol trošku klišeovitý záver. „Ani neviem, kedy som bol naposledy na mieste, kde som skutočne chcel

byť, a tá myšlienka ma naplňovala pokojom.“

Po románe Očista z roku 2009, ktorý sa dostal na zoznam odporúčaných kníh redaktorov denníka The New York Times, sú Bratia Sistersovci deWittovým druhým románom. Oproti autorovej prvotine však nezaostávajú – kniha bola v roku 2011 nominovaná na Man Booker Prize.

Karolína Lacová

Autor knihy: Patrick deWitt
Originálny názov: The Sisters Brothers
Počet strán: 352 strán
Väzba: brožovaná väzba
Jazyk: slovenský jazyk



>> Adeline Foo

Denník Amosa Leea

Viete, aké sú národné jedlá Singapuru? Čím je známa singapurská 200? Je blogujúci Amos Lee skutočne novým knižným fenoménom pre všetky vekové kategórie?

Hoci trinásťka zvykne nosiť smolu, určite to neplatí pre singapurskú autorku Adeline Foo. V poradí trinásť kniha nielen pre deti s názvom Denník Amosa Leea – Sadnúť, napísať, spláchnuť sa stala medzinárodným bestsellerom. Už len jej úvod je predzvesťou výnimočnosti: „Tento denník je výsledkom novoročného predsavzatia mojej mamy, ktorá sa rozhodla prinútiť ma písať. Dostala totiž naozaj čudný nápad: vraj by sme mali čo najzmysluplnejšie využiť čas strávený na veku. Povedala, že keď budem na veľkej, môžem zároveň aj písať. Ale nie viac ako päť až desať minút!“

Výsledkom Amosovho vysedávania na toalete je denník plný zábavných postrehov, zážitkov, či snov, ktoré sú doplnené svojráznymi kresbami Stephanie Wong. Amos je obvyčajným deväťročným žiakom žijúcim v Singapure spolu so svojimi rodičmi a mladšou sestrou OSOU. Spolu so spolužiakmi Anthonym a Alvinom tvoria nerozlučné trio „Tri áčka“. Ich kamarátstvo však prejde po Anthoniho zrade zatŕpkavacou skúškou. Keďže sa Amosova mama zamestná v miestnych novinách, Amos spolu s OSOU využijú možnosť spoznávať miestnu kultúru.

Prostredníctvom príbehov a tematických ilustrácií čitateľ spoznáva typické národné jedlá, dozvie sa ako prebieha lov krabov a rýb, či aké šialenstvo rozpútala Veľká cena Singapuru F1. Vtipné príbehy dotvára vzájomný konflikt Amosa a školského prefekta Michaela, ktorý nepriamo poukazuje na šikanovanie v školách. „Ten strašný chalan však vychmatol prepravku so žabami Alvinovi z rúk a rozbehol sa na školské záchody. Utekali sme za ním, no boli sme príliš pomalí a už sme mu nestačili zabrániť, aby ich spláchnol!“

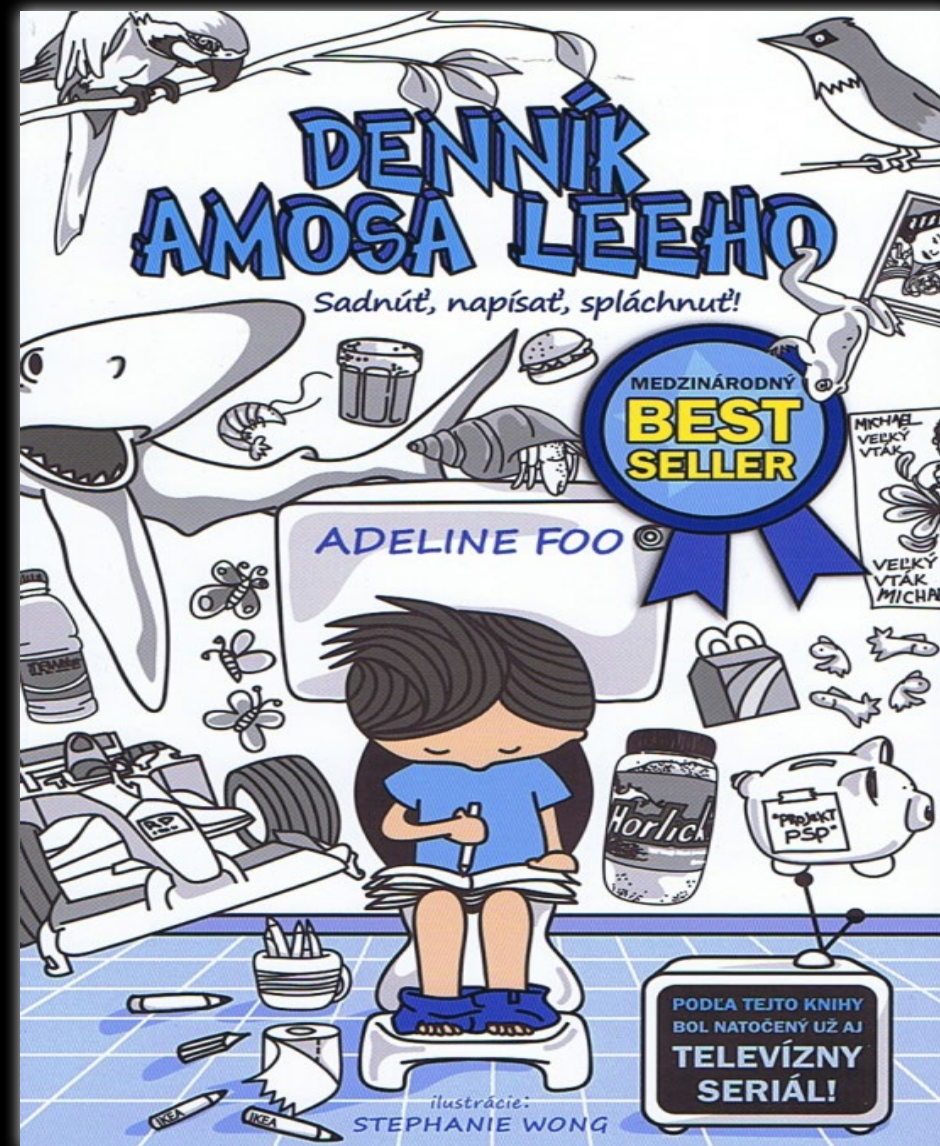
To, čo urobil nás úplne šokovalo! Alvin sa rozplakal a ja som mal chuť tomu chrapúňovi jednu vraziť. Anthony bol taký vystrašený, že sa takmer povracal.“

Keďže je Amos veľmi podnikavý chlapec túžiaci po vreckovej hre PSP, rozhodne sa, že si na ňu zarobí. Začne dekorovať tričká s teniskami, vlastnoručne upeče ananášové tortičky podľa receptu

starej mamy, čo sa stretne v škole s nečakaným marketingovým úspechom.

Čo dodať. Amos Lee brilantne sekunduje Denníku Adriana Mola, či Denníku odvážneho bojka a jednoznačne stojí za prečítanie.

Veronika Romanová



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

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.