



Gamesite MAGAZÍN

Exkluzívne

**Najočakávanejšie
hry v roku
2012**

Asus G74

Notebook pre gamerov?

INSIDE

Ako sa hrajú hry na iPade

Skúšali ste hrať hry na tablete? My áno a prezradíme vám naše dojmy po roku testovania...



RECENZIA

STAR WARS The Old Republic

Chcete vedieť aké sú najnovšie Hviezdne vojny? Ste na správnej adrese. Viac v našej recenzii



ANKETA

HRY

A ZNÁME OSOBNOSTI

O hernej scéne D. Bárta, D. Timko, J. Bekr, J. Oravec, M. Hudák, M. Hvorecký a R. Papp



OBSAH

JANUÁR 2012 | číslo 1 | ročník 1. | GAMESITE MAGAZÍN

TRENDY A LIFE STYLE

- 4 Ako prekonať zimné blues
- 6 Dave Evans: Poznám budúcnosť
- 10 Rozhovor s Jarom Bekerom
- 12 Na ktoré hry sa tešia redaktori
- 14 Roztočte to s farbami
- 16 Čo priniesol CES 2012

Hry

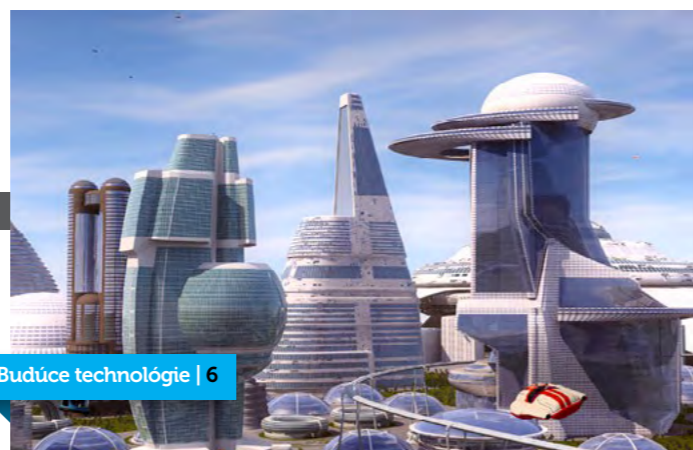
- 18 MUST HAVE pre X360 a PS3
- 20 Battlefield 3: Back To Karkand
- 22 SUPER MARIO 3D LAND
- 24 Mariokart 7
- 26 Tekken Hybrid
- 28 Star Wars: The Old Republic
- 32 Super Pokémon Rumble
- 34 Trine 2
- 36 Assassin's Creed: Odhalení
- 38 Saints Row: The Third
- 40 BLOG: Bastion

Hardvér

- 42 BLOG: DELL Alienware M14x
- 44 HP PAVILION HPE H9-1001CS PHOENIX DESKTOP PC
- 47 Razer Fiona
- 48 Logitech Mini Boombox
- 50 ASUS G74Sx
- 52 Samsung 900X
- 54 iPad 2
- 56 Razer ONZA

Filmy

- 58 Haywire
- 60 Dokonalý zmysel
- 62 Carnage



Budúce technológie | 6



Súťaž Logitech | 66

Gamesite MAGAZÍN

Šéfredaktor:	Zdeno HIRO Moudrý
Odborná redakcia:	Roman Kadlec Michal Dulovič Branislav Brna Dominik Farkaš Pavol Ondruška Patrik Barto Patrik Hlavatý Jakub Pokorný Tomáš Ďuriga Adam Lukačovič
Spolupracovníci:	Michal Klembara Petra Adamková Jana Radošinská Marek FOXI Liška Braňo Rác Ján Kaplán
Adresa redakcie:	Gamesite.sk Železiarská 39 040 15 Košice 15 www.gamesite.sk magazin@gamesite.sk

Hirov Editoriál

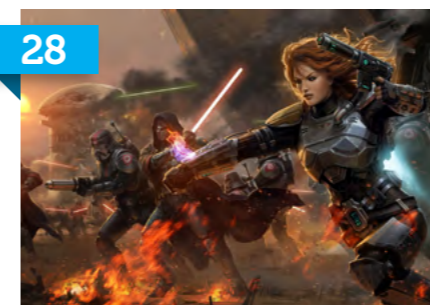


Koniec roka 2011 nám toho nepriniesol v hernom svete až toľko ako by si mnohí z vás žiadali, avšak myslím si, že ste si aspoň dosýta vychutnali hry, ktorým ste sa nemali možnosť predchádzajúce mesiace naplno venovať. My sme však nezaháľali a pracovali sme na príprave nového magazínu, ktorý pre vás priniesie najdôležitejšie recenzie, články a novinky v off-line verzii, ktorú si môžete prečítať aj v autobuse, v električke, cez prestávku v škole, alebo v čakárni u lekára. Možno si poviete: „Ale veď toto tu už bolo!“ Áno, určite máte pravdu. Zopár webov u nás pripravuje svoje magazíny, no v úplne inej rovine a hlavne Vám nemôžu ponúknuť články a recenzie, ktoré pre vás pripravuje redakcia portálu Gamesite.sk. Ponúkame vám to, čo máte radi, no v podobe, akú ste doteraz nemali

možnosť vidieť, dokonca ani ako pravidelní čitatelia nášho portálu. Nový magazín je len prvou z radu noviniek, ktoré pre vás v novom roku pripravujeme. V prvom čísle vám prinesieme recenzie na populárne hry ako Star Wars: The Old Republic, alebo Battlefield: Back To Karkand. V hardvérovej rubrike prinášame herný noťas Asus G74, alebo zaujímavé repráčky Logitech Mini Boombox. Zaujímavým článkom je aj pohľad do budúcnosti Dave Evansa o budúcnosti IT, alebo rozhovor s Jarom Bekrom. Týmto číslom by som vám v mene celej redakcie chcel ešte raz popriať všetko dobré do nového roku, veľa zdravia, šťastia, a keďže sme v hernom magazíne, tak predovšetkým čo najviac kvalitných herných titulov a kvalitných herných zariadení.

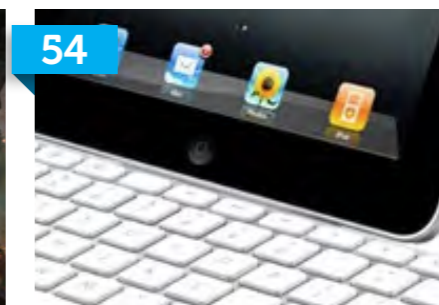
Zdeno Hiro Moudrý

Vyberáme pre vás... editori odporúčajú v tomto vydaní



28

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC
Prinášame vám prvú časť skutočnej MEGARECENZIE o tejto výnimočnej hre.



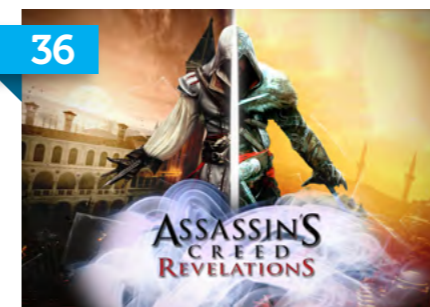
54

AKO SA HRÁ NA iPADe
iPad 2 je tu už rok a stále uteká svojej konkurencii. Dajú sa však na ňom hrať aj hry?



50

ASUS G74
Tento notebook doslova mení význam slovného spojenia herný notebook. Prečo?



36

ASSASSIN'S CREED: ODHALENÍ
Celkovo pôsobí tento zatiaľ posledný diel z celej série asi najucelenejšie. Prečo?



48

LOGITECH MINI BOOMBOX
Malý reproduktor vydrží 10 hodín bez dobijania a má v sebe 2+1 (aj subwoofer!!!)



18

KINECT ALEBO MOVE?
Súboj nerozhoduje harvér, ale softvér, čiže hry. Ktoré sú tie Must Have tituly?

AKO PREKONAŤ ZIMNÉ BLUES

V spolupráci s poprednou britskou psychologičkou a expertom na duševné zdravie Mamtou Bhatiou, ktorá pre spoločnosť Logitech spracovala námet „Nepodľahnite zimnému blues a začnite rok s rozletom“, sme pre vás pripravili 10 tipov ako môžete prekonať zimný útlm.

Tip 1: Cvičenie

Počas zimných mesiacov je často ťažké udržať si motiváciu na cvičenie. Zo všetkého najradšej by sme zaspali zimným spánkom, ale... Aby ste zostali fit a zdravý aj počas dlhej zimy, prečo si nezacvičiť kľudne aj doma?

Pozrite sa na rôzne druhy cvičení, ktorá môžete realizovať vo svojom domácom kráľovstve. Keď sa budete dívať na film, cvičte s činkami a robte sklápačky alebo sed-tahy alebo môžete zdvíhať nohy. Prípadne si môžete kúpiť DVD s odporúčaniami pre domáci fitness, alebo využiť napr. Xbox 360 so senzorom Kinect a "zacvičiť si pri hraní". Pokiaľ nechcete za techniku, či disky utracať, nájdete mnoho skvelých návodov na cvičenie aj na Internete. Nech už si zvolíte akúkoľvek cestu, výsledkom bude prínosný pohyb, pri ktorom dochádza k tvorbe endorfínov (hovorí sa im aj „chemikálie šťastia“), vďaka ktorým sa budete cítiť lepšie a budete vo forme. Keď telo vyplavuje „šťastné chemikálie“, prirodzenou cestou sa vyvolávajú príjemné pocity, zlepši sa vám nálada a budete mať viac energie. A keď máte energiu, váš metabolizmus

sa tiež zrýchli, čo vám pomôže rýchlejšie tráviť jedlo a spaľiť tuky, takže sa budete cítiť dobre a navyše budete skvelo vyzerať. S tým súvisí aj ďalšia vec - keď sa vyplavujú endorfíny, vaše duševné naladenie bude o poznanie pozitívnejšie - budete veci vidieť cez optimistické okuliare, takže budete mať viac motivácie a energie v živote.



Tip 2: Varenie

Po vianočných sviatkoch prichádza január a február, kedy si dávame predsavzatia, aby sme napravili to, čoho sa obvykle dopúšťame behom sviatkov v predchádzajúcom mesiaci. A čo tak naučiť sa niečo nové aj v kuchyni?

Opäť môžete nájsť na Internete niektoré skutočne výborné kurzy varenia, kde môžete sledovať návody a postupy a naučiť sa recepty na nové jedlá. Zimné mesiace môžete prijať ako príhodný čas, kedy sa môžete učiť variť jedlá z ingrediencií, ktoré sú práve v tejto dobe k dispozícii na trhu. Budete si tak lepšie užívať sezónne plody a ješť zeleninu vypestovanú pri-

rodzene, bez použitia umelých hnojív alebo chemikálií. Zelenina vám počas zimy vám poskytne mnoho zdravých živín a vitamínov, ktoré iné ročné obdobia nenúkajú. Hovädzie dusené s koreňovou zeleninou, ako napríklad so zemiakmi a mrkvou, je pre toto ročné obdobie výbornou voľbou, podobne ako domáce pečené dobroty - napríklad koláče a jablkové záviný.

Pozvite svojich drahých a blízkych na party s večerou a nechajte ich ochutnať výsledky vášho kulinárskeho snaženia. Jednak si budete rozvíjať svoje kuchárske znalosti, ale najmä budete mať príležitosť byť opäť s priateľmi.

Kontakt s priateľmi a rodinou nám pomáha znižovať mieru stresu a úzkosti a zlepšovať celkovú úroveň energie a duševnej pohody. Keď si urobíte čas, ktorý investujete do svojich priateľov, posilnia sa aj vaše vzťahy a vy sa vo výsledku budete opäť cítiť skvele. Všetky ľudské bytosti majú vlastný spoločný rys - máme vrodenu potrebu byť videní, počúvaní a uznávaní. Keď sme spolu s priateľmi a rodinou, cítime spoločné prepojenie a vzájomne sa vnímame. To nám pomáha cítiť sa sami v sebe lepšie.



Logitech HD Pro Webcam C920: Táto webkamera prenáša obraz v plnom HD 1080p. Treba k tomu iba Skype a 2 Mbit linku....

Tip 3: Spojenie so svetom

Počas zimných mesiacov, keď je človek zatvorený doma pred nepriazňou zimy, je až príliš ľahké uzavrieť sa do izolácie. Ale neschovávajte sa. Zostávajte v kontakte s okolitým svetom prostredníctvom možností, ktoré ponúkajú sociálne siete ako napríklad Twitter a Facebook. Chatujte s priateľmi pomocou videohovorov cez Skype alebo Logitech HD Vid a naplánujte si, že sa uvidíte - hneď ako budete mať v diári pred sebou plány, budete sa hneď cítiť lepšie. Mali by ste pri tom myslieť trochu aj na pohodlie, napríklad používanie podložky pre notebooky Logitech Lapedesk, čo je praktická prenosná pomôcka, vďaka ktorej môžete ľahko a pohodlne používať notebook kdekoľvek doma - v kresle, na pohovke, v posteli...

Tip 4: Pravidlá relaxu

Keď sa noci predlžujú a nasledujú po nich chladné a ponuré rána, často sa poruší spánkový rytmus a vy sa potom behom dňa môžete cítiť unavený a ťažkopádny. Choďte spať a vstávajte každý deň stále v rovnakú dobu: lepšie si tak spánkový rytmus udržite. Budete sa potom cítiť pokojne a uvoľnene a pocity úzkosti ustúpia. Keď vaše telo funguje v rámci pravidelného rytmu, budete výkonnejší, duševne čulejší a citovo vyrovnanější. Navyše budete mať dosť energie na celý deň.

Na kvalitu vášho spánku má rovnako veľký vplyv kvalita a prostredie vašej spálne. Vytvorte si v spálni svoje útočisko - obklopte sa upokojujúcimi

neutrálnymi farbami a zapáľte si sviečku - všetko je hneď útulnejšie. Na svojom notebooku si môžete púšťať upokojujúce videá a prezeráť si zábery z morských pláží a západy slnka, pretože tie skutočne pomáhajú uvoľniť vašu myseľ. Pripojte k notebooku reproduktory, aby vás obklopil bohatý a lahodný zvuk, a pusťte si príjemnú hudbu. Keď bude vašu myseľ zamestnávať menej rušivých podnetov, budete zaspávať rýchlejšie a spánok bude hlbší.

Tip 5: Urovnať financie

Začiatok roka je skvelý na utrasenie finančných záležitostí. Využite tento čas na ušetrenie nejakých peňazí, premyslite si rozpočet a možno si môžete aj zarobiť niečo navyše. Keď máte financie pod kontrolou, pocítite ľahkosť a úľavu. Než nosíte v hlave úzkostné myšlienky na nezaplatené účty a podobné nevybavené veci, zažeňte úzkosť tým, že si urobíte poriadok v neprehľadných myšlienkach na finančné veci a svoje financie si zorganizujete. Potlačte úzkostné myšlienky už v zárodku tým, že si urobíte čas a dáte si do poriadku osobné účty. Premýšľajte o zriadení internetového bankovníctva, pretože vďaka nemu môžete mať o svojich peniazoch a výdajoch oveľa lepší prehľad a umožní vám okamžite vidieť, ako na tom so svojimi financiami ste - stačí kliknúť myšou. Skúste si navyše pustiť príjemnú alebo upokojujúcu hudbu, keď sa budete zaoberať finančnými vecami - tieto úlohy sa budú hneď zdať menej strašidelné.

Tip 6: Vaše prostredie

Urobte si čas sami na seba. Uniknite pred všetkým do svojej spálne alebo odpočívajte na pohovke. Rozmiestnite po byte prirodzené stimulatory nálady - kvetiny a lampičky s prirodzeným svetlom, aby ste sa cítili dobre aj počas chladných zimných večerov. Obklopte sa vecami, ktoré máte radi. To vám vždy pomôže zlepšiť si náladu.

Až príliš často žijeme chaoticky a máme jeden záväzok

za druhým, a keď sa deň končí, cítime sa vyhoreť a unavení. To môže mať nepriaznivé účinky na naše celkové naladenie a duševnú aj telesnú pohodu. Ak si urobíte čas sami na seba a doprajete si plne zaslúžený čas, ktorý budete mať len pre seba, obnovíte si energiu a môžete sa sústrediť na tu najdôležitejšiu osobu - na seba. Pomáha to zaostriť pozornosť a vnímať veci, ktoré sú pre vás dôležité, a súčasne môžete relaxovať a dobiť svoje batérie.

Využite tento relaxačný čas k prečisteniu hlavy. Možno máte sny a túžby, ktoré ste vždy chceli naplniť - predstavujte si ich a premýšľajte, čo môžete urobiť, aby sa stali skutočnosťou.

Tip 7: Nový koniček

Nepremárnite večery pred televíziou - rozhodnite sa pre nejaké hobby, napríklad pletenie, šitie, maľovanie, niečo vytvárajte (napríklad narodeninové pozvánky) alebo dokonca môžete písať blogy. Písanie blogov je skvelý spôsob, ako si utriediť myšlienky, dostať zo seba pocity, a umožňuje vám zdieľať svoje názory s ľuďmi, ktorí ich budú chcieť čítať. V zime sa ľudia často cítia uväznení vo svojich domovoch - a blogovanie vám môže ponúknuť pocit voľnosti.

Pokiaľ vám blogovanie nesedi, prihláste sa na fóra o veciach, ktoré vás zaujímajú - je toľko diskusných fór o koničkoch, kde môžete zdieľať skúsenosti, získavať znalosti a chatovať s podobne naladenými ľuďmi.

Tip 8: Nový rok, nová osobnosť

Popremýšľajte, čo chcete, aby sa vám v roku 2012 najviac vydarilo. Spíšte si bodový zoznam, ak chcete byť vnímaný, za čo by ste chceli cítiť uznanie a ocenenie, a potom si vyberte obrázky alebo fotografie, ktoré budú vyjadrovať presne, čo máte na mysli. Nech už vám pôjde o módný štýl, pôsobenie osobnosti alebo určitý prístup, pokiaľ máte zoznam s fotografiami, ľahšie si pripomeniete, čoho chcete dosiahnuť, a pri naplňovaní svojich túžob nezídete z cesty.

Tip 9: Budúcnosť

Vytvorte si plán, ako by ste si prišli sami seba vidieť v decembri roku 2011, a potom si každý mesiac stanovujte postupné ciele, ktoré bude treba splniť, aby ste sa dostali bližšie k konečnej podobe svojej predstavy.

Stanovte si cieľ a termín, čoho a kedy chcete dosiahnuť. Potom si mesiac za mesiacom naplánujte všetky činnosti, ktoré budete musieť podniknúť, aby ste sa dostali bližšie k svojej predstave. Napríklad - pokiaľ sa rozhodnete naučiť sa variť počas troch mesiacov, mohli by ste si naplánuvať, že prvý mesiac budete navštevovať kurzy varenia, kúpiť si pár kuchárskych kníh a vyhľadajte si recepty na Internete, druhý mesiac upečiete koláč pre priateľov a rodinu, vezmete jedlo, ktoré ste pripravili k niekomu na večierok, a tretí mesiac by ste mohli usporiadať party s večerou u seba doma, aby ste sa mohli pochváliť svojimi novými zručnosťami. A skôr, než sa nazdáte, si plníte svoje sny.

Ďalším dobrým spôsobom, ako neopustiť cestu za svojim cieľom, je zveriť sa Internetu a vytvárať video blogy o svojich pokrokoch, ktoré môžete zdieľať so svojimi priateľmi. Môžete si skúsiť nainštalovať webovú kameru Logitech s plným HD rozlíšením - model C920 je skvelou voľbou pre záznam videoklipov, ktoré potom môžete ľahko poslať na Facebook a YouTube.



Logitech Lapedesk N700: Komfort na prvom mieste! Podložka pod notebook vám umožní používať ho efektívne kdekoľvek chcete, aj v posteli bez problémov s prehrievaním. Podložka N700 má okrem aktívneho chladenia integrované aj slušné reproduktory, čo spríjemní použitie notebooku.



Top tip 10: Nebrániť sa zime

Zimné počasie môže byť nudné a fádne - ale to neznamená, že by ste taký mali byť aj vy. Keď zmeníte svoje vnímanie zimy, môžete tak ovplyvniť svoj celkový postoj. Keď začnete nachádzať krásy tohto ročného obdobia a radovať sa zo zimy, prirodzene sa z vás stane šťastnejší a pozitívnejší človek. Tento pocit vás premení a ľudia okolo vás sa s vami budú cítiť tiež príjemne.

Pokiaľ ide o fyzické zmeny, kľúčové je zimu prijať, skôr než sa jej brániť. Jedným zo spôsobov môžete obohatiť svoj štýl obliekania o doplnky v jasných farbách, napríklad o pestrú šatku. Pozrite sa na Internet a pozrite sa, čo sa v tomto ročnom období nosí. Mnoho portálov ponúka videozáznamy módnych prehliadok, takže môžete ľahko zistiť, aké sú aktuálne trendy a ako by podobné šaty mohli slušať vám.

Poznáte budúcnosť?



Dave Evans
alias
DaveTheFuturist
hlavný futurista Cisco IBSG
Innovations Practice



**Dave
EVANS**

"Dnes vieme len 5 percent toho, čo budeme vedieť o 50 rokov. Inými slovami až 95 percent našich poznatkov v tom čase bude objavených za nasledujúcich 50 rokov."



Dave Evans alias DaveTheFuturist, hlavný futurista Cisco IBSG Innovations Practice, nám nedávno prostredníctvom telekonferencie odhalil svoju víziu najvýznamnejších technologických pokrokov budúcnosti. My vám teraz ponúkame v skratke prehľad tých najzaujímavejších. Vedeli ste napríklad, že je dnes na internet pripojených viac zariadení ako žije ľudí na zemi?

Na svete je už toľko procesov, že na každého človeka pripadá približne jedna miliarda tranzistorov. Cena každého je tak desať-milióntina centu (0.0000001 USD).

Do roku 2020 bude na internet napojených viac ako 50 miliárd zariadení, čo je takmer desaťnásobne viac, ako dnes žije ľudí na zemi. Predpokladá sa, že v tom čase na každého človeka pripadne zhruba 7 zariadení na internete. Vďaka IPv6 budeme mať k dispozícii dostatok adries pre každú hviezdu v doteraz známom vesmíre, t.j. 4,8 trilióna adries.

V nasledujúcich 10 rokoch sa prenosová rýchlosť domácich sietí zvýši 20-násobne. Vývoj internetu umožní okamžitú komunikáciu bez ohľadu na vzdialenosť.

Do roku 2013 dosiahne objem prevádzky v bezdrôtových sieťach 400 PB mesačne. V dnešnej dobe je prevádzka celej globálnej siete na úrovni 9 exabytov (1 EB = 1018 bytov) mesačne.

Do roku 2020 bude úložná kapacita 11 petabytov (1 PB = 1015 bytov alebo 1 miliónov GB) dostupná už za cca 100 USD. Tento objem dát predstavuje viac ako 600 rokov nepretržitého video záznamu v DVD kvalite.

V porovnaní napr. s rokom 2003 očakávame v roku 2015 až 540 000 násobný nárast objemu digitálnych dát. Väčšinu z toho (zhruba 90%) bude tvoriť video. V každom z nasledujúcich dvoch rokov sa celosvetové dáta zvýšia 6-násobne. Obchodné dáta narastú 50-násobne.

Kapacitu dát pomaly začneme rátať v zetabajtoch.

Do roku 2015 bude Google poznať približne 775 miliárd strán obsahu.

Do roku 2015 ročne vytvoríme objem dát ekvivalentný 92,5-milión násobku obsahu Kongresovej knižnice USA.

Do roku 2020 bude mať každý človek uložených v priemere 130 TB (terabytov) osobných dát. Dnes je to cca 128 GB.

Do roku 2015 stahovanie filmov a tzv. P2P siete explodujú na úroveň objemu dát 100 EB, čo predstavuje ekvivalent 5-milión násobku obsahu Kongresovej knižnice.

Do roku 2015 bude prevažná väčšina telefonátov vo forme video hovorov, čím budú generovať prevádzku na úrovni 400 EB – t.j. 20-milión násobok obsahu Kongresovej knižnice USA.

Do roku 2015 narastie prevádzka generovaná telefonickými hovormi, webom, e-mailami, fotografiami a hudbou na úroveň 50 EB.

Do dvoch rokov sa informácie na internete budú zdvojnásobovať každých 11 hodín.

V roku 2020 by mala byť až tretina všetkých dát dostupná cez Cloud riešenia.

Už o pár rokov by malo byť jedno aké zariadenie používané, pretože dáta budú vzájomne kompatibilné nezávisle na hardvéri - podobne ako keď si dnes pozriete fotku v počítači, v mobile, na televízore...

Rovnako "kompatibilné" by mali byť úplne všetky typy dát.

Prvý komerčný kvantový počítač bude dostupný v polovici roku 2020.

Do roku 2020 bude mať osobný počítač v hodnote 1 000 USD hrubú výpočtovú kapacitu na úrovni ľudského mozgu.

Do roku 2030 budú na vyrovnanie sa počítaču v hodnote 1 000 USD potrebné mozgy obyvateľov celej osady.

Do roku 2050 (pri predpoklade celosvetovej populácie na úrovni 9 miliárd) sa výpočtová kapacita v hodnote 1 000 USD vyrovná kapacite všetkých ľudských mozgov na Zemi.

Do roku 2020 bude univerzálne prekladanie jazykov samozrejmosťou v každom zariadení.

V nasledujúcich 5 rokoch sa akákoľvek plocha stane displejom. Energetickú krízu by sme mohli vyriešiť pomocou solárnej energie.

V budúcnosti by vraj bolo možné len pomocou niekoľkých elektrární pokryť energetické nároky celého sveta, samozrejme za predpokladu, že sa naučíme efektívnejšie využívať energiu zo slnka.

V priebehu pár rokov sa stanú 3D tlačiarne bežným doplnkom počítačov a preto si mnohé veci budeme namiesto nakupovania sami vyrábať (tlačiť). Do roku 2025 bude možné teleportovanie na úrovni častíc.

Do roku 2030 budú vyvinuté prvé mozgové implantáty. Keďže sa očakáva, že robotika v tom čase bude na úrovni dnešných sci-fi filmov, budeme môcť vytvoriť umelé samostatne mysliace bytosti so schopnosťami živých organizmov.

- Foxí -

Questions & Answers

O hrách a hraní sme sa porozprávali so známym choreografom a tanečníkom Jarom Bekrom (39 rokov).

(rozhovory s ďalšími známymi osobnosťami nájdete na našom webe www.gamesite.sk)



Q Na akých platformách sa venujete hraníu hier? Akému typu? Máte nejaký obľúbený herný titul?

A Začínal som asi ako každý na PC. Tam som drtil ešte Duke Nukem 3D. Teraz ako relax mám doma PS3 a Xbox s Kinectom. Tam mám obľúbené klasiky ako COD, Battlefield, Crisis 2. Na párty mám napríklad Dance Central a po sieti asi ako všetci Counter-Strike.

Q Aký je váš názor na hry ako také? Ako vnímate často medializovaný názor, že niektoré hry sú príliš násilné?

A Hry sú brutálnejšie ako kedysi, no to skôr súvisí s grafikou. Myslím, že ak by sme mali na starom Doome či Duke Nukem takú grafiku ako dnes, vyrovnali by sa dnešným hrám. A ak sa násilnosť prejaví aj v súkromí hráča, myslím, že väčšiu rolu v tom bude hrať jeho sociálne prostredie.

Q Akým spôsobom ste sa k hraníu hier dostali? V akom veku ste ich začali hrať?

A Najprv som chodil hrať (s polovicou sídliska) ku kamošovi, čo mal ako jediný doma Atari či Amigu – už si presne nepamätám. Keď opomeniem ten dvojpaľčkový ping-pong, tak prvá naozajstná hra, ktorú som hral bola Prince of Persia. Mal som tak 16-17 rokov. Možno smiešne vysoký vek na dnešnú dobu, no dovtedy som proste o PC ani nemal kde zavadiť. Všet doma sme ani pevnú linku dlho nemali. (smiech)

Q Aký je váš názor na deti, ktoré sa hraníu herných titulov venujú od malička?

A V pohode, ale všetko treba robiť s mierou.

Q Vnímate videohry ako istý druh umenia?

A Ako umenie asi moc nie, ale samozrejme obdivujem remeselnú zručnosť programátorov pri vydarených tituloch.

Q Ktorý herný titul vás najviac oslovil v roku 2011? Prečo?

A Crisis 2. Pre mňa celkom dobrá atmosféra a akcia – ale nepovažujem sa za gamera, ktorý by mohol niečo hodnotiť. Nehrávam tak veľa, aby som mohol porovnávať a mal brutálny prehľad, takže moja voľba je môj subjektívny názor...

Ďakujeme Vám za rozhovor a želáme veľa Vám úspechov v osobnom aj pracovnom živote.

 Logitech®

Mini Boombbox



www.logitech.com

Ať už svůj „chytrý“ telefon nebo tablet používáte kdekoli a na cokoli, bude vás slyšet.



 Bluetooth®

- Bezdrátová technologie Bluetooth®
- Skvělý zvuk s výraznými basy
- Dobíjecí baterie s výdrží 10 hodin*

*Skutečná životnost baterií se bude lišit v závislosti na způsobu použití, nastavení a vlastnostech prostředí.

Najočakávanejšie hry v roku 2012

Rok 2012. Rok, ktorý nám má (podľa proroctiev) priniesť koniec sveta, zrútenie ekonomického systému a mnoho iných zaujímavých udalostí. Rok 2012 však priniesie aj slušný počet nových herných titulov, prevažne pokračovaní známych značiek. Naša redakcia hlasovaním vybrala desiatku najočakávanejších hier tohto roka.

Hlasovali redaktori Gamesite.sk: *MarkusFenix, lordhagen8, Hiro, Raggamuffin, VeronikaElfka, Terzeus, Babli, JC, Mortus, Chivay, MikiO, Andrzej, Maratonec, Antigona, Xenik, Atavius, ejkej, Dzoki, Simon, Scarious*

Na čo sa najviac tešíme?

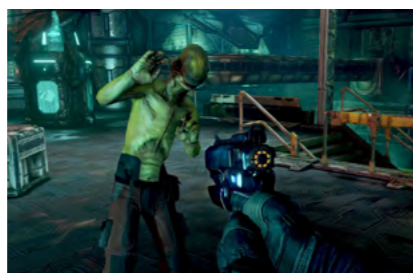
9. Guild Wars 2



Ako MMO to bude mať Guild Wars 2 vcelku zaujímavé. Po nedávnom vydaní očakávanej Star Wars MMORPG a prichádzajúcich MMO si Guild Wars 2 určite nájde svojich stálych hráčov. Na jednej strane za to môže vďaka fanúšikovskej základni a novinkám, aké samotná hra poskytne. Autori sa o hre vyjadrujú ako o revolučnej, keďže príbeh bude reagovať na hráčove konanie, čo, zatiaľ, na poli MMO nikto nedokázal. Vývojári z ArenaNetu prišli so zaujímavým nápadom, no až samotná hra nám ukáže, do akej miery sa im ho podarilo zrealizovať.

35 bodov

8. Prey 2



Ohlásenie druhého dielu poctivej FPS Prey zatriaslo hráčmi, ktorých pocity boli vskutku zmiešané. Hra sa predstavila v špičkovom CGI traileri, no na druhej strane sa podľa informácií vymkla zo stanovených kotlají prvého dielu. Už nás nečaká žijúca vesmírna loď, ale temná planéta Exodus, na ktorej sa zamestnávajú ako lovec odmienu, ktorý bol rovnako ako hrdina prvého dielu unesený vesmírnou civilizáciou. Killian si však z únosu a života pred ním nič nepamätá. Domnieva sa, že je jediný človek na planéte, až kým... Prey 2 sa predstavil ako atmosférická, temná, bladerunnerovská FPS jazda v otvorenom svete a nepochybne poskytne hráčovi veľa zapamätania hodných momentov.

36 bodov

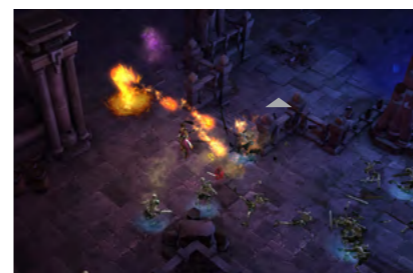
7. Assassins Creed 3



Osobne ma zaradenie tejto hry veľmi prekvapilo, keďže o nej vieme len veľmi málo. Na druhej strane to dokazuje, ako veľmi naši redaktori veria spoločnosti Ubisoft a ako si obľúbili sériu. Podľa známych informácií nám Assassins Creed 3 predstaví úplne novú postavu a prostredie v akom sa bude hra odohrávať. S určitou viere povedať, že hra sa nebude odohrávať počas druhej svetovej vojny, ktorá bola často skloňovaná ako prostredie hry. Samotný príbeh sa zameria na odvrátenie hrozby konca sveta v roku 2012, ktorý má nový hrdina spolu s Desmondom odvrátiť. Viac informácií sa určite dozvieme už čoskoro, keďže dátum vydania hry je stanovený na november - december tohto roka.

37 bodov

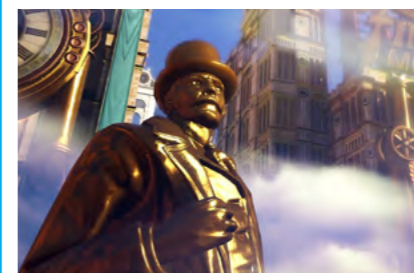
3. Diablo 3



Slovičko Blizzard sa stáva pomaly ale isto synonymom pre kvalitu a čakanie. Obzvlášť nekonečné čakanie na Diablo 3 trýzni mnohých fanúšikov tejto hernej legendy. Tento rok sa však všetci čakatelia dočkajú a pustia sa do tretieho boja s pekelnými stvoreniami. Diablo 3 ponúkne prakticky to isté, čo jeho predchodcovia, čiže svižnú, vysoko návykovú hrateľnosť a dlhú hernú dobu (v dnešnej dobe, keď prejdete hru na jedno posedenie príjemné vyhlásenie). Okrem toho nám tretie Diablo priniesie farebnejšiu grafickú škálu, úplne nové prepracované herné postavy a dokonalé cutscény. Najväčšia zmena však spočíva v pridaní arénového PvP multiplayeru. Tešíte sa aj vy tak?

91 bodov

2. Bioshock: Infinite



Kritikmi a verejnosťou veľmi pozitívne prijatý Bioshock a dočkal aj druhého dielu, ale ten bol slabší ako prvý. Čiastočne za to mohlo aj opozerané podmorské prostredie. Preto sa vývojári rozhodli pre radikálnu zmenu a mesto vymenili za lietajúce, známe ako Columbia. Do Columbie sa dostaneme v roku 1912 ako detektív Booker DeWitt, ktorý má za úlohu zachrániť istú Elizabeth. V Infinite si znova užijeme plazmidy a nepriatelia podobní Big Daddymu z predchádzajúcich dielov. Infinite, aj keď zachová veľa pôvodných prvkov z jeho predchodcov, bude predsa výrazne iný. Ponúkne rýchlejšiu, šialenejšiu hrateľnosť. Bioshock vychádzajúci 1. júna. Jeden z aspirantov na hru roka.

91 bodov

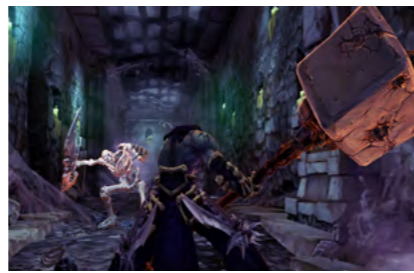
1. Mass Effect 3



Ruku na srdce. Ktorú hru ste očakávali? Séria Mass Effect si vytvorila veľmi silné fanúšikovské zázemie, ktoré netrepežlivo čaká na tretí diel. V treťom Mass Effecte sa poslednýkrát dostaneme do kože veliteľa Sheparda, ktorý sa s posádkou Normandie postaví proti Reaperom a pôjde o osud celej galaxie. Podľa slov vývojárov nás čaká mix toho najlepšieho z oboch dielov, plus niekoľko novinek. Hráči sklamaní útlmom RPG prvkov v druhom dieli sa môžu tešiť na komplexnejší vývoj postavy. Klasická akcia na štýl druhého dielu bude obohatená o granáty a Omniblade (akýsi holografický meč), s ktorými budete efektívne zneškodňovať nepriateľov. Epické vyvrcholenie trilógie začne 9. marca.

137 bodov

10. Darksiders 2



Najočakávanejšiu desiatku otvára Darksiders 2, pokračovanie solídnej akčnej rúbačky. Druhá časť sa bude odohrávať paralelne s časťou prvou. Tentokrát sa však na príbeh pozrieme z perspektívy druhého jazdca, ktorým je Death. Hrateľnosť by malo ísť o štandard, ktorý nastolil prvý diel, len s menšími zmenami vyplývajúcimi zo zmeny hlavného hrdinu. Darksiders 2 by sme si mali zahrať už v júni, takže môžeme vo veľmi krátkom čase očakávať záplavu detailnejších informácií. Samozrejme aktuálny súhrn noviniek nájdete na našom webe.

31 bodov

6. Borderland 2



Na piesočnatej planéte Pandora ubehlo 5 rokov po udalostiach prvého dielu, a to je ten správny čas na to, aby ste sa na ňu vrátili. Rovnako ako v prvej časti, pôjde aj v pokračovaní o primárne multiplayerovú kooperatívnu hru, v ktorej budete mať na výber zo štyroch postáv s unikátnymi vlastnosťami. Pokračovanie podľa dostupných informácií ponúkne vylepšený fyzikálny model vozidiel, dynamické systémy ovplyvňujúce vývoj hry a širšiu modifikáciu používaných zbraní. Zmenou prejde aj grafika, ktorá síce zostane cell-shadová, no dostane sýtejšiu farebnú paletu a to jej iste pridá na atraktivite aj medzi hráčmi. Predbežný dátum vydania bol stanovený na 30. júla.

43 bodov

5. GTA V



Na piatej priečke sa umiestni v poradí 15. diel sandboxovej série GTA. Podľa traileru a doposiaľ zverejnených informácií sa hra bude odohrávať v súčasnosti v meste Los Santos a jeho okolí, pričom by malo ísť o citelne najväčšiu mapu v celej sérii. Dostaneme sa do kože miestneho Hispánca, ktorého povedieme cestou od chudoby až na vrchol v gangsterskom rebríčku. Vydavateľ Rockstar sľubuje veľa noviniek, ako sú živšie a uveriteľnejšie mesto a veľa narážok na dnešnú situáciu v reálnom svete, okrem iného aj na ekonomickú krízu a veci s ňou súvisiace. Otázne však je, či Rockstar ponúkne okrem toho aj originálnejší príbeh a väčšie zmeny hrateľnosti, ale to sa snáď dozvieme už čoskoro...

53 bodov

4. Max Payne 3



Drsný newyorský detektív sa po dlhom čakani vráti na naše obrazovky. Pôjde o klasickú akciu akú ponúkali predchádzajúce diely. Za vývojom hry však nestojí pôvodné Remedy, ale Rockstar Vancouver (Bully), čo sa podľa mnohých môže odraziť na výslednej kvalite hry. Aby tých zmien nebolo málo, tak Max sa po 8 rokoch po udalostiach druhého dielu presťahoval z temného New Yorku do slnečného a nebezpečného Sao Paula, pribral pár kíľ, radikálne zmenil svoj účes a dostal nový hlas. Max pracuje ako bodyguard bohatú rodinu, až kým nedôjde k únosu dcéry hlavy rodiny. Max sa musí vydať do ulíc, infiltrovať do gangu a vyriešiť situáciu tonami olova. Max k nám príde už v marci.

67 bodov

ROZTOČTE TO S FARBAMI

S novým rokom vstupujú do nášho života nové výzvy a ľudia, s ktorými sa stretávame prvýkrát. Usilujete sa získať novú prácu, dohodnúť si prvé rande, alebo vás čaká prvé stretnutie s rodičmi vášho partnera. Ako vysvetľuje odborníčka na farby a psychologička Karen Haller, nejde len o to, ako sa pri prvom stretnutí budete správať alebo čo budete hovoriť. Rovnako dôležitý je výber oblečenia a správne farby, pretože aj farby o vás veľa prezradia.

Aký psychologický význam majú farby?

Keď si urobíme chvíľku, aby sme zväzili, akú farbu si vybrať, môžeme zmeniť pocit, ktorý zo seba ten deň budeme mať a tiež to, ako vás bude vnímať okolie. „Keď si oblečiete správnu kombináciu farieb, môžete dramaticky zmeniť názor, aký si o vás ľudia okolo vás vytvárajú. Farby môžu stimulovať, vybudíť a nadchnúť vašich pozorovateľov, no rovnako ich môžu zastrašiť, „prevalcovať“ a vy môžete pôsobiť neprístupne,“ tvrdí Karen. Pozrite sa, aký psychologický vplyv môžu mať podľa Karen rôzne farby:

Tmavo modrá

POZITÍVA: Tmavo modrá naznačuje, že ste dôveryhodný človek, a uisťuje okolie, že môžete byť braný vážne. Ukazuje logickosť, inteligenciu a vzbudzuje dôveru.

NEGATÍVA: Tmavo modrá by mohla naznačiť nedostatok emócií alebo málo priateľskosti.

Svetlo modrá

POZITÍVA: Svetlo modrá ukazuje tvorivosť a to, že komunikujete otvorene. Rovnako upokojuje aj vaše nervy.

NEGATÍVA: Vo svetlo modrej môžete pôsobiť trochu odmerane alebo s povzneseným odstupom.

Ružová

POZITÍVA: Ružová vášmu okoliu povie, že ste vrelá a súcitná. Vyjadruje vrúcnu ženskú lásku.

NEGATÍVA: Ružová môže odhaliť, že citovo strádate.

Červená

POZITÍVA: Červená znamená vrelosť a spoločenskú osobnosť. Môže vám posilniť sebadôveru a dodať energiu, keď sa cítite unavený. Červená je farbou vášne, túžby.

NEGATÍVA: Červená môže dať najavo, že ste agresívny, vyžadujete pozornosť, chcete ostatných prehlúšiť alebo vyzývavo provokovať.

Žltá

POZITÍVA: Žltá môže druhým povedať, že ste optimistický, sebedovomý a priateľský. Je to farba šťastia.

NEGATÍVA: Žltá môže prezradiť, že ste iracionálny, ustrašený a úzkostný.

Zelená

POZITÍVA: Zelená dá vášmu okoliu najavo, že ste pokojný, mierumilovný človek, a súčasne má na ostatných upokojujúci vplyv.

NEGATÍVA: V zelenej môžete vyzeráť nudno, otupelo a bez energie.

Fialová

POZITÍVA: Fialová druhým povie, že ste autentická, dôveryhodná osoba a môže vám dodať sebadôveru.

NEGATÍVA: Zahalený vo fialovej môžete pôsobiť príliš introvertne a môže sa zdať, že nie ste ochotný viesť dialóg.

Hnedá

POZITÍVA: Hnedá vášmu okoliu naznačí vašu serióznosť a spoľahlivosť – v kontakte so zemou. Budete sa tiež cítiť bezpečne a ukotvene.

NEGATÍVA: Hnedá by ostatným mohla povedať, že vám chýba zmysel pre humor a duševná čulosť.

Šedá

POZITÍVA: Šedá ukazuje vašu serióznu stránku. Šedá vám môže dodať pocit vlastného bezpečia – je to farba, za ktorú sa môžete schovať, keď nechcete, aby si vás niekto všimal.

NEGATÍVA: Šedá môže prezradiť, že vám chýba sebedovomie a/alebo energia.

Biela

POZITÍVA: Biela je nositeľom zmyslu pre čistotu, vkusnosť a účelnosť. Biela dokáže vyjadriť jasnú a čistú hlavu.

NEGATÍVA: Biela by mohla vášmu okoliu naznačiť, že ste chladný, neprístupný a nepriateľský.

Čierna

POZITÍVA: Černá odhaľuje, že ste autoritatívny a silný – a súčasne inteligentný a elegantný. Čierna vám môže poskytnúť pocit bezpečia a zmysel súdržnosti.

NEGATÍVA: Čierna na ostatných môže pôsobiť tak, že ste chladný a neprístupný.

Sprievodca pri výbere farieb

„Výber farieb sa neobmedzuje len na oblečenie, ktoré nosíme – snažte sa vniesť farby aj do módnych doplnkov, ako je šatka a topánky. Dokonca aj predmety každodenného života, napríklad myš pre váš notebook alebo webová kamera, môžu pomôcť do nášho života vniesť záblesk farieb,“ tvrdí Karen.

Tím spoločnosti Logitech, ktorý vyrába farebné príslušenstvo k notebookom, si vzal ponaučenie z Kareniných skúseností a navrhoval kruh farieb. Ten nám pomôže ako sprievodca pri výbere vhodných farieb v rôznych situáciách.

Logitech Colour Collection

Informácie o produktoch radu Colour Collection nájdete na amerických webových stránkach, ceny v jednotlivých krajinách sú potom k dispozícii na lokálnych stránkach: <http://www.logitech.com/en-us/color-collection>



Náš svet je farebný, tak prečo by mala byť práve technika taká fádna a nevýrazná?



Solárna klávesnica Logitech K750 je vo verzii pre MAC dostupná v rôznych farbách.



Farebné príslušenstvo Logitech kolekcie Fantasy 2012. Môžete si farebne zladíť myšku s webkamerou a aj klávesnicou.

KTO JE KAREN HALLER?

Karen Haller je britská odborníčka na psychológiu farieb. O farby sa začala intenzívne zaujímať už počas štúdií módného návrhárstva v Sydney. V štúdiu pokračovala na britskom Inštitúte holistického dizajnu so zameraním na terapeutické účinky farieb v interiéroch. Potom ako získala Karen akreditáciu pre aplikovanú psychológiu farieb, začala pri svojej práci používať systém „Colour Affects“ („Farba nás ovplyvňuje“). Svoje skúsenosti pravidelne publikuje v britskej tlači.

FARBÝ PRE ÚSPEŠNÉ ZVLÁDNUTIE RÔZNYCH PRÍLEŽITOSTÍ

Vždy je dôležité urobiť dobrý prvý dojem, no nejde len o to, ako jednáte a čo hovoríte: rovnako dôležité je, ako sa budete prezentovať. Aby ste vždy zanechali dobrý prvý dojem, predkladá Logitech v spolupráci s Karen Haller, ktorá je odborníčkou na farby, sprievodcu výberom farieb, aké nosiť v rôznych situáciách.



Biela

Pozitívne pôsobenie
Sofistikovanosť a účelnosť.
Možné vedľajšie účinky
Chladnosť, neprístupnosť a nepriateľstvo.

Čierna

Pozitívne pôsobenie
Sila, inteligencia a elegancia.
Možné vedľajšie účinky
Chladnosť a neprístupnosť.

Šedá

Pozitívne pôsobenie
Serióznosť.
Možné vedľajšie účinky
Nedostatok sebedovomie a/alebo energie.

Hnedá

Pozitívne pôsobenie
Serióznosť a spoľahlivosť, ukotvenie k zemi.
Možné vedľajšie účinky
Nedostatok humoru a duševnej bdelosti.

Žltá

Pozitívne pôsobenie
Optimizmus, sebadôvera a duševná bdelosť.
Možné vedľajšie účinky
Iracionalnosť, bážľivosť a úzkosť.

Zelená

Pozitívne pôsobenie
Pokoj a mierumilovnosť.
Možné vedľajšie účinky
Nudnosť, otupenosť a nedostatok energie.

Ružová

Pozitívne pôsobenie
Vrúcnosť a starostlivosť.
Možné vedľajšie účinky
Citové nedostatky.

Červená

Pozitívne pôsobenie
Vrúcnosť a spoločenská otvorenosť.
Možné vedľajšie účinky
Agresivnosť, vyžadovanie pozornosti, vyzývavosť.

Purpurová

Pozitívne pôsobenie
Autentickosť, dôveryhodnosť.
Možné vedľajšie účinky
Introvertnosť, bez ochoty viesť dialóg.

Tmavo modrá

Pozitívne pôsobenie
Dôveryhodnosť, logickosť a inteligencia.
Možné vedľajšie účinky
Nedostatok emócií, málo priateľskosti.

Svetlo modrá

Pozitívne pôsobenie
Tvorivosť a otvorená komunikácia.
Možné vedľajšie účinky
Povznesený odstup.

Vytvorila Karen Haller pre rad produktov Logitech Colour Collection www.logitech.com

ČO PRINIESOL JANUÁR 2012

CES 2012



Nahradí QWERTY klávesnice? Snapkeys

Tradičná klávesnica QWERTY dnes nie je najkomfortnejším spôsobom zadávania textov. Riešením by mohla byť klávesnica Snapkeys so zjednodušeným dizajnom, ktorý sa obmedzuje iba na 6 tlačidiel - štyri pre písmená, medzerník a delete. Snapkeys dokáže odhadnúť, čo chcete napísať. Ako sa na nej píše si môžete sami vyskúšať v jednoduchej hre pre mobil na

www.snapkeys.com

Čo dokáže SMART TV?

Samsung Smart Interaction



Z každej strany počujeme o smart TV, čo je synonymum pre funkčiami nabitý chytrý televízor. Jednou z novinek najvyšších modelových radov Samsung je spôsob ovládania. Technológia Smart Interaction umožňuje televízor ovládať pohybom a hlasom

(už vyše 20 jazykov). Niektoré veci sa dokonca aktivujú automaticky vďaka rozpoznávaniu tváre. Môžete tiež cez televízor surfovať po internete, sledovať YouTube a Facebook, sťahovať multimediálne súbory a používať aplikácie z AppStore. Súčasťou Smart Interaction je aj používanie cloudových úložísk.

www.samsung.sk

84" 3D televízor s rozlíšením Ultra Definition



Spoločnosť LG Electronics predstavila na CES nový 3D televízor s uhlopriečkou obrazovky 84" (213 cm) a rozlíšením Ultra Definition - 3840 x 2160 = 8 Mpx. To je 4x viac, než koľko majú súčasné Full HD TV. Samozrejme nechýbajú ani funkcie Smart TV známe aj z iných TV LG. Možnosti domácej zábavy sa s týmto televízorom posúvajú na úplne novú úroveň. V Čechách a na Slovensku bude k dispozícii pravdepodobne koncom roka. www.lge.cz

Hranatá myš s prezentérom Logitech Cube

Logitech opäť mení spôsob, akým ovládame digitálny svet. Predstavuje totiž myš a ovládač prezentácií v jednom - Logitech Cube. Dizajn myši vás okamžite zaujme. Je dotyková, má starostlivo vyladené funkcie a ovládač prezentácií. Na veľtrhu

CES získala ocenenie za inovatívny dizajn a konštrukciu v kategórii počítačových periférií.

www.logitech.com



Vstup do sveta mobilov

Intel s Android



Do sveta mobilných zariadení mieri aj výrobca procesorov Intel. Na CES 2012 Intel predstavil svoj nový Android smartfón, zameraný na grafiku. Smartfónu Intelu má procesor Intel Atom Z2460 s taktom 1,6 GHz a podporou HyperThreadingu. Vyrábaný je 32nm technológiou a bude to priama konkurencia pre dual-core Cortex A9 spoločnosti ARM. Samozrejme smartfónu nechýba 8 Mpx fotoaparát s 1080p videom, 1,3 Mpx predná kamera, HDMI, micro USB a Android vo verzii 2.3.7. Použitá bude batéria 1430 mAh.

www.eventswebaddress.com

Hlavnou témou roku 2012 budú

Ultrabooky



Laicky povedané ŠTÍHLY, LAHKÝ, VÝKONNÝ, ale oficiálne - aby si počítač mohol nárokovat na označenie ultra-book, musí využívať procesor Intel Core druhej generácie, jeho hrúbka nesmie presiahnuť 18 milimetrov pri uhlopriečke menej ako 14 palcov, respektíve 21 milimetrov pri väčších uhlopriečkach, zo stavu hibernácie musí naštartovať maximálne za 7 sekúnd, na batériu musí vydržať minimálne 5 hodín (odporúčaných je až 8), vo výbave nesmie chýbať wi-fi a operačný systém Windows alebo Mac OS. Navyše musí takýto počítač umožniť využitie špeciálnych technológií Intel Anti-Theft a Intel Identity Protection, chrániacich ho pred zneužitím dát pri odcudzení a umožňujúcich aj jeho prípadné vypátranie. V týchto podmienkach sa skrýva aj požiadavka na využitie SSD diskov, respektíve hybridných diskov s SSD, pretože len pomocou nich možno dosiahnuť rýchly štart. Prvým ultrabookom bol MacBook spoločnosti Apple.

Keď vidím dizajn dnešných ultrabookov, tak sa podobajú ako vajce vajcu. CES však ukázal, že to bude rok iste IT téma číslo 1 pre rok 2012...



www.gsshop.sk

...už onedlho



Počítačové hry sa sťahujú z počítačov na herné konzoly. Mnohé špičkové hry už na PC ani nekúpíte alebo vychádzajú s veľkým oneskorením po konzolách. Každá konzola má svoje pre a proti, ale ktorá má lepšie hry?

MUST HAVE

Nechceme tu teraz analyzovať samotný hardvér alebo rôzne možnosti jednotlivých herných konzol.

To, čo naozaj predáva, sú hry a najmä hry v kategórii MUST HAVE, čiže hry, ktoré sa naozaj oplatí kúpiť, pretože patria medzi to najlepšie čo pre danú konzolu na trhu existuje.

Pripravili sme pre vás prehľad toho najlepšieho pre tzv. next-gen konzoly Sony Playstation 3 a Microsoft Xbox 360.

Najpredávanejšie pre obe platformy sú hry ako Skyrim,

Deus Ex, L.A. Noire, DiRT, Portal, Crysis, Battlefield, Assassin's Creed, Call Of Duty, Medal Of Honor, Mafia 2, GTA IV, Red Dead Redemption, Mortal Kombat, Need For Speed, Deadspace, Bioshock,...

Nie, ten zoznam by bol dlhý a všetko sú to hry, ktoré si zahráte na rôznych platformách, často aj na PC, alebo mobile. Pre každú konzolu však existujú aj určité exkluzívne herné tituly, ktoré by mali byť tým hlavným lákadlom pre kupujúcich, nuž a práve na tie teraz zameriame našu pozornosť aj my...

Must Have pre XBOX 360

Pre majiteľov XBOX pripravil Microsoft niekoľko herných sérií. Tá najslávnejšia sa volá Halo a od svojho uvedenia v roku 2001 sa dočkala už šiestich pokračovaní (posledný diel je Halo:REACH, ak teda nerátame remake Halo Anniversary: Combat Evolved). Málokto však vie, že hra sa pôvodne vyvíjala ako real-time stratégia pre Apple Macintosh. Na polceste ju tvorcovia prerobili do podoby FPS a keď prišli konzoly XBOX, odkúpil ich Microsoft, čím získali prvú exkluzivitu pre svoju konzolu.

Veľmi úspešná bola trilógia Fable a rovnako aj zatiaľ trojdielna séria Gears Of War. Celých päť rokov trval vývoj hry Alan Wake - thriller s prvkami hororu, ktorý sa odohráva v lineárnom svete. Napinavé scény sú základným kameňom hry s perfektnou atmosférou, ktorá si

vás isto podmaní. Zberateľská edícia s knihou a soundtrackom sa dokonca predávala za cenu bežnej hry. A zabudnúť nesmieme ani na milovníkov závodných hier, kde na Xboxe kraľuje séria Forza Motorsport. Zatiaľ posledný štvrtý diel má okrem iného zaujímavú podporu pre senzor Kinect.



Master Chief: Halo sa teší sa obrovskej popularite najmä v zahraničí. Jedna z hier, ktoré ukázali, že žánr FPS patrí aj na konzoly. Postava Master Chief je kultová ako hrdinovia akčných filmov.

Must Have pre Kinect

Kinect je prídavný senzor, vďaka ktorému dokáže Xbox 360 pomerne presne „vidieť a počuť“. Postavíte sa pred televízor a Kinect bude reagovať na vaše pohyby (hry ovládate svojím telom). Už pri uvedení najviac zaujali hry priamo od Microsoftu a ani po roku existencie sa to príliš nezmenilo. Prakticky jediná "hard-core" hra využívajúca kinect je Child of Eden s veľmi špecifickou atmosférou a výborným prispôbením pre pohybové ovládanie.

Vďaka kinect je už za nami módna vlna hudobných hier. Teraz je čas tancovania pred TV, čoho dôkazom sú napríklad Dance Central alebo Michael Jackson The Experience. Je to však oveľa náročnejšie, ako sa na prvý pohľad zdá. Kráľovnou všetkých kinect hier ostáva už niekoľko mesiacov Zumba Fitness, čo je vôbec historicky jedna z najpredávanejších hier. Pre hráčov však odporúčame skôr Kinect Adventures alebo pretekársku hru Kinect Joy Ride. V oboch prípadoch ide o arkádové hranie, kde si najviac užijete pri hraní vo dvojici alebo na párty. Nuž a napokon virtuálne zvieratko Kinectimals - hra určená najmä pre menšie deti.



„Najzábavnejšou kinect hrou je Kinect Sports od Microsoftu,“ prezradil nám Roman, alias JC.



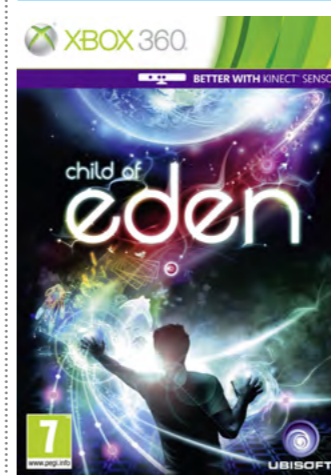
„Mal som možnosť vyskúšať si viacero hier, no táto je absolútne Kinect top. Keď už kvôli ničomu inému, tak kvôli geniálnemu bowlingu. Fakt zábava a pri hre navyše spálite aj nejaké kalórie, takže to už nie je pasívne zabíjanie nudy pred televízorom,“ dodal JC (redaktor Gamesite.sk).



Ak chcete reálne športovať pod dohľadom virtuálneho trénera, odporúčame vám tituly Your Shape: Fitness Evolved alebo EA Sports Active 2.



Zumba Fitness: Prekvapivo jedna z najpredávanejších hier vôbec.



Child of Eden: Prakticky jediná "hard-core" hra pre kinect ponúka takmer výlet do budúcnosti.

Must Have pre Playstation 3

Konzola od Sony je na trhu dlhšie, takže pre ňu existuje oveľa viac exkluzívnych titulov ako má konkurencia. Vybrať nejaké „MUST HAVE“ je preto veľmi náročná úloha. Rozhodne tu však nesmú chýbať akčné 3D strieľačky ako sú série Killzone (posledný je 3. diel) alebo Resistance (rovnako 3 diely), ktoré patria po grafickej, vizuálnej, hrateľnej aj príbehovej stránke k tomu najlepšiemu, čo kedy v žánri FPS bolo vytvorené. Opomenúť nesmieme ani Kratosov epický príbeh plný staro-gréckych bohov God Of War (už sa chystá 4. diel) alebo legendárnu sériu Metal Gear, ktorá svoju púť začala už v roku 1987 na počítačoch MSX, Commodore 64, prvých IBM PC a predošlých modeloch Playstation.



God of War 3: Málokto hra dokáže ponúknuť toľko frenetickej akcie ako práve God of War. Slabým povahám je neodporúčame, ale ostatní by si tento klenot nemali nechať ujsť.



Must Have pre Move

Ovládač Playstation Move tiež sníma pohyby avšak inak ako Kinect. Pri Move máte vždy minimálne v ruke controller so svietiacou loptičkou a tlačidlami. Dokúpiť sa dajú rôzne periférie ako napr. tenisová raketa, pištoľ a samopal pre FPS hry, takže na rozdiel od Kinect je možné s Move hrať aj hardcore hry. Dôkazom sú napríklad hry ako



V prípade Move je jedným z top titulov Sports Champions.

Killzone, Resistance, Time Crisis alebo Socom.

Mladší sa môžu pomcovať zahrať s virtuálnym zvieratkom v hre Eye Pet. Pomerne dlho sa zabavíte pri najnovšom pokračovaní Little Big Planet 2, kde si môžete vytvárať nielen vlastné postavky, ale aj vlastné levely. Aj toto je hra s prívlastkom „Must Have“ pre PS3.





Tí, ktorí neváhali s predobjednávkou BF3, boli odmenení v podobe budúceho DLC Back to Karkand. Keďže prišiel čas vydania je tu sa otázka, či sa majiteľom „klasickej verzie“ oplatí priplatiť 15€ za 4 remaky máp (ako to má vo zvyku séria Call of Duty), alebo či sa majú zachovať ľahostajne.

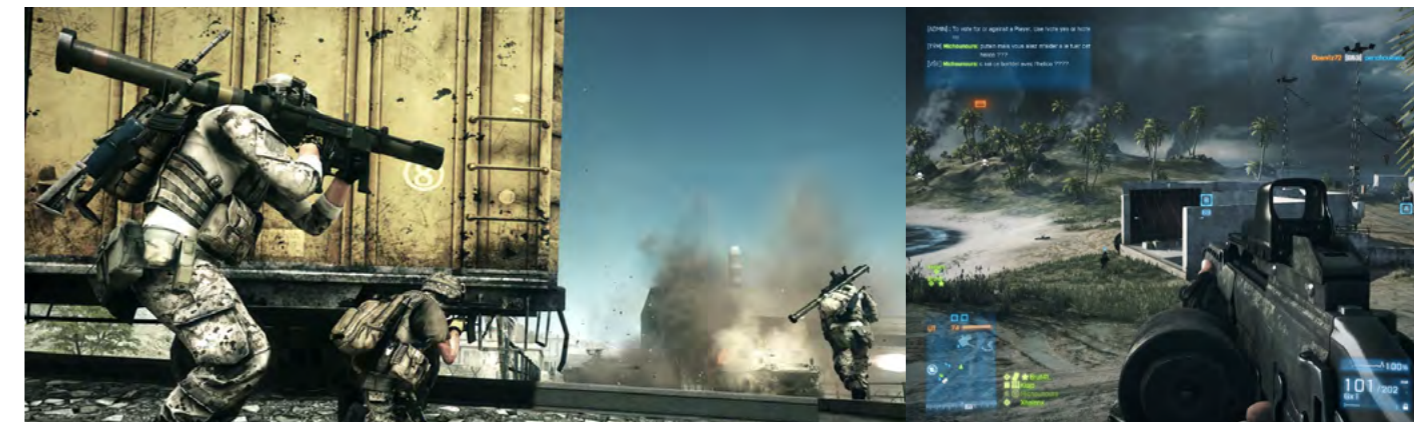
Battlefield 3 kráča jednoznačne v šľapajach svojho predchodcu, ktorý je hrávaný dodnes. Prináša rozsiahle mapy, rôznorodú bojovú techniku zahrňujúcu tanky, obrnené vozidlá, stíhačky či vrtuľníky. Srdcia hráčov si získal najmä viditeľným dôrazom na spoluprácu a koordináciu postupu či rozdelenie tried, na čom je vlastne tento prvok taktiky založený. Nezabúda ani na sólo hráčov a v treťom diely prináša aj nové netradičné módy. V nich sa očividne snažia „zališkovať“ aj hráčom konkurenčných sérií s cieľom prilákať ich k tejto konkurenčnej značke. Navrch nám ešte pridáva riadnu porciu deštrukcie, aj keď si na nej priamo nezakladá, ako to bolo v prípade Bad Company spin-offu a parádneho grafického spracovania, z ktorého stekajú sliny po brade.

Back to Karkand ponúka, ako som spomínal vyššie, remaky 4 máp z legendárneho druhého Battlefieldu spolu s obším patchom, opravujúcim veľké množstvo chýb, bugov a nevyladených prvkov. To, že bol iritujúce, to vie veľké množstvo hráčov. Stačí spomenúť inversion scope. Ponúkalo majiteľom legálny cheat a veľkú výhodu v boji, či otravný mínomet zasypávajúci voľné priestranstvá, pri ktorom sa mód Rush zdal v niektorých momentoch skutočne nehrateľný. No priniesol aj vyváženú niektorých „overpowered“ zbraní a typov munície, takže celá výbava každého jedného vojaka pôsobí rozmanitejším a použiteľnejším dojmom ako doteraz.

Čo však autori nedokázali za celé tie roky opraviť a ani to nikdy neopravia, je hlúposť samotných hráčov, naivne zberajúcich zabitia, pričom

zabúdajú na to, o čom Battlefield je a že hra, ktorú si kúpili, asi nie je tá správna. Ono sa to môže zdať ako maličkosť, no prakticky celý „fun faktor“ je závislý od toho s akým tímom hráte. Je rozdiel, keď vzorne spolupracujete pre dosiahnutie výsledku a hráči sa neboja ísť si pre zabitie, keď to zachráni zdanlivo

prehrané kolo, a keď je polovica vášho tímu „zakempená“ niekde vzadu a iba nezmyselne ostreľuje nepriateľov „snajperkami“, pričom zabúdajú používať svoju výbavu na pomoc tímu. To sa nezmenilo ani v DLC, ba dokonca by som podotkol, že tu je koordinácia ešte dôležitejšia. Najmä v móde Conquest, kde



je po novom 7 Capture pointov. Ale dosť bolo „vyplakávania“ nad tým, čo sa nedá zmeniť, podme si radšej rozanalyzovať mapy.

Prvá, a podľa môjho skromného názoru aj najlepšia, je Strike at Karkand. Najlepšia z jednoduchého dôvodu. Strašne mi svojou stavbou pripomínala mapy Bad Company a bola to presne tá mapa, ktorá mi v BF3 chýbala. Hustá zástavba v kombinácii s veľkou rozlohou, kde sa konečne v miere vrchovatej ukazuje sila enginu Frostbite 2, teda v zničiteľnosti prostredia. Niežeby bola deštrukcia na klasických mapách slabá, ale skôr ide o fakt, že išlo o veľmi málo budovami (teda adeptmi na deštrukciu) zastavaných plôch. Rovnako som ocenil veľmi dobré rozmiestnenie M-com staníc v Rushi, ku ktorým majú útočníci prístup z viacerých smerov a aj obrancovia majú dobrú pozíciu.

Ďalším kúskom máp je Wake Island, ktorý je presným opakom Strike at Karkand mapy. Táto je význačná tým, že prakticky celú mapu tvorí jedna pláň zakrivená do písmena U, čo dáva veľkú

možnosť pre kemperov – sniperov. Hlavne pre tých vyživujúcich sa v ďalekých headshots. Ostatní si túto mapu zaradia medzi svoje menej obľúbené. A prakticky iba táto jediná mapa vybočuje z trendu, ktorý nastolili ostatné mapy, čiže lepšia i rozsiahlejšia deštrukcia pôsobí ako nehodiaca sa tam.

Posledné dve mapy s názvami Sharqi Peninsula a Gulf of Oman vás, tak ako Strike at Karkand, zavedú do miest, kde je zástavba, a tak aj tam zažijete mnoho zábavy. Prvá menovaná obsahuje niekoľko väčších budov, kde zažijete adrenalinové prestrelky pri obrane či útoku na M-com stanice. No aj táto, podobne ako ostatné dve mapy, je navrhnutá tak, že sa pokojne môžete pri troške snahy dostať nepriateľovi do tyla, takže obrancovia musia pokryť veľa smerov naraz. Posledná mapa mi veľmi pripomínala Operation Firestorm, a to najmä vďaka púštnej oblasti, v ktorej sa nachádza. Inak sa ale jedná o veľmi dobrú kombináciu otvorenejších priestorov a veľkého množstva

väčších či menších budov, ktoré rozširujú možnosť taktiky o „kempenie“ a ostreľovanie.

Na nových mapách je pochopiteľne možné zahrnúť si všetky herné módy dostupné v Battlefielde. Od tradičného Conquestu, cez Rush až po Squad a Team Deathmatch. Novou modifikáciou Conquestu je však Conquest Assault, ktorý má prakticky rovnaké pravidlá. Avšak na začiatku kola má jeden tím obsadené všetky Capture Pointy, ale na druhej strane má menej ticketov. Okrem máp pridalo DLC do hry aj nové vozidlá a zbrane, ktorých získavanie už nezávisí od levelu pre dané povolanie. Pre odomknutie každej zbrane je potrebné splniť niekoľko úloh (nijak

nezvyčajných), po dokončení ktorých sa vám daná zbraň odomkne. Celkovo je v ponuke 10 nových kúskov.

Takže, zatiaľ čo majitelia Limited Edition si nové mapy už niekoľko týždňov užívajú, tak „neveriaci Tomáši“ si tento doplnok môžu iba kúpiť. No aj napriek cene 15€ tento prídavok odporúčam, no, samozrejme, iba hráčom, ktorí sa multiplayeru nového Battlefieldu intenzívne venujú, pretože na občasné hranie stačia aj tie základné. DLC je totiž plné nového obsahu a remake všetkých máp je veľmi podarený vrátane zakomponovania deštrukcie, aj keď Wake Island pôsobí skôr ako čierna ovečka.

Dominik Farkaš

PLUSY

+ závan nostalgie
+ kvalitné zapracovanie deštrukcie
+ nové mapy, zbrane a vozidlá

MÍNUSY

- Wake Island

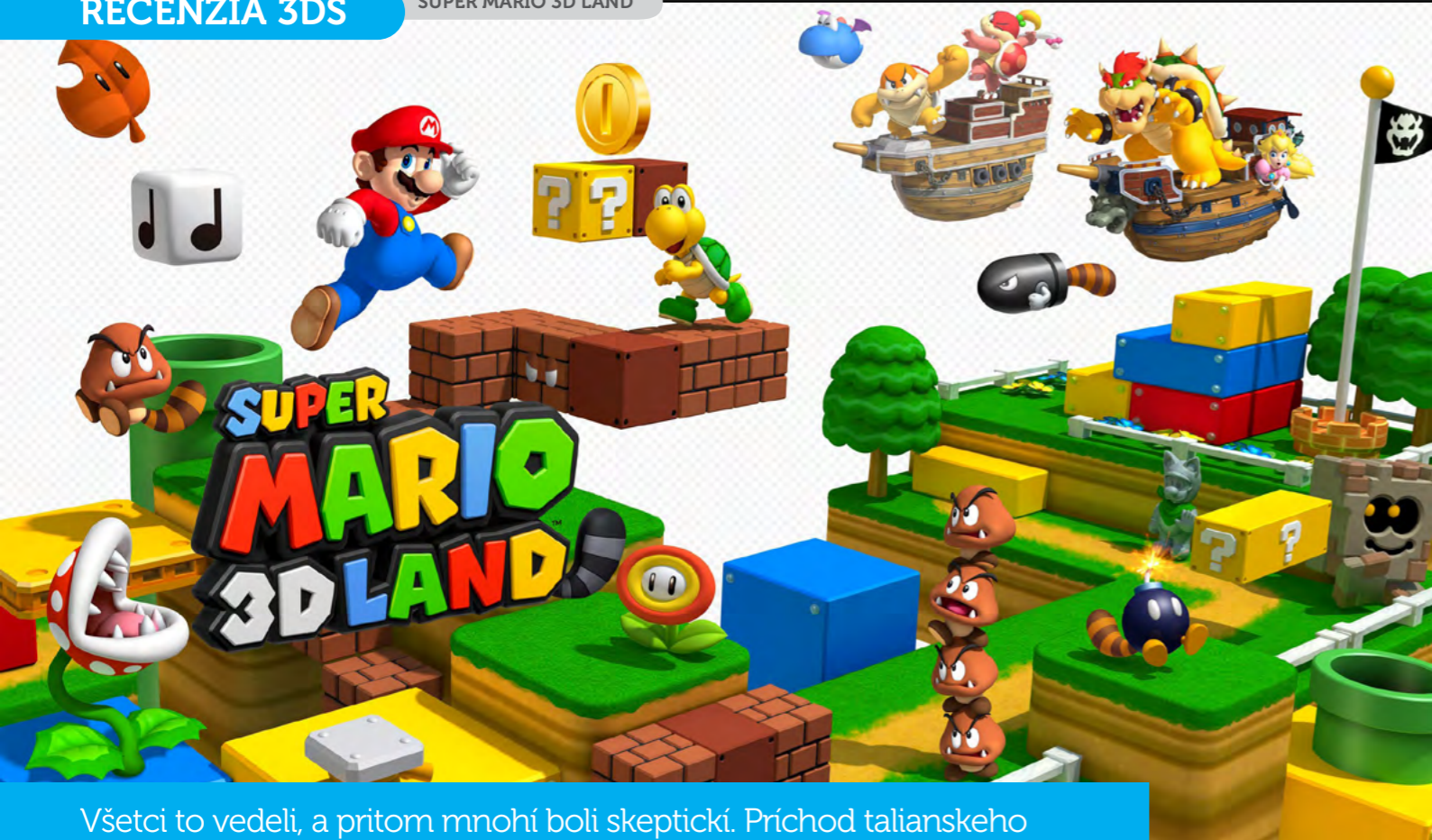
INFO

Žáner: FPS
Výrobca: DICE

Na recenziu poskytol: Electronic Arts

Hodnotenie **85%**





Všetci to vedeli, a pritom mnohí boli skeptickí. Príchod talianskeho inštalatéra na platformu 3DS bol na spadnutie. Kto však veril tomu, že bude tak dobrý (ba možno dokonca ešte lepší) než jeho predchodcovia? Splnil Super Mario 3D Land naše prehnane očakávania?

V roku 1983 uzrel svetlo sveta... OK, OK, nejdeme rozoberať históriu. Faktom je, že od prvých dielov Super Maria sa toho mnoho zmenilo. Super Mario 3D Land je, jednoducho povedané, najlepším dielom v sérii od čias Super Maria 64. Prečo? Poďme na to pekne poporiadku.

Bez debaty je 3D najväčším marketingovým nástrojom celej platformy. To, že väčšinu hier budete aj tak hrať s vypnutým 3D, aby ste šetrili baterku a svoje oči, je už druhá vec. Doteraz ste 3D vlastne pri žiadnej hre nevyhnutne nepotrebovali a v mnohých prípadoch to bolo tak spackané, že sa na to nedalo ani pozeráť. Super Mario 3D Land však posúva celý zážitok do inej dimenzie. 3D v jeho podaní

nie je len výnimočne dobré, ale najmä nevyhnutné na prejdienie niektorých levelov. Niektoré úrovne na prvý pohľad vyzerajú len ako kópka kociek na kope. Po zapnutí 3D sa zrazu ocitnete v bludisku. 3D pride vhod aj na mnohých iných miestach, pomáha orientovať sa v priestore napríklad pri vertikálnom skákaní po lietajúcich plošinách, pri voľných pádoch z najvyššieho bodu v levele atď. Špeciálne pri poslednom menovanom sa niekedy dostaví pocit závrate – keď budete mať možnosť, vyskúšajte vyskakať v niektorej úrovni úplne navrch a skočte s Mariom dole na zem.

Čo môžete čakať od tohto dielu série? Príbeh je už klasický – Bowser uniesol princeznú Peach a vy s Mariom ju musíte zachrániť. Aby sa vám to podarilo, musíte prejsť cez osem svetov. V každom z nich

je niekoľko levelov a bonusových úrovní. Tie sa niekedy otvárajú automaticky a niekedy si vstup do nich musíte „zakúpiť“ nazbieranými mincami, ktoré zbierate v jednotlivých úrovniach hry. Levely sú zo začiatku veľmi jednoduché, poskytujú priestor na „otúkanie“ ovládania a hernej mechaniky. Tá je, tradične, vyni-

kajúco vyladená a ľahko prístupná – no majstrovské ovládanie hry vyžaduje chvíľu poctivého tréningu. Hra sa dá prechádzať „casual“ spôsobom (každý level rýchlo od začiatku do cieľa), ale skúsenejších hráčov viac poteší možnosť skúmania tajných miest v jednotlivých úrovniach a možnosť prejsť hru na 100%.



V každej úrovni sú totiž ukryté tri mince, za ktoré si kupujete vstup do niektorých bonusových levelov (pokojne môžete namietať, že ich prejdienie nie je povinné) a vstup do poslednej úrovne, kde môžete poraziť hlavného bossa Bowsera (a tu už namietanie nepomôže).

Hru je možné hrať stále dokola a vydrží veľmi dlho. Či už pri pokusoch o nazbieranie všetkých mincí, len tak pri odhaľovaní nových tajných oblastí alebo po zdolaní hry, keď sa vám otvorí možnosť znovu prejsť celú hru v modifikovaných úrovniach, s tvrdším časovým limitom alebo úplne naopak.

Nebol by to Super Mario, keby ste nemali možnosť prezliecť ho do lepšieho kostýmu a modifikovať tak jeho schopnosti. V boji proti Bowserovi vám budú pomáhať kostýmy ohnivého Maria, v ktorom získate možnosť hádzať ohnivé gule, Tanuki Maria, v ktorom môžete nepriateľov biť svojím chvostom a dočasne plachtiť vzduchom, a kostým

Maria s bumerangom, ktorý zabíja nepriateľov na diaľku a rovnako pomáha zbierať nedostupné mince.

Celkovo je Super Mario 3D Land bez výraznejších inovácií a námietať, že hra len berie to najlepšie z predošlých dielov, je na mieste. To však nič nemení na tom, že všetko je vyvážené a skombinované tak majstrovským spôsobom, že sa neobávam vyhlásiť túto hru za najlepšieho Maria na vreckových platformách vôbec – s tým, že je to s najvyššou pravdepodobnosťou najlepší Super Mario od skvelého Super Maria 64. Z kladov chcem vyzdvihnúť špičkovu spracovanú 3D, skvelú grafiku, vyváženú hrateľnosť, motiváciu hrať znovu a znovu a možnosť hrať kedykoľvek a kdekoľvek, keďže každá úroveň sa dá ľahko prejsť do piatich minút.

Super Mario 3D Land je titul, na ktorý netrpezlivo čakali všetci majitelia 3DS. Konečne hra, kvôli ktorej sa oplatí vlastniť túto platformu.

Pavol Ondruška

PLUSY

+ skvelé 3D
+ mix najlepšieho z Máriov
+ veľký a zábavný svet
+ pocit skúmania
+ „replay value“

MÍNUSY

- chýba identita

INFO

Žáner: plošinovka
Výrobca: Nintendo

Na recenziu poskytol:
Brlöh, www.brloeh.sk

Hodnotenie **90%**





MARIOKART 7

Nintendo 3DS sa po svojom uvedení na trh nestretlo s takým úspechom, ako by si akcionári Nintendo želali. Hlavným dôvodom slabých predajov bol najmä nedostatok kvalitných (a nerecyklovaných) titulov. Všetko sa však, aspoň v Japonsku, zmenilo s príchodom Mario Kart 7.

Mario Kart 7 je siedmym dielom série pretekárskych hier s Mariom a ďalšími postavami zo série Super Mario v hlavných úlohách. Hra prešla od svojho prvého uvedenia na SNES v roku 1992 značným vývojom. Menili sa trate, pretekári aj platformy, na ktorých ste mohli pretekať. Tento krát sa vo vrecku zišlo 17 bytostí z univerza Super Maria, s ktorými sa budete môcť preháňať po 32 tratiach (polovica z nich sú remaky trati z starších dielov série). A to celé, na dôvažok, kompletne v stereoskopickom 3D a s novými pridanými funkciami.

Základ je ako pri každej pretekárskej hre – dostať sa do cieľa ako prvý z 8 hráčov v troch rýchlostných kategóriách. Do toho primiešajte power-upy, ktoré zbierate po trati, rozmanité prostredia, úseky pretekov pod vodnou hladinou alebo vo vzdušnom priestore a Mario Kart 7 je na svete.

Áno, hlavnými novinkami hry (oproti predošlým dielom, ignorujúc teraz stereoskopické 3D) sú podvodný svet a lietanie. V mnohých tratiach sú úseky, pri ktorých vyletíte nad trať a vznášate sa pomocou rogalu pripevneného na vašej motokáre. Lietanie v Mario Kart 7 je veľmi dobre spracované, nie je príliš náročné, a tak rýchlo prídete na to, ako znovu klesnúť na trať alebo sa vznášať čo najdlhšie. Podvodný svet ubera niečo z dynamiky a aj keď je prekvapivo rozmanitý, dosť spomaľuje, a tak sa mu budete radšej vyhýbať. Našťastie, len niekoľko trati vás núti ponoriť sa do vody a keď už, tak je to len na pár sekúnd. Vo väčšine prípadov sa dá cesta pod vodou skrátiť na minimum výberom vhodnej trasy.

Zaujímavá je aj možnosť prepnúť kameru na pohľad z pretekárových očí. Vtedy sa aktivuje aj ovládanie pomocou pohybového senzora, takže stačí handheldom točiť ako

volantom a pridávať plyn. Pozor – pri otáčaní konzolou sa kazí 3D efekt.

A aké sú v hre power-upy? Väčšina z nich je už v sérii klasikou – od húb po modrý pancier. Pribudli však tri úplne nové. Chvost „tanuki“ chráni pred bližiacimi sa strelami a švihnutím vyhodí súpera, ktorý sa dostal príliš blízko, z trate.

Ohnivý kvietok vám na chvíľu umožní strieľať ohnivé gule dopredu a dozadu. Najzaujímavejší power-up je ale „Lucky 7“ – šťastná sedmička. Spôsobí, že sa okolo vašej motokáry vznáša 7 rôznych power-upov. Od atramentovej škrvny až po hviezdičku nezraniteľnosti, podobne ako power-up s tromi panciermi. Na jednej strane je super, že máte k dispozí-



cii 7 rôznych power-upov, s ktorými môžete narábať podľa uváženia. Na druhej strane však môže nepriateľ, ktorý sa dostane do tesnej blízkosti, aktivovať ktorýkoľvek z nich a to má len sporadicky pozitívne následky. Často totiž narazí práve do bomby a mimo trate letíte obaja. Pri power-upoch by som narazil na jednu nepríjemnú vec, ktorá sprevádza celú sériu – často sa stáva, že tesne pred koncom prileťi zozadu hnedý pancier, potom vás zrazí Bowser, a keď sa už konečne rozbiehate, niekto vás zastaví power-upom na zastavenie všetkých jazdcov. A zrazu zistíte, že namiesto pekného prvého miesta, na ktoré ste aspirovali, budete ešte radi, ak skončíte štvrtí.

Na tratiach okrem arzenálu zbierate aj mince. Finta je v tom, že v jednom preteku ich môžete nazbierať maximálne 10 a vždy, keď vás niekto traťi nejakou zbraňou, časť mincí stráca. Avšak za každých 50 nazbieraných mincí vás hra odmení nejakou tou novou súčiastkou do vozidla.

Je nutné podotknúť, že základná motokára je dostačujúca a rôzne „psie kusy“, ktoré sa dajú z nových kúskov vytvoriť, sú často krát veľmi neohrabané vozidlá neschopné poriadnej jazdy.

Mario Kart 7 sa hrá vynikajúco, 3D je super a funkčné, hra je zábavná a pochopiteľná aj pre úplných nováčikov v sérii, ponúka dokonca aj fungujúce online hranie, kde si vždy máte s kým zahrať, pretože je najlepšie predávanou hrou na 3DS. Pridajte k tomu inovácie v podobe jazdy pod vodou a vznášania sa vo vzduchu, nové power-upy, skvelú grafiku, rozmanité prostredia, asi najlepší výber trati v celej sérii a máme tu... proste jednu sakra dobrú hru, kvôli ktorej sa oplatí vyskúšať 3DS.



Pavol Ondruška

PLUSY

- + variabilita
- + rôzne prostredia
- + lietanie
- + grafika

MÍNUSY

- občas nevyváženost AI
- dynamika pod vodou

INFO

Žáner: akčné preteky
Výrobca: Nintendo

Na recenziu poskytol:
Brloh, www.brloh.sk

Hodnotenie **90%**





Až tri veci v jednom balíku? No nekúpte to!

Predstavte si darčkový košík, v ktorom máte tri veci. Prvou je malý hamburger, ktorý nechutí zle, ale ani nenasýti. Mohol byť skrátka oveľa prepracovanejší a nápaditejší. Druhou vecou je obyčajná „jednohubka“ a treťou je stará čokoláda tesne pred vypršaním doby platnosti, no v novom obale a stále pomerne chutná. Ani jedno by ste si, pravdepodobne, nekúpili jednotlivito, že? Hamburger nájdete lepší, „jednohubku“ si nájdete pri „ochutnávkovom“ stole zadarmo a starú čokoládu vám tiež netreba. Ale keď sú spolu zabalené v jednom peknom malom košíku, tak je to zrazu niečo úplne iné...

Presne takto totiž vyzerá Tekken Hybrid. Z názvu vyplýva, že to došlo aj vývojárom. Najlepšie teda bude, ak si jeho tri časti rozoberieme pekne poporiadku. Prvou je kompletne CGI film Tekke: Blood Vengeance. Tekken univerzum je plné skvelých a populárnych charaktarov ako Hwoarang, Paul, Law,

Mokujin atď. Rovno na nich však zabudnite. Hlavnou postavou je Xiaoyu a prvú polovicu filmu sa budete dívať na stredoškolskú komédiu s trochu špionáže. Ak vás zaujímajú len poriadne súboje, stačí si to pretočiť na posledných dvadsať minút, kde si to rozdá hlavná trojka Mishimovcov. Film okrem posunu v príbehu Tekken série neprináša vôbec nič, ak nepočítame výborné technické spracovanie. Ako samostatný film by si to kúpili zrejme len najvernejší (alebo skôr najfanatickejší) fanúšikovia.

Druhou časťou je Tekken Tag Tournament 2: Prologue. V podstate sa jedná o demo tejto pripravovanej hry. K dispozícii máte štyri postavy (Alisa, Xiaoyu, DevilJin a DevilKazuya), s ktorými si môžete zabojevať v arkádovom móde a v lokálnom multiplayeri. Graficky to vyzerá ohromne. Všetko hýri detailmi či už od pozadia miest, kde sa súboje odohrávajú, či samotné postavy a ich oblečenie, tváre, svaly atď. Taktiež sa to hrá veľmi dobre a niet pochýb o tom,

že plná hra bude nutnosť pre každého fanúšika série. Ale nič to nemení na tom, že verzia z Tekken Hybridu je len obyčajné demo. A za demá by ste snád neplatili, že?

Treťou časťou je HD remake pôvodného Tekken Tag Tournamentu. Vyzerá, samozrejme, o dosť lepšie, ale pokiaľ máte ešte fungujúcu PS2 a k nej túto časť, tak vám to vôbec netreba, lebo nič nové tu nenájdete. A keďže práve tento remake je jediným poriadnym dôvodom na kúpenie tohto košíka, tak to veľmi priaznivo neznie. Ak teda PS2 nemáte, dočkajte sa rovnako vynikajúcej „mlátičky“, kde si budete môcť vybrať vlastné tímy a bojovať proti ostatným. Zostal

tu aj bowlingový mód, ktorý je prepracovanejší, než sa na prvý pohľad zdá. A vidieť, ako si spolu užívajú Jin a Heihachi stojí za to.

Celkovo sa teda jedná o pekný košíček, ktorý však má hodnotu tak pre fanúšika Tekken série, ktorému už doslúžila PS2. Film nie je vyslovene zlý, no mohol byť omnoho lepší. Zaujme hlavne technickou stránkou a ak máte radi trochu toho eyecandy, tak vás poteší. Nuž a demo Tekken Tag Tournamentu 2 vás akurát naladí na jeho vydanie. Ako to teda ohodnotiť? Stará PS2 hra je stále veľká zábava a je len na vás, či sa vám oplatí za ňu dať peniaze, pretože ten zvyšok sa rozhodne neoplatí.

Patrik Barto

PLUSY

+ TTT je rovnako zábavný ako pred rokmi

MÍNUSY

- film je slabý
- prologue je len demo

INFO

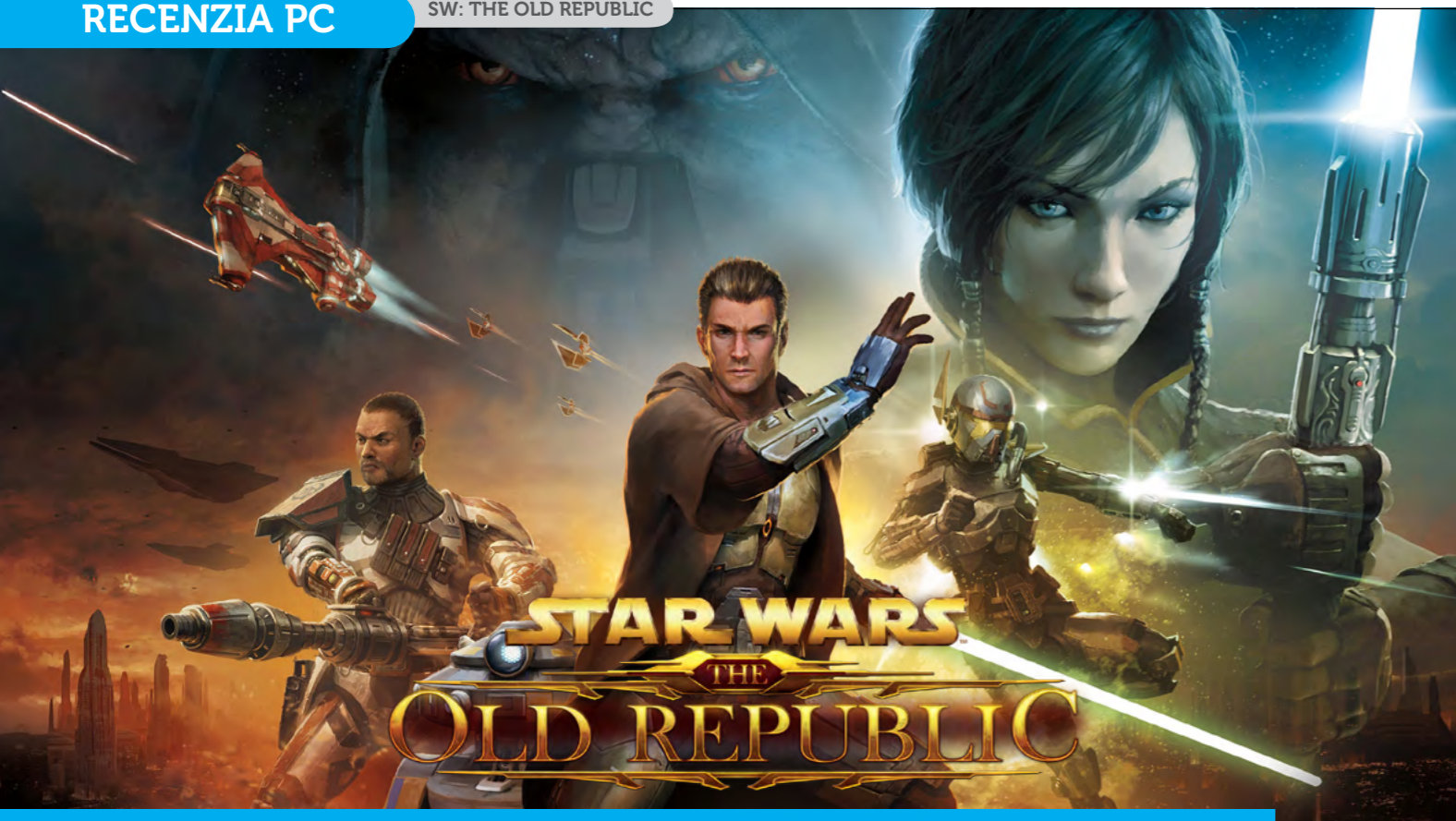
Žáner: bojovka
Výrobca: Namco

Na recenzii poskytol: Sony (SCEE)

Hodnotenie **60%**

Aktualizuj sa!





A long time ago in a galaxy far far away...

Pri nedávnej, veľmi plodnej diskusii s mojim kolegom, pri ktorej sme rozoberali MMO hry a vymieňali si naše zážitky z nich, sme sa obidvaja zhodli, že snažiť sa opísať tento fenomén v nejakej ucelenej forme osobe, ktorá nikdy onlinenovku nehrala, je veľmi ťažké a v prípade, že by ste chceli ešte nebudaj objektívne poradiť, prečo je práve táto MMO lepšia ako tá druhá, je to priam nemožné. Dôvodom, prečo je tomu tak, je obrovské množstvo premenných, ktoré sa neustále menia, či už v závislosti od toho, na koho pri hraní narazíte, koľko krát bola daná hra vyladená patchmi, či má už x datadiskov a z toho plynúci oveľa väčší obsah a aj počet hráčov atď... Inými slovami, pre tých, ktorí to ešte nepochopili, napísať recenziu na MMO hru je tak trochu nočná mora (čo mimochodom vtipne reflektuje počet mnou prebdených nocí v posledných troch týždňoch).

Ak to z úvodu nie je jasné, dnešná recenzia nebude recenziou v tom pravom slova zmysle, keďže snažiť sa vyriešiť ortiel nad niečím, čo má žiť v ideálnom prípade x rokov, je po troch týždňoch z pohľadu objektivity smiešne. Zvlášť, ak sa daný produkt konštantne updatuje a prispôbuje na základe spätnej väzby od komunity. Bude sa teda jednať skôr o vypíchnutie svetlých a temných momentov/faktov, na ktoré som počas hrania SWTOR v už zmienených posledných troch týždňoch od jeho oficiálneho launchu narazil.

A long time ago in a galaxy far far away...

Ako povedal kedysi jeden z mojich známych „Ak chceš predať prázdnu škatuľu pripíš na ňu Star Wars a skôr či neskôr si ju určite niekto kúpi“. A mal v zásade pravdu, čo potvrdzujú obrovské predaje čohokoľvek, čo sa v posledných dvoch dekádach objavilo a čo i len vzdialene súviselo s touto značkou. Tejto skutočnosti si bol určite vedomý aj Bioware, keď sa rozhodoval

do akého univerza zasadiť svoj prvý pokus o preniknutie na pole MMO hier, ktorý samozrejme po vzore všetkých ostatných MMO hier v posledných rokoch má zosadiť dominujúci World of Warcraft. Tu je určite nutné povedať, že Bioware stavil na správnu kartu, ba čo viac, nepokúsil sa len zvieť na silu značky, ale pridal k nej úplne vlastný príbeh, ktorý sa odohráva tisícky

rokov pred udalosťami z filmov a cca 200 rokov po udalostiach z ich vlastných SW: Knights of the Old Republic hier.

Takže pokiaľ čakáte, že sa stretnete s Vaderom alebo Lukom, máte smolu, pretože SWTOR si berie z doterajšieho SW univerza len základnú premisu boja Jediom proti Sithom, respektíve Republiky proti Impériu plus všetky prvky, ktoré vždy ro-



bili Star Wars masovou zábavou. V praxi to znamená, že SWTOR nie je žiadnym príbehovým výplachom, ako boli nedávne dva diely Force Unleshead. Hlavným príbehom je síce x krát omieľaný boj dvoch odvekých nepriateľov, ten v tomto prípade predstavuje len konflikt, na ktorého popredí sa odohráva 8 samostatných príbehov - tie sú hlavným ťahákom, prečo sa do SWTOR pustíte, aj keď ste žiadnu MMO hru predtým nehrali.

Svetlá strana: Z pohľadu MMORPG hráčov sa v tomto prípade jedná naozaj o revolúciu keďže žiadna z doterajších MMORPG hier neprinesla plne nahovorený príbeh, ktorý sa ťahá s hráčom od prvého až do maximálneho levelu (v tomto prípade 50), ba čo viac, je pre každú samostatnú classu (4 za každú stranu) úplne unikátny, a aj keď síce len do určitej malej miery, je ovplyvniteľný rozhodnutiami, ktoré určujú, či sa vaša postava prikláňa k svetlejšiemu alebo temnejšej strane sily (váš Jedi tak môže byť bastard, ktorý nemá zltovovania a Sith zase len dievča, ktoré malo tú smolu, že sa narodilo na zlej strane barikády). Technické pojatie príbehov je vyriešené v podobe príbehových inštancií, kam má štandardne prístup len hráč samotný, pričom je však možné v menu do nich povoliť prístup aj iným hráčom rovnakej classy (príbehový quest splní vždy len jeden z vás, čiže danú inštanciu je potrebné opakovať viac krát).

Doplňkom príbehových questov sú samozrejme vedľajšie

questy. Tie sú taktiež plne nahovorené a dovoľujú vám robiť opäť nejaké minoritné rozhodnutia. Pri nich je možné badať, akú takú snahu o rozmanitosť oproti štandardným questom z MMORPG hier. Každý z týchto questov má bonusové pod úlohy a je len na vás, či ich chcete plniť alebo nie. V praxi to vyzerá tak, že nedostanete samostatný quest na to, aby ste vyzabíjali x potvor jedného druhu a následne po jeho splnení dostali druhý quest na zabitie x potvor iného druhu, ale dostane quest na napríklad zničenie zásob v nepriateľskej základni, pričom počas jeho plnenia vám automaticky vyskočí bonusová úloha na zabitie x nepriateľov. K tomuto všetkému si treba prirátavať companionov (spoločníkov), ktorí do vášho príbehu tiež zasahujú a vy si tak s nimi postupne budujete vzťah. Ten sa môže aj pozitívne premietnuť do ich úspešnosti pri craftení (vyrábaní) itemov (viď nižšie).

Temná strana: Zásadný problém, na ktorý som pri hraní narazil, je rýchlosť, akým je príbeh dávokovaný. Kým prvých 20 levelov je všetko v poriadku a vy veselo plníte jeden príbehový quest za druhým s malými odbočkami na plnenie vedľajších questov. Pri približne 25 leveli, kedy začne prvý akt vášho príbehu javiť náznaky gradovania, však začne byť levelovanie neuveriteľne pomalé. Prepracovanie sa do ďalšej príbehovej inštancie sa tak začína rovnať hodinám plnenia vedľajších questov, ktoré v tomto momente

už predstavujú len plejádu opakujúcich sa úloh „choď tam znič/zachráň/dones toto a vráť sa“ s čoraz narastajúcimi počtami potrebných na splnenie ich bonusových podúloh. Tie síce nemusíte plniť, ale v konečnom dôsledku aj tak budete, keďže zvyšujú odmeny/experience, ktoré za plnenie vedľajších questov dostanete.

Čo taktiež začne na tejto úrovni výrazne spomaľovať váš postup, je veľkosť oblastí, ktorá začne byť miestami až absurdná (napríklad Tatooine, kde odhadom 40% každej oblasti tvorí púšť, v ktorej doslova nič nie je) a to aj napriek tomu, že od 25 levelu je možné (respektíve skôr životne dôležité) si kúpiť mounta v podobe speederu, zvyšujúceho rýchlosť o 90%. Čo je ešte horšie je, že v momente, keď už splníte posledný príbehový quest na danej planéte, ktoréj po x hodinách máte už plné zuby a s pocitom, že ste museli vyvraždiť polovicu jej populácie ju chcete opustiť, narazíte na sériu tzv. bonusových questov, ktoré vás pošlú pekne nazad plniť ďalšie úlohy. Tieto questy opäť nemusíte plniť, avšak často krát ako jediné ponúkajú odmeny v podobe lepšieho vybavenia pre vašich spoločníkov, takže ich v konečnom dôsledku opäť plniť určite budete. Že tu niečo nie je v poriadku si zjavne nemyslím len ja, keďže takmer ktokoľvek, s kým som sa rozprával, začína hrať druhú postavu práve okolo 26 levelu, lebo hra mu začína pripadať nudná.

I am Jedi!

Ako som už spomenul každá frakcia má na výber 4 rôzne classy – za Republiku tu máme Jedi Knighta, Jedi Saga, Smugglera a Troopera a za Impérium Sith Wariora, Sith Inquisitora, Bounty Huntera a Imperila Agenta. Okrem classy je samozrejme si možné vybrať rasu vašej postavy, ktorých je na výber naozaj veľa (Wookie a Hutt bohužiaľ chýba), čo spolu s možnosťou voľby pohlavia a vcelku detailným editorom celkového vzhľadu postavy dovoľuje vytvoriť si unikátne alter ego.

Každá classa má navyiac unikátnych companionov (napríklad Jedi Knight má padawana, s ktorou si môže začať románik a vyzliecť ju spodkov, aby bolo vidieť, kto je tu master. Smuggler má zase Wookieho, s ktorým... hm to radšej ani nechcem vedieť). Čo je taktiež unikátne sú hlasy, ktorými sú jednotlivé classy nahovorené a tiež ich vesmírne lode, s ktorými je možné zúčastňovať sa vesmírnych bitiek.

Svetlá strana: Každá classa sa po splnení prologu (približne 10 level) rozhoduje nad svojou ďalšou špecializáciou (na výber je jedna z dvoch podtried), ktorá určuje jej štýl boja a aj úlohu, ktorú bude daná postava zohrávať v skupine viacerých hráčov. Okrem toho sa na tomto leveli hráčovi tiež odomyká možnosť pridelovania talentov do jedného z troch stromov, čím je možné ďalej ovplyvniť celkové smerovanie svojho alter ega. Svoju úlohu v tomto prípade



zohrávajú opäť companioni, ktorí sú takmer vždy iná class ako vy a tak vám efektívne dokážu kryť chrbát, prípadne nechať do seba búšiť, zatiaľ čo vy pacifikujete nepriateľov z diaľky. Vďaka tomu je možné plniť veľkú väčšinu questov bez pomoci druhých hráčov. Ich ďalšou príjemnou vlastnosťou je možnosť ich kedykoľvek poslať predať zbytočné veci z inventára, čím odpadá nutnosť pendlovanie za obchodníkmi vždy, keď sa vám inventár naplní.

Po skončení prvého aktu sa vám otvorí tzv. legacy, ktorá umožňuje vybrať si niečo ako priezvisko, ktoré bude zobrazené pri všetkých vašich ostatných charakteroch a do budúcnosti má vraj taktiež pre ne generovať rôzne bonusy (táto funkcia zatiaľ nie je implementovaná). Prijemným spštením sú vesmírne súboje, na ktoré sa tiež viažu niektoré questy a taktiež za ne dostávate skúsenosti. Samotné boje sú až arkádovo jednoduché – každý z nich má vopred dané ciele, ktoré musíte v časovom limite splniť (zničiť určitý počet špeciálnych lodí, zničiť kanóny na krížniku a pod.), pričom okrem nich často, podobne ako pri normálnych questoch, narazíte na rôzne nepovinné bonusové úlohy. Arkádové je potom aj samotné ovládanie lode, ktorá si letí sama a vy sa len vyhýbate prekážkam/nepriateľskej palbe, pričom máte možnosť strieľať štandardnými kanónmi a raketami. K týmto súbojom sa taktiež viaže možnosť zdokonaľovať vašu loď rôznymi vylepšeniami (lepšie zbrane, prípadne štíty). Tie sa dajú zakúpiť u vybraných obchodníkov a sú z pohľadu štartovacieho hráča neuveriteľne drahé.

Temná strana: Pri pohľade na jednotlivé classy si človek hrávajúci pravidelne MMORPG len smutne povzdychne, pretože SWTOR neponúka prakticky nič nové a jeho triedy sa tak dajú

rozdeliť na už ohrané arche typy – DPS, Tank a Healer, čo spôsobuje zase tie isté problémy ako v iných MMORPG hrách (viď nižšie). V čom vidím taktiež pre niektorých hráčov potenciálny problém, je nemožnosť zmeny špecializácie v prípade podriedy. Pokiaľ sa človek zle rozhodne a o pár levelov vyššie zistí, že by mu druhá možnosť vyhovovala viac, musí vytvárať úplne novú postavu a opakovať celých 10 levelov znovu. Osobne mi toto dizajnové rozhodnutie pride troška zvláštne, keďže napríklad prerozdeliť talenty je za poplatok možné kedykoľvek.

These are not players and dungeons I am looking for

Alfou a omegou každej MMORPG hry by mala byť spolupráca viacerých hráčov a raidov v honbe za lepším vybavením, aby ste potom v PVP mohli nakopať každému zadok a užívať si pri tom v headsete nezabudnuteľné komentáre od ostatných hráčov. SWTOR sa rozhodlo pojať tento pravdepodobne najdôležitejší aspekt hrania onlinoviek po svojom a tak tu namiesto štandardných dungeonov máme group instance, heroic instance, flashpointy, warzóny a operácie. Samozrejme si môžete vytvárať skupiny, ktoré môže mať maximálne 4 hráčov (v prípade, že je vás menej je možné chýbajúcich hráčov doplniť companionmi), raidov (maximálny počet hráčov netuším keďže som sa k nim zatiaľ neprepracoval) a v neposlednom rade samozrejme do guildu.

Svetlá strana: Pri plnení akéhokoľvek questu v grupe získavate sociálne body, ktoré vám dovoľujú nakupovať a používať vybavenie od „social vendorov“, pričom ostatní hráči môžu zasiahnuť svojimi rozhodnutiami počas rozhovorov do výsledku questu. Flashpointy,

ktoré tu vlastne zastupujú štandardné dungeony, sľubujú dynamický príbeh a rovnaké filmové zážitky ako príbehové inštalácie pre viacerých hráčov. Flashpointy vyzerajú na prvý pohľad úplne úžasne a určite si zaslúži vyzdvihnúť to, že v prípade, že celú vašu skupinu zabije posledný boss, nemusíte opakovať celý flashpoint, keďže nepriatelia sa v nich nerespawnujú.

Temná strana: V hre je aktuálne 11 flashpointov pre každú frakciu, pričom sľubovaný dynamický príbeh som zaznamenal zatiaľ len v troch. Všetky ostatné, ktoré som mal tú možnosť navštíviť, nemali prakticky žiaden príbeh a ich poňatím mi pripadali ako čisto generické dungeony – čítaj „chodby naplnené hromadou elitných mobov a jeden boss na konci!“. Ďalším problémom je zohnať potrebnú skupinu hráčov, keďže všetky flashpointy sú koncipované pre kompletnú grupu 4 hráčov, pozostávajúcu z minimálne jedného healera, jedného tanka a jedného DPS + ľubovoľného štvrtého hráča. Tu sa práve prejavuje vyššie zmieneny problém iných MMORPG hier – zohnať healera alebo nebodaj tanka je veľakrát prakticky nemožné, pretože tieto úlohy zvládajú zastávať naozaj efektívne len určité classy a takmer každý hráč buď čisto DPS alebo DPS dual spec build.

V SWTOR sa tento problém prejavuje o to viac tým, že hra aktuálne nemá integrovaný žiaden flashpoint (dungeon) finder (a nie, tá jeho neohrabaná náhrážka v podobe možnosti zapnúť si LFG status v social liste naozaj nefunguje, lebo sa do neho nikto nepozera) a v praxi to vyzerá tak, že 40 minút postávate pred vstupom do flashpointu a spamujete chat v snahe nájsť chýbajúceho tanka, aby mohla vaša grupa vyraziť. S ďalšou vecou, s ktorou mám ja osobne problém je, že sa SWTOR tvári ako open world MMORPG

alias hrou, v ktorej existujú všetci hráči v tej istej otvorenej lokácii. Opak je v tomto prípade pravdou, keďže hra tieto lokácie taktiež inštaluje podľa počtu hráčov, ktorí sa v danej oblasti aktuálne pohybujú (či sa jedná o dočasnú barlu na zvládnutie počiatočného návalu hráčov alebo funkciu, ktorá bude zapnutá trvalo zatiaľ stále nie je známe). Tieto inštalácie majú síce spoločný chat viazaný na danú oblasť a v prípade, že cezeň pozvete do grupy človeka, ktorý sa nachádza aktuálne v inej inštalácii bude premiestnený do tej, v ktorej sa nachádzate vy. Avšak hra tak vyzerá polo-prázdne a na druhého hráča nenarazíte niekedy aj niekoľko minút, lebo vás hra hodí práve do inštalácie, v ktorej je najmenej ľudí.

Make me something epic!

Ďalšou hernou aktivitou, ktorou sa MMORPG hry v posledných rokoch pyšia, je možnosť craftingu nových predmetov a doplnkov, ktoré je pri hraní možné využívať, alebo predávať cez aukcie. SWTOR má túto zložku samozrejme obsiahnutú taktiež s tým, že do osvedčeného mixu v podobe zbierania potrebných surovín a ich následného pretvárania na výsledný item pridáva companionov a módy slúžiacich na upgrade už existujúcich predmetov. Na výber sú 4 gathering skilly, 6 crafting skillov a 4 mission skilly (tieto slúžia na získavanie rôznych bonusov).

Svetlá strana: Keďže skilly sa neučíte priamo vy, ale váš companion, nemusíte strácať čas hľadaním danej suroviny vo svete, ale za mierny poplatok môžete za chodu poslať companiona na misiu, z ktorej vám ju prinesie. To isté platí aj na samotný crafting – stačí len vybrať jeden z naučených predmetov a váš spoločník vám ho vyrobí za vás. Zaujímavým

nápadom je zakomponovanie módov, ktoré vkladáte do itemov vyššej kvality, čím môžete zvýšiť ich štatistiky podľa toho ako vám vyhovujú. Dané módy je z nich možné kedykoľvek za poplatok aj vybrať a vložiť do iného itemu. Na všetko toto navyiac nepotrebuje žiaden skill, čiže editovanie itemov zvláda každá postava za chodu. Itemy je taktiež možné rozoberať na základné komponenty, pričom týmto rozoberaním máte šancu získať recept na výrobu jeho lepšej verzie.

Temná strana: Prakticky akýkoľvek item, ktorý aktuálne vycraftíte je horší, ako ľubovoľne dropnutá vec vo flashpointe z bossa. Takže reálne využitie týchto činností zatiaľ spočíva v predávaní vašich výtvorov vendorom v hrách a generovanie kreditov na nákup vecí z flashpointov na aukciách. Taktiež pokiaľ sa chcete týmto činnostiam naozaj na plno venovať nevyhnete sa neustále preplnenému inventáru (každá surovina má viacero tried, ktoré je potrebné pri vytváraní itemov rôzne kombinovať) a taktiež mikro manažmentu pri vyberaní jednotlivých misií pre companionov.

T7-O1 give me system report

SWTOR obsahuje 17 rôznych planét pričom, čo sa týka rozmanitosti herného sveta ako takeého, z toho, čo som mal možnosť zatiaľ navštíviť, môžem konštatovať, že sa Bioware zjavne snažil čo najviac rozlíšiť jednotlivé planéty, a tak má každá svoj osobitý štýl. Avšak jednotlivé zóny na nich už vyzerajú, bohužiaľ, prakticky rovnako. K veľkosti zón som sa už vyjadroval vyššie – miestami sú prehnane megalomanské a v kombinácii s ich inštalovaním vyzerajú často krát ľudoprázdné, čo zvlášť v prípade, že čakáte hodinu na nalogovanie na

server vo fronte, tak ako to bolo prvý týždeň po launchi, pôsobí pomerne zvláštne. Graficky si hra od bety troška pohoršila – Bioware sa rozhodli znížiť kvalitu textúr v prípade, že je na obrazovke viacero postáv pre plynulejší chod a tak textúry s najvyšším rozlíšením je možné momentálne vidieť len počas cutscén a rozhovorov (Bioware prisľúbilo, že do budúcnosti plánuje možnosť ich permanentného zapnutia na dostatočne výkonných PC). Interface je ako taký funkčný, ale určite by bodla možnosť si ho prispôsobiť externými pluginmi tak ako je to napríklad pri WoW.

S hodnotením hudby som pomerne na vážkach – keď hrá tak je skvelá (aj keď za tú odhrávačku čo vyhráva v kantíne by si niekto zaslúžil dostať cez hubu), avšak jej minútáž je tak mizerná, že vám ju hra dovolí vychutnávať si len v zásadných momentoch a zvyšok času budete počuť len okolité zvukové efekty, ktoré vám po nejakej dobe tak ako pri každej inej MMO hre začnú liezť na nervy. Čo vám na nervy určite nezačne liezť je dabing, ktorý po vzore ostatných hier od Bioware patrí k špičke či už po zvukovej, alebo obsahovej stránke. V momente keď mi môj Jedi master ako padawanovi povedal „If it eats us, you are fired!“ alebo môj companion zo seba pri boji nadhodil hlášku „Eat lightsaber, jerk!“ som sa od srdca zasmial. Keďže je SWTOR subscription based, za jeho hranie je potrebné platiť mesačné poplatky, ktoré sa pohybujú okolo 13 euro na mesiac.

Svetlá strana: Grafika SWTOR má síce cartoonový nádych, ale v pohybe vyzerá veľmi dobre a všetko sa hýbe na nízkych až stredných nastaveniach na relatívne prijateľných zostavách, pričom pokiaľ máte naozaj výkonnú zostavu môžete si vychutnávať plné detaily so stabilným framerateom. Určite

pozitívne je tiež možné vnímať dnes už prakticky žiadne fronty na pripojenie na server a to aj v prípade, že hráte na serveri, ktorého populácia je označená ako very heavy. Pri spustení hry je si taktiež možné vybrať či chcete hrať na PVE, RP alebo PVP serveroch.

Temná strana: Hra má vyššie nároky ako World of Warcraft a to až tak, že tam kde beží WoW krásne plynulo, na minimálnych detailoch je SWTOR prakticky nehrateľný. Ťažké srdce mám aj na systém akým sa Bioware snaží udržať bezpečnosť na kontaktoch – okrem hesla je potrebné mať vyplnené aj odpovede na 5 tajných otázok, pričom v prípade, že si odpoveď na otázku viac krát pri logovaní pomýlite account sa vám lockne takým zaujímavým spôsobom, že hru, pokiaľ si na odpoveď nakoniec predsa len spomeniete, hrať môžete, ale do jeho manažmentu (a teda aj spravovaniu subscription) vás hra nepustí a odkáže vás, že si máte zavolať na technickú podporu, na ktorú, ako som sa z fór dozvedel, môžete kludne čakať na spojenie s operátorom aj 3 hodiny. Celá situácia je o to absurdnejšia tým, že pokiaľ vás napadne kliknúť na zmenu hesla, account sa vám unlockne po jeho zmene sám, a vy tak nikam volať nemusíte.

There is no death there is only force

Pokiaľ ste sa úspešne dostali až sem a čakáte nejaké výsledné

hodnotenie takmer určite vás sklame, keďže som to zatiaľ nedotiahol na maximálny level a nemal tak možnosť zistiť ako je na tom hra s end game contentom, raidovaním a PVP, ktoré práve v prípade MMORPG hier bývajú najpodstatnejším ukazovateľom či má hra šancu udržať si svojich hráčov alebo sa po prvých dvoch mesiacoch prepadne do červených čísiel.

Ak by som sa mal rozhodovať či niekomu odporučiť SWTOR v tomto momente moja odpoveď by inklinovala odpovedi, že určite stojí za vyskúšanie, pretože aj keď sa možno revolúcia nekoná jedná sa po dlhšej dobe o prvú MMORPG hru, s ktorou by nemali mať problém ani hráči, ktorí nikdy nejakú onlinovku nehrali, čo osobne vnímam ako veľké pozitívum. Čo sa týka temných stránok hry, ktoré som popísal, je potrebné si uvedomiť, že veľa z nich bude snáď časom odstránených. Kto si pamätá launch World of Warcraftu určite vie o čom hovorím, takže by som sa nimi nenechal zatiaľ odradiť.

V každom prípade pokiaľ nie ste stále rozhodnutí rád sa s vami podelím o môj finálny verdikt, ktorý ak všetko pôjde podľa plánu, pribudne spolu s zmienkami chýbajúcimi aspektmi hry v priebehu nasledujúceho mesiaca. Takže dovidíme – may the force be with you.

Branislav Brna





Pokémoni právom patria medzi najsilnejšie značky Nintendo, a preto bolo len otázkou času, kedy sa nejaká Pokémon hra dostane aj na 3DS. Zoznámte sa - toto je Super Pokémon Rumble.

Posledná hra zo sveta Pokémonov bola Black/White ešte na NDS, ktorá v našich končinách vyšla na jar tohto roku. Preto bolo jasné, že "plnohodnotná" klasická hra zo série vyjde najskejšie o rok. Nintendo však chcelo rýchlo zaplniť diery na 3DS - a tu je Super Pokémon Rumble. Nová hra, ktorá sa síce drží vo svete Pokémonov, ale ponúka úplne inú hernú mechaniku. Kto čakal ďalšie ťahové RPG, budovanie tímu, klasický príbeh a nekonečné levelovanie svojich príšer v hlbokéj trávě za mestom, bude možno sklamaný.

SPR je totiž z úplne iného súdka - akčné RPG, v ktorom nie sú tréneri, sa celé odohráva v tajnom svete Pokémonov. Všetko je podmienené rýchlosťou a dynamikou. Pekná komixová grafika v 3D je síce fajn, ale prostredia sú veľmi repetitívne, prázdne a generické. Vývojári sa rozhodne nesnažili vyťažiť zo systému maximum. Pokémoni sú graficky tiež veľmi zjednodušení - vyzerajú len ako akési karikatúry svojich predlôh. To je ospravedlnené vysvetlením, že sa nehrajeme so „skutočnými“ Pokémonmi, ale s „hračkami Pokémonov“ a celý príbeh sa odohráva v tajnom

svete hračiek. Viete, keď sa nikto nepozera... ehm. Rozhodne je to však trochu sklamanie po graficky rozmanitých Pokémon Black/White a po uvedení Pokédex 3D s detailne prepracovanými 3D modelmi Pokémonov.

Jednoduchý rozprávkový príbeh len zliepa jednotlivé dungeons dokopy. V podstate by v hre ani nemusel byť. SPR je tak trochu Diablo na japonský spôsob s Pokémonmi v hlavných úlohách a s plytkým príbehom. Spočiatku je hranie zábavné - súboje prebiehajú v reálnom čase a platia základné pravidlá zo sveta Pokémon. Vodný typ je dobrý proti ohnivému, ale slabý proti rastlinnému, ktorý si zase ani neškrtne pri ohnive. V hre sú však všemožní Pokémoni zo všetkých sérií, so všetkými svojimi kategóriami.

Problém hry je najmä v jej jednoduchosti. Priemerný hráč sa dokáže v priebehu piatich minút naučiť všetky základné mechanizmy hry. Keďže sa nehraja na životy, ale s ťahovacími hračkami, v každom „dungeons“ máte prakticky neobmedzený počet pokusov. Kedykoľvek si môžete vymeniť Pokémona za iného a bojovať ďalej. Hra sa hrá spôsobom „one-man-army“. Často krátko sa ocitnete sami aj proti desiatim iným Pokémonom a s trochou šikovnosti z toho vyjdete bez zranenia. Tu sa oplatí poznať slabé a silné stránky jednotlivých typov. Na konci každého levelu je boss, ale

zdolať ho nie je žiadny problém, Za každého zlikvidovaného Pokémona dostanete odmenu - buď mincu alebo samotného Pokémona, ktorý sa automaticky pridá do vašej družiny.

Je úplne bežné, že po prejdení každej úrovne vám pribudne desať aj viac nových Pokémonov. Nie ste nijako obmedzení, nemusíte si vyberať kto s vami pôjde a kto nie. Hráte vždy len za jedného, ale kedykoľvek si ho môžete vymeniť za ktoréhokoľvek z vašich spriatelnených Pokémonov, takže máte prakticky nekonečný život.



Menšou zmenou je Battle Royale Arena. Tam už sa hrá štýlom „last-Pokémon-standing“. Vhodia vás do ringu s množstvom ďalších Pokémonov a sekáte sa hlava-nehlava. Máte už len tri životy a po zdolaní všetkých súperov získate priemernú odmenu.

Paradoxné je, že Battle Royale Arena je ešte jednoduchšia záležitosť, než zvyšok hry. V hre sa nájdú aj ďalšie druhy úrovní,

napríklad pevnosti, do ktorých po získaní „team-catapultu“ budete môcť chodiť s ďalšími dvoma Pokémonmi zo svojej družiny naraz.

Síce sa povrchovo menia pravidlá, jadro hry je stále rovnaké a rovnako jednoduché - na spôsob akčných RPG beháte so svojim Pokémonom po (až príliš lineárnych a jednotvárných) dungeons, kde musíte vysekať všetko, čo sa hýbe.

SPR je rýchla a dynamická hra, ktorej krátke úrovne a celková herná koncepcia sú skvelé na hranie kedykoľvek a kdekoľvek, hoci len na dve minútky. Jednoduchú grafiku dokážem prehryť, avšak triviálnu náročnosť, monotónnosť a repetitívnosť, ktorú len podtrháva malé množstvo hudobných

motívov neustále hrajúcich v slučke, prehliadnuť nedokážem. A nezachráni to ani len nedoriešený multiplayer, ktorý predpokladá, že si túto hru ešte kúpi aj vaši kamaráti (pretože nepodporuje download play).

Super Pokémon Rumble je prvým Pokémon titulom pre 3DS, ale hneď zapadol do priemeru. Našťastie platforma ponúka aj lepšie hry.

Pavol Ondruška

PLUSY	INFO
+ dynamika	Žáner: bojovka
+ hrateľné kedykoľvek	Výrobca: Nintendo, Ambrella
+ nový Pokémon príbeh	
MINUSY	Na recenziu poskytol:
- monotónnosť, repetitívnosť	Brloh, www.brloh.sk
- grafika	Hodnotenie 60%
- triviálna náročnosť	

BRLOH

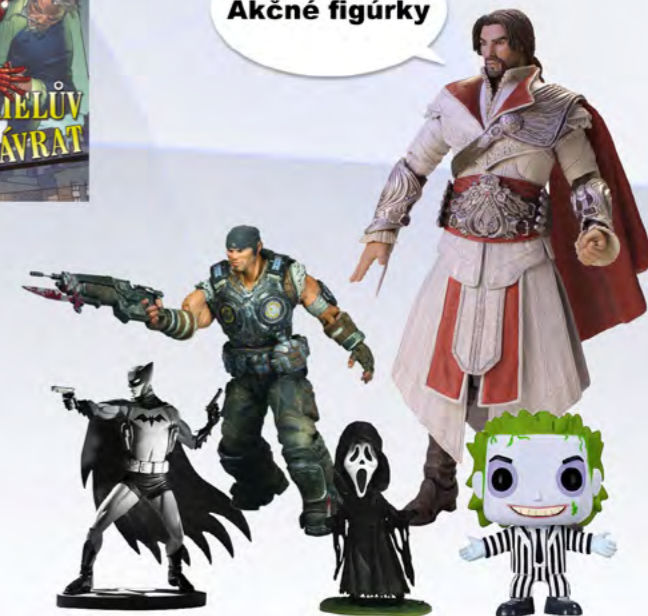
www.brloh.sk

Ten najlepší úlet!

Všetko pod jednou strechou



Akčné figurky



Zberateľské kartové hry



Knihy a Komiksy

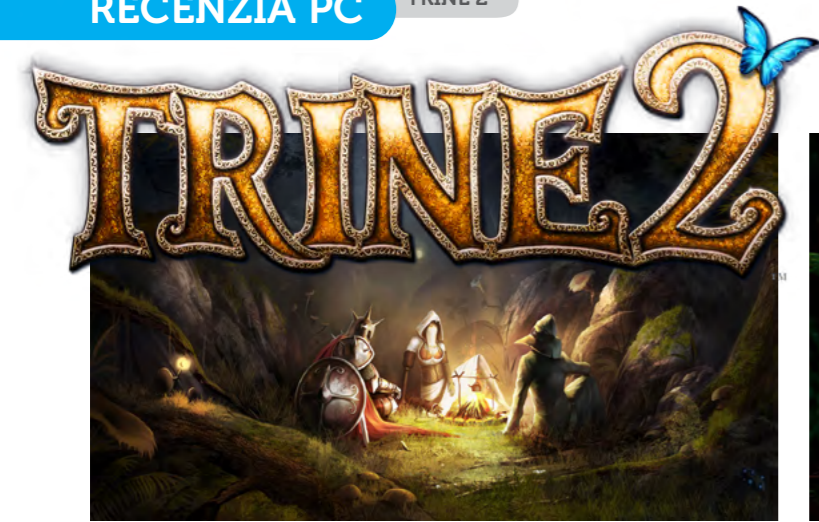


Videohry



Cool trička





Hre dávam 85 percent, pretože kvalitných 2D „plošinoviek“ je tu málo a tobož ešte so skvelým grafickým spracovaním.

Bolo horúce leto a začiatok júla - pred dvoma rokmi. Letné prázdniny začali a ľudia pomaly odchádzali za svojimi obľúbenými dovolenkovými destináciami. Niektorí avšak zostali doma pri svojom PC a myslím si, že dobre urobili. Práve vtedy vyšla dobrá, nezavislá „plošinovka“ menom Trine. Zaujala v tej dobe zabíjajúcim 2D prostredím, parafrázovala starú hru Lost Vikings a prevzala všetky známe herné klíše. Teraz sa však vraciame do decembra 2011, kde sa hra dočkala pokračovania. Prekvapí alebo sklame? Dozvieme sa vo vnútri...

Pokračovanie Trine vychádza prakticky z rovnakých mechanizmov, ako to bolo v pôvodnom titule. Hráč má k dispozícii troch hrdinov, ktorých je možné ľubovoľne v príbehu vymieňať. Proste, stačí stlačiť požadovanú klávesu a máme zmeneného hrdinu. Na výber sú traja hrdinovia. Rytier Pontia - má štít, meč a obrovské kladivo. Mágiu zastáva mocný čarodejník Amadeus - je nespomínateľný a k odvahe má naozaj ďaleko. Nemôžem nespomenúť zlodijku Zoju, ktorá sa vďaka priťahovaniu lanom šplhá ako Spiderman, a zároveň vlastní krásny luk ako Robin Hood. Ako prebieha teda hra?

Vyberieme si Zoju, ktorá zabije pár goblinov. Prideme k prvej zátarasu. Vidíme, že je z kameňa, zmeníme si hrdinu na rytiera Pontia a mohutným kladivom zátarasu z kameňa rýchlo zničime. Prideme k ďalšej prekážke a tu použijeme nášho čarodejníka. Vytvorí podivnú škatuľu či dosku, ktorá bude fungovať podľa fyzikálnych zákonov. V prípade, že máme presunúť vodu na výhonok či na niečo iné, niet lepšieho spôsobu, ako vyčarovať dosku a preniesť celý vodný tok. V úrovniach pride na rad aj riešenie rôznych skladačiek a hádaniek. Veľmi logické, ale ľahko riešiteľné. Teda, ľahko...

Povedzme skôr, že nájsť spôsob, ako sa dostať zo zlej situácie (ďalší krok), vyžaduje iba kus cviku. Zaujímavosťou je funkcia nechať jedného alebo dvoch hrdinov zomrieť a pokračovať s jedným, pretože u ďalšieho checkpointu sa vaše zdravie dobije na maximum - takisto aj zabíjajúcim hrdinom. Uvedomíte si, že hádanka sa dá vyriešiť viacerými spôsobmi, ako len jedným. Fantázii sa medze nekladú, a preto hľadanie malých otvorov, vďaka ktorým sa dá prejsť do ďalších úrovní, je osviežujúce a pridáva hre štvu. A vďaka tomu zbavuje Trine od akéhokoľvek lineárneho príbehu.

Príbeh je sám o sebe pozoruhodný. Je vyzobraovaný knižnou predlohou. Niekedy sa do neho začítame, inokedy naopak. Čo však robí Trine nevšedným je samotná grafika. Tá sa naozaj vydarila, o tom niet pochyb. Kvalitné odtiene, HD grafika a pestrofarebné lokality pridávajú hre grády. Niekedy sa budete na ňu len pozeráť a uvedomíte si, že je naozaj pekná. Zvuková stránka je na tom trochu horšie, avšak nie zle. Audiovizuálna stránka bola vymyslená doslova dobre, avšak stále jej niečo chýbalo. Dynamické piesne alebo niečo, čo by v hre pridalo v bojoch viac štvu.

A prichádzame k najkritizovanejšej časti hry z minulého dielu, a to k samotnému mul-

tiplayeru. V ňom si viete vybrať jednu postavu a riešiť hádanky s ďalšími dvoma kamarátmi. Dokonca konečne funguje ako má, avšak stále ho málo ľudí hrá. A tu už je problém pingu, kde sa hra občas sekne a vy v teréne pri skoku padnete do priepasti. Čo občas mrzí. Preto ju odporúčam hrať s kamarátmi, čo sú viac nablízku. Plnenie úloh s kamarátmi je nezvyčajné. Pripomína mi co-op Portalu 2, kde je všetko vymyslené do podrobného detailu. No veľa zmien tu nemáme.

Tak, zhrňme si to. V hre budeme bojovať proti interesantným nepriateľom, ako sú: pavúky, goblini a iné väčšie príšery. Hra sa ozaj podarila, avšak stále tu niečo chýba. Čo dodať...

Patrik Hlavatý



PLUSY
+ grafika, prostredie
+ hlavné postavy, hádanky

MÍNUSY
- znova zlý multiplayer
- ufrflnaný čarodejník

INFO
Žáner: akčná
Výrobca: Frozenbyte

Na recenzii poskytol:
COMGAD

Hodnotenie **85%**

S novými základnými deskami ASUS P9X79 budete mať

bezkonkurenčnú kontrolu nad systémom

Chystáte sa postaviť nové PC? Máme ty najlepšie základní desky, díky kterým bude vaše sestava nepřekonatelná!

Kontrola je u základních desek velmi důležitým faktorem. Proto nadšenci, kteří se vyznají ve stavbě vlastních sestav, hledají základní desky, s nimiž budou mít otěže výkonu ve vlastních rukou. Lepší kontrola znamená lepší ladění a to zase otevírá zcela nové možnosti přetaktování. Nové základní desky P9X79 od společnosti ASUS umožňují kontrolovat celou řadu faktorů. Nabízejí pestrou škálu funkcí pro přetaktování procesoru i paměti DRAM, jejichž použití je zásluhou grafického rozhraní UEFI BIOS naprosto intuitivní. Svou zásluhu na snadném a bezproblémovém použití má rovněž technologie SSD Caching pro zvýšení výkonu systému, kterou aktivujete jediným kliknutím.

Nová úroveň kontroly a ladění

Základní desky P9X79 vám umožní kontrolovat prakticky jakýkoli parametr. Jedná se o nejpracovitější a nejdůmyslnější základní desky z celé řady X79. Podívejte se na několik jejich předností, které by vám rozhodně neměly uniknout:



Tři digitální řadiče napájení:

Společnost ASUS do těchto základních desek integrovala hned tři digitální řadiče napájení New DIGI+ Power Control – jeden pro CPU a dva pro operační paměť DRAM. S jejich pomocí můžete upravovat napětí a přepínat frekvence dle aktuálních potřeb přetaktování. Díky novým možnostem vyladění DRAM konečně získáte ze svých paměťových modulů DDR3 maximální výkon. Technologie VCCSA pro vyvážení zátěže totiž zvyšuje proudovou kapacitu DRAM o celých 30 %. Také přetaktování paměti nikdy nebylo jednodušší – nyní je navíc jeho rozsah ještě větší, takže si budete moci vychutnat ještě vyšší výkon. Přístup ke všem těmto funkcím a úplnou kontrolu nad veškerým nastavením zajišťuje intuitivní grafické rozhraní UEFI BIOS. Funkce jako digitální převod napájení a rychlé rozpoznání napětí zvyšují stabilitu Vcore.



Intuitivní rozhraní systému BIOS:

Společnost ASUS aktualizovala svůj exkluzivní systém UEFI BIOS a doplnila jej o nové funkce. Jednou z nich je například horká klávesa F12, která uloží snímek systému BIOS, nebo horká klávesa F3, jež zobrazí kompletní informace o systému. Získáte tak naprostý přehled o stavu systému a rovněž budete moci upravovat nastavení dle potřeby. SPD čip na paměťovém modulu DRAM (DRAM Serial Presence Detect), detekce chybné DIMM nebo řešení problémů s procesem POST patří mezi špičkové funkce, díky kterým bude stavba nového PC se základní deskou X79 snadná a naplňující. Využít můžete také funkci USB BIOS Flashback, která se při pohotovostním napájení během několika sekund postará o aktualizaci systému BIOS z libovolného USB zařízení, a to dokonce i v případě, že ještě nebudou osazeny klíčové komponenty jako například paměťové moduly nebo procesor. Ať už se tedy při stavbě nebo přetaktování PC cokoliv pokazí, velmi snadno si s daným problémem poradíte.



Kompletní aktualizace systému BIOS z libovolného USB zařízení – stačí připojit a stisknout



Jde především o rychlost

Základní desky ASUS X79 jsou zkonstruovány tak, aby poály až 64 GB operační paměti v celkem 8 DIMM slotech. Uživatelé tak získají dostatečnou kapacitu, aby dostali maximum i z nejdůmyslnějších 64bitových aplikací. Zlepšení poznáte zejména při vykreslování detailní grafiky nebo při práci s velkými soubory.

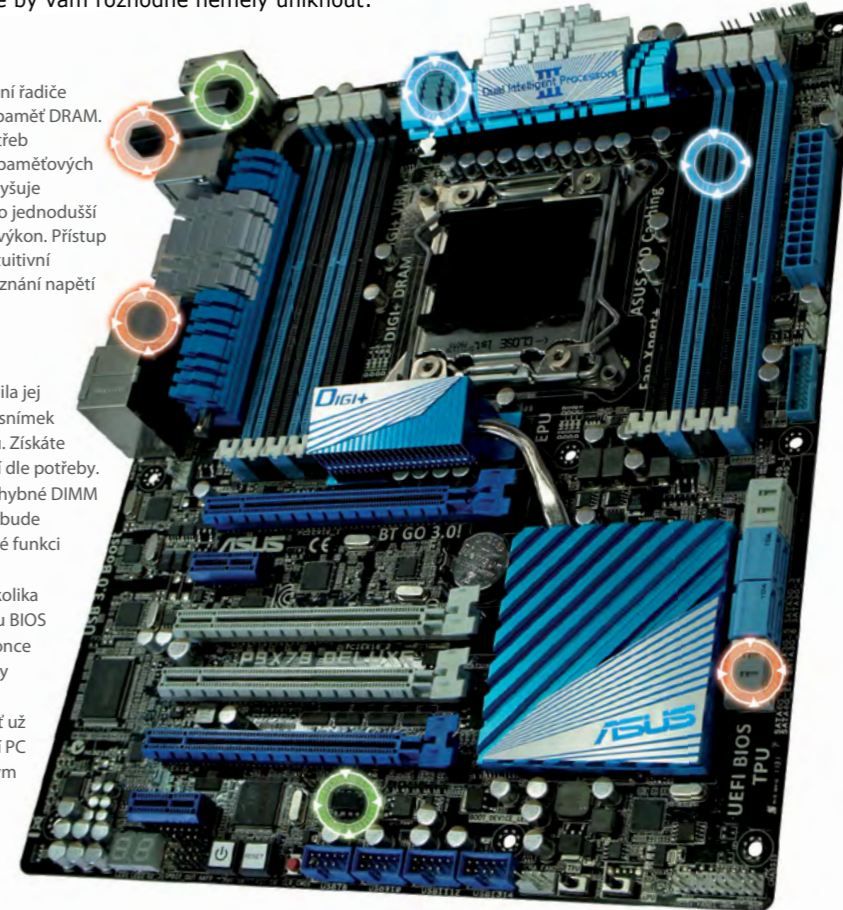


Snadné cachování. Jediným kliknutím zvýšíte výkon systému bez restartu



Přejděte na novou generaci

Nesmíme zapomenout, že základní desky P9X79 přináší řadu vylepšení, na která jsme dlouhá léta čekali: čtyřkanalové operační paměti DDR3 na mainstreamových deskách, PCI Express 3.0 (konečně!), nativní akceleraci více GPU a mnohem více. Je čas na nové PC!



Dopřejte si maximální pohodlí! Díky integrovaným technologiím Wi-Fi a Bluetooth 3.0 ušetříte sloty a USB porty



Celkovo pôsobí tento zatiaľ posledný diel z celej série asi najucelenejšie...

Trikrát do tej istej rieky nespadneš, rád a často vraví niekto múdry. Ezio Auditore da Firenze ale nepočúval a už je tu v takmer rovnakých podmienkach - tretíkrát. Človeka to omrzí skôr, ako by páni v Ubisofte dúfali. To však nič nemení na tom, že druhý diel, s podtitulom „Odhalenie“, je remeselným podareným dielom a prináša mnoho úžasných prekvapení v príbehu. Už len názov to s hrdosťou pripomína.

Hneď z úvodu musíme cteného hráča upozorniť, že sa oproti predchádzajúcim dielom nezlepšilo takmer nič, čo chyby vlastnilo. V prvom rade ide o nepodarené ovládanie. Na gamepade je plné chýb, no na klávesnici je to ešte ďaleko horšie. Ten, kto nadával na ovládanie v novom Batmanovi, sa teraz latexovému chlapovi ospravedľuje. Technické spracovanie je na druhej strane

(momentálne) dokonalé. V rámci možností, samozrejme. Na počítači ide všetko rýchlo a svižne, prostredie vyzerá nádherne. Jediné čo je na slabšej úrovni sú vedľajšie postavy a objekty. Ezio, Altair i ostatní predstavitelia sú (naopak) ako z iného vesmíru.

Opäť, ako pri predchádzajúcich dieloch, ale aj v hrách od Ubisoftu, musíme spomenúť službu Ubi Play, ktorá je slabým článkom všetkých hier od tohto vydavateľa. Pomerne často sa rozhodnú servery štrajkovať a hráčovi offline alebo vôbec. A to, za pomerne veľkú sumu, si zákazník kúpi v balíčku aj podarený multiplayer. „Protipirátska“ ochrana je v tomto prípade proti platiacemu hráčovi dvojnásobne zlá ako ku zlému okatému pirátovi.

Aby sme obrátili karty, na chvíľku sa budeme venovať éteru chvály. To sa však snažiť

veľmi nemusíme. Celé dielo nás, napriek všetkému, lákalo a hranie sme si užívali. Hlavne nová lokalita, kde sa Ezio pohybuje, je „rozprávková“. Konštantínopol, niekde známy ako Istanbul, je ideálnym miestom pre zabíjanie Templárov. Mesto je prepracované a konečne odišlo z metropoly plného čudného akcentu (Rim). Série potrebovala nejakú zmenu. Takisto nám hlavný hrdina zostal a síce skáče po strechách (vdaka novým „vychytávkam“ ešte o niečo lepšie), šediny robia svoje. Už aj hráč má voči nemu väčší rešpekt ako kedysi. Už to nie je ten mladý chlapec, ktorý si myslel, že spasi „hašašinsky“ rád.

Zmena prostredia síce prospela, ale oproti predchádzajúcemu dielu ponúka podstatne menej zábavy a vedľajších úloh. Kým v „Bratstve“ ste mali problém na mape rozoznať jednotlivé značky, tu je mapa takmer prázdna. Celkovo celá

hra je oveľa kratšia, avšak stále je to nadpriemer a titul si to stále môže dovoliť. Uvidíme koľko radosti ponúkne regulérny tretí diel, len dúfame, že to nepôjde ku kratšej hernej dobe.

Na niečo je však tá kratšia herná doba dobrá. Nezačali sme sa nudiť, čo sa nám stalo pri záverečnej fáze druhého dielu. Príbeh „Revelations“ je nejaký uponáhľaný, jedno odhalenie za druhým. Cítili sme sa ako v akčnom filme. V niektorých momentoch začal Ezio pripomínať Nathana Drakea z Uncharted 3. V tomto prípade to však nejak nefunguje, filmové momenty sú tu umelé a tvoria neucelený dojem.

To, čo je základom celej série Assassin's Creed, je tu podané veľmi zábavne. Zabíjanie, bojový systém, hlavne skákanie, plíženie a podobne. Škoda toho slabšieho ovládania na PC, ale aj tak to vie jednoducho zachrániť gamepad,



ktorý (ako sme už spomínali). Síce tiež nemá niekedy najsvetlejšie chvíľky, avšak stále je to s ním oveľa lepšie. Tak to dopadne, keď sa robia PC konverzie bez potrebného ducha.

Naopak musíme pochváliť lokálneho vydavateľa Playman za takmer výbornú češtinu, ktorá je u nás hlavnou devízou počítačovej verzie. Niektoré veci síce prekladali klasicky doslovne, ale to už sa stáva často aj u všelijakých väčších titulov.

Potešili nás novinky, na ktoré nejdete jedinca nadáva. Prvou výraznou sú rôznorodé bomby, ktoré musíte za celú hru použiť len raz, ale o to viac vás poteší, že ich môžete kedykoľvek vyrobiť, použiť - rozširuje to možnosti hrateľnosti. Tým, že sa, našťastie, dá zaoberať aj bez nich, sme ich na druhej strane príliš nevyužívali. Nám najlepšie slúžili na odľákvanie pozornosti. Dymové na vyvolanie zmätku v boji. Druhou novinkou je bránenie pevnosti, ktoré funguje ako minihra podobná systému



Tower Defense. Rozmiestňujete lukostrelcov, hašašínov alebo aj iné jednotky a bránite sa proti jednotlivým vlnám, ktoré majú záujem navštíviť mečmi váš prístyk. Občas postavíte nejakú malú hradbu, použijete delovú guľu či vlastnú ďalekonosnú príručnú zbraň. V poslednej vlne prichádza baranidlo, a potom hrdinské víťazstvo (alebo prehra). Čiže radosť alebo smútok.

Veľkou „vychytávkou“ je predĺžená ruka Ezia, ktorou sa skáče po výklenkoch lepšie. Hrdina doskočí ďalej. Zároveň je to hák, s ktorým (ďalším spôsobom) môže ubližovať chudákovi - nepriateľom. Kontrast tejto pomôcky uvidíte vtedy, keď hráte za Altaira a vám to tak veľmi chýba. Sme zvedaví, s čím novým bude vybavená ďalšia postava zo série v treťom pokračovaní.

Vyhnúť sa nemôžeme ani časti za Desmonda, ktorý je uzavretý vo vlastnom mozgu, teda Animuse. Celé to pôsobí zase iným dojmom. Skôr je to taká psychologická hra či



adventúra, ako simulátor vraha. Spolu s hernými časťami za Altaira pôsobí „Revelations“ ako najvariabilnejší diel, ktorý sa naozaj oplatí zahrať.

Škoda toho, že je to aj tak skoro stále tá istá hra ako predtým. Rozhodne nechceme, aby každý rok vychádzala tá istá hra (ako je to v prípade FPS série Call of... však ju všetci poznáte).

Celkovo pôsobí, zatiaľ, posledný diel najucelenejšie z celej série. Dosť tomu pomohla Eziova návšteva Istanbulu, kde sa aj hráč cíti ako na návšteve. Avšak hlavne herné momenty za Altaira, otca celej série, sú pre hráča prvého dielu ako príjemné spomienky a momenty.

PLUSY
+ rôznorodé činnosti
+ technické spracovanie
+ nové vychytávky a Altair

MÍNUSY
- ovládanie na PC
- tretíkrát tá istá hra
- kratšia herná doba

INFO
Žáner: akcia / adventúra
Výrobca: UBISOFT

Na recenzii poskytol:
PLAYMAN

Hodnotenie **80%**



Jakub Pokorný

SAINTS ROW THE THIRD

Kto by nehral, alebo aspoň v živote nepočul o GTA? Proste najklasickejšia mestská „sand-boxovka“, kde si svoje mesto každý ničí, ako a kedy sa mu zachce. Koncept však (ako vždy) začal ktosi kopírovať a teraz máme na stole „klon“ GTA, Saints Row. Treba však ihneď spomenúť, že kopírka končí pri koncepte. A miestami je dokonca Saints aj omnoho zábavnejší.

Základný kameň je pri oboch hrách predsa len auto. Čo vyslovene bije do očí je ich hybnosť, blížiac sa surovo k nulovému bodu. Zo 100 na nulu auto zastane poväčšine v priebehu sekundy, prinajhoršom dvoch. Akcelerácia je na tom zase opačne. Z nuly na sto s každým vozidlo pod dve sekundy. Hre to dodáva celkovú atmosféru, keďže gameplay ako taký pôsobí zábavným, ale neuváženým štýlom. Okrem áut to platí aj pre lietadlá a helikoptéry. Celkový koncept ovládania je aj pri nich absolútne nereálny, ale drží sa jednoduchosti, čo naopak vôbec nie je na škodu.

Od zatierania k Dunaju a od áut k zbraňam. To je heslo Saints Row. V hre je možné vylepšiť skoro každú jednu vec, vozidlo, zbraň, postavu... proste všetko. Pre zbrane to je v prvom rade napríklad sila guľiek alebo presnosť. Pre autá zase lepší motor, disky alebo zmena farby. Samozrejme, nebude sa dať traktor premeniť na Ferrari. Každé auto má totižto počet upgradeov obmedzený. Ale netreba

mať strach, keďže na každom jednom aute sa dá dokonale vyhrať. Postava z tohto kolotoča taktiež nevyjde naprázdno. Kúpa oblečenia či plastiky budú totižto na každodennom poriadku. Vylepšenia však vždy stoja peniaze a tie peniaze si treba zarobiť.

Zarábať sa bude v kampani a v bočných aktivitách. Kampaň s 12 hodinovým rozsahom je celkom slušná a rozmanitá. Tu však nie je o čom písať, keďže príbeh a misie nerád rozoberám. Za zmienku však stoja už predtým spomínané aktivity. Najzábavnejšou z nich je poisťna hra. V skratke - jednoducho sa hádzate celej premávke pod kolesá. Čím viac vás to dochráme, tým väčšia bude aj odmena od poisťovne. Zabaví však aj divoká jazda tankom, počas ktorej poničíte väčšinu mesta. Potom sa v hre nachádzajú ešte niekoľko módov z predošlej hry. Okrem týchto aktivít je po meste aj mnoho výziev. Ako sme napríklad v GTA strieľali holuby, tak v Saints Row sa budú strieľať rovno celé gangy...

Ďalšou z tých lepších stránok je však nepochybne co-op, ktorá nahradila klasický multiplayer. Celú hru je možné prejsť s kamarátom. Poväčšine sa pôjde mierovo, keďže friendly fire je neprítomne vypnutý. Ale občas si treba aj z druhého vystreliť alebo ho rovno prestreliť. Preto pre prestrelku v meste neexistuje nič lepšie, ako celý friendly fire zapnúť a už sa len naháňať po meste so zbraňami.



Už predtým som spomínal veľké a hlavne plné svetiel. Celkovo z vonkajšej stránky pôsobí oproti GTA univerze neuveriteľne živo. Za tento fakt môžu ale vo veľkej miere práve efekty. Autá s prasknutými gumami na ceste hádžu iskry ostošest, výbuchy ktorých spracovanie je taktiež veľmi kvalitné, hlavne čo sa horiacich odlietavajúcich častíc týka. Pozadu však neostala ani fyzika, ktorú si je možné dokonale všimnúť pri mlátení ľudí. Či už pästou alebo veľkým dildom. Deštrukcia áut je krásna, keďže stopy po zničení sú vždy na tom mieste, kde bolo auto trafené. Už žiadne tankové pásy v strede kapoty, keď môj pás prešiel po streche vozidla. Jedine je na škodu, že framerate z času na čas zjavne padá, čo len kazí dojem z celkovej hrateľnosti. Ale zase nič, čo by sa nedalo prežiť.

Hracou silou celej hry je nepochybne humorné spracovanie príbehu. Už v druhej misii, kde preletíte celé lietadlo tak, že najprv vletíte cez kokpit a potom cez zadok von, vám hra zanechá úsmev na tvári. Niektoré misie budú, samozrejme, aj „silácke“. To sa odrazí či už na rabovaní banky alebo vylúpení armádnej základne. Nikdy však pri úlohách nezostanete sólo. V každej misii sa pri vašom boku objaví partner alebo rovno aj viacerí partneri, ktorí pomôžu či už s ochranou vašej osoby alebo so strieľaním na nepriateľov, zatiaľ čo vy si plníte svoju prácu.

Saints Row však okrem hrateľnosti exceluje aj v grafickom prevedení. Mesto je živé,

veľké a hlavne plné svetiel. Celkovo z vonkajšej stránky pôsobí oproti GTA univerze neuveriteľne živo. Za tento fakt môžu ale vo veľkej miere práve efekty. Autá s prasknutými gumami na ceste hádžu iskry ostošest, výbuchy ktorých spracovanie je taktiež veľmi kvalitné, hlavne čo sa horiacich odlietavajúcich častíc týka. Pozadu však neostala ani fyzika, ktorú si je možné dokonale všimnúť pri mlátení ľudí. Či už pästou alebo veľkým dildom. Deštrukcia áut je krásna, keďže stopy po zničení sú vždy na tom mieste, kde bolo auto trafené. Už žiadne tankové pásy v strede kapoty, keď môj pás prešiel po streche vozidla. Jedine je na škodu, že framerate z času na čas zjavne padá, čo len kazí dojem z celkovej hrateľnosti. Ale zase nič, čo by sa nedalo prežiť.

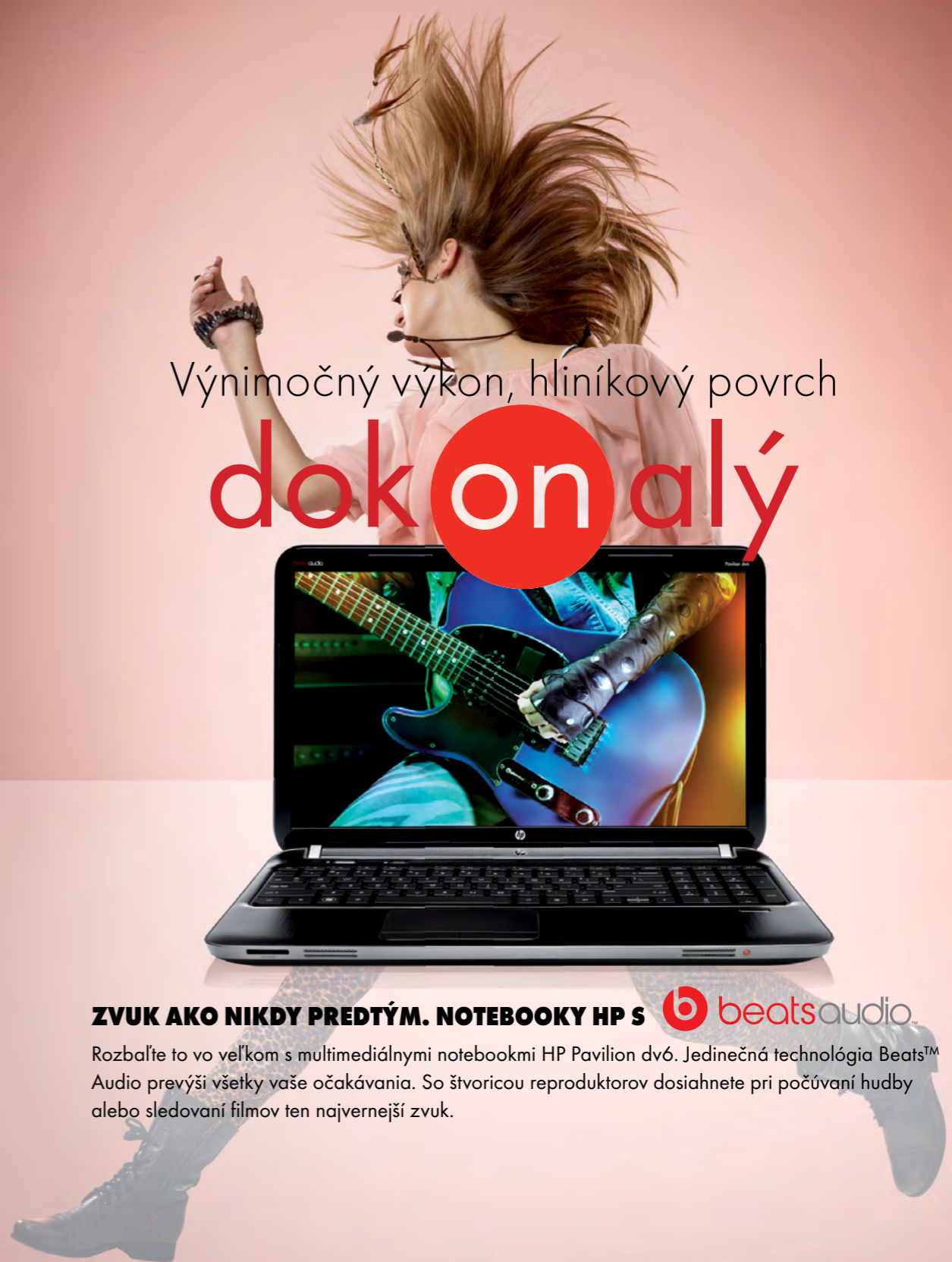
Hra sa podarila. Zo začiatku som bol mierne skeptický, čo hra ponúkne, ale na konci som ostal veľmi prekvapený. Rýchle, neuveriteľne zábavné, šialené a divoké. Avšak Saints by som svojmu dieťaťu nikdy nekúpil, keďže aj GTA je oproti nemu sv. Gertrúda. Pre tých starších je to však dokonalý spôsob, ako sa zabaviť a odreagovať. A keď som celý čas len porovnával tieto hry, musím sa priznať, že GTA má oproti Saints veľa čo doháňať. Ale nehovorím hop, pokiaľ mi nepreskočí, takže si radšej počkáme na V. diel.

Marcel Klimo

<p>PLUSY</p> <ul style="list-style-type: none"> + grafika + zábavná atmosféra + hrateľnosť <p>MÍNUSY</p> <ul style="list-style-type: none"> - framedropy - nevhodne pre mladšie ročníky 	<p>INFO</p> <p>Žáner: akčná</p> <p>Výrobca: Volition, Inc.</p> <p>Na recenzii poskytol: COMGAD</p> <p>Hodnotenie 90%</p>
--	--



Spoločnosť HP odporúča systém Windows® 7.



Výnimočný výkon, hliníkový povrch
dokonalý

ZVUK AKO NIKDY PREDTÝM. NOTEBOOKY HP S beatsaudio.

Rozbaľte to vo veľkom s multimediálnymi notebookmi HP Pavilion dv6. Jedinečná technológia Beats™ Audio prevýši všetky vaše očakávania. So štvoricou reproduktorov dosiahnete pri počúvaní hudby alebo sledovaní filmov ten najvernejší zvuk.

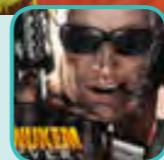
www.hp.sk/everybodyon

Everybody On

©2011 Hewlett-Packard Development Company, L.P., všetky práva vyhradené. Uvedené informácie sa môžu zmeniť bez predchádzajúceho upozornenia. Spoločnosť HP nenesie žiadnu zodpovednosť za prípadné chyby v tomto texte.



V poslednej dobe sa Indie scéne začalo dariť, Supergiant Games majú na svedomí síce iba jednu hru „Bastion“ ale do sveta s ňou vleteli s obrovským úspechom. Bastion by som zaradil do žánru Akčné fantasy RPG v ktorom preskúmavate a snažíte sa napraviť svet.



Prebúdzate sa v úlohe chlapca s pomenovaním „Kid“ v zruinovanom svete. Príbeh je rozprávaný rozprávačom, ktorý Vás sprevádza celú hru, komentuje Váš postup a ako prvú úlohu vám zadá dostať sa do Bastionu. Bastion je niečo ako tábor, kde sa ľudia zhromažďujú keď má prísť kalamita. Bastion je však zničený na kúsky a Vašou úlohou sa stáva prebádať svet a nájsť niekoľko jadier, na znovaobnovu sveta.

Princíp hry je jednoduchý, dostanete sa do portálu ktorý Vás preniesie na mapu sveta, pri každej Lokácii je napísané, či je tam jadro alebo sa tam dajú nazbierať iba nové predmety. Dizajn úrovni je fakt vynikajúci a zaručujem Vám že každý level je dizajnovane iný. K tomuto zážitku prispieva skvelá hudba a hlas rozprávača, ktorý nemohol byť lepší.

V každej lokácii vás čaká cesta plná príšer, jedovatých rastlín a iných výplodov fan-

tázie tvorcov, kde na konci získate jadro. Keď ho prinesiete do Bastionu, umožní postaviť nové budovy, na upradovanie zbraní, alebo veľa iných vecí. Level obvykle začína na malom lietajúcom kúsku zeme, keď sa približujete k okraju, cesta sa vám vytvára pod nohami, avšak keď spadnete, oživíte sa, ale Vám ubudne časť zdravia, taktiež keď vás zabijú, máte ešte jednu šancu aby ste level dokončili.

Hrdina disponuje jednou strelnou zbraňou, jednou ručnou a jednou špeciálnou, ako je napríklad granát alebo mína. Zbrane môžete vymieňať alebo upgradovať. Medzi strelnou zbraňou patrí revolver alebo luk a medzi ručné, kladivo alebo mačeta, samozrejme je ich oveľa viac.

Spomínané špeciálne funkcie súvisia od toho koľko máte „čiernych“ nápojov, toľko krát môžete zbraň použiť, no našťastie ich je v jednotlivých leveloch kopa. Rovnakým štýlom

funguje aj obnova zdravia, takzvané zbieranie „modrých“ nápojov. Po vypití sa vám doplní zdravie na maximum. Maximálny počet čiernych aj modrých nápojov v „inventári“ sú tri.

Obtiažnosť hry nie je náročná, na nepriateľov stačí použiť odstup, kotrmelec a štít, jedna dve tri rany a je po nich, ťažšie je to ale na úrovniach v ktorých musíte zabiť dvadsať vln nepriateľov, a na konci sa dozviete nejaké tajomstvo z obdobia pred kalamitou. Tieto úrovne sú však nepovinné. Niekedy však natrafíte aj na živé osoby a vtedy sa spustia asi jediné kreslené

cutsdeny, avšak žiadna postava nerozpráva, iba rozprávač.

Bastion ma prekvapil, unikátny príbeh, dokonale kreslené spracovanie a soundtrack, ma upúťali, a za 13,99 EUR získate hru pri ktorej strávite možno iba jeden večer, ale rozhodne zaujme každého hráča.

Hru mimochodom odporúčam hrať na gamepade ak nejaký vlastíte, ovládanie sa mi zdá lepšie ako na klávesnici a určite si to viac užijete. Hre by som preto udelil 9/10. A dodal „Dokonalé“.

Ján Kaplán

VYUŽI ŠANCU!

Myslíš, že by si to vedel napísať aj lepšie? Skús to! Najlepší príspevok z nášho blogu na www.gamesite.sk, zverejníme opäť v budúcom vydaní magazínu.

NOVÁ GENERÁCIA INTERNETOVEJ OCHRANY

Od výrobcov
legendárneho NOD32



Stráž i osobné dáta a citlivé informácie, online i offline. Unikátna cloud technológia pre okamžitú detekciu nových hrozieb a rýchlejšie skenovanie. Nekompromisná voči nevhodnému internetovému obsahu. Extrémne nízke nároky na operačný systém - ideálne pre hráčov online hier.

Prejdite na piatu generáciu produktov ESET **ZDARMA!***

eset
www.eset.sk

DELL Alienware M14x

Mal som jedinečnú možnosť otestovať výkonný herný notebook DELL Alienware M14x.

Braňo Rác, IT blogger
www.branorac.sk

Dizajn

Ako som už v úvode naznačil, Alienware M14X nie je len taký obyčajný notebook. Je to momentálne jeden z najštylovejších notebookov, aký môžete zohnať, a tomu zodpovedá aj jeho dizajn. Takže podme pekne po poriadku. Na prednej strane notebooku sa nachádza absolútne žiadna výbava, čo sa týka periférií, zato tu však nájdeme na každej strane dve imidžové LED svetlá, ktoré si môžete nastaviť podľa svojej potreby tak ako aj iné podsvietené časti notebooku. K tomu sa však ešte neskôr dostanem. Na pravej strane notebooku sa nachádza štrbinová DVD mechanika a dvojica USB 3.0 portov. Nič viac a nič menej.

Ľavá strana notebooku je však už omnoho zaujímavejšia – čo do výbavy portov. Nájdeme tu klasickú multifunkčnú čítačku kariet a nechýba tu ani vstup na mikrofón a dva výstupy pre slúchadlá. Na tento notebook v pohode napojíme tri monitory, pretože hneď za výstupom slúchadiel nájdete mini displayport, HDMI port aj klasický VGA port na pripojenie externých monitorov. Na zadnej strane nájdeme otvory chladenia notebooku a napájanie adaptéra, čo je celkom šikovné riešenie, pretože kábel vám potom nezavadzia na stole a vy môžete spokojne hrať svoje obľúbené hry.

Podme sa teraz pozrieť pod veko tohto netradičného herného notebooku. Hneď pod displejom sa nachádzajú vysokokvalitné reproduktory značky Klipsch audio a musím vám povedať, že kvalitnejší zvuk som na notebooku ešte nepočul. A to mi už rukami prešiel ne jeden notebook. V strede reproduktorov sa nachádza štýlové vypínanie notebooku v tvare hlavy alienu. A nad týmto všetkým dominuje nápis ALIENWARE a 14-palcový vysokokvalitný displej s maximálnym rozlíšením 1368x768.

Pod reproduktormi sa nachádza veľmi kvalitne spracovaná komfortná klávesnica, ktorej podsvietenie si možno prispôbiť a to až v štyroch rôznych zónach. Pod klávesnicou sa nachádza veľmi presný touchpad, ktorý takisto môžete prispôbiť podsvietením. Celý notebook je potom jemne pogumovaný a vy máte z jeho používania naozaj veľmi príjemný pocit. Avšak ide hlavne o herný notebook a tu je nutný aj istý výkon. Takže na čom ten notebook beží a ako je na tom graficky?

CPU a dvojica GPU

V tomto notebooku sa nachádza procesor Intel Core i5 taktovaný na 2,6GHz. Ďalej tu nájdeme až 6 GB RAM. A teraz prichádza

prekvapenie. V notebooku sa nachádzajú dve grafické karty. Jedna grafická karta je klasická kancelárska Intel GMA. Avšak druhou grafickou kartou je výkonná herná grafika spoločnosti NVIDIA. Konkrétne ide o model GeForce GT 555M s 1GB vlastnej pamäte, ktorá poskytuje veľmi vysoký výkon v hrách. Výborné na tom je, že karty sa vedú inteligentne medzi sebou prepínať a herná grafika sa spustí naozaj len vtedy, keď začnete hrať dákú hru. Len čo skončíte, velenie znova preberá integrovaná grafická karta od Intelu.

Testované hry

Poviem vám, že len čo sa mi notebook dostal na stôl, bolo jasné, že nebudem na ňom len surfovať. Ako prvá prišla na rad hra Battlefield Bad Company 2. Predtým som bol rád, ak som hru ako-tak rozbehal na Low či Medium detailoch. Tu som si hru konečne vychutnal na High detail a poviem vám, že je to úplne iný herný zážitok.

Ďalšou hrou, ktorá vedela už pri prvej časti potrápiť mnohé zostavy, bola hra Crysis. A tak som bol celkom zvedavý, ako si s ňou poradí tento herný notebook. AlienWare nesklamal ani v tomto prípade a hru som bez mihnutia oka spustil na very high detailoch a konečne som si užil pravú atmosféru, podporenú vysokokvalitným zvukom Klipch audio. To isté platilo aj pri Bioshock 2 či Borderlands, ktoré tento notebook zvláda ľavou zadnou.

Čo je to Command center?

Command Center je softvér, za pomoci ktorého si na svojom Dell Alienware M14X nastavíte ľubovoľné farebné schémy podsvietenia notebooku, a to hneď v niekoľkých zónach. Tých zón je konkrétne šesť.

Len samotná klávesnica notebooku je rozdelená do štyroch svetelných zón: dve po okrajoch klávesnice a dve v strede. Ďalšou zónou je touchpad. Samostatnú svetelnú zónu tvorí tlačidlo na zapínanie notebooku, LED dióda WiFi, či dokonca je nápis Alienware tesne pod displejom. Pod poslednou zónou sú dve LED svetlá umiestnené vpredu.

To všetko si môžete nastaviť za pomoci programu

Alienware Command Center. Tak isto si môžete nastaviť, či bude svietiť len farebne, pulzovať, alebo vytvárať rôzne farebné prechody. Samozrejme, ak vám efektne podsvietenie nebude vyhovovať, jednoducho ho vypnete kombináciou fn+alien fx. Viem, niekto môže namietat, že imidžovka. Ale pravdu povediac, mne sa práve tá odlišnosť od bežných notebookov veľmi páči. V Command centre si však nenastavujete len podsvietenie. Tak isto cez tento program nastavujete plány napájania či touchpad notebooku.

Záver

Ako vidno notebook DELL Alienware M14x je skutočne vysokovýkonným herným notebookom. Ak teda hľadáte štýlový herný notebook a nevadí vám ani jeho vyššia váha, keďže obsahuje miesto jednej až dve grafické karty a 500GB HDD, myslím, že aj napriek trocha vyššej cene okolo 1300€ ide o veľmi dobrú, aj keď toča imidžovú voľbu. Napriek tomu môžem notebook M14x len vrelo odporučiť. Uvidíte, že budete s jeho výkonom v práci aj v hrách nadmieru spokojný.

www.branorac.sk



ALIENWARE ALL POWERFUL



REDUCE THE ONLINE POPULATION

THE ALIENWARE M18X PACKS DESKTOP POWER INTO A LAPTOP THAT PUTS OPPONENTS IN THEIR PLACE AND DELIVERS THE ULTIMATE IN HD LAPTOP GAMING. SACRIFICE NOTHING. OWN THE M18X. OWN YOUR OPPONENTS.

HP PAVILION HPE H9-1001CS

Nedávno na Gamesite.sk skončila veľká súťaž o herný počítač HP Pavilion HPE h9-1001cs Phoenix Desktop PC. Jeden počítač sme podrobili aj našim testom. A ako dopadol?



Everybody On 

Už pri pohľade na papierové špecifikácie zostavy je zrejme, že máme dočinenia s veľmi výkonným počítačom. Použitý procesor Intel Core i7-2600 patrí medzi to najvýkonnejšie, čo v rámci aktuálnych procesorov Intel Sandy Bridge môžete zohnať. Samozrejme, pre tých úplne najnáročnejších je tu ešte Core i7 Extreme, použitá 2600-ka však na hry a bežné multimediálne využitie poslúži viac ako výborne.

16 GB RAM môže niekto považovať za pomerne veľký luxus a pri hraní súčasných hier pravdepodobne ani plný potenciál RAM-ky nevyužijete. Pokiaľ však pracujete s editorom videa, prípadne s inými náročnejšími aplikáciami, tak sa vám bohatá operačná pamäť jednoznačne hodí.

Hráčov určite zaujíma použitá grafická karta – NVIDIA GeForce GTX 580 patrí medzi aktuálnu špičku na trhu, ktorá zvláda všetky moderné hry s maximálnym nastavením grafiky. Samozrejme, „fajnšmekri“ by možno ocenili GTX 590, prípadne dvojicu ka-

riet GTX 580 v duálnom zapojení. V snahe dosiahnuť optimálny pomer cena/výkon však kombináciu zvoleného procesora a grafiky chválime.

Spomeňme ešte pevný disk s veľkosťou 2 TB, ktorý by mal postačiť každému aj na náročnejšiu prácu s videom. Počítač poháňa 600W zdroj, ktorý aktuálnu zostavu bez problémov utiahne. Pokiaľ by ste ju však v budúcnosti chceli rozšíriť o ďalšiu grafickú kartu, možno budete mať v tomto smere problémy.

Pozrime sa na samotnú skrinku. HP zostavu osadilo do štýlovej MidiTower s čierno-striebornou farebnou kombináciou. Skrinka pôsobí pomerne obyčajne, avšak štýlovo. Na prednej strane sa okrem Blu-ray mechaniky nachádza aj tenký červený pásik, pod ním nájdete výsuvací kryt, ktorý chráni čítačku kariet a štvoricu USB 2.0 portov.

Tlačidlo na zapínanie počítača je pomerne nezvyčajne umiestnené na hornej strane, túto voľbu však chválime – je vždy

„po ruke“. Okrem tlačidla na hornej strane nájdete aj dvojicu USB 3.0 portov a audio konektory pre slúchadlá a mikrofón – veľmi praktické. Lavej strane dominuje logo HP, pravá je mierne priehľadná a necháva tak vyniknúť červené LED diódy, ktoré osvetľujú počítač.

Tieto diódy si všimnete aj pri pohľade na zadnú stranu v oblasti ventilátora, vedľa ktorého nájdete ďalšiu štvoricu USB 2.0 portov a ethernetový port. Samozrejme, nechýba HDMI výstup a dvojica DVI výstupov pre grafiku a analógové i digitálne audio výstupy. Vo výsledku dizajn a prevedenie skrinky chválime. Pôsobí efektívne aj efektne.

Prejdime k samotnej prevádzke a výkonu zostavy v jednotlivých benchmarkoch a hrách. Hneď zo začiatku musíme pochváliť hlučnosť prevádzky, ktorá bola minimálna, a to aj počas testovania v graficky náročnejších aplikáciách – počítač bol počas všetkých testov veľmi tichý. Čo sa výkonu týka, žiadne veľké prekvapenia sa nekonali. Počítač sme testovali pomocou voľne



INFORMUJEME VÁS
NA FACEBOOKU, TWITTERU A WEBU



PLAYMAN.CZ

SOUTĚŽÍME O SKVĚLÉ CENY
KTERÉ JINAK NEJSOU K MÁNI



PLAYMANSRO

PŘINÁŠÍME VÁM HRY, KTERÝM ROZUMÍTE
ČESKÉ LOKALIZACE

ZAJIŠŤUJEME TECHNICKOU PODPORU
REŠÍME OBRATEM 5 DNI V TÝDNU

PLAYMAN DIGITAL
VAŠE OBLÍBENÉ HRY IHNEDE KE STAŽENÍ



WWW.PLAYMAN.CZ



UBISOFT



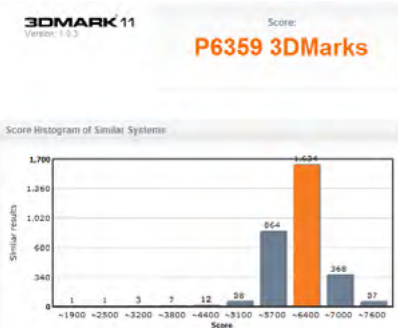
dostupných verzí programov 3D Mark 2011 a PC Mark 7. Namerané výsledky sú priložené v galérii. Nakoľko sme mali k dispozícii iba bezplatnú verziu 3D Marku, nemohli sme spustiť benchmark aj vo Full HD rozlíšení. Namerané výsledky však pre základnú predstavu počítača. Z hľadiska hier sme testovali tituly Crysis 2, Skyrim, Modern Warfare 3, Saint's Row: The Third, Serious Sam 3. Všetky hry sme hrali vo Full HD rozlíšení s maximálnym možným nastavením grafiky, v prípade Crysis 2 aj s nainštalovaným DirectX 11 patchom a HiRes textúrami. Screenshoty z hier nájdete v galérii. Čo sa samotného výkonu týka, všetky hry bežali plynulo. V prípade Crysis 2 so zapnutým DirectX 11 a HiRes textúrami sme zaznamenali minimálny pokles FPS, hra aj napriek tomu bola hrateľná a plynulá. V tomto smere teda zostava nesklamala, skutočne ide o high-end zostavu pre hráčov.

Súčasťou HP Pavilion HPE h9-1001cs Phoenix Desktop PC je aj operačný systém Windows 7 Home Premium 64-bit a Starter edícia kancelárskeho balíka Microsoft Office. V rámci predinštalovaného softvéru nechýba ani Cyber Link Power DVD 10, ktorý využijete pri sledovaní filmov na DVD alebo Blu-ray diskoch. Počítač si pri prvom zapnutí všetky základné nastavenia nakonfiguruje, v niektorých prípadoch je nutný zásah používateľa pri výbere viacerých možností. Ide však o veľmi jednoduché operácie, ktoré zvládne každý používateľ.

HP Pavilion HPE h9-1001cs Phoenix Desktop PC nás potešil vo všetkých stránkach. Ide o výborne postavený počítač pre hráčov. Chválime voľbu komponentov, výber skrinky aj celkový dizajn počítača. Výkon zostavy nesklamal a moderné hry si vychutnáte s maximálnymi nastaveniami.

Pokiaľ teda hľadáte novú PC skrinku, nechcete si sami skladať počítač, požadujete výkon a máte na to finančné prostriedky, HP Pavilion HPE h9-1001cs Phoenix Desktop PC môžeme jednoznačne odporučiť.

Roman Kadlec



HP PAVILION HPE H9-1001CS PHOENIX DESKTOP PC
www.hp.sk

PÁČILO SA NÁM:
+ výkon
+ dizajn
+ jednotlivé komponenty

NEPÁČILO SA NÁM:
- nič výrazné

Cena s DPH: **1,299 €**
Hodnotenie: **95 %**



Razer Fiona



Určite každý hráč po tzv. tablet boome očakával, kedy sa na trhu objaví čisto herný tablet. Razer naše túžby vypočul a na veľtrhu CES 2012 predstavil tablet Fiona.

Hardvérovú časť tabletu bude tvoriť výkonný procesor Intel Core i7 postavený na najnovšej architektúre Ivy Bridge a chýbať nesmú WiFi a Bluetooth 3.0. Na prednej strane bude dominovať dotykový 10,1" displej s HD rozlíšením.

Iste ste si všimli, že výkon nebude na úrovni obyčajného tabletu, z čoho vyplýva aj otázka výdrže na batériu. Tú Razer na výstave nešpecifikoval, no hranicu 3 hodín intenzívneho hrania určite nepresiahne. Ako ovládací prvok bude zvolená kombinácia dotykového displeja a ovládačov, ktoré sa nápadne podobajú na ovládač Razer Hydra, s analógovými páčkami a štyrmi tlačidlami. Ponuka herných titulov bude pestrá. Už na terajších videách sme mohli vidieť úkazy hier ako Assassin's Creed Revelations, Minecraft, s podporou dotykového ovládania, Tom Clancy's H.A.W.X 2, ba dokonca aj MMORPG Rift. Tieto a časom aj ďalšie tituly budú bežať pod operačným systémom Windows 8.

Fiona by sa na trh mala dostať priebehu 12 mesiacov a jej cena by nemala presiahnuť hranicu 1000 amerických dolárov.



Ještě dnes si na www.bezochrany.cz založte svůj účet. Pro všechny hráče, kteří se zaregistrují před spuštěním služby, máme příjemné překvapení.

Start portálu se nezadržitelně blíží.

Již brzy si budete z online shopu www.bezochrany.cz stahovat skvělé hry v češtině – převážně od tuzemských vývojářů a od menších nezávislých týmů. To vše v moderním prostředí, za nejnižší možné ceny a především...

...bez ochrany.

Logitech Mini Boombox

Spoločnosť Logitech predstavila kompaktný zvukový systém Logitech® Mini Boombox určený pre hudbu, filmy, hry a telefonovanie, ktorý sa dá ľahko pripojiť so smartfónmi, tabletmi a ďalšími prístrojmi s Bluetooth®.

ZApožičal:
Logitech
www.logitech.com

CENA:
79,99 € s DPH
(odporúčaná)

PLUSY a MÍNUSY

- ▲ Kvalitný a hlasný zvuk bohatý na basy
- ▲ Jednoduché použitie
- ▼ Vyššia cena
- ▼ Zvuk nie je vyrovnaný v celom pásme. Postačuje však na modernú hudbu.

Zvukový systém Logitech Mini Boombox je síce malý, no jeho veľkosť spočíva vo vlastnostiach a výkone. Má špeciálne navrhnutú akustickú komoru, vďaka ktorej si môžete vychutnať skvelý zvuk so zvýraznenými basmi, a praktický hlasitý telefón s vstavaným mikrofónom, ktorý vám ponúka telefonovanie s čistým, nerušeným zvukom v kancelárii, v aute alebo na záhrade vášho domu. Výborne sa hodí aj na video chat – nech už ste sami alebo sa vás bude pozerat viac.

„Logitech Mini Boombox vám ponúka príležitosť nosiť si so sebou kdekoľvek kvalitný zvuk,“ povedal Azmat Ali, viceprezident príslušenstva pre tablety a mobilné zariadenia spoločnosti Logitech.

„V súčasnosti mobilné zariadenia často zastupujú funkcie kina, koncertného pódia, hernej konzoly a konferenčného centra – a ľudia chcú, aby kvalita zvuku bola tomu úmerná. Logitech Mini Boombox taký zvuk prináša.“

Systém Logitech Mini Boombox sa dá ľahko spárovať s obľúbenými smartfónmi, tabletmi a ďalšími zariadeniami, ktoré pri komunikácii cez rozhranie Bluetooth® podporujú zvukový profil Advanced Audio Distribution Profile (A2DP), a spolupracujú s telefónmi vybavenými podporou profilu Bluetooth Hands-Free Profile (HFP 1.5).

Je napájaný z internej batérie, ktorá sa dobíja cez rozhranie USB takže sa nikdy nemusíte zaťažovať

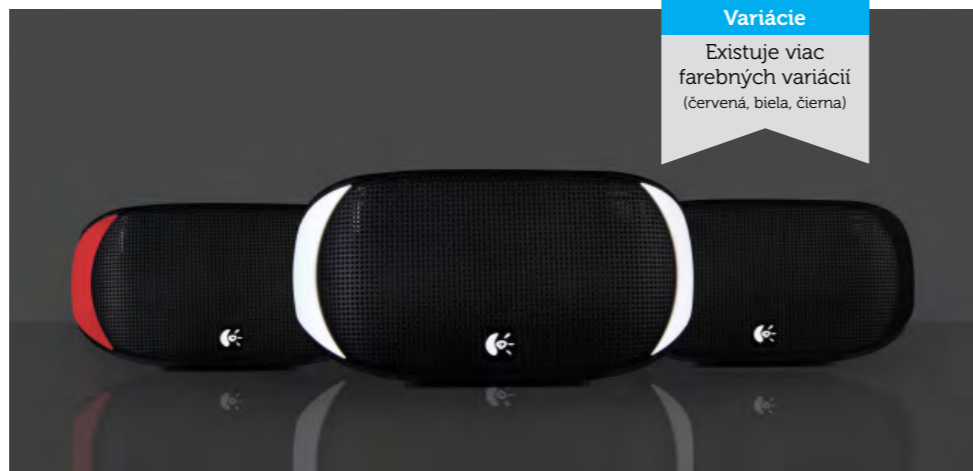
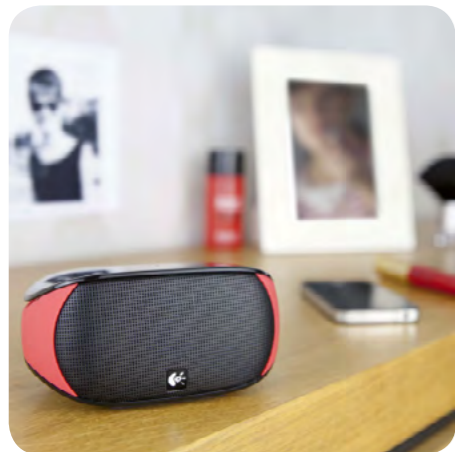
výmenou batérií – a jej kapacita vydrží až na desať hodín prevádzky v závislosti na spôsobe používania a okolitých podmienkach. To je dostatočne dlhá doba, aby ste si s priateľmi mohli spolu vypočuť celé playlisty svojich obľúbených skladieb alebo byť hore celú noc a rozprávať sa cez telefón. A vďaka podsvietenému dotykovému ovládacímu panelu možno prístroj hravo ovládať cez deň aj v noci.

HODNOTENIE REDAKCIE:



PÁČILO SA NÁM:
Ohromujúci hlasný zvuk s veľmi slušnou kvalitou, mobilita, výdrž na jedno nabitie, jednoduché použitie, podsvietené dotykové tlačidlá, rozmer

NEPÁČILO SA NÁM:
Na prvý pohľad je cena dosť vysoká, no je to komplexný systém 2.1 so subwooferom, takže...



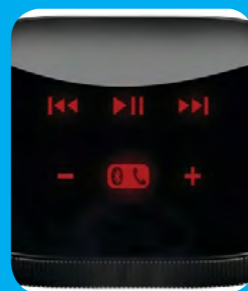
Variácie

Existuje viac farebných variácií (červená, biela, čierna)



01 Pohľad zozadu

Nájdete tu vypínač (mechanický), USB port pre nabíjanie a AUX konektor pre pripojenie pomocou káblov (3,5 mm stereo jack)



02 Pohľad zhora

Dotykové ovládanie je veľmi príjemné a reaguje veľmi presne. Vďaka podsvieteniu je dobre použiteľné aj v úplnej tme.



03 Pohľad z boku

Ladné krivky naznačujú, že ide o produkt pre bežných spotrebiteľov. Dizajnu skotočne niet čo vytknúť. Harmónia krásy a funkčnosti.

Lamborghini s Atómom



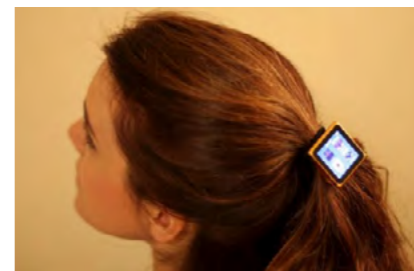
Spoločnosť Asus už aj v minulosti priniesla niekoľko výkonných notebookov, ktoré boli inšpirované legendárnou automobilovou značkou Lamborghini. V novom modeli Asus LAMBORGHINI EeePC VX6S je však tento úžasný dizajn prvý raz použitý pri netbookoch s dvojjadrovým procesorom Intel Atom novej generácie (Cedar Trail). Skvelým darčekom pre všetkých milovníkov rýchlych áut, nemyslíte?

www.asus.cz



HODNOTÍME

iPod ako módný doplnok



iPod nano spustil doslova hodinkový boom. Vďaka klipu na zadnej strane a novej funkcii je možné tento prehrávač premeniť aj na náramkové hodinky. Na trhu sú rôzne typy remienkov od silikónových, kožených až po kovové v cene od 2 až do viac ako 150 €. Malý prehrávač zaujal najmä športovcov, pretože má FM rádio, integrovaný krokomer a fitness funkcie. Môže byť aj štýlovým módnym doplnkom...

www.apple.sk



HODNOTÍME

Dokonalé fotky



Život je príliš krátky na škaredé fotoaparáty a komplikované menu. Olympus PEN Mini je jeden z najmenších. Má možnosti veľkej zrkadlovky, avšak v malom tele. Má vysoké IQ, takže si vie sám nastaviť parametre pre každú scénu a vy sa môžete plne sústrediť na stlačenie spúšte. Jednoduchšie to už nejde. PEN je dostupný vo viacerých farbách. Elegantný a štýlový módný doplnok s výmenným dekoratívnym prstencom na objektív.

www.olympus.sk



HODNOTÍME

Bicykel s elektromotorom



Elektromobil a elektrobicykel majú pri jazde na menšie vzdialenosti veľkú budúcnosť. Bez námahy sa odveziete desiatky kilometrov bez dobíjania, sú tiché, ekonomické a zábavné! Dávame im jednoznačne zelenú. Recenziu nájdete na www.gamesite.sk.



HODNOTÍME

„Technika už dávno nie je iba čierna, alebo biela. Naš svet je plný farieb a preto sa neobmedzujeme nudným dizajnom!“



VYBERÁME:

GamesiteNews - 46
Rozhovor s Ivom Ninjom Liškom, bývalým šéfredaktorom herného časopisu Riki.

Ako si sa stal redaktorom časopisu Riki?

Vždy som túžil byť niekým, ako bol Andrew (Andrej Anastasov) v dobe, keď vychádzal časopis Excalibur. Andrew neskôr písal aj pre SCORE a LEVEL a bol to môj veľký redaktorský idol – „žral“ som jeho články aj štýl, proste, bol môj herný a redaktorský Boh. Čo sa Rikiho týka, bol som v kontakte s Ľubošom Čulenom, ktorý bol tiež neskôr redaktorom. Dost sme sa stretávali, vymieňali sme si hry, ktoré bol v tej dobe problém zohnať a raz mi spomenul, že pozná človeka, ktorý chystá časopis zameraný na počítačové hry na Slovensku a či by som nemal záujem písať články. Moje oči zablikali, už som sa videl v siedmom nebi, že konečne niekto môj sen vypočul a samozrejme som neváhal. Problém bol ten, že Riki robil výberové konanie redaktorov a mal som poslať nejaký článok na posúdenie. Keďže ja som bol v tej dobe redaktor amatér a môj brat bol „veľký spisovateľ“ lebo vždy písal super slohové práce, tak som za ním došiel a vravím mu „počúvaj, potrebujem, aby si mi napísal tri recenzie, hry si vyber, aké chceš.“ Brat recenzie napísal, ja som články poslal, samozrejme ma vybrali a tak to bolo, stal sa zo mňa redaktor Riki.



ASUS G74Sx

Táto recenzia bude o notebooku ASUS G74Sx, ktorý doslova mení význam slovného spojenia herný notebook. Prečo tak silné slová? Prečítajte si a pochopíte, čím je tak výnimočný...



Telo notebooku je samo o sebe skvostom. Prvotný dojem po vybalení bol približne taký, že: "wtf, to je aké hebedo, vyzerá to ako notebook zo stargateu alebo nejaký vojenský notebook". Dojem to bol správny, pretože dizajnéri tohto notebooku sa inšpirovali vojenskou námornou loďou Stealth Sea Shadow americkej armády. Tento dojem bude aj preto, lebo sa jedná o notebook s 17,3 palcovým displejom, ktorého telo je teda poriadne mohutné s rozmermi 32.5 x 42.0 x 2.09 ~6.20 cm. Telo je vyrobené z čierneho plastu, ktorý je pogumovaný, a teda povrch notebooku je v matno-čiernej farbe. Na gumenom povrchu ostávajú jemné šmuhy (mastnota z rúk), ale nie je to nič hrozné. Na veku notebooku (opačná strana, ako je displej) je strieborný nápis "ASUS", a hneď pod tým je do gumy vygravírované logo ROG (Republic of Gamers).

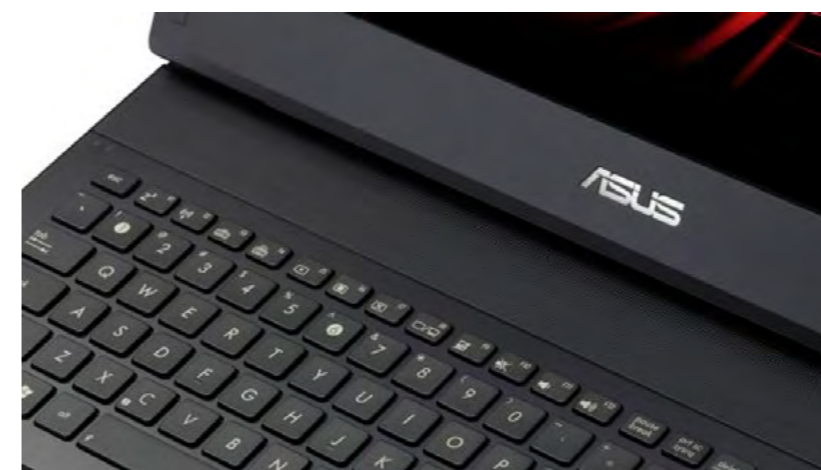
Zo zadnej strany notebooku je vyvedený vývod chladenia, a keď sa povie "vývod" tak teda poriadny. Žiadna decentná mriežka, ale poriadne chladiace otvory, ktoré mi mierne pripomínali nasávanie športových áut. Ku chladeniu sa dostaneme ešte neskôr. Po bokoch notebooku sú už, ako je zaužívané, jednotlivé konektory a mechanika, a to v nasledujúcom zložení. Vľavo: 2 x USB 2.0, disková mechanika (v tomto prípade Blu-Ray), 3,5mm konektor mikrofónu a 3,5mm konektor slúchadiel. Vpravo: konektor AC-DC adaptéra, RJ45 LAN, HDMI, D-Sub (VGA), USB 2.0, USB 3.0. Na spodnej strane nie je nič zaujímavé. Teda jedna zaujímavosť tu predsa len je. Na spodnej strane ako je otvárateľné veko, ktorého odstránením sa dostanete ku hw "vnútornostiam" notebooku. To by nebolo nič zaujímavé, veď to má veľa notebookov. Toto veko ale nie je priskrutkované klasickými skrutkami, ale jednou pomerne veľkou skrutkou s veľkou hlavičkou, ktorá umožňuje otvoriť veko povedzme pomocou mince. Aký to má skutočný praktický význam je otáznou, pretože výmena HW a zvlášť u notebookov nie je denná záležitosť. Ale poteší mať tu možnosť napr. v prípade poruchy rýchlo a bez nástrojov vymeniť vadný komponent. Už len tak so sebou nosiť náhradný disk, pamäť, RAM :). Len tak okrajom spomeniem, že notebook spolu s batériou váži 4,28 kg.

Hardvér

Keďže sa jedná o herný notebook, hardwarová výbava tohto notebooku je tomu prispôbená. Srdcom notebooku je čipová sada Intel® HM65

Express Chipset. Procesor Intel® Core™ i7 2630QM poskytuje dostatočný výpočtový výkon na zvládnutie každej hry alebo inej úlohy a paralelné spracovanie. 16GB DDR3 RAM bežiacou na 1333MHz zabezpečujú dostatok pamäte pre tie najnáročnejšie hry, aplikácie a umožňuje mať otvorený veľký počet aplikácií. Diskový priestor poskytuje dvojica pomerne rýchlych 7200 otáčkových diskov 500GB + 750GB. Na externé médiá tu máme čítačku SD kariet, blu-ray mechaniku a rýchle rozhranie USB 3.0. Samozrejmosťou ako 802.11 b/g/n WiFi, 10/100/1000 sieťová karta, Bluetooth 3.0, kvalitná zvuková karta s podporou EAX Advanced HD 5.0 a THX a 720p HD Web kamera sú, snáď, pri notebooku tejto kategórie samozrejmosťou. Zabudované reproduktory majú síce plochý zvuk bez basovej zložky, no ich hlasitosť a celkový dojem poteší a prevyšuje väčšinu bežných reproduktorov v notebookoch. Vstavaný touchpad má veľmi nízku citlivosť, no pri takomto hernom notebooku je predpoklad, že touchpad bude používaný iba minimálne. A tak sme sa dostali ku komponentom, ktoré sú pre hráčov najpodstatnejšie, a to grafickej karte, displeju a klávesnici.

Keďže sa jedná o herný notebook, aj klávesnica je prispôbená na hranie a nie je teda potrebné si so sebou nosiť samostatnú klávesnicu (i keď každý pro-gamer by vám povedal, že bez externej klávesnice to nejde). Myšku si však nosiť musíte, pretože hrať na trackpade, ej, veru, to by bolo umenie. Ale poďme späť ku klávesnici. Klávesnica má vďaka veľkému telu notebooku dostatok miesta a tlačidlá sú dostatočne ďaleko od seba, aby ste omylom nestlačili aj vedľajšie tlačidlo. Klávesy majú príjemný mäkký zvuk a pohyb, no ponúkajú dostatočnú spätnú odozvu a hĺbkou stlačenia, aby ste si mohli byť istí, že ste ich stlačili. Samostatný numpad je už, snáď, samozrejmosťou. Podsvietenie klávesnice bielymi regulovateľnými LED diódami a 5 stupňové naklonenie klávesnice pre lepšiu ergonómiu je už len čerešničkou na torte. Na takomto hráčskom notebooku by som ešte aspoň čakal aj nejaké optické (farebné) odlišenie hlavných herných tlačidiel (minimum WASD), no na tomto notebooku, žiaľ, tomu tak nie je. Niekt



si to možno ani nevšimne, niekomu to môže prekážať.

Grafická karta je v tomto prípade NVIDIA GTX560M s 3GB GDDR5 VRAM. Táto grafická karta, i keď nie je najvýkonnejšia v triede, postačuje svojim výkonom aj na hranie najnovších hier. Prečo sa ASUS nerozhodol do notebooku zakomponovať radšej GTX580M alebo aspoň GTX570M mi nie je úplne jasné. Nutno ale podotknúť, že silnejšia grafická karta by zase zvýšila cenu notebooku, zvýšila hlučnosť a znížila výdrž na batériu, takže tá 560GTX je zrejme najlepší kompromis. Predsa len 560M je vyššia stredná trieda ale už o pár mesiacov možno vyjdú herné tituly, ktoré budú už nad jej sily. Ale nedbám, aj takto je to slušný grafický výkon.

Nakoniec som si nechal displej. Displej má matný antireflexný filter, čo hodnotím veľmi pozitívne. Technologicky je to LED displej s veľkosťou 17,3", s pomerom strán 16:9 a s natívnym rozlíšením FullHD, teda 1920x1080. Čo sa týka kvality obrazu, displeju sa nedá nič zásadnejšieho vytknúť. Snáď len to, že aj najnižšie možné podsvietenie/jas je na pomerne vysokej úrovni a čítať na tom klasické dokumenty (čierny text, biele pozadie) je namáhavé pre oči. Iste, je to herný notebook, ale to podsvietenie/jas by sa mal dať zregulovať aj na nižšiu intenzitu. Tento displej je k tomu 3D, teda podporuje technológiu NVIDIA 3D Vision a okrem štandardnej obnovovacej frekvencii 60Hz vie pracovať aj v 3D režime, kedy má 120Hz. Bohužiaľ, keďže NVIDIA 3D Vision je stereoskopia, kde je potrebné mať aktívne synchronizované uzáverkové okuliare, ktoré sa ku mne nedostali, túto funkciu displeja som nemohol otestovať.

Ešte by som spomenul, že výdrž na baterku je pri bežnom používaní približne 2-3 hodiny. Pri hraní hier sa výdrž veľmi líšila, ale orientačne môžeme počítať s približne hodinou. Je teda jasné, že ak si chcete zahrať, tak je potrebné si nájsť miesto s prístupom ku elektrickej sieti.

Ešte pridám, že i keď sa jedná o výkonný herný notebook, ASUS-u sa podarilo napriek obmedzeným priestorovým možnostiam skvele vyladiť chladiaci systém, ktorý je pri bežnom chode takmer nepočuteľný a dokonca aj pri plnom zaťažení (Kombustor na max. nastaveniach, 45 minút) je

chladenie naozaj tiché a aj efektívne, keďže grafická karta nepresiahla teplotu 60 stupňov Celzia (okolitosť teplota bola 22 stupňov).

Špecialitou tohto notebooku je aj, že je zaradený do série produktov ROG (Republic of Gamers), čo dokazuje aj logo na veku displeja a na klávesnici. V skratke to znamená, že ASUS vytvoril tento rad produktov špeciálne pre hráčov a tak všetky vlastnosti a funkcie týchto produktov sú zamerané práve pre spokojnosť hráčov. Tento notebook má tak okrem iných už spomínaných vlastností aj výnimočné možnosti pretaktovania a vyladenia výkonu pre maximálnu spokojnosť užívateľa.

Záverečné zhmutie

I keď sa jedná o herný notebook, jeho veľkosť, váha a krátka výdrž na batériu z neho robia skôr iba prenosný herný stroj, ako klasický notebook na fungovanie mimo zdroja elektrickej energie. Je teda otáznou, či má význam si za takúto cenu kupovať tento notebook (ktorého výhodou je vlastne len jednoduché prenášanie), alebo pouvažovať o zostavení klasickej stolnej zostavy, ktorá by pri takomto rozpočte tento notebook prevýšila. HW výbava je takmer dokonalá, no hardcore hráčov by potešila silnejšia grafická karta. Ku notebooku si, samozrejme, musíte prikúpiť minimálne myš. Celkové hodnotenie by bolo, že ak si potrebujete prenosný herný stroj (a ste ochotní vláčiť väčšiu 4,3 kg notebook) a máte finančný rozpočet, tak si môžete tento notebook kúpiť. Prípadne sa pozrite na herné notebooky od DELL/Alienware.

Michal Dulovič



NAMERALI SME:

3D Mark 06: 15 301 bodov
SM2.0 : 6308
HDR/SM3.0 : 6448
CPU Score: 4981
GT 1 : 55,98 FPS
GT 2 : 49,15 FPS
CPU 1 : 1,7 FPS
CPU 2 : 2,34 FPS
HDR 1 : 62,82 FPS
HDR 2 : 66,13 FPS

3D Mark Vantage: 9 917 bodov

3D Mark 11: 2 264 bodov

PCMARK 07: 2 590 bodov

Tom2D benchmark:
Text: 45 788 chars/sec
Line: 56 222 lines/sec
Splines/bezier: 31 576 splin/sec
Polygon: 8 663 polygons/sec
Rectangle: 6 930 rects/sec
Arc/Elipse: 14 497 ellipses/sec
Bitting: 15 333 operations/sec
Stretching: 505 operations/sec

Cinebench R10 64-bit:
OpenGL: 40,02 FPS
CPU: 4,93 pts

HD Speed:
HDD1 Read: 82,4 MB/s
HDD2 Read: 93,6 MB/s

ATTO Disk Benchmark:
HDD1 Write: 108 MB/s
Read: 112 MB/s

HDD2: Write: 106 MB/s
Read: 107 MB/s

Pre info:
Testy boli robené na systéme Windows 7 Professional 64bit s aktuálnymi záplatami a ovládačmi ku dňu 02.01.2012 so všetkými podpornými aplikáciami spustenými a so zapnutým bezpečnostným balíkom (Microsoft Security Essentials), aby čo najviac reflektovali reálne skóre.

UPOZORNENIE:

Testovaný notebook sa dodáva vo viacerých verziách s rôznymi procesormi, diskami, optickými mechanikami a podobne.

Nami testovaný notebook bol ešte pred-produkčný model tzv. "engineering release", takže vzhľad, výbava, či výsledky testov sa mierne môžu líšiť od konečnej predajnej verzie.

ASUS G74Sx

www.asus-shop.sk

PÁČILO SA NÁM:

- + herný výkon
- + kvalita spracovania
- + dizajn
- + výborné chladenie

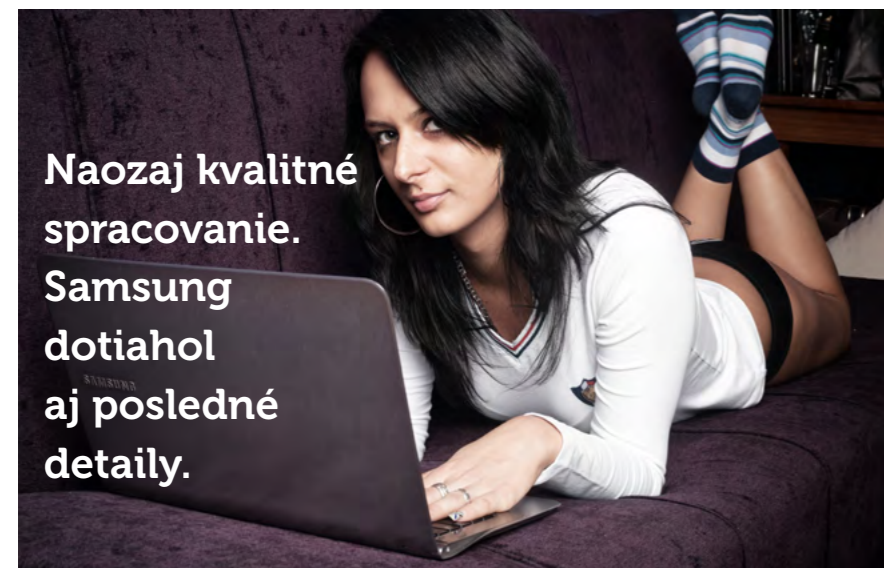
NEPÁČILO SA NÁM:

- grafická karta by mohla byť aj lepšia (aspoň GTX570M)
- nepodporuje RAID
- slabšia výdrž na batériu (aj pri bežnej práci)
- cena (i keď...)
- nie je lepšia klasická zostava?

Cena s DPH:	1,355 €
Hodnotenie:	95 %

Samsung 900X

Ultraprenosný notebook, alebo ak niekto chce tak ultrabook (po staršom aj subnotebook) spoločnosti Samsung.



Naozaj kvalitné spracovanie. Samsung dotiahol aj posledné detaily.

Malé rozmery predurčujú aj malý displej, v tomto prípade 13,3 palcový. Čo ma veľmi potešilo je, že má antireflexný filter, a teda nehrozia žiadne rušivé odrazy okolitého prostredia ani pri silnejšom okolitom osvetlení. Displej má dostatočný jas, kontrast a má homogénne podsvietenie (vďaka podsvieteniu LED). Samozrejme, nemôže sa porovnávať s profesionálnymi LED televízormi alebo displejmi, ale určite nemá žiadne významné negatíva. Funkciou navyše je, že notebook podporuje automatickú reguláciu podsvietenia/jasu displeja podľa aktuálneho okolitého osvetlenia. Funkcia je dokonca natoľko premyslená, že nereguluje podsvietenie/jas automaticky natvrdo v celom rozsahu, ale podľa potreby sa pohybuje okolo hodnoty, ktorú užívateľ nastavil ručne.

Toto je funkcia, ktorá u mňa naozaj zabodovala, pretože síce väčšina užívateľov pracuje so silnejším jasom, niektorí užívatelia majú radi slabší jas a bežné funkcie automatického regulovania sú nastavené tak, že preferujú vyšší jas. Výhodou teda je, že automatika vám neodskočí od vami zvoleného nastavenia natoľko, aby vám to bolo nepríjemné. Nevýhodou, ktorá môže niektorých užívateľov iritovať, je, že podsvietenie, konkrétne senzor podsvietenia je uložený pri klbe notebooku a je pomerne citlivý, takže stačí naklopiť notebook tak, že zatieníte displejom senzor a automaticky sa vám zmení jas. Pri stacionárnom notebooku sa jas takmer nemení po prvom nastavení, kým sa nezmení aj okolité osvetlenie, no ako náhle sa s notebookom hýbe, jas „preblikáva“ hore-dole, čo môže pôsobiť rušivo.

Processor Intel® Core™ i5 2467M (1,60 GHz, vyrovnávací pamäť L3 3 MB) a čipová sada Intel HM65 podporovaná 4GB DDR3 1333MHz pamäťou spolu s SSD diskom o kapacite 128GB robia z tohto malého notebooku naozaj svižný malý nástroj na zábavu, ale aj na prácu. Nejedná sa o „nadupanú“ mašinu prekrývajúcu výkonom, ale určite nezahanbí. Grafický výkon je slabý, a to vďaka použitiu iba integrovanej grafickej karty z procesora, no tento notebook neašpiruje na pozíciu herného notebooku, takže je to v poriadku. Na bežnú prácu a na menej náročné hry to bohato stačí. Výsledky testov sú priložené nižšie.

Samsung do notebooku implementoval aj svoju technológiu rýchleho spustenia, ktorá naozaj funguje a notebook sa naštartuje naozaj za pár sekúnd. Svoje tu prikladá k dielu aj



Balenie je veľmi štýlové a vzbudzuje dojem luxusného výrobku. Škatuľa má drsný, matný, akoby textilný povrch v čiernej farbe, na ktorej je iba nápis „Samsung Notebook series 9“.

Po otvorení nás, samozrejme, privíta pekné strieborno-kovové telo notebooku s nápisom Samsung. Povrch notebooku nie je úplne hladký, vyzera ako frézovaný, viď foto. V škatuli sa ďalej nachádza aj adaptér s vymeniteľnou koncovkou v prípade potreby použitia v inej krajine, kde majú iné zástrčky. Samozrejmosťou je potom aj stručný manuál, príručka rýchleho spustenia, záložné CD so systémom Windows.

Hardvér

Ako už bolo spomenuté, povrch notebooku je veľmi dobre spracovaný, celé telo je akoby z frézovaného plechu, konkrétne bol použitý dural, ktorý sa mimo iné používa aj na lietadlá. Výhodou duralu je, že je ľahký, ale zároveň pevný. Telo notebooku ozaj ľahodí ako a je radosť sa na neho pozerat a pracovať s ním.

Tento notebook má malé rozmery, a to konkrétne 328,5 x 227 x 15,9 – 16,3 mm, takže jeho hrúbka je povedzme tých 1,6 cm. To je pomerne málo, a preto tento notebook už na pohľad vyzera ultra-mobilne. Samozrejme, vďaka malým rozmerom a hrúbke váži notebook 1,31 kg (s SSD diskom), čo teda nie je váha tabletu, ktorý môžete držať v jednej ruke, avšak toto nie je tablet. Je to plne vybavený a vcelku výkonný notebook.



použitý rýchly SSD disk. Klávesnica, aj napriek malej hĺbke notebooku, má pomerne dobrý zdvih a píše sa na nej pohodlne. Extra vychytávkou je regulovateľné podsvietenie kláves, takže nie je problém pracovať aj v úplnej tme. Klávesnica neobsahuje numerickú časť. Touchpad je trochu neštandardný, keďže je vytvorený z jedného kusu, a teda nie je presne vymedzené, kde je ovládací časť a kde je ľavé a pravé tlačidlo. Práve preto sa mi dosť často stávalo, že som namiesto tlačidla pohol kurzorom. Zároveň som mal pocit, že Touchpad občas nereagoval na stlačenie tlačidiel.

Čo sa týka konektorov, tu je limitujúcim faktorom práve hrúbka notebooku. Jednoducho tu nie je miesto na povedzme štandardný LAN konektor. A práve preto sú niektoré konektory použité v mini prevedení. To znamená, že na pripojenie štandardného kábla musíte najprv do notebooku pripojiť mini redukciu a až do nej zapojíte štandardný kábel. Konektory sú po stranách notebooku a sú vo výklopných zásuvkách. Konkrétne na ľavej strane je miniLAN, miniHDMI a SuperSpeed USB 3.0, na pravej strane je zasa slot na microSD kartu, 3,5mm jack na slúchadlá alebo mikrofón a USB 2.0. Vybavenosť konektorov je teda skromnejšia, ale vzhľadom na rozmery a hrúbku notebooku sa ani nie je čo čudovať. Doteraz som ale nepochopil, prečo sa Samsung rozhodol použiť miniHDMI konektor, keďže klasické HDMI nie je o nič vyššie a len o málo širšie ako konektor USB. Použitie miniLAN konektoru je opodstatnené, pretože ten by sa naozaj nezmestil, a nakoniec takýto notebook bude vo väčšine pripojený pomocou WiFi alebo mobilného internetu, keďže je to mobilný notebook a nie pracovná stanica. Klasické HDMI by sa tu ale určite zmestilo, a tak by ste stále so sebou nemuseli nosiť redukciu.

Výdrž baterky je vďaka úspornému a malému displeju, efektívnemu procesoru, čipovej sade, integrovanej grafike a v neposlednom rade aj SSD disku s menšou spotrebou v reálnych podmienkach bežnej práce (tzn. zapnuté Wifi, surfovanie na internete, chat, videá z youtube, nejaká hudba, otvorených viacero programov, občas nejaké

dávkové spracovanie a pod.) okolo 4 - 6 hodín. Nevýhodou notebooku je, že pri náročnejšom používaní (napr. stačilo aj keď som pol hodinu „skypoval“) sa notebook zahrial a celé telo bolo teplé až horúce a vetráček sa rozbehol na otáčky, keď už ho bolo poriadne počuť. K tomu bolo cítiť nešpecifikovanú „vôňu zohriateho kremíku“, teda bolo cítiť, že komponenty sa riadne zahrievajú.

Záverečné zhnutie

Tento ultraprenosný notebook je naozaj kvalitne spracovaný a Samsung sa ho snažil dotiahnuť do posledných detailov. Rýchle spúšťanie, automatická regulácia jasu, hybridný spánok a pod. sú funkcie, ktoré pridávajú pridanú hodnotu tomuto notebooku. Hardwarovo je dobre vybavený a výkonom sa nenechá zahanbiť. Je to však notebook určený na zábavu a na bežnú prácu. Nie je to pracovná stanica ani herný notebook. Aj malé rozmery, a s tým spojený malý displej, môžu byť prínosom pre mobilitu alebo limitom pre prácu.

Michal Dulovič



NAMERALI SME:

3D Mark 06: 2 301 bodov
SM2.0 : 817
HDR/SM3.0 : 868
CPU Score: 1 941

3D Mark Vantage: 909 bodov

3D Mark 11: nemá DX11

PCMARK 07: 2 501 bodov

Tom2D benchmark:
Text: 33 400 chars/sec
Line: 18 211 lines/sec
Splines/bezier: 15 154 splin/sec
Polygon: 2 805 polygons/sec
Rectangle: 5 191 rects/sec
Arc/Ellipse: 7 403 ellipses/sec
Bitting: 6 272 operations/sec
Stretching: 476 operations/sec

Cinebench R10 64-bit:

OpenGL: 6,94 FPS
CPU: 1,55 pts

HD Speed:

Read: 232,8 MB/s
Write: 210,2 MB/s

ATTO Disk Benchmark:

Write: 198 MB/s
Read: 242 MB/s

AS SSD Benchmark:

	čítanie	zápis
Seq (MB/s)	228,59	208,26
4K (MB/s)	10,99	33,60
4K-64Thrd (MB/s)	91,79	53,00
Acc time (ms)	0,262	0,098
Skóre	126	107
Celkové skóre:	300	

Samsung 900X

www.samsung.sk / www.nay.sk

PÁČILO SA NÁM:

- + malé rozmery (mobilita)
- + nízka hmotnosť
- + kvalitný displej
- + prídavné funkcie
- + kvalita spracovania (materiál atď.)
- + výdrž na batériu

NEPÁČILO SA NÁM:

- zahrievanie a hluk pri chladiení
- slabý grafický výkon
- iba 128GB disk
- nevyladený touchpad
- cena

Pre info:

Testované na Windows Home Premium 64-bit, s najnovšími ovládačmi a zapnutými obslužnými aplikáciami a bezpečnostným balíkom (MS Security Essentials), aby skóre lepšie reflektovalo skutočný použiteľný výkon.

Cena s DPH:	1,399 €
Hodnotenie:	85 %



Zoner Photo Studio je súčasť príbehu Vašej fotografie

Novinky verzie 14

- Synchronizácia s online galériou
- Prepracovanejšia práca s RAW editorom
- Rýchlejší chod a výpočty
- Rýchlejšia a pohodlnejšia práca
- Podpora videí v premietaní
- A veľa ďalších



www.zoner.sk

Ovládanie závisí od konkrétnej hry. Dotykovú obrazovku môžete využiť aj ako dokonalú náhradu za myš - ukázať a kliknúť prstom je preda prírodzenejšie, než behať po stole s plastovou krabicou. A čo poriadna 3D akcia? Áno, dá sa aj to. Pre klasické strieľačky typu Doom, či Call Of Duty nie je problém ovládať hry podobným spôsobom ako na veľkej hernej konzole - ľavým palcom ovládate pomocou virtuálneho joysticku pohyb postavy, pravým priamo na displeji smerovanie zbrane (pohľad) a strelbu (kliknutím). Ďalšie funkčné tlačidlá ako je skok (Jump), prikrčenie, alebo akcia sú obvykle vykresľované vpravo na okraji tak, aby neprekážali vo výhľade pri hre. Stačí naozaj krátky tréning na tento spôsob ovládania.

Hry môžu mať zopár kilo ale aj niekoľko sto megabytov. Či bude váš iPad, iPhone alebo iPod touch multimediálnym prehrávačom, e-mailovým klientom, internetovým prehliadačom, diaľkovým ovládačom, prístupom pre pracovnú plochu vášho PC, pracovným nástrojom alebo klasickou hernou konzolou závisí len na vás. Vďaka obrovskému množstvu najrôznejších aplikácií môže byť dokonca aj všetkým naraz...

Foxi

výkonnejšie tablety, avšak stále im chýba to najpodstatnejšie - iOS a iTunes. Vďaka nim je iPad stále hviezdou číslo jedna bez výraznejšieho konkurenta.

Cesta, ktorou sa pred rokmi vydal Apple je určite správna. Ak výrobca hardvéru vytvára aj vlastný operačný systém

Existujú výkonnejšie tablety, no napriek tomu ostáva iPad 2 stále jednotkou...

a prevádzkuje k tomu vlastný app store, vznikne tým dobre fungujúci stabilný ekosystém, ktorý konkurenti môžu len závidieť. Môžete mať výkonnejší hardvér, ale čo z toho, keď nebudú systém a aplikácie optimalizované pre tento konkrétny tablet.

Displej s vynikajúcim kontrastom, nízka odozva a slušný výkon procesora ponúkajú skvelé možnosti pre hry. Lenže ako sa dá hrať na ničom, čo nemá tlačidlá?

Prekvapivo jednoducho. Apple do svojich zariadení zabudoval akcelerometer, takže naklápaním vie určovať svoju polohu, čo sa často využíva aj v hrách. Pri pretekárskych hrách točíte, respektíve naklámate do strán iPad ako volant, pri spoločenských hrách môžete napríklad zamiešať kocky zatrasením a existujú aj hry, kde naklápaním displeja gúľate virtuálnu guľičku po obrazovke v 3D labyrinte. Absenciu ovládacích tlačidiel nahrádzajú virtuálne tlačidlá alebo páčky na multi dotykovú obrazovku. Spočiatku vám síce bude chýbať nejaká spätná odozva (fyzické stlačenie tlačidla), no po chvíli si na to zvyknete a príde vám to celkom prirodzené.

PRÍSLUŠENSTVO

Ku iPadu nie je problém pripojiť BT klávesnicu. Nie však na hry...

NA VEĽKOM TV:

Pomocou HDMI redukcie môžete iPad 2 prepojiť kóblom na veľký televízor a hrať hry na veľkej obrazovke. Obraz z displeja je 1:1 zobrazený v HD. Dokúpením Apple TV je možné prenášať HD obraz z iPad 2 do TV aj bezdrôtovo.

- ▲ iPad 2 je teraz v bielej alebo čiernej farbe
- ▲ Je menší, tenší a ľahší
- ▲ Odporúčame ako obal magnetický SmartCover

Príslušenstvo je predražené

Cena 3G verzie je drahá oproti základnej Wi-Fi

Tablet ako herná konzola

iPad 2 je tu už rok a stále uteká svojej konkurencii o kus vpred. Má svoje nedostatky a napriek tomu je stále jednotkou. Prečo?

ZAPOŽIČAL: spoločnosť Apple
www.apple.sk

CENA
• Wi-Fi/16 GB = 479 €
• Wi-Fi/64 GB = 679 €
• 3G/64 GB = 799 €

Hodnotenie:



PÁČILO SA NÁM: Vďaka iTunes a AppStore je možné jednoducho nakupovať a inštalovať hudbu, filmy a aplikácie.

NEPÁČILO SA NÁM: Všetko sa kopíruje iba cez iTunes (vrátane MP3), pamäť je fixná (nedá sa upgradovať), chýbajú porty (USB, HDMI)

Prvý iPad mal už od počiatku takú technologickú výbavu, že by bolo hriechom nevyužiť ju aj na hry. Apple si to uvedomoval a preto vývojárov všemožne podporoval a v rámci iTunes Store im dal priestor na predaj alebo distribúciu ich aplikácií. Úspech sa dostavil.

Z iPadu sa stala za dva roky existencie celkom solídna herná platforma, na ktorej denne vzniká množstvo hier. Väčšina z nich je len priemerná, no nájdu sa aj prekvapivo graficky zaujímavé kúsky ako napríklad Rage HD, Dead Space, či Infinity Blade.

iPad pritom nemá tak silnú grafickú výbavu, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Procesor Apple A5 v sebe integruje dvojjadrový procesor Cortex A9, grafický čip

PowerVR SGX543 a 512 MB pamäte. Oproti predošlému modelu s PowerVR SGX535 ponúka výrazne vyšší výkon a bez väčších problémov zvládne aj technológiu vyhladzovania hrán. To sa samozrejme odrazí aj na vizuálne kvalitnejšom obraze.

Nový grafický čip dosahuje výkon 35 miliónov polygónov za sekundu a fillrate 1 Gpixel/s pri 200 MHz. Nechýba ani nová generácia programovateľných shaderov (USSE2), ktorá prináša až 40 % nárast výkonu v graficky náročných aplikáciách. Využíva jazyk GLSL, ktorý je časťou OpenGL ES 2.0 API.

Oficiálne zdroje uvádzajú minimálne dvojnásobný výkon oproti prvému iPadu a benchmarky ako napríklad GLBenchmark 2.0 jeho výkon iba potvrdili. Samozrejme konkurencia dnes má už výrazne

RAZER ONZA TOURNAMENT EDITION

Gamepad predstavuje samozrejmosť pre každého hráča. Konzolisti sa bez neho nezaobídu a aj na PC sa postupne teší väčšej popularite.



Razer má medzi hráčmi veľmi dobrú reputáciu a ich herné príslušenstvo vždy patrí medzi špičku. Gamepad Razer Onza bol predvádzaný už na výstave CES 2010 a v Las Vegas sa objavila aj pred rokom, no už s konkrétnym dátumom vydania. Po dlhom čakani je teda ovládač konečne na trhu.

Už na prvý pohľad je jasné, že Onza je určená primárne pre konzolu Xbox 360. V strede čierneho tela sa nachádza klasické Xbox tlačidlo a celkový dizajn je značne podobný bežnému ovládaču od Microsoftu. Veľkosťou sú oba gamepady prakticky totožné, ale Onza sa vyznačuje mierne upraveným dizajnom, ktorý z dlhodobého používania padne do rúk prirodzenejšie. Ovládač je tiež ľahší, to je však dané aj tým, že nie je bezdrôtový a súčasťou tela nie sú batérie. V porovnaní s káblovým gamepadom od MS je takmer rovnaká, Onza sa nám zdala o pár gramov ľahšia.

Skutočnosť, že Razer Onza sa do konzoly pripája pomocou kábla, má svoje výhody aj nevýhody. V dobe, kedy sú prakticky všetky ovládače (alebo väčšina z nich) bezdrôtové, môže pôsobiť použitie kábla ako zbytočný krok späť. Jeho veľkosť (4,5 m) je však dostatočná, aby ste ho mohli pripojiť aj na vzdialenú konzolu a čo je dôležitejšie, pokiaľ hrávate na PC, Onzu môžete bez problémov využívať ako hlavný herný gamepad aj na počítači. Pre ľudí, ktorí využívajú aj PC aj Xbox na hry, tak predstavuje Razer Onza jednoznačnú voľbu pri výbere nového gamepadu.

Množstvo hier pre PC je optimalizovaných iba pre Xbox gamepad a v tomto smere si Onza s hrami bezchybne poradí. Samozrejme, ako už bolo spomínané, pre

niekoho môže byť kábel veľkým mínusom.

Razer Onza sa od klasického ovládača odlišuje aj tlačidlami. Už pri úvodnom stlačení si všimnete, že vydávajú iný zvuk – ako keby ste klikali na myške. Razer totiž použil takzvanú Hyperresponse technológiu, vďaka čomu tlačidlá reagujú rýchlejšie a teoreticky tak máte minimálnu výhodu oproti súperovi. Druhým rozdielom je pridanie dvoch mapovateľných tlačidiel na hornú stenu tela. Nachádzajú sa hneď nad LB a RB a môžete im priradiť hociktoré z ostatných tlačidiel. Z ďalších zmien spomeňme rozdelenie D-Padu na 4 časti – každá pre jednotlivú smer, čo nám subjektívne vyhovovalo viac a iné umiestnenie START a BACK, na ktoré si budete musieť nejakú dobu zvykať.

Razer Onza je v predaji v dvoch prevedeniach. Okrem klasickej verzie je dostupný aj o 10 € drahší model Tournament Edition. Všetky vyššie spomenuté informácie sú spoločné pre obe verzie, Tournament Edition je špecifická podsvietením tlačidiel a možnosťou prispôbenia odporu analógových páčok. V praxi to znamená asi toľko, že si môžete nastaviť, ako veľmi má byť možné s nimi hýbať.

V analógii s myšou to možno porovnať s nastavením citlivosti a túto vlastnosť využijete pravdepodobne iba pri FPS hrách, kde môžete do páčky ľubovoľne búšiť a rýchlosť mierenia to neovplyvní. Samozrejme, je dobré si dopredu uvedomiť, akým štýlom chcete hrať a či vám vyhovuje širší rozsah rýchlosti s dôrazom na jemnú prácu s páčkou, alebo obmedzenie na určitú hodnotu. Menej odporu počas hrania je totiž trochu nepraktické, a to aj napriek tomu, že ide o záležitosť na pár sekúnd. Razer Onza Tournament Edition má taktiež pogumované

telo, vďaka čomu sa ovládač lepšie drží a nešmýka sa ani v zápale boja v spotených rukách.

Ovládač Razer Onza nie je žiadnou revolúciou na poli gamepadov, ale to asi ani nikto nečakal. Cena sa pohybuje na úrovni 40 € pre klasickú a 50 € pre Tournament Edition, čo je porovnateľné s cenou nového bezdrôtového ovládača od Microsoftu. Pokiaľ si chcete kúpiť nový gamepad, je rozumné zvážiť, či ste ochotní akceptovať kábel a získať výhody vo forme priamej pripojiteľnosti k PC, pogumovaného tela, lepšej ergonómie a rýchlejších tlačidiel s dvoma programovateľnými navyše. Náročným hráčom ho však jednoznačne odporúčame.

Roman Kadlec



HODNOTENIE REDAKCIE:

▲ **PÁČILO SA NÁM:**
ergonómia
tlačidlá
pripojenie k PC

▼ **NEPÁČILO SA NÁM:**
pre niekoho kábel

90%

ASUS[®]
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



Eee Pad Transformer Prime

Ultratenký a výkonný



ICE CREAM SANDWICH

Prvý tablet na svete so štvorjadrovým procesorom NVIDIA® TEGRA®, s hrúbkou len 8,3 mm a metalickým dizajnom

8 Mpx kamera s bleskom
Audio s technológiou
ASUS SonicMaster

Lepšia čitateľnosť v
exteriéri vďaka panelu
Super IPS+
Pozorovací 178° uhol

Výdrž batérie až
18 hodín* s dokovacou
stanicou

*Životnosť batérie závisí od modelu produktu, podmienok používania a nastavenia

The Android robot is based on work created and share by Google and used in accordance to the Creative Commons 3.0 License.

Eee Easy, Excellent, Exciting

HAYWIRE

9. februára sa do našich kín dovalí najnovší film úspešného režiséra Stevena Soderbergha.



9. februára, dva a pol týždňa po svetovej premiére, sa do našich kín dovalí najnovší film úspešného režiséra Stevena Soderbergha.



bergha (Nákaza, Traffic, Erin Brockovich, Dannyho jedenástka). Haywire má potenciál zadefinovať, ako má vyzerať súčasný seriózný akčný film. V prípade takého odľahčeného to urobil veľmi dobre Macheta.

Príbeh, aspoň na prvý pohľad, nevyzerá vôbec originálne. Hlavnou postavou je Mallory Kane (Gina Carano), tajná agentka pracujúca pre spoločnosť, ktorú si na najrôznejšie úlohy najíma americká vláda. Po úspešnom vyslobodení uneseného čínskeho žurnalistu je však zradená a ponechaná na smrť niekym jej blízkym z agentúry. Musí sa tak o svoje prežitie postarať úplne sama a prísť pri tom na to, čo sa vlastne deje. Využije všetok svoj vojenský tréning a znalosti bojových umení.

Haywire začína byť viac zaujímavý, až keď sa pozrieme na podrobnosti. Predstavitelka hlavnej úlohy, Gina Carano, bola profesionálna bojovníčka v rôznych štýloch bojových umení, či kickboxe. Vo svojej kategórii bola dokonca tretia najlepšia na svete. Je to taká ženská verzia Jeana-Clauda Van Damma. Objavila sa už v niekoľkých filmoch, či v televízii, ale väčšinou

to súviselo s jej športovou kariérou. Toto je jej druhá filmová úloha po snímke Blood and Bone, ktorá však išla priamo na DVD. Ak to tentokrát pre ňu dopadne pozitívne, určite o nej ešte budeme viackrát počuť. Nie je to však herečka, aspoň zatiaľ. Režisér a producenti v tomto smere však nenechali nič na náhodu.

Už je to asi aj zbytočné

pripomínať, Soderbergh má zázračnú schopnosť. Do svojich filmov vie dostať z hereckej elity koho chce, ale menoslov v Haywire je aj tak úctyhodný. Uvidíme tu Michaela Fassbendera (X-Men: First Class, Hunger, Jane Eyre), Ewana McGregora, Billa Paxtona (Votrelci, Apollo 13), Channinga Tatumu (Step up, G.I. Joe, Drahý John),

Antonia Banderasa, Michaela Douglasa a Mathieu Kassovitzu, ktorý je známy aj ako režisér. Pri takejto zostave okolo Giny sa to určite dalo zvládnuť, ak má aspoň štipku talentu. Na úroveň filmov JCVD by to teda nemalo klesnúť, ale to by sme už vážne počeňovali aj samotného Soderbergha.

Scenár k filmu napísal osvedčený Lem Dobbs. Neznáme meno, ale skúsený autor. Spolu s Alexom Proyasom napísal

scenár výbornej snímky Smrťihlav (Dark City, 1998), ktorá doplatila na to, že išla do kín v podobnom čase ako Matrix. V jeho filmografii nájdeme aj tituly ako Kafka (1991) s Jeremym Ironsom, či Kto z koho (The Score, 2001). So Soderberghom už pracoval. Bolo to v roku 1999 na snímke The Limey.

Haywire má teda všetky predpoklady na to, aby to bol veľmi úspešný a dobre nakrútený akčný thriller. Dopyt po takýchto filmoch je pomerne veľký, a tak je trochu zvláštne ako dlho sa čakalo na jeho uvedenie do kín. Je už niekoľko mesiacov kompletne hotový a na niekoľkých festivaloch či veľtrhoch prebehli už aj jeho projekcie. Medzitým sa však predal do takmer celého sveta.

Michal Klembara
www.cinemaview.sk





Dokonalý zmysel

Napriek viacerým negatívam režisérsky dobre zvládnutý film s originálnym námetom.

Mladá epidemiologička so smutnými očami a zlomeným srdcom. Prelietavý šéfkuchár, ktorý rád zaspáva sám. Nevysvetliteľná epidémia, ktorá narušuje a zároveň posilňuje ich postupné zblížovanie a popri tom okráda ľudstvo o zmysly. Vďaka tejto kombinácii vznikol zvláštny film, ktorý je netypickou love story a znepokojujúcim obrazom apokalypsy založenej na postupnej strate vnímania.

Meno režiséra Davida MacKenzieho si filmoví diváci najčastejšie spájajú s kritizovaným filmom Samec z roku 2009. Okrem naivného scenára a hereckého výkonu Ashтона Kutchera bol predmetom kritiky aj samotný MacKenzie. Dokonalý zmysel bol preňho príležitosťou na nápravu mierne pošramotenej reputácie, treba však povedať, že si ne zvolil práve najjednoduchšiu cestu. Snaha ponúknuť filmovému publiku alternatívu k okukaným katastrofickým, pandemickým a apokalyptickým filmom, ktorých sa každoročne objaví hneď niekoľko, je síce chvályhodná, ale i dosť riskantná. Hneď v úvode recenzie však treba povedať, že čo sa týka režijnej stránky, Dokonalý zmysel je

oveľa lepším filmom než spomínaný Samec. MacKenzie upustil od videoklipovej štylizácie a hoci tentoraz pracoval s minimalistickým rozpočtom a na rozdiel od väčšiny ostatných apokalyptických filmov prakticky nepoužíval drahé špeciálne efekty, film rozhodne nepôsobí lacno. Režisér tak zároveň dokázal, že skazu ľudstva je možné zobraziť aj bez investovania miliónov dolárov. Vystačil si s veľmi originálnym námetom, niekoľkými tmavými miestnosťami a ponurými ulicami, ktoré po strate každého ďalšieho zmyslu pôsobia ešte nehostinnejšie a depresívnejšie.

Epidemiologička Susan (Eva Green) neprežíva práve najpríjemnejšie životné obdobie. Nedarí sa jej v súkromí a následkom opakovaných sklamaní sú depresie, ktoré už negatívne ovplyvňujú aj jej náročné a zodpovedné zamestnanie. Ťaží ju tiež smutné tajomstvo, ktoré zatiaľ nikdy nikomu neprezradila. Oporu nachádza len v sestre (Connie Nielsen). Jej stretnutie so šéfkuchárom Michaelom (Ewan McGregor) spočiatku vyzerá ako nevydarený flirt na jednu noc, na základe tejto prvej noci (a zrejme aj svojich predchádzajúcich skúseností) mu príliš nedôveruje a od vzťahu si nič nesľubuje.

Navyše, v práci sa nečakane stretne s množstvom prípadov nervového zrútenia a následnej trvalej straty čuchu, ktorá týchto ľudí postihla. Prípady pribúdajú a snaha objaviť pôvod tohto čudného ochorenia je rovnako neúspešná ako obmedzovanie jeho šírenia. Onedlho sú bez čuchu všetci ľudia na Zemi, objavujú sa prvé prípady straty chuti a nikto netuší, čo bude nasledovať.

Pozitívnu stránkou príbehu je predovšetkým upriamenie pozornosti na individuálne prežívanie katastrofy, ktorej rôzni ľudia pripisujú rôzny pôvod. „Pomsta“ prírody ako následok znečistenia životného prostredia? Teroristický útok? Mimoszemská invázia? Táto otázka zostáva nezodpovedaná počas celého trvania filmu a zostáva na divákovi, aby si vybral možnosť, ktorá je preňho najpravdepodobnejšia. Okrem sondy do duší dvoch veľmi rozdielnych ľudí, ktorí však napokon majú mnoho spoločného, film zobrazuje aj viacero výjavov vypovedajúcich mnoho o ľudskej prirodzenosti. Príbehová stránka filmu je viac-menej založená na interakciách ústrednej dvojice. Susan a Michael vždy po strate niektorého zmyslu odstraňujú pomyselné bariéry, ktoré ich dovtedy



rozdeľovali (prezrádzajú jeden druhému, čo ich najviac trápi a čoho sa obávajú, čoraz viac závisia jeden na druhom). Všímajú si tiež veci, ktoré dovtedy ignorovali ako nepodstatné. Problémom však je, že hoci Eva Green i Ewan McGregor podávajú veľmi solídne herecké výkony, ako dvojica nepôsobia presvedčivo. Chýba im iskra, chémia a povestné „niečo navyše“, ktoré robia romancu na pozadí konca sveta a skazy skutočne osudovou a uveriteľnou. Ako jednotlivcom im niet čo vyčítať, ale keďže v centre pozornosti sú predovšetkým ako pár milencov, je veľká škoda, že ich vzájomné city nepôsobia viac autenticky. Chýbajúca „chémia“ sa prejavuje aj pri milostných scénach, ktorých je vo filme naozaj neúrekom. Výkon hercov vo vedľajších úlohách je veľmi ťažké zhodnotiť, pretože dostali popri ústrednej dvojici veľmi málo priestoru. Spomeniem však Ewena Bremnera (známy ako alkoholik a narkoman Spud z filmu Trainspotting), ktorý sa opäť zišiel v jednom filme s Ewanom McGregorem. Tentoraz hrá jedného z kuchárov v Michaelovej reštaurácii, ktorý „aktivuje“ svoje zvyšné zmysly čuchaním rajského plynu, pôvodne určeného na výrobu šľahačky.

Originalitu základného námetu však naruša nielen chýbajúca iskra medzi



hlavnými hrdinami, ale aj zdĺhavé a často nadbytočné obrazové sekvencie, počas ktorých rozprávačka príbehu vysvetľuje veci a situácie, na ktoré sa počas filmu pozerať – význam „toho všetkého“ a ešte raz zdôrazňuje to, na čom podľa filmu najviac záleží, lepšie povedané



zdôrazňuje jedinou vec, na ktorej záleží – láska spojená s odpustením. Vnímavý divák nielenže podobné vysvetlenia nepotrebuje, pretože z filmu priamo vyplývajú, ale takýto prístup ho prípadne môže aj uraziť. Tvorcovia akoby predpokladali, že niektorí diváci film nedostatočne pochopia a zrejme cítili potrebu „podčiarknuť“ to, čo chceli povedať (súčasnú podobu medziľudských vzťahov, ktorým chýba dôvera a skutočná intimita). Otvorenosť interpretácie príčin vypuknutia pandémie akútnej straty zmyslov má tiež svoje negatíva. Tvorcovia naznačujú mnohé príčiny, čím zároveň mapujú kľúčové problémy súčasného sveta, a to problémy sociálne, kultúrne, politické, ekonomické aj ekologické. Tento okruh je skutočne veľmi široký. Nie je preto prekvapením, že snaha pretažiť všetky tieto závažné javy do príbehu

filmu spôsobila, že sú síce všetky naznačené v obrazoch, dialógoch postáv i monológoch rozprávačky, ale každému z nich patrí pomerne malý priestor – chvíľami teda film pôsobí, akoby hovoril zároveň o všetkom aj ničom.

Dokonalý zmysel je napriek viacerým negatívam režisérsky dobre zvládnutý film s originálnym námetom. Pri zobrazovaní pandémie si bohato vystačí s niekoľkými prostrediami ladenými prevažne do sivej a čiernej farby a nepotrebuje ohurovať špeciálnymi efektmi a prebytkom záberov masovej paniky. Sledovanie postupného intimného zblížovania ústrednej dvojice nám dáva dostatok priestoru na uvažovanie o problémoch, o ktorých bežne neuvažujeme (a ani uvažovať nechceme). Film je silnou výpoveďou o ľudskej povahe, o tom, čo v skutočnosti znamená byť človekom – a využíva pri tom tie najextrémnejšie okolnosti. Okrem poskytnutia veľmi osobného pohľadu na zánik ľudstva a jeho možné príčiny, dokáže u divákov vyvolať množstvo protichodných pocitov, ktoré všetky smerujú k podvedomému strachu, že takáto postupná strata zmyslov by mohla postihnúť niektorého z nás alebo rovno nás všetkých. Ak by sa tvorcovia vzdali doplnujúceho vysvetľovania toho, na čo sme sa vo filme celý čas dívali a Eva s Ewanom alias Susan s Michaelom by boli o kúsok viac presvedčivejší ako dvojica, konečné hodnotenie by určite išlo ešte vyššie. Štvrtú hviezdičku pridávam za jednu z najlepších scén vo filme – za nikdy nevypočuté vyznanie lásky.

Jana Radošinská
www.cinemaview.sk



Carnage

Carnage je zaujímavý spracovaný a zábavný, akurát je trochu ľahostajný k potrebám divákov...

Medzinárodne uznávaný režisér Roman Polanski prvé krátke filmy nakrútil už v šesťdesiatych rokoch v Poľsku, vo svojej domovine. Neskôr pôsobil vo Veľkej Británii, Francúzsku a – ako sa nikdy nezabudne pripomenúť – aj v Spojených štátoch amerických, s ktorými sa nerozlúčil priateľsky. Jeho posledným veľkým úspechom bola biografická dráma Pianista (The Pianist, 2002), ktorá získala tri ceny Americkej akadémie, z toho jednu i pre režiséra.

anovci (Kate Winslet a Christoph Waltz), sa zídu, aby sa so situáciou porátali ako dospelí ľudia. S plynutím minút sa pred našimi očami rozbieha takmer dokonalá charakterová hra, čo sa až tak často nespúbi s vydarenou komédiou. Postavy sa menia na nepoznanie, vlastným konaním popierajú svoje zásady, vlastné chyby vidia iba na druhých. Tí, ktorých civilizované vystupovanie má byť znakom usporiadaného života, nakoniec vypúšťajú zo svojich úst tie najostrejšie slová, hašteria sa ako deti a bijú sa.

a za niečo viac ako hodinu prešli úplnou zmenou, ktorá však bola dobre zakorenená v ich prejave už od počiatku. V tejto symfónii jedných z najlepších hercov súčasnosti je ťažké rozhodnúť o najlepšom výkone – kým Jodie Foster exceluje v podaní jej úplne nesympatickej postavy, Christoph Waltz so svojou cynicko-flegmatickou náturou nám dovoľuje zo srdca sa zasmiať.

Carnage je zaujímavý spracovaný a zábavný. Akurát je trochu ľahostajný k potrebám divákov, k výstavbe napätia (žiadanie nie je, ale ani nemá byť) a, ako to s postmodernými príbehmi býva, neponúka rozuzlenie, katarziu či pocit uvoľnenia na konci. Po vzore života samotného, ani film nemusí spieť k skutočnému vývoju. Je jednoducho otvoreným ventilom emócií, naliatym čistým vínom či precitnutím, ak chcete. Je o ničom a o všetkom zároveň a po zhladnutí si nie ste istí, čo vám film hovorí, čo vám povedať mal a čo si z neho odnesiete.

Filmu teda – napriek nesporným kvalitám – chýba samotný dôvod existencie. Na druhej strane, ťažko si predstaviť iné alebo lepšie spracovanie. To, že koniec koncov nič z pôvodného konfliktu (bitky chlapcov) nie je vyriešené, je v poriadku, pretože problém vlastne neexistuje. Chlapci sa jeden deň bijú a v druhý sú z nich najlepší kamaráti. To iba dospeláci všetko zbytočne komplikujú.

Petra Adamková
www.cinemaview.sk



Polanski spolu s francúzskou dramatickou Yasminou Reza pre film adaptoval jej divadelnú hru Boh masakru (Carnage je v preklade masaker). Táto čierna komédia sa pred tým s úspechom (a v Anglicku aj s niekoľkými oceneniami) hrala v Londýne i na Broadwayi. Filmová adaptácia si zachováva stiesnený divadelný charakter, svoje postavy uzamyká do klaustrofobického bytu, z ktorého jedna z rodín odísť nemôže, pretože v ňom býva a pre druhých prirýchle vypoklonkovanie sa nebolo zdvorilé. Dej sa odpichne od potýčky medzi dvoma chlapcami, ktorá sa s pomocou palice, ktorú drží jeden z nich, vyhrotí. Ich rodičia, Longstreetovci (Jodie Foster a John C. Reilly) a Cow-

Ak o nejakom filme platí, že stojí výhradne na mimike, gestikulácii či posturike a na rozmiestnení postáv v priestore, tak je to tento. V nich sa skrýva všetka potlačovaná agresivita, pohrdanie, nesúhlas. Ťažko si predstaviť, ako by sa na to pozeralo z dialky hľadiska, tu však vypomáha skvelá práca s kamerou. Približuje sa, aby zvýraznila premenu nálad, vzdaluje sa, aby zas ukázala meniacu sa dynamiku celej komédie.

Bez hudby, ktorá by podfarbovala emócie a znásobovala napätie (ak sa dá vôbec hovoriť o napätí v tradičnom zmysle) je celé bremeno na skúsenom režijnom vedení hercov, ktorí zo seba vydali maximum



TRAILERWATCH

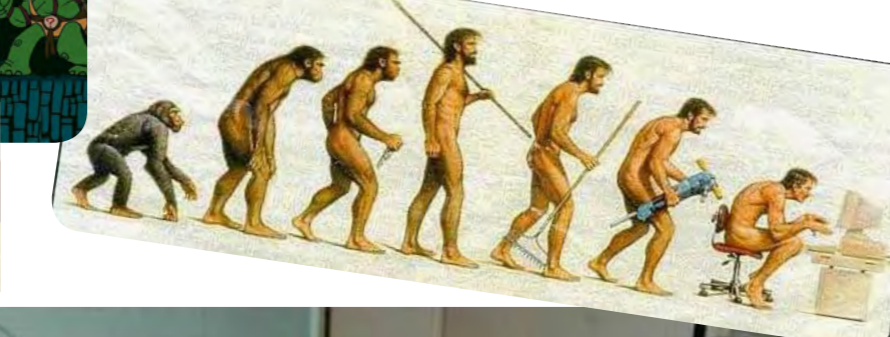
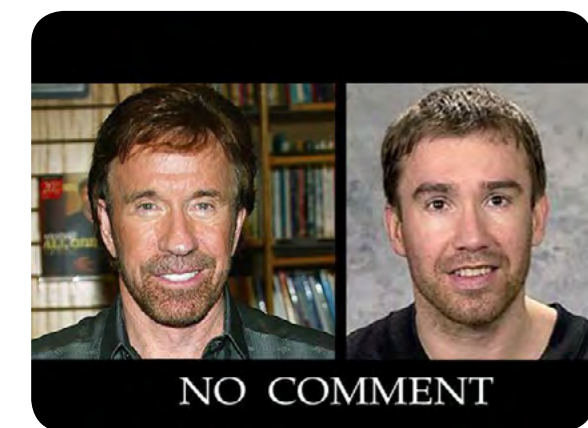
TW

Získaj aj ty prehľad o novinkách, ktoré prichádzajú do kín! Pridaj sa a pozerať najnovšie trailery priamo na svojej nástenke vždy v pondelok až štvrtok a v nedeľu večer.

TrailerWatch je denne na
facebook.com/Trailery

CINEMAVIEW.sk

OZ PUBLIKUM SK
Hovorme o kultúre.



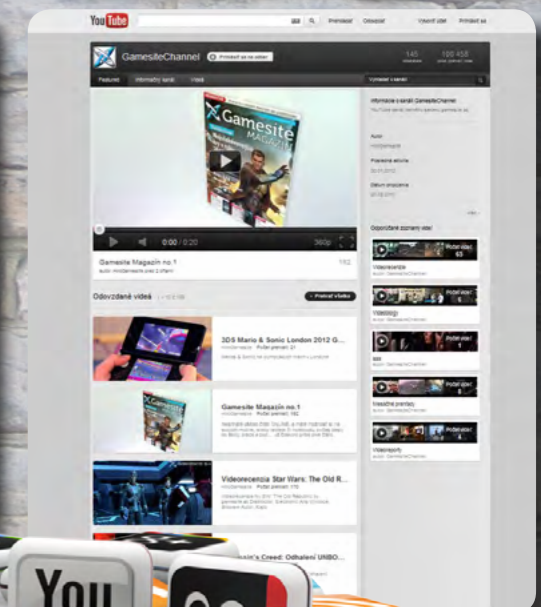
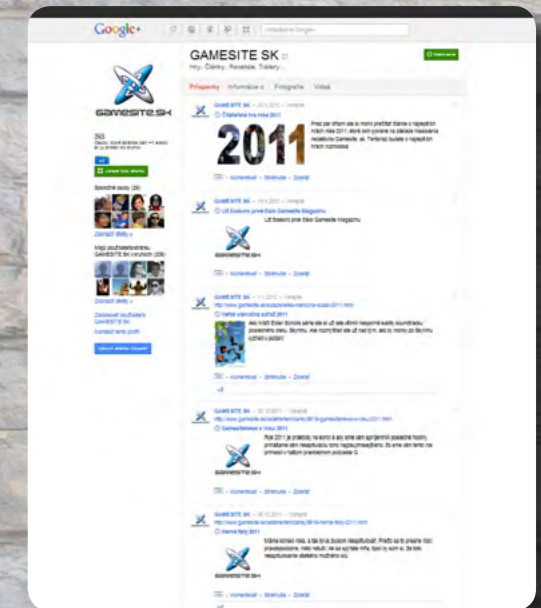
Staňte sa fanúšikmi herného portálu

Gamesite.sk

Chcete mať informácie z prvej ruky?
Máte chuť súťažiť o zaujímavé ceny?
Chcete sa dozvedieť o chystaných témach, alebo diskutovať s ostatnými fanúšikmi? Je nás už viac ako 7500!

Neváhajte a navštívte aj vy naše stránky na sociálnej sieti:

 www.twitter.com/gamesitesk
www.facebook.com/gamesite.sk
www.youtube.com/user/HiroGamesite
plus.google.com/112524240284250809659



CALL OF DUTY

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK

Tentokrát hráme o set hráčskej klávesnice a myšky **Logitech** v prevedení ku hre **Modern Warfare 3**. Ide o limitovanú kolekciu, ktorú u nás oficiálne nekúpite. Na Slovensku budú k dispozícii len 3 kúsky a jeden z nich môžete vyhrať za odpoveďou na jednoduchú otázku v našej súťaži.

Otázka:

Stretli ste sa už s nejakým e-magom, či už v podobe PDF, alebo FLASH?

Ak áno, viete ich vymenovať a porovnať s našim Gamesite Magazínom?

Odpovedať na súťažnú otázku môžete iba na tomto linku (vid'. nižšie). Odpovede môžete posilať až do 20.2., kedy bude súťaž ukončená. Vyhodnotenie nájdete v najbližšom vydaní Gamesite Magazínu alebo na stránkach Gamesite.sk. Detailné podmienky súťaže sú tiež zverejnené na stránkach Gamesite.sk, ktorá je organizátorom tejto súťaže.

<http://www.gamesite.sk/sutaze/sutaz-o-logitech-mw3-set-klavesnice-a-mysky.html>

